

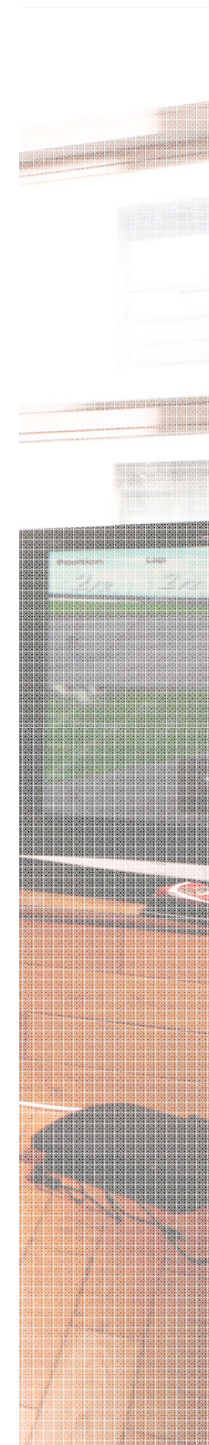


aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

BALANCE ECONÓMICO DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO 2013

24 de marzo de 2014





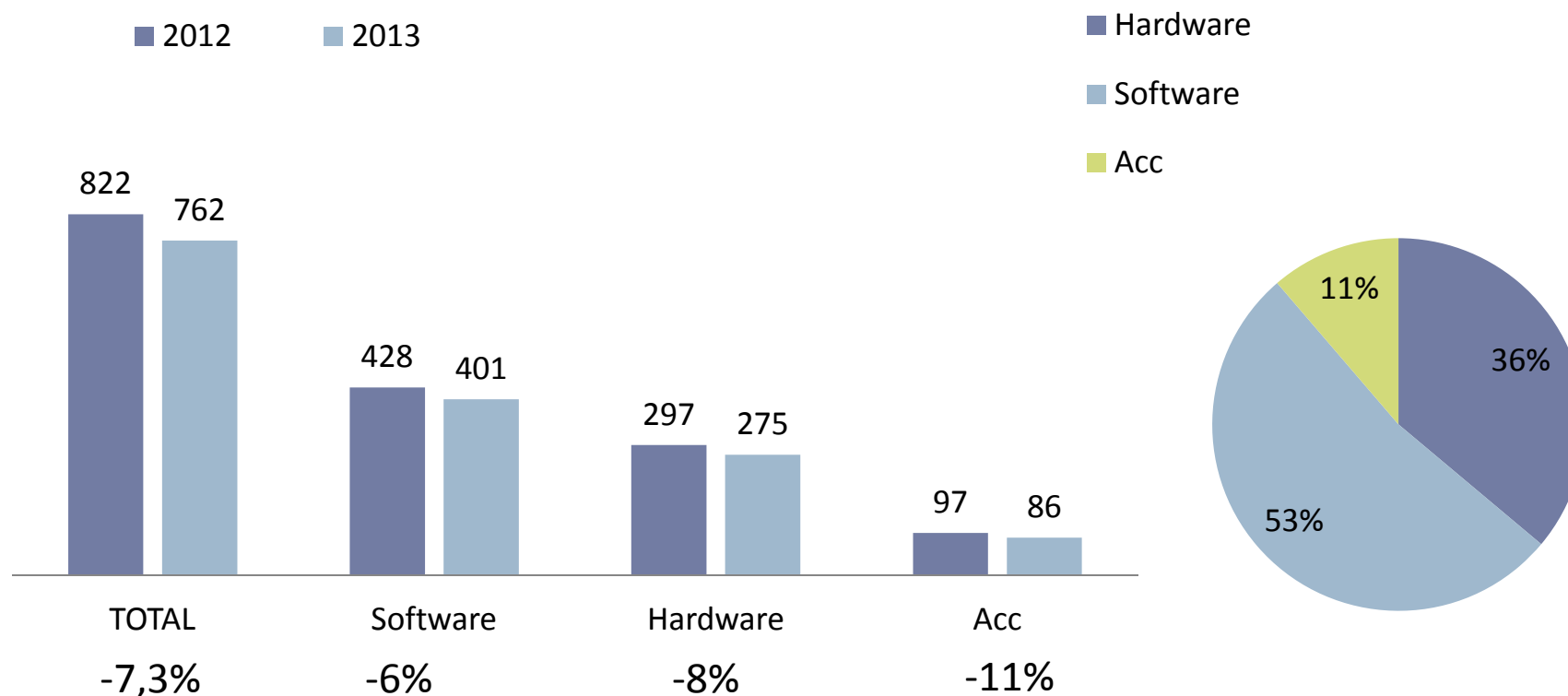
EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

MERCADO TOTAL

EVOLUCIÓN TOTAL MERCADO Fuente: Gfk/aDeSe VIDEOJUEGOS + CONSOLAS + PERIFÉRICOS (M€)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento



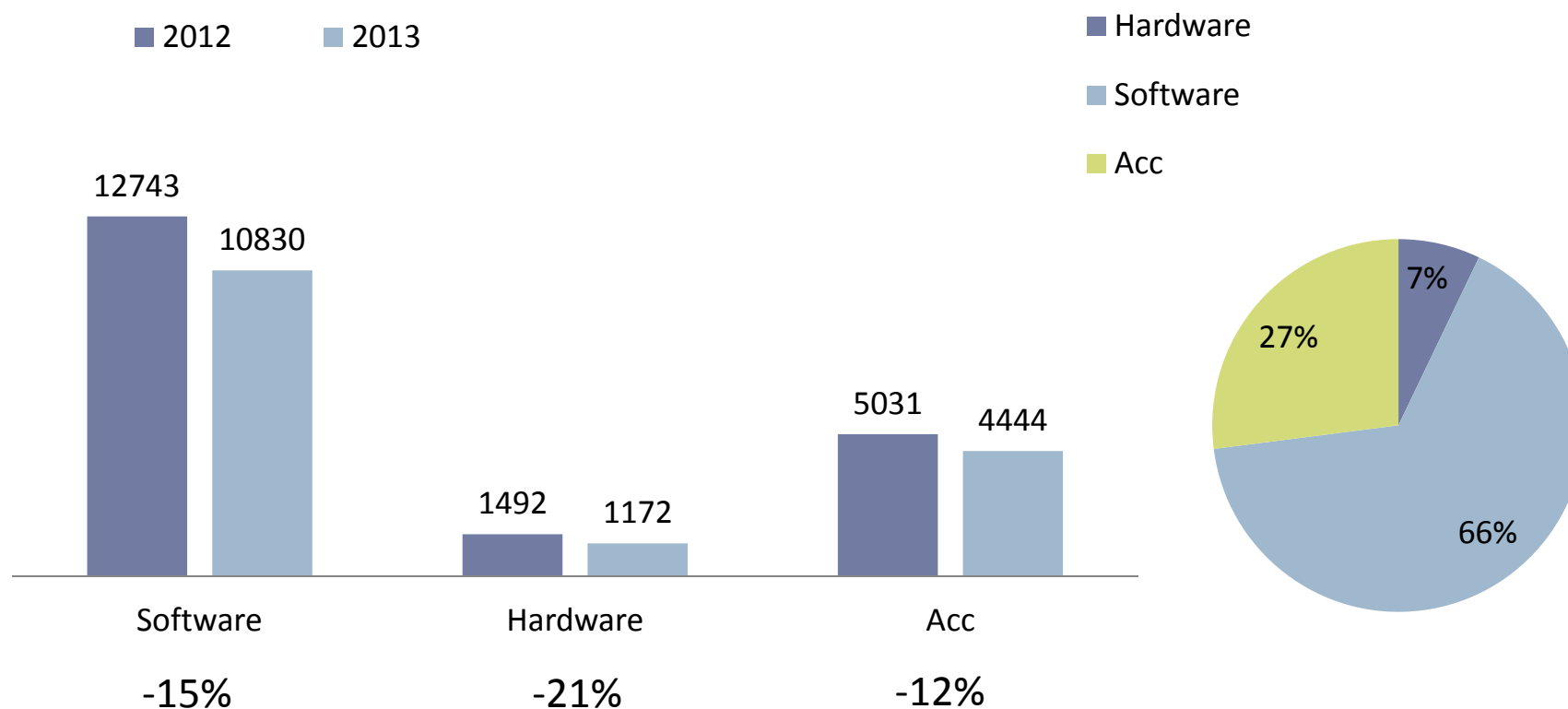
En 2013 el valor del consumo en España se situó en **762M€**

EVOLUCIÓN TOTAL MERCADO Fuente: Gfk/aDeSe

VIDEOJUEGOS + CONSOLAS + PERIFÉRICOS (MILES DE UNIDADES)

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento



En el último año se vendieron en España un total de 10.830.000 unidades de videojuegos, 1.172.000 consolas y 4.444.000 periféricos.



EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

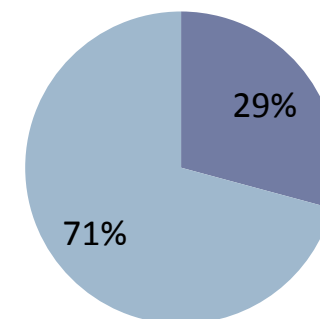
HARDWARE

EVOLUCIÓN CONOSOLAS (VALOR Y UNIDADES)

SEGMENTACIÓN EN VALOR 2013

	AÑO 2013			
HARDWARE	UNIDADES	12/13	VALOR	12/13
	En miles	Unidades	Millones €	Valor
TOTAL CONSOLAS	1.172	-21%	275	-8%
Portátil	481	-33%	80	-35%
Sobremesa	692	-11%	194	-12%

■ Portátil ■ Sobremesa



Las **consolas portátiles** han experimentado un mayor descenso tanto en valor como en número de unidades



EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

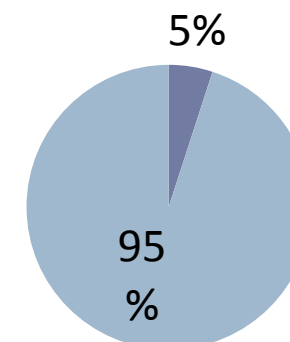
SOFTWARE

EVOLUCIÓN SOFTWARE (VALOR Y UNIDADES)

SEGMENTACIÓN EN VALOR 2013

	AÑO 2013			
SOFTWARE	UNIDADES	12/13	VALOR	12/13
	En miles	Unidades	Millones €	Valor
TOTAL SOFT	10.830	-15%	401	-6%
Juegos PC	948	-37%	19	-35%
Juegos PC educativos	45	-44%	1	-51%
Videojuegos Consola	9.837	-12%	381	-4%

■ PC ■ SW para consola



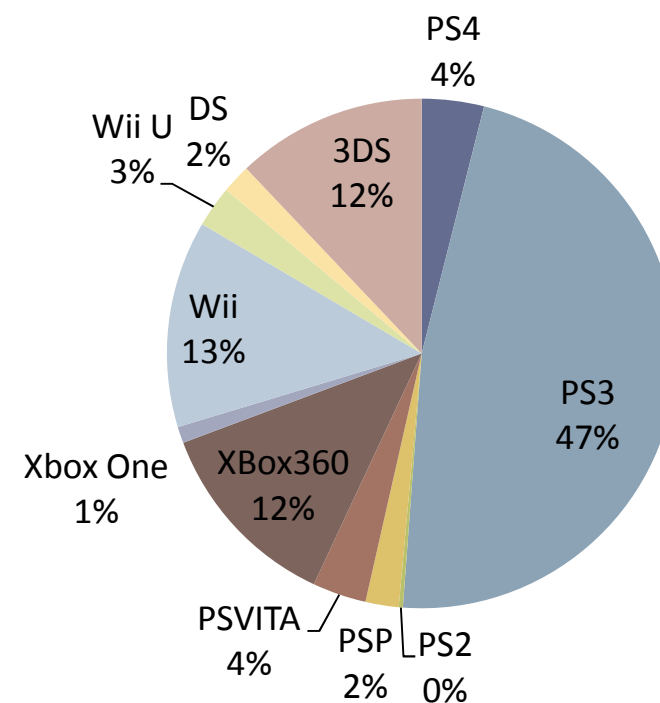
Los juegos para consola siguen dominando el mercado

Los juegos de PC escenifican este año el mayor descenso de mercado

EVOLUCIÓN SW CONOSOLAS (VALOR Y UNIDADES)

	AÑO 2013			
SOFTWARE	UNIDADES En miles	12/13 Unidades	VALOR Millones €	12/13 Valor
VIDEOJUEGOS PARA CONSOLA	9.837	-12%	381	-4%
PS4	240		15	
PS3	4.050	3%	180	5%
PS2	92	-68%	1	-64%
PSP	594	-55%	8	-57%
PSVITA	372	21%	13	2%
XBox360	1.253	-13%	47	-16%
Xbox One	60		4	
Wii	1.397	-29%	50	-30%
Wii U	211	306%	10	262%
DS	302	-70%	7	-75%
3DS	1.267	45%	46	42%

