

23 de marzo de 2011

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

*Balance económico de la industria del videojuego
2010*

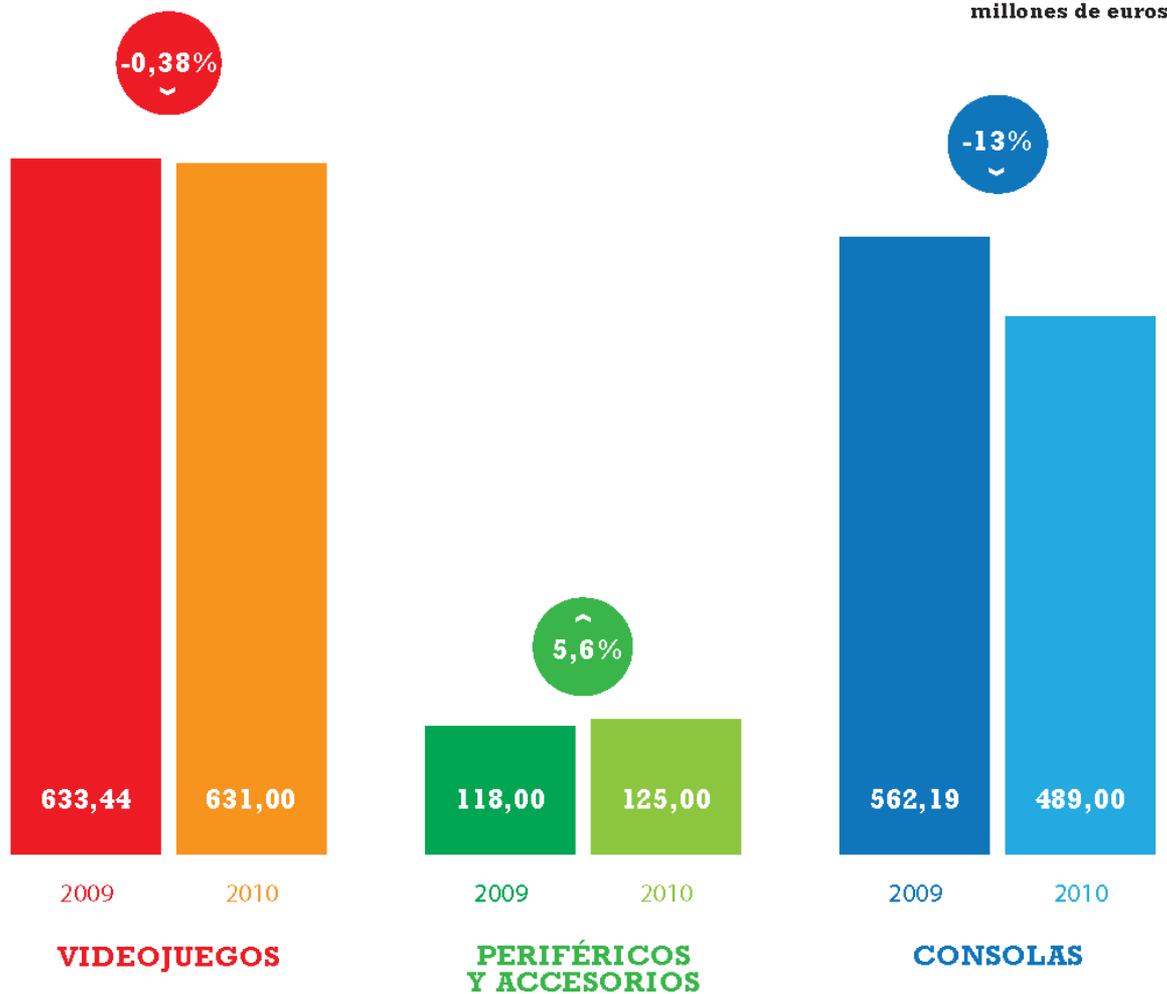
La industria del videojuego es la **primera industria de ocio audiovisual e interactivo** de España, con una cuota de mercado que supera el 50%

Total mercado

Videojuegos + periféricos + consolas



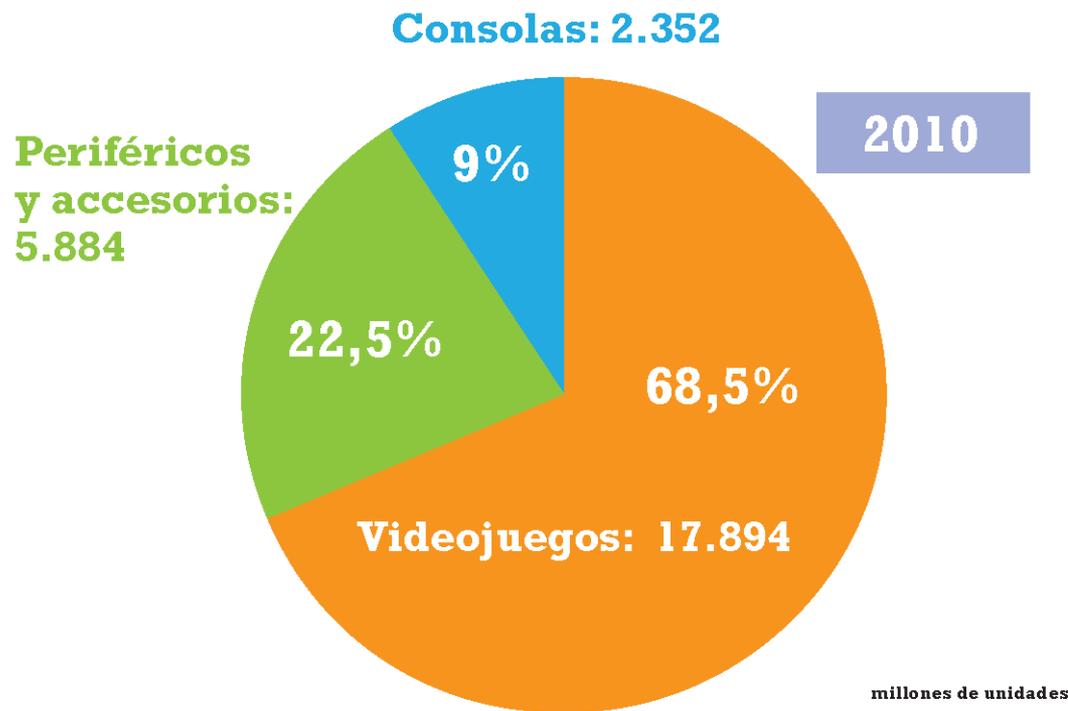
En 2010 el valor de la industria en España ha ascendido a **1.245 millones de euros**, lo que supone un **5,2% menos** que en 2009