SEGMENTACIÓN EN VALOR 2013



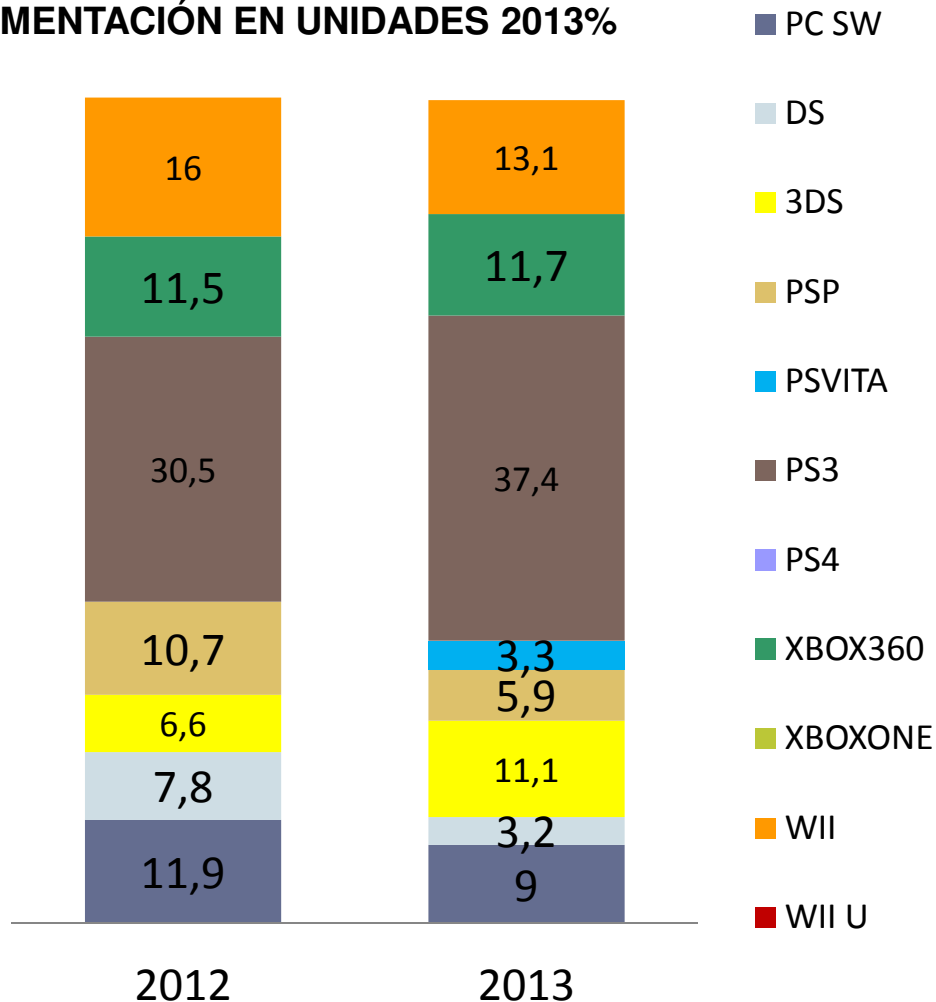
PS3 encabeza el ranking tanto en valor (43%) como en número de unidades.

EVOLUCIÓN VIDEOJUEGOS PARA PC + CONSOLA Fuente: Gfk/aDeSe

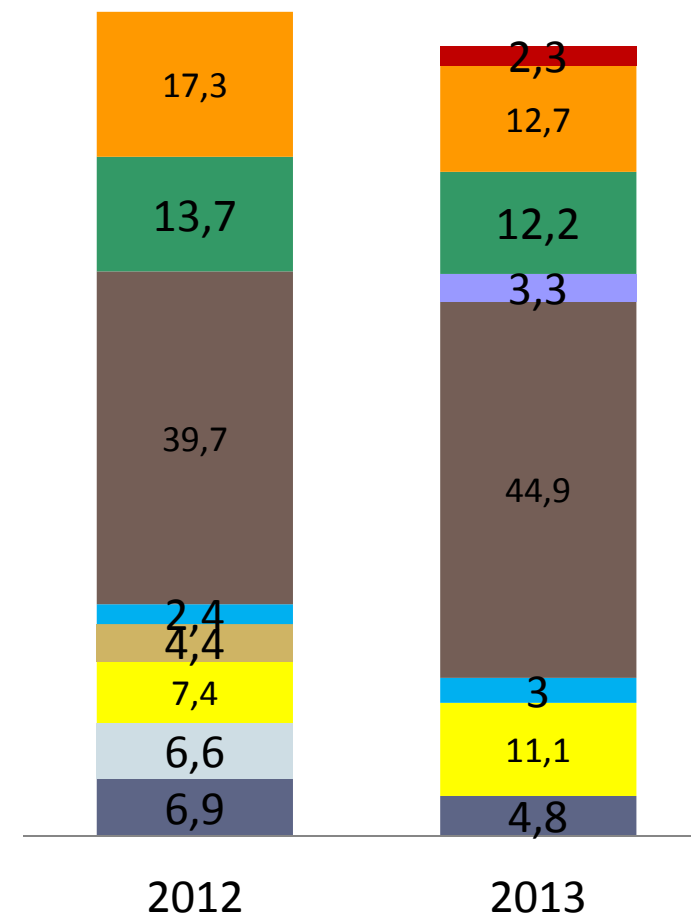
aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