- Las consolas son el segmento que mayor caída ha experimentado

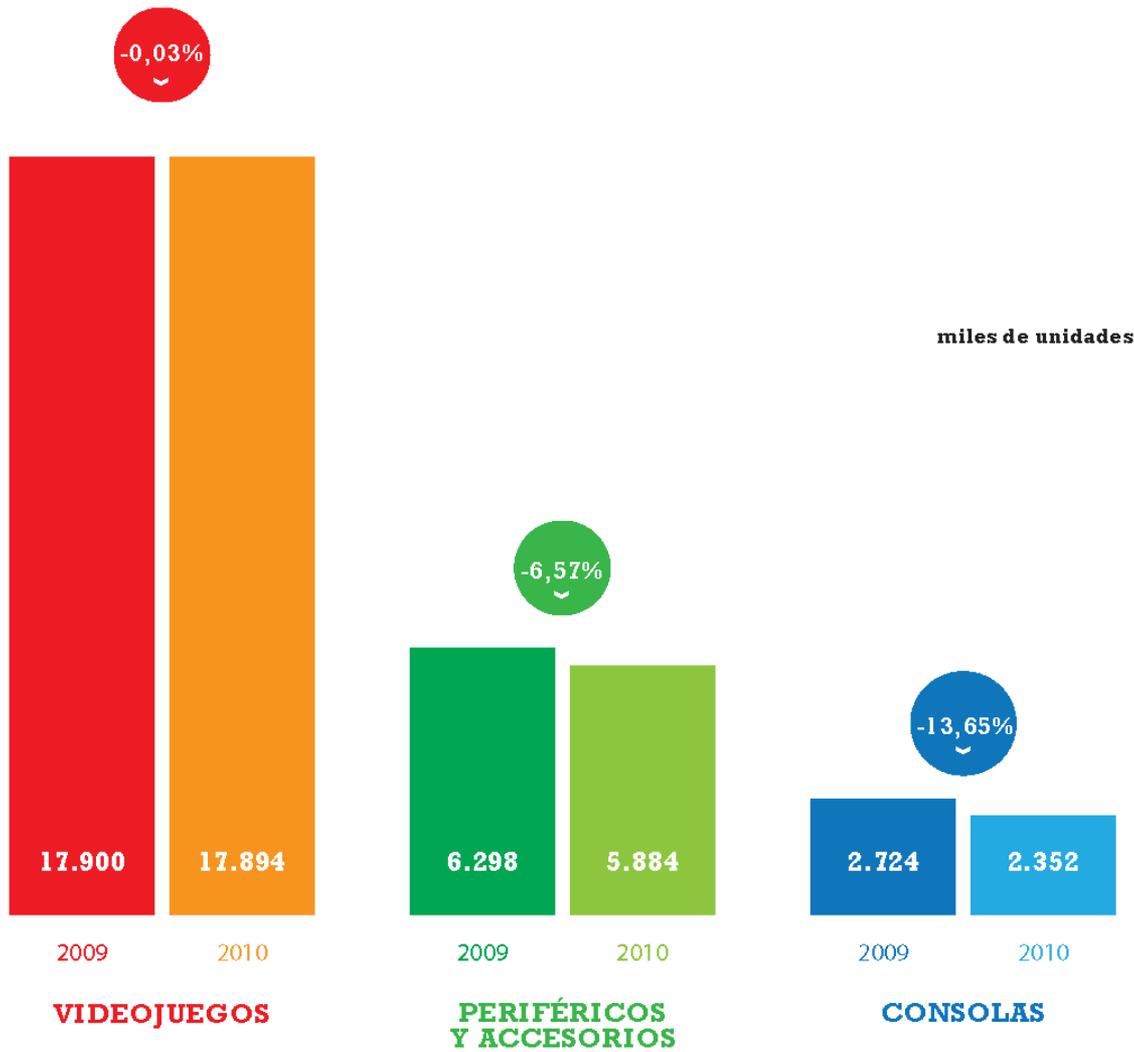
- Los periféricos han crecido en valor un 5,6%

- Los videojuegos han mantenido su cuota respecto a 2009



En 2010 en España se han vendido un total de **26.130 unidades** entre el software, el hardware y los periféricos, lo que supone un **-2,94%** respecto a 2009

Total mercado (Unidades)



•El comportamiento de las ventas ha sido paralelo al del valor

- Videojuegos =
- Periféricos ^
- Consolas v

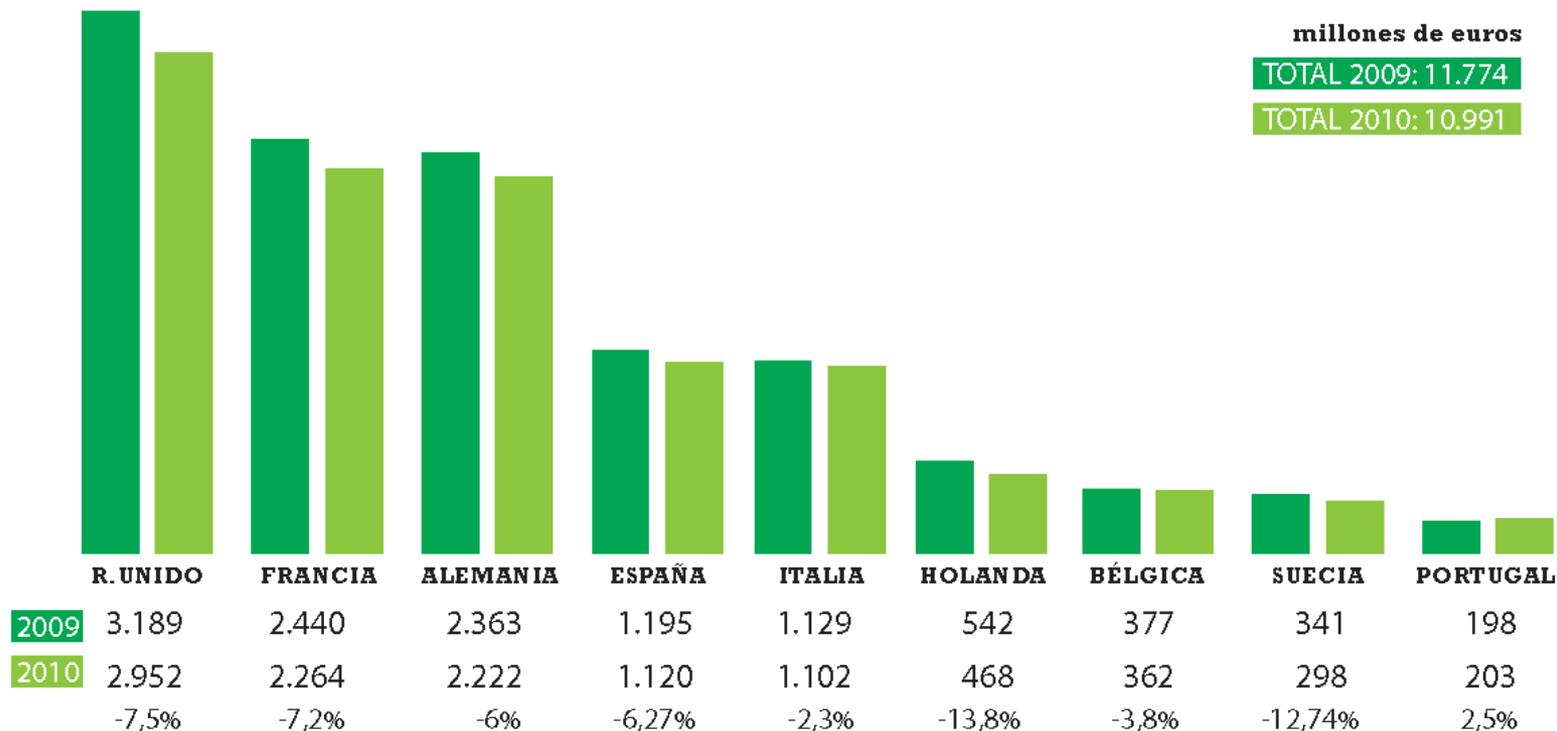
Inversión publicitaria

| Suma de Inversión Medio | Años | | % Incremento 10 Vs 09 |
|----------------------------|----------------------|----------------------|--------------------------|
| | 2009 | 2010 | |
| CINE | 912.138 € | 826.282 € | -9% |
| DIARIOS | 2.999.142 € | 3.444.143 € | 15% |
| EXTERIOR | 1.227.572 € | 1.591.110 € | 30% |
| INTERNET | 2.926.156 € | 1.690.963 € | -42% |
| RADIO | 3.672.717 € | 2.707.069 € | -26% |
| REVISTAS | 8.708.418 € | 9.536.992 € | 10% |
| SUPLEM. Y DOMINIC | 1.515.485 € | 514.453 € | -66% |
| TELEVISION | 142.732.610 € | 116.705.586 € | -18% |
| TELEVISION TEMATI | 15.466.353 € | 35.877.234 € | 132% |
| Total general | 180.160.591 € | 172.893.832 € | -4% |

El retroceso en el consumo también se ha reflejado en los datos de inversión publicitaria 2010. **-4% respecto 2009**

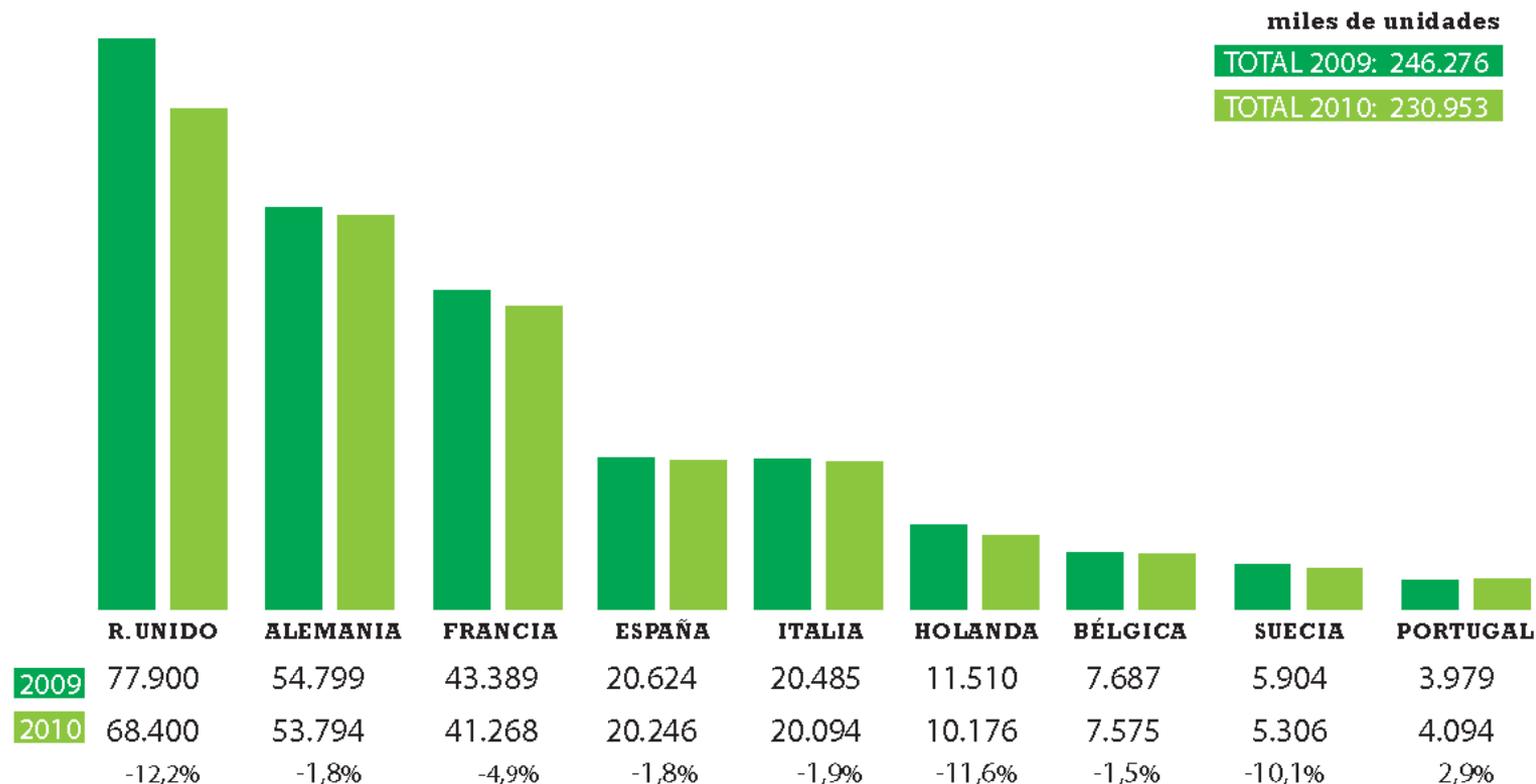
España ha mantenido en 2010 su posición como **cuarta potencia europea en consumo**

Mercado europeo



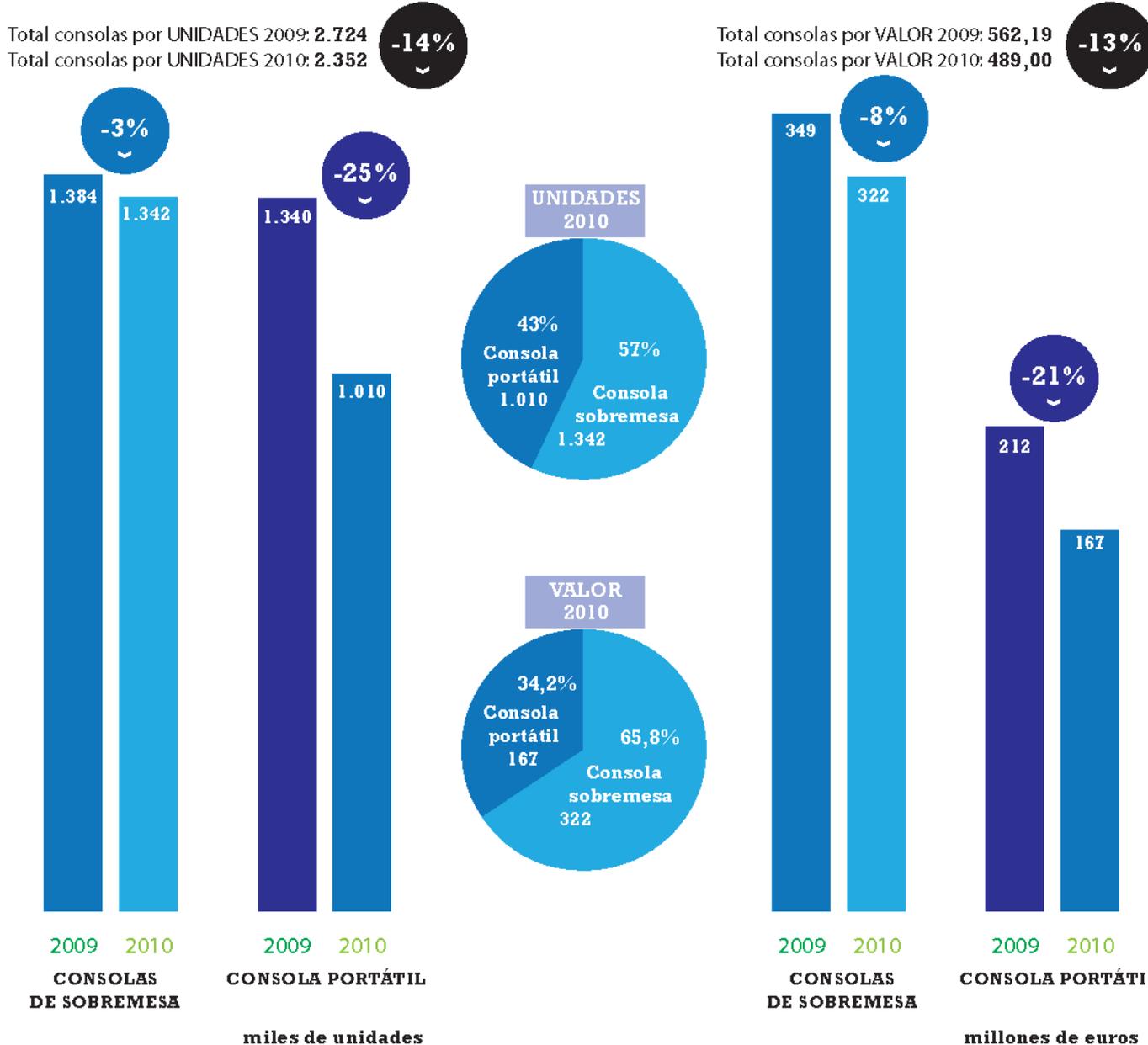
Sin contabilizar el segmento de periféricos, el mercado ha alcanzado en 2010 un valor de **1.120 millones de euros**; lo que nos sitúa como cuarto