SEGMENTACIÓN EN UNIDADES 2013%



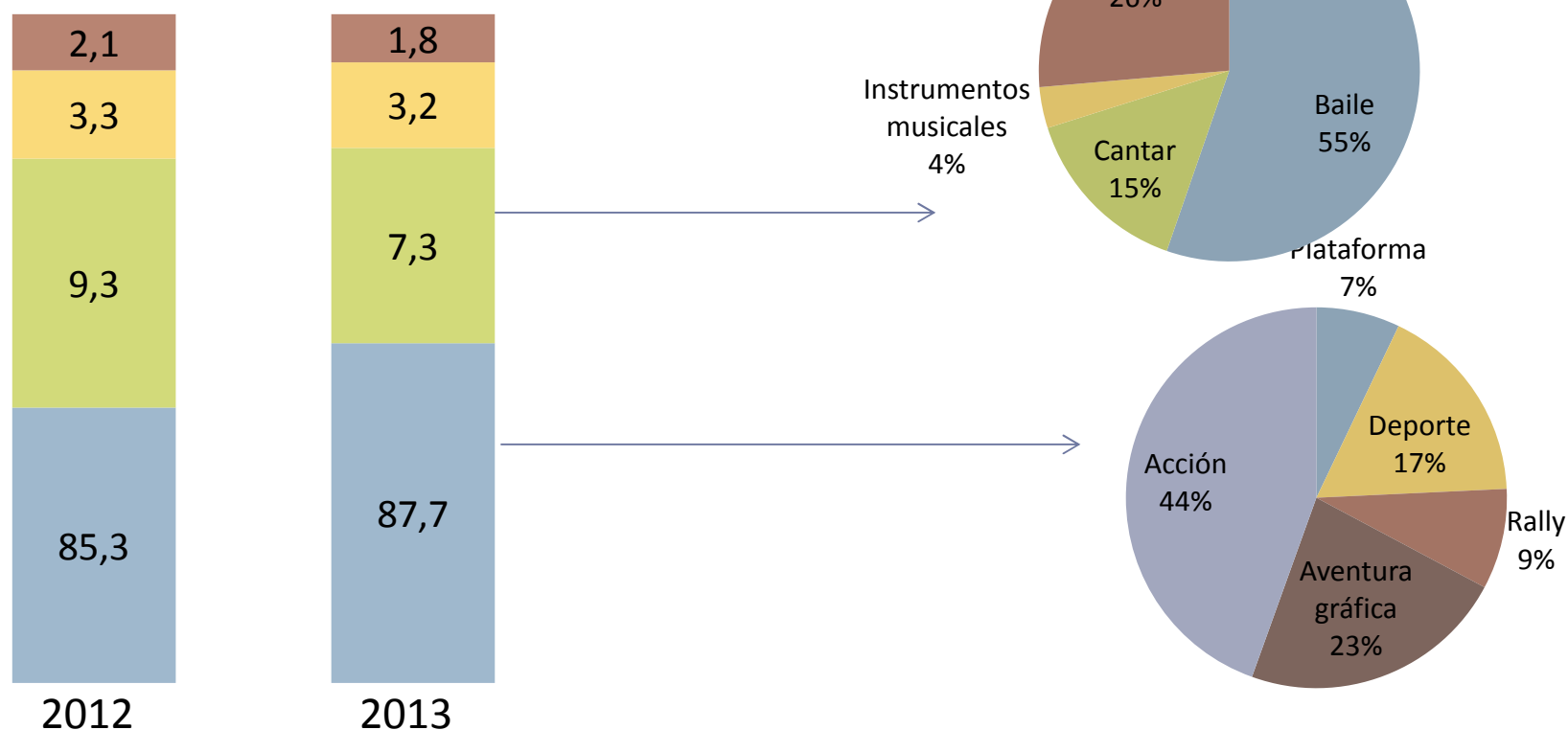
SEGMENTACIÓN EN VALOR 2013 %



PS3, Wii y Xbox360 se reparten más del 50% del mercado

*Wii U , Xbox One no aparecen en la distribución por no alcanzar cifras mínimamente representativas