mercado



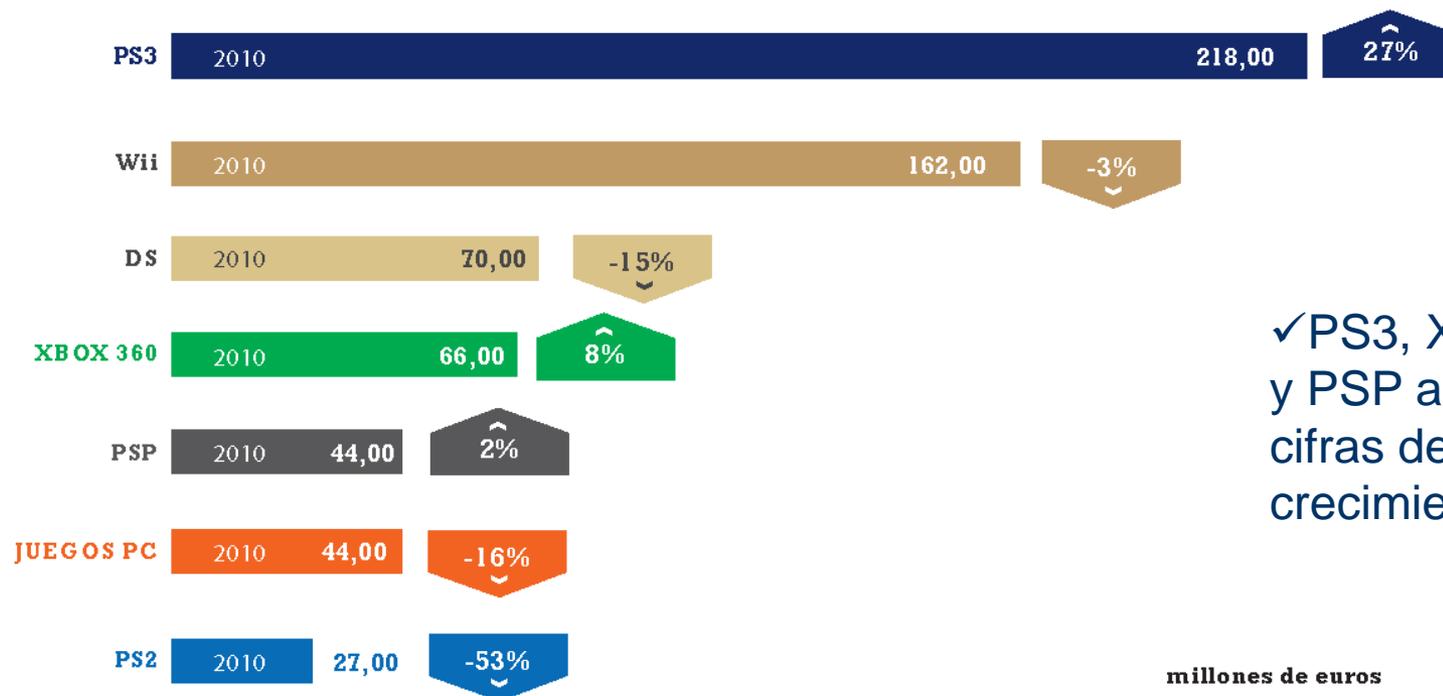
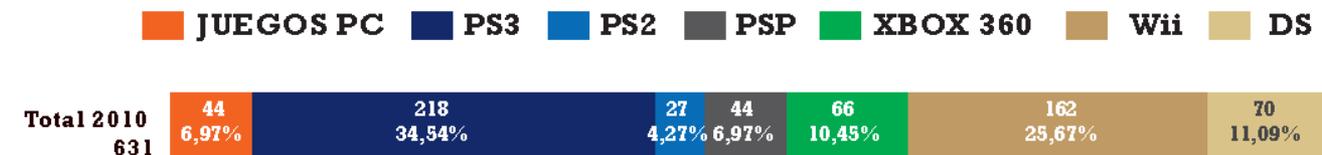
Sin contabilizar el segmento de periféricos, el mercado ha alcanzado en 2010 las **20.246 unidades** de hardware y software vendidas

Consolas mercado español
(Sobremesa+ Portatil)



Videojuegos

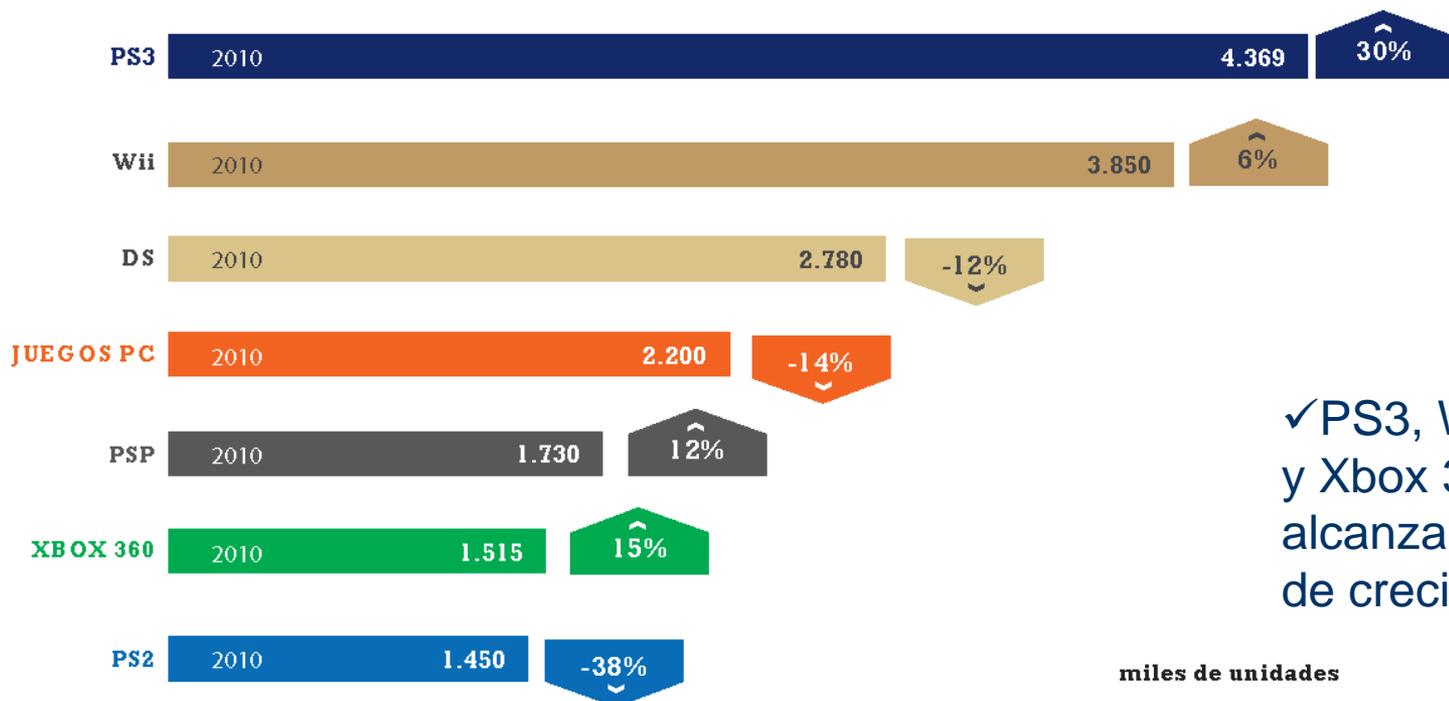
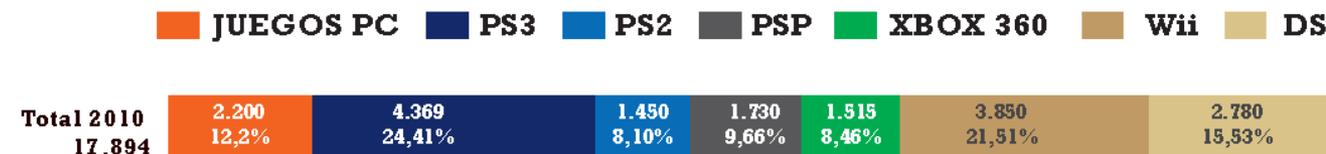
(PC+ Consola)



✓ PS3, Xbox 360 y PSP alcanzan cifras de crecimiento

millones de euros

En Valor **PS3** ha sido la consola para la que más se ha vendido (34,54%), seguida de **Wii** (25,67%)



✓ PS3, Wii, PSP y Xbox 360 alcanzan cifras de crecimiento

miles de unidades

Por número de unidades vendidas, **PS3** ha acaparado el (24,41%) del mercado, seguida de **Wii** (21,51%) y **DS** (15,53%)

Videojuegos

(Consola)

CONCENTRACIÓN DE LAS VENTAS DE VIDEOJUEGOS

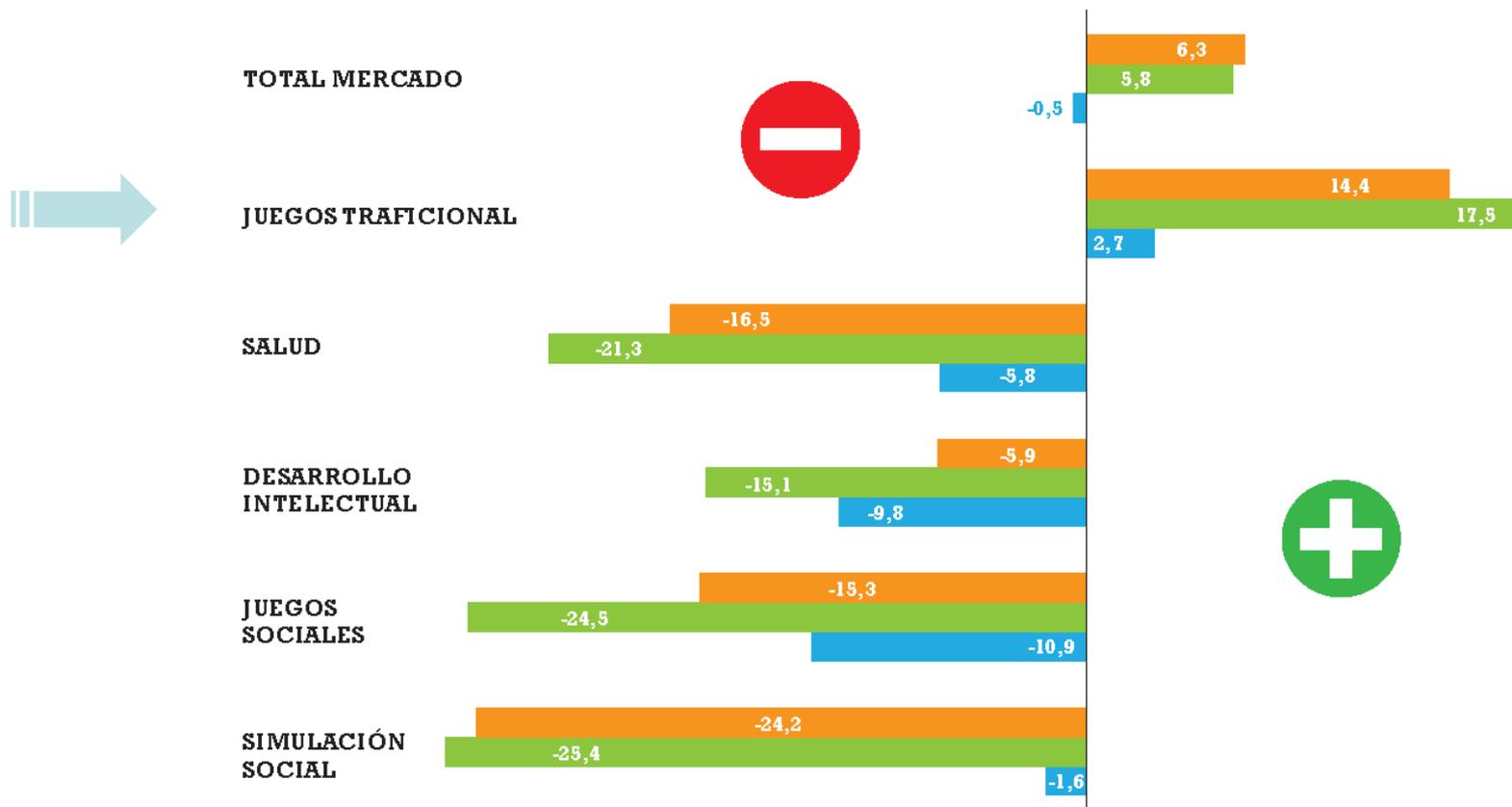
+ TOP 100 TOP 100 TOP 50 TOP 20 TOP 10



Los títulos del **Top 10** de ventas representaron el 14,8% del mercado.