■ Juegos tradicionales ■ Juegos Sociales
■ Simulación ■ Otros

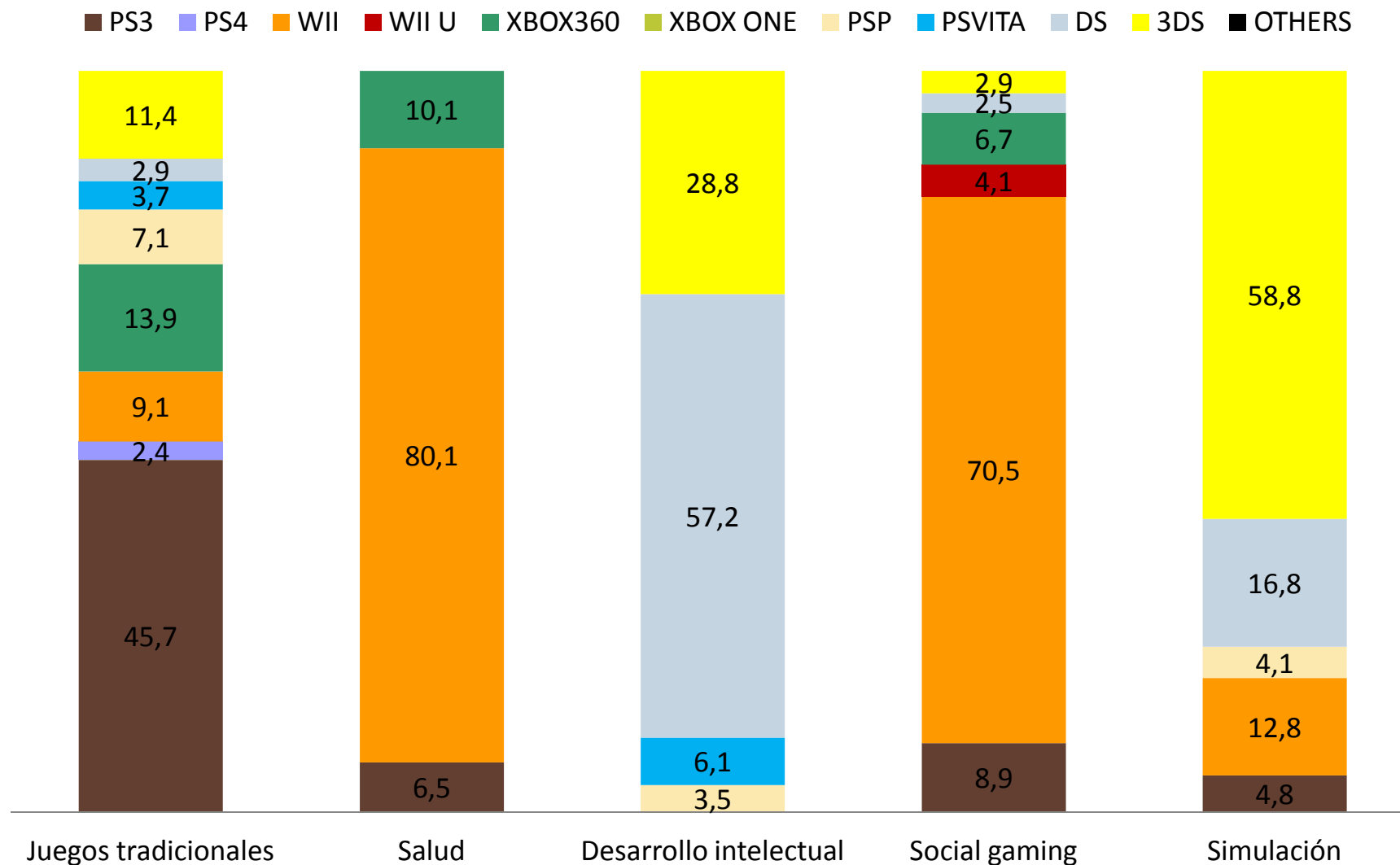


Los juegos tradicionales , en particular acción y aventura gráfica dominan el mercado

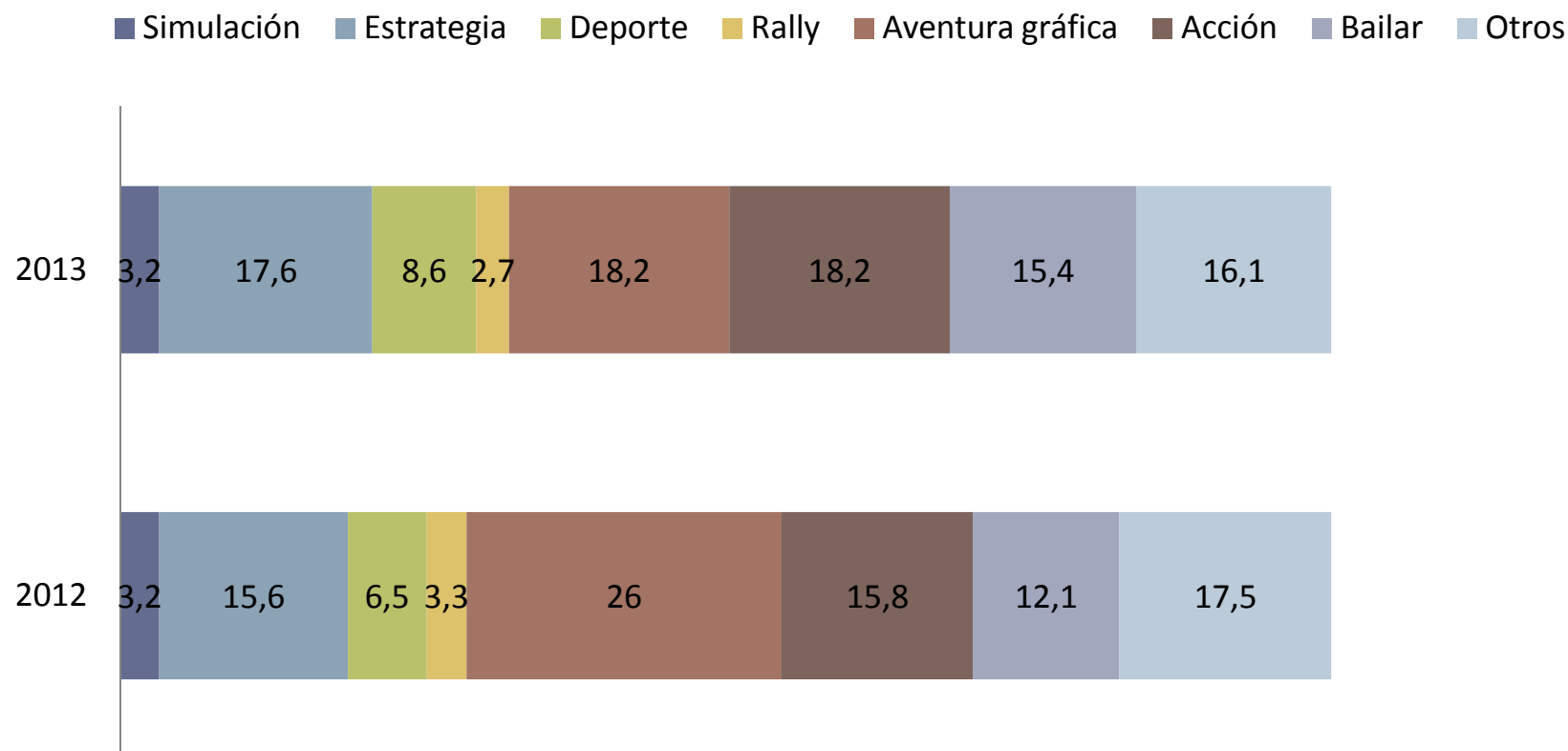
POSICIONAMIENTO DE LAS CONSOLAS EN RELACION AL GÉNERO (UNIDADES) Fuente: Gfk/aDeSe