CRECIMIENTO DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA POR GÉNERO **-UNIDADES, VALOR, PRECIO-**

UNIDADES VALOR PRECIO



En 2010 se ha producido una regresión a los juegos tradicionales; el único género que crece

VENTAS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA POR GÉNERO -UNIDADES-

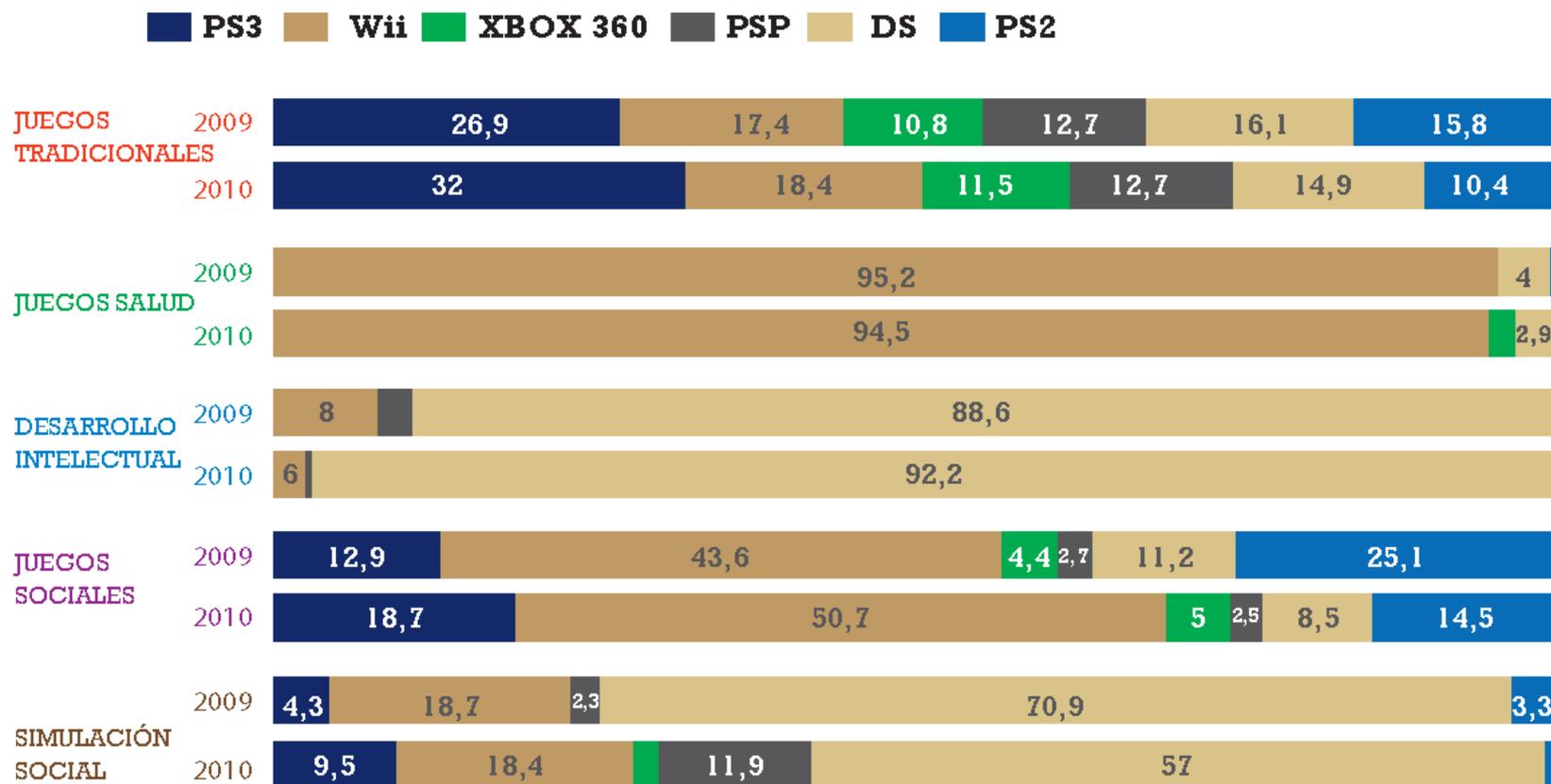
JUEGOS TRADICIONALES SALUD DESARROLLO INTELECTUAL JUEGOS SOCIALES SIMULACIÓN SOCIAL



Los **juegos tradicionales** han acaparado el 79,3% del mercado y han crecido en número de unidades un 5,6% lo que demuestra que es un sector en auge

Los juegos sociales, de salud, y de desarrollo intelectual, han experimentado un leve descenso

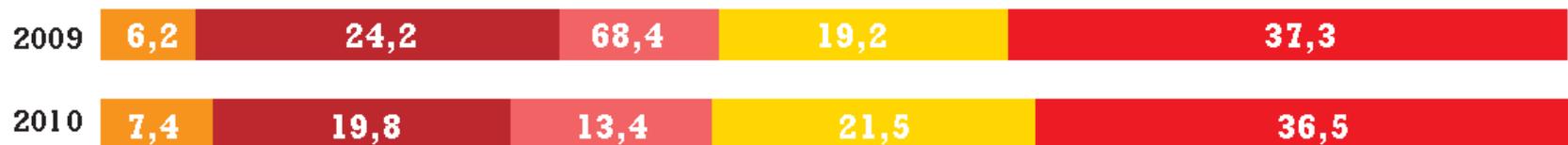
Distribución por género y fabricante por unidades vendidas



Wii y DS ocupan prácticamente la totalidad de los juegos de desarrollo y salud
 PS3 es líder en el segmento de juegos tradicionales

JUEGOS TRADICIONALES: VENTAS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA POR CATEGORÍA DE PRODUCTO -UNIDADES-

SIMULACIÓN PLATAFORMA ESTRATEGIA DEPORTES RALLY AVENTURA GRAF. ACCIÓN



Dentro del sector de juegos tradicionales, los juegos de **Rally (36,5%)** han sido líderes del mercado, seguidos de los de **deportes (21,5%)**

DESARROLLO INTELECTUAL: VENTAS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA POR CATEGORÍA DE PRODUCTO -UNIDADES-

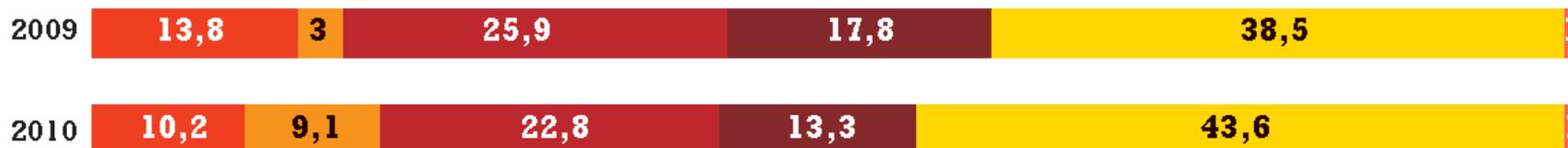
COCINA VO CABULARIO AGILIDAD MENTAL



En lo relativo a los juegos de desarrollo intelectual, los **juegos de agilidad** mental son los preferidos por los consumidores españoles

JUEGOS SOCIALES: VENTAS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA POR CATEGORÍA DE PRODUCTO **-UNIDADES-**

PREGUNTAS BAILAR CANTAR INSTRUMENTOS MUSICALES FIESTA VISUAL



En los juegos sociales destacan como líderes del mercado los juegos que incluyen diferentes dinámicas para amenizar una encuentro social

SIMULACIÓN SOCIAL: VENTAS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA POR CATEGORÍA DE PRODUCTO -UNIDADES-

SIMULACION DE LA VIDA MASCOTAS Y ANIMALES



En los juegos de la categoría simulación, se ha observado un ligero descenso de los juegos de mascotas y animales

Videojuegos

(PC)

VENTAS DE VIDEOJUEGOS PARA PC. SEGMENTACIÓN POR GÉNERO -UNIDADES-

SIMULACIÓN ESTRATEGIA DEPORTES RALLY AVENTURA ACCIÓN DANZA DESARROLLO INTELEC.
OTROS



Los de **estrategia, aventura y acción** son los géneros líderes del mercado del PC

TOP 50

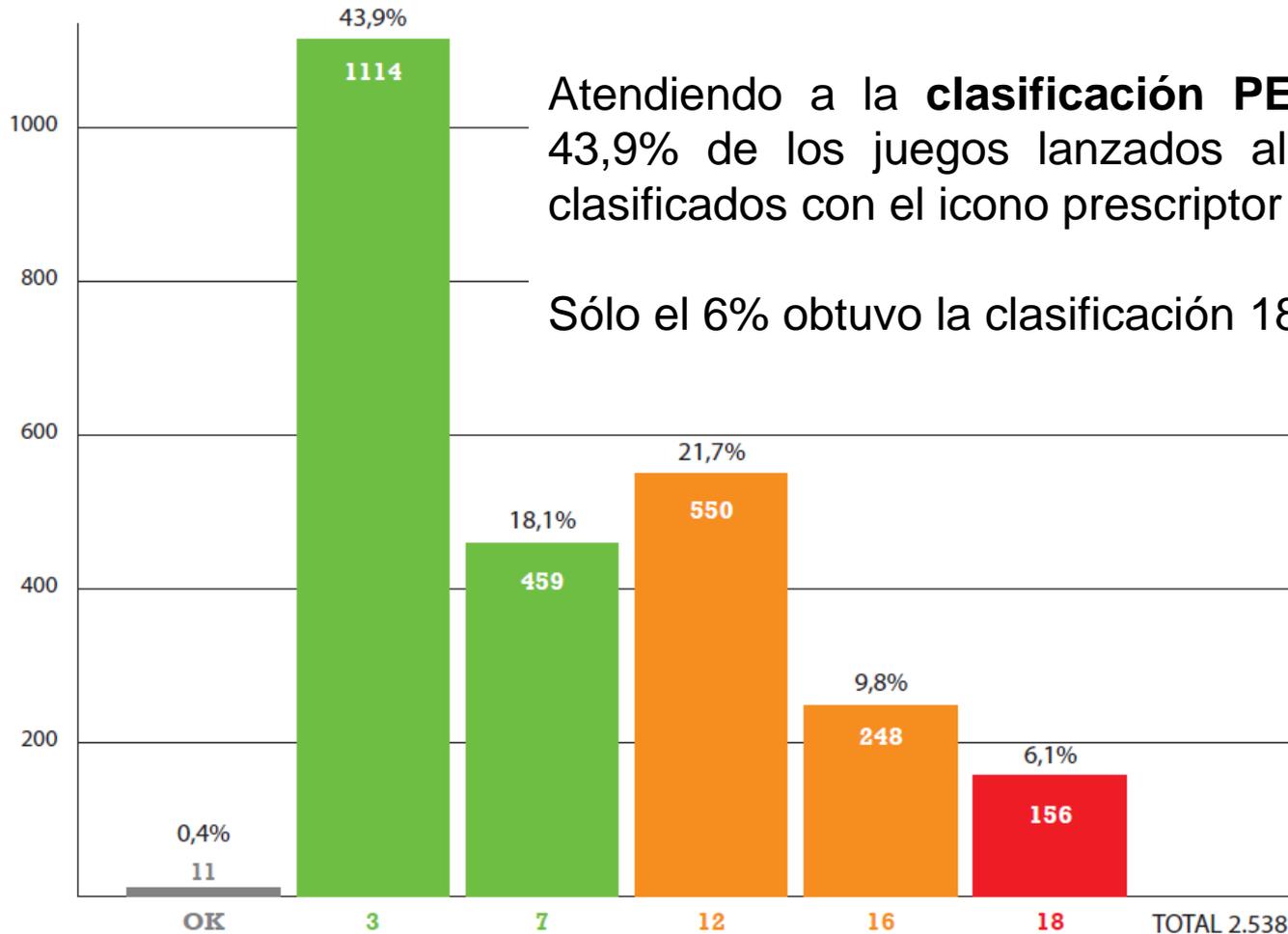
| Ranking | Title | Product | Distributor | Genre | PEGI |
|---------|---|--------------|-----------------|------------------------------|------|
| 1 | CALL OF DUTY: BLACK OPS | SONY PS3 | ATVI BLIZZARD | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 2 | NEW SUPER MARIO BROS. | NINTENDO WII | NINTENDO | GAMES: PLATFORM | 3 |
| 3 | WII FIT PLUS | NINTENDO WII | NINTENDO | HEALTH: FITNESS/W-BEING | 3 |
| 4 | GRAN TURISMO 5 | SONY PS3 | SONY | GAMES: RACE/RALLY | 3 |
| 5 | WII PARTY | NINTENDO WII | NINTENDO | SOCIAL GAMING: PARTY/PASTIME | 3 |
| 6 | FIFA 11 | SONY PS3 | ELECTRONIC ARTS | GAMES: SPORT | 3 |
| 7 | PRO EVOLUTION SOCCER 2011 | SONY PS3 | KONAMI | GAMES: SPORT | 3 |
| 8 | SUPER MARIO GALAXY 2 | NINTENDO WII | NINTENDO | GAMES: PLATFORM | 3 |
| 9 | GOD OF WAR III | SONY PS3 | SONY | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 10 | ART ACADEMY | NINTENDO DS | NINTENDO | SKILLS: MIND IMPROV. | 3 |
| 11 | MARIO KART + WII WHEEL | NINTENDO WII | NINTENDO | GAMES: RACE/RALLY | 3 |
| 12 | FORMULA 1 2010 | SONY PS3 | WARNER INTERACT | GAMES: RACE/RALLY | 3 |
| 13 | CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 | SONY PS3 | ATVI BLIZZARD | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 14 | WII SPORTS RESORT + WII MOTION PLUS | NINTENDO WII | NINTENDO | GAMES: SPORT | 7 |
| 15 | RED DEAD REDEMPTION | SONY PS3 | TAKE 2 | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 16 | POKEMON EDICION PLATA SOULSILVER + POKEWALKER | NINTENDO DS | NINTENDO | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 3 |
| 17 | ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD | SONY PS3 | UBI SOFT | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 18 | WII PLAY | NINTENDO WII | NINTENDO | SOCIAL GAMING: PARTY/PASTIME | 3 |
| 19 | POKEMON EDICION ORO HEARTGOLD + POKEWALKER | NINTENDO DS | NINTENDO | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 3 |
| 20 | STARTER PACK (MOVE) | SONY PS3 | SONY | SOCIAL GAMING: PARTY/PASTIME | 7 |