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento



*Algunas plataformas incluidas en la leyenda no aparecen señaladas en la distribución del gráfico por no alcanzar cifras mínimamente representativas



En PC, **aventura gráfica y acción** son también los géneros más consumidos



EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

LOS MÁS VENDIDOS

TOP 20 SOFTWARE (UNIDADES) Fuente: aDeSe

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

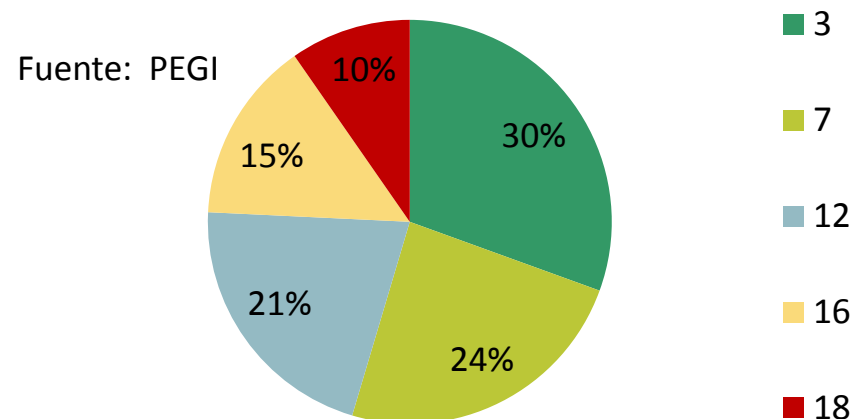
Pos	TÍTULO	PLATAFORMA	DITRIBUIDOR	GÉNERO	PEGI
1	GRAND THEFT AUTO V	PS3	TAKE 2	ACTION/COMBAT	18+
2	FIFA 14 (MOVE)	PS3	ELECTR. ARTS	SPORT	3+
3	CALL OF DUTY: GHOSTS	PS3	ACTIVISION	ACTION/COMBAT	18+
4	JUST DANCE 2014	WII	UBI SOFT	DANCE	3+
5	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	NINTENDO 3DS	NINTENDO	LIFE SIMULATION	3+
6	GRAND THEFT AUTO V	XBOX360	TAKE 2	ACTION/COMBAT	18+
7	THE LAST OF US	PS3	SONY	ACTION/COMBAT	18+
8	JUST DANCE 4	WII	UBI SOFT	DANCE	3+
9	CALL OF DUTY: BLACK OPS II	PS3	ACTIVISION	ACTION/COMBAT	18+
10	POKEMON Y	NINTENDO 3DS	NINTENDO	GRAPH.ADV./RPG	3+
11	POKEMON X	NINTENDO 3DS	NINTENDO	GRAPH.ADV./RPG	3+
12	FIFA 13 (MOVE)	PS3	ELECTR. ARTS	SPORT	3+
13	FAR CRY 3	PS3	UBI SOFT	ACTION/COMBAT	18+
14	NEW SUPER MARIO BROS. 2	NINTENDO 3DS	NINTENDO	PLATFORM	3+
15	PRO EVOLUTION SOCCER 2014	PS3	KONAMI	SPORT	3+
16	ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG	PS3	UBI SOFT	ACTION/COMBAT	18+
17	GOD OF WAR: ASCENSION	PS3	SONY	ACTION/COMBAT	18+
18	GRAN TURISMO 6	PS3	SONY	RACE/RALLY	3+
19	FIFA 14	PS4	ELECTR. ARTS	SPORT	3+
20	LUIGI'S MANSION 2	NINTENDO 3DS	NINTENDO	PLATFORM	7+



EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

EL SISTEMA PEGI

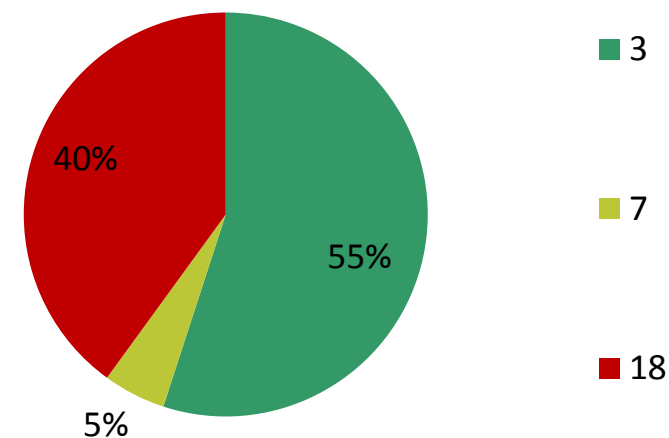
SEGMENTACIÓN SOBRE EL TOTAL DE JUEGOS CATALOGADOS EN 2013



**El 54% de los juegos catalogados
y el 60% de los más vendidos son
aptos para todos los públicos**

SEGMENTACIÓN SOBRE EL TOP 20 EN 2012

Fuente: aDeSe





EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

INVERSIÓN PUBLICITARIA DE LA INDUSTRIA DEL
VIDEOJUEGO

Medio	2012	2013	% Incremento 12 Vs 13
TELEVISION	21.086.361 €	18.049.717 €	-14%
DIARIOS	422.597 €	328.413 €	-22%
REVISTAS	1.969.979 €	1.137.598 €	-42%
INTERNET	1.160.999 €	789.117 €	-32%
CINE	373.820 €	538.883 €	44%
EXTERIOR	962.781 €	975.236 €	1%
RADIO	199.268 €	242.145 €	22%
SUPLEM. Y DOMINICALES	56.578 €	47.758 €	-16%
Total general	26.232.382 €	22.108.868 €	-16%

La inversión de la industria del videojuego en publicidad en medios superó 22 millones de euros en 2013



EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

AUTORREGULACIÓN PUBLICITARIA

RESULTADOS COPY ADVICE Fuente: Autocontrol

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

	2012	2013
Nº TOTAL DE COPY ADVICE	288	320
POSITIVOS (No se aprecian inconvenientes al contenido)	277	309
CON MODIFICACIONES (Se han introducido recomendaciones)	9	10
NEGATIVOS (Se ha desaconsejado la difusión)	2	1



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



EL MERCADO ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO EN 2013

BALANCE DEL ESTADO DE LA INDUSTRIA

➤ 2013 PUEDE CONSIDERARSE UN AÑO DE TRANSICIÓN QUE TRAE CONSIGO IMPORTANTES EXPECTATIVAS DE CARA A 2014

➤ El inicio de una etapa de crecimiento que arranca con cuatro factores:

- La mejora de la **situación económica**
- La consolidación de la **next gen**
- La madurez de los nuevos **modelos de distribución online**
- La aprobación el pasado 14 de febrero de la **reforma de la LPI**

- La reforma de la LPI establece sanciones para luchar contra lo que la ley denomina "**facilitadores**" de enlaces, **páginas web que enlazan a contenido de terceros sin compensación y con ánimo de lucro.**
- Otro de los puntos importantes de la nueva LPI es la **restricción de la definición de copia privada.**
- **El paso pendiente es la reforma del Código Penal (artículo 270.4)** para evitar la impunidad ante el craqueo de consolas con fines maliciosos

Todo ello redundará en un beneficio económico para España ya que contribuirá a que nuestro país gane credibilidad como un mercado capaz de generar inversiones en uno de los sectores industriales del futuro

- ✓ **Primera industria cultural en términos de consumo**
- ✓ La industria del videojuego está llamada a tener un papel protagonista en la **generación riqueza y tejido industrial innovador**
- ✓ Una industria con una capacidad de innovación tecnológica que va más allá del entretenimiento. **Gamificación & Serious Games**

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Toda la información disponible en www.adese.es