Del Top 20 sólo 5 títulos han sido clasificados como juegos para mayores de 18 años

| | | | | | |
|----|---|-------------------|-----------------|---------------------------------|----|
| 21 | JUST DANCE 2: ¡SIENTE EL RITMO Y BAILA! | NINTENDO WII | UBI SOFT | SOCIAL GAMING: DANCE | 3 |
| 22 | NEW SUPER MARIO BROS. | NINTENDO DS | NINTENDO | GAMES: PLATFORM | 3 |
| 23 | EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO | NINTENDO DS | NINTENDO | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 7 |
| 24 | FIFA 10 | SONY PS3 | ELECTRONIC ARTS | GAMES: SPORT | 3 |
| 25 | FIFA 11 | SONY PS2 | ELECTRONIC ARTS | GAMES: SPORT | 3 |
| 26 | WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM | PC | ATVI BLIZZARD | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 12 |
| 27 | FINAL FANTASY XIII | SONY PS3 | KOCH MEDIA | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 16 |
| 28 | PRO EVOLUTION SOCCER 2011 | SONY PS2 | KONAMI | GAMES: SPORT | 3 |
| 29 | CALL OF DUTY: BLACK OPS | MICROSOFT XBOX360 | ATVI BLIZZARD | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 30 | INVIZIMALS: SHADOW ZONE | SONY PSP | SONY | GAMES: ACTION/COMBAT | 7 |
| 31 | KINECT ADVENTURES! (KINECT) + SENSOR KINECT | MICROSOFT XBOX360 | MICROSOFT | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 3 |
| 32 | INVIZIMALS | SONY PSP | SONY | GAMES: ACTION/COMBAT | 7 |
| 33 | DONKEY KONG COUNTRY RETURNS | NINTENDO WII | NINTENDO | GAMES: PLATFORM | 3 |
| 34 | PRO EVOLUTION SOCCER 2011 | SONY PSP | KONAMI | GAMES: SPORT | 3 |
| 35 | ASSASSIN'S CREED II | SONY PS3 | UBI SOFT | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 36 | LOS SIMS 3 | PC | ELECTRONIC ARTS | SOCIAL SIMULAT: LIFE SIMULATION | 12 |
| 37 | FIFA 11 | SONY PSP | ELECTRONIC ARTS | GAMES: SPORT | 3 |
| 38 | STAR CRAFT II: WINGS OF LIBERTY | PC | ATVI BLIZZARD | GAMES: STRATEGY | 16 |
| 39 | MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO | NINTENDO WII | SEGA | GAMES: SPORT | 3 |
| 40 | EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA | NINTENDO DS | NINTENDO | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 7 |
| 41 | FIFA 11 | MICROSOFT XBOX360 | ELECTRONIC ARTS | GAMES: SPORT | 3 |
| 42 | EPIC MICKEY | NINTENDO WII | NINTENDO | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 7 |
| 43 | FIFA 11 | NINTENDO WII | ELECTRONIC ARTS | GAMES: SPORT | 3 |
| 44 | UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES | SONY PS3 | SONY | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 16 |
| 45 | PRO EVOLUTION SOCCER 2010 | SONY PS3 | KONAMI | GAMES: SPORT | 3 |
| 46 | SPORTS CHAMPIONS (MOVE) | SONY PS3 | SONY | GAMES: SPORT | 12 |
| 47 | PLANET 51: EL VIDEOJUEGO | NINTENDO DS | SEGA | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 7 |
| 48 | GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY | SONY PS3 | TAKE 2 | GAMES: ACTION/COMBAT | 18 |
| 49 | HEAVY RAIN | SONY PS3 | SONY | GAMES: GRAPH.ADV./RPG | 18 |
| 50 | COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDAFRICA 2010 | SONY PS3 | ELECTRONIC ARTS | GAMES: SPORT | 3 |

Sistema PEGI y Autocontrol

TÍTULOS CLASIFICADOS POR EDAD EN 2010



Desde marzo de 2003, fecha de entrada en vigor del Sistema PEGI, el 49% han sido clasificados para 3, 12% para 7, 22% para 12, 12% para 16 y sólo el 5% para 18

TÍTULOS CLASIFICADOS POR EDAD SEGÚN PLATAFORMAS EN 2010

| PLATAFORMA | OK | 3 | 7 | 12 | 16 | 18 | TOTAL |
|-----------------------------|-----------|-------------|------------|------------|------------|------------|-------------|
| DIGIBLAST | | 1 | | | | | 1 |
| MACINTOSH | | 2 | | 3 | | 3 | 8 |
| MÓVIL | 1 | 13 | 1 | 5 | 1 | | 21 |
| NINTENDO 3DS | | 2 | 1 | | | | 3 |
| NINTENDO DS | | 190 | 55 | 49 | 5 | | 299 |
| NINTENDO DSiWare | | 116 | 25 | 16 | 1 | | 158 |
| NINTENDOWii | | 132 | 43 | 59 | 24 | 2 | 260 |
| NINTENDOWii-Virtual Console | | 13 | 14 | 13 | | | 40 |
| NINTENDOWii-WiiWare | | 68 | 20 | 7 | 2 | | 97 |
| PC | 7 | 301 | 155 | 127 | 81 | 41 | 712 |
| PLAYSTATION 2 | | 11 | 2 | 10 | 4 | | 27 |
| PLAYSTATION 3 | | 53 | 29 | 58 | 44 | 47 | 231 |
| PLAYSTATION 3 HOME | 3 | 9 | 3 | 1 | | | 16 |
| PLAYSTATION NETWORK | | 61 | 41 | 66 | 22 | 14 | 204 |
| PLUG & PLAY | | 2 | | | | | 2 |
| SONY PSP | | 44 | 27 | 41 | 16 | 2 | 130 |
| SONY PSP GO | | 26 | 6 | 9 | 1 | | 42 |
| VISTA | | | 1 | 1 | | | 2 |
| XBOX 360 | | 47 | 18 | 46 | 32 | 34 | 177 |
| XBOX 360 LIVE ARCADE | | 23 | 18 | 139 | 15 | 13 | 108 |
| TOTAL | 11 | 1114 | 459 | 550 | 248 | 156 | 2538 |



| | 2009 | 2010 |
|---|------|------|
| Nº TOTAL DE COPY ADVICE | 241 | 344 |
| Positivos (No se aprecian inconvenientes al contenido del anuncio) | 213 | 318 |
| Con modificaciones (Se ha recomendado introducir cambios en el anuncio) | 26 | 23 |
| Negativos (Se ha desaconsejado la difusión del anuncio) | 2 | 3 |

La industria ha sido ratificada un año más por Autocontrol como sector responsable en materia publicitaria

Muchas gracias

aDeSe

Carlos Iglesias, Secretario general

C/ O`Donnell 34 3D

28014 Madrid

www.adese.es

Gabinete de comunicación:

Marta Frau / Juan Gabriel Corral

marta.frau@evercom.es; juangabriel.corral@evercom.es

www.evercom.es

91 577 92 72