

VIDEOJUEGOS

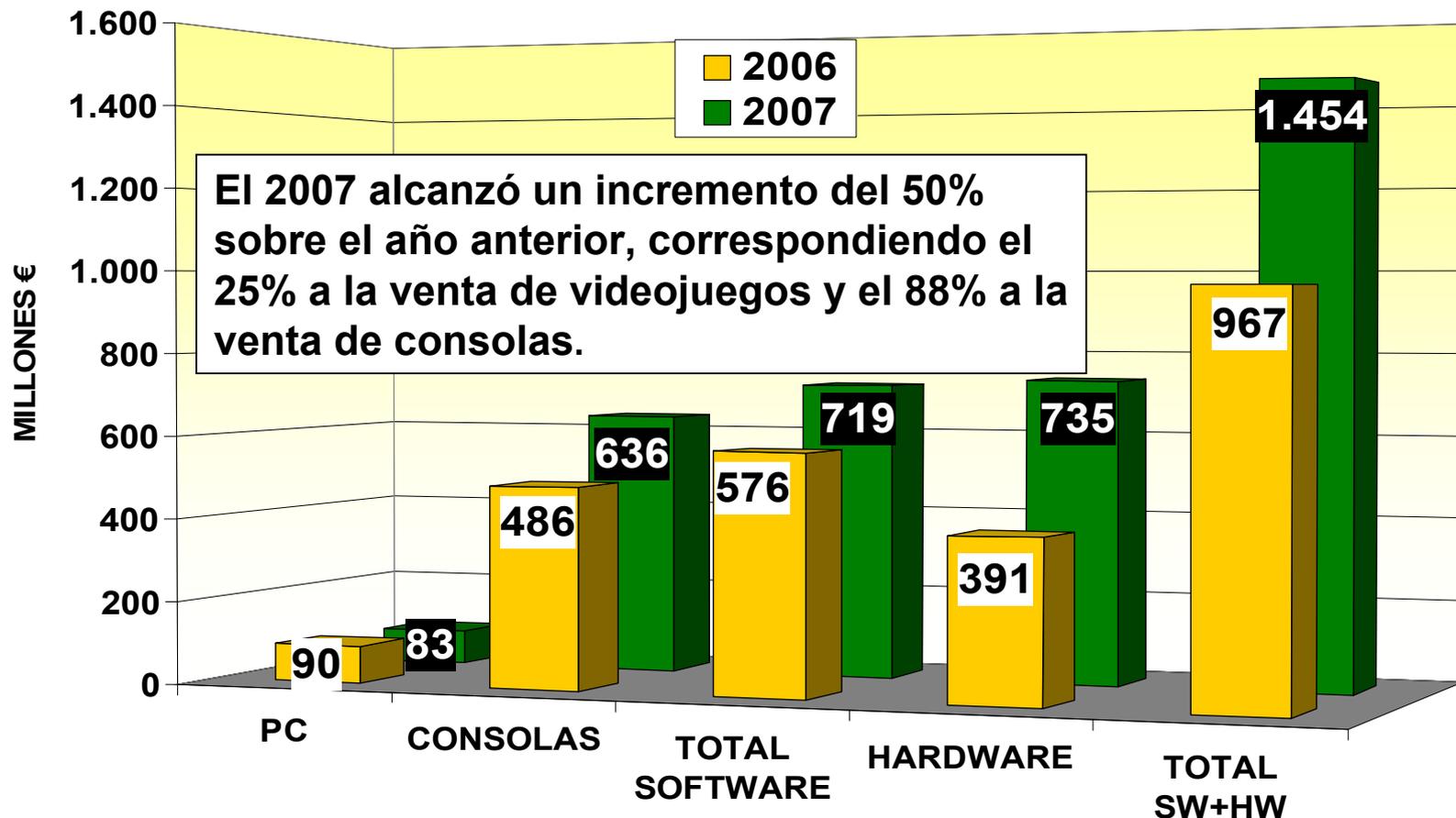
RESULTADOS 2007

RESULTADOS DEL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN 2007

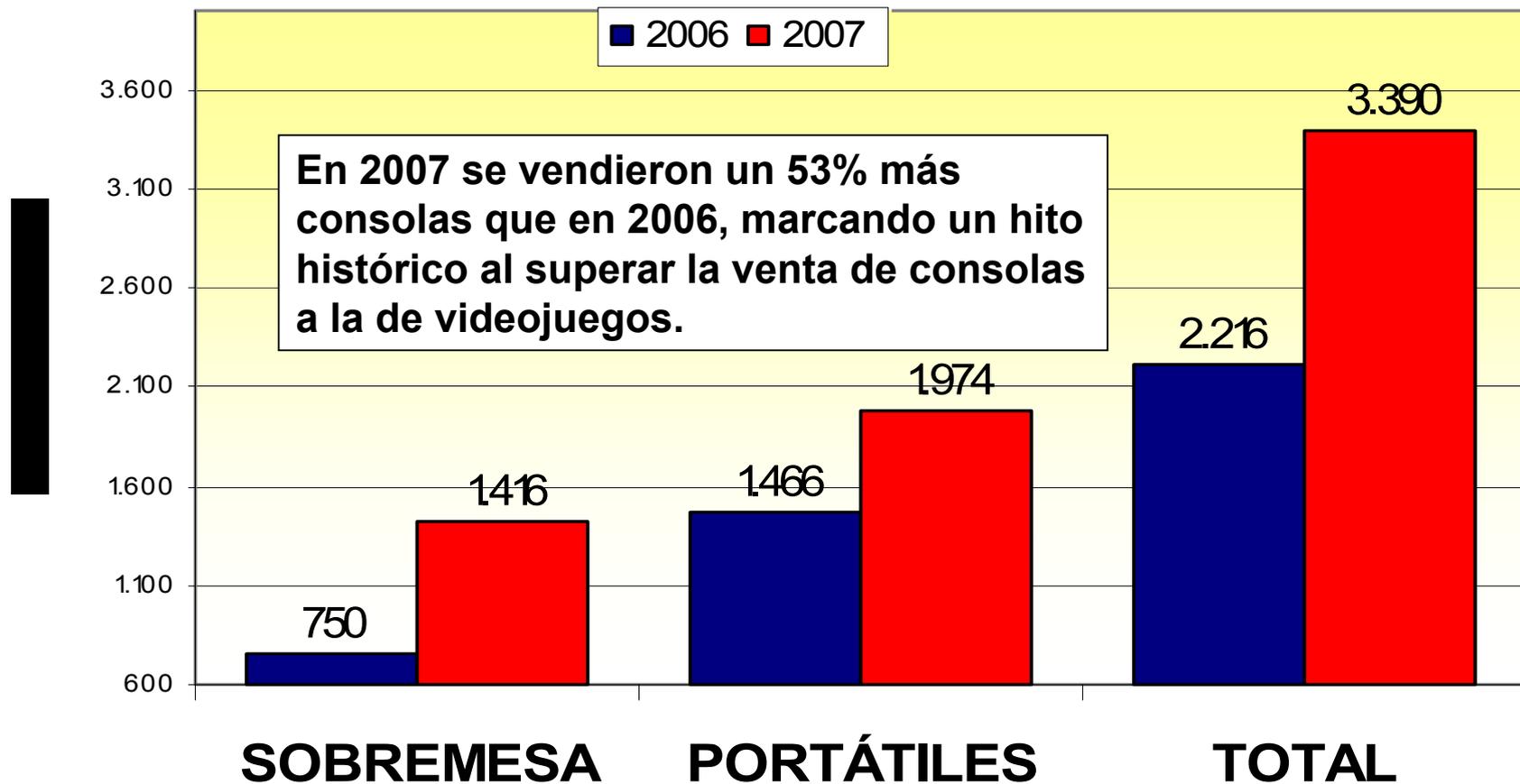
- 1. Consumo en España.**
- 2. España en el entorno europeo del consumo.**
- 3. Calificación de videojuegos, sistema PEGI.**
- 4. Estimación del consumo de ocio audiovisual e interactivo.**
- 5. Desarrollo local.**
- 6. Inversión en publicidad.**
- 7. Control de la publicidad.**
- 8. Piratería de videojuegos.**

1. CONSUMO EN ESPAÑA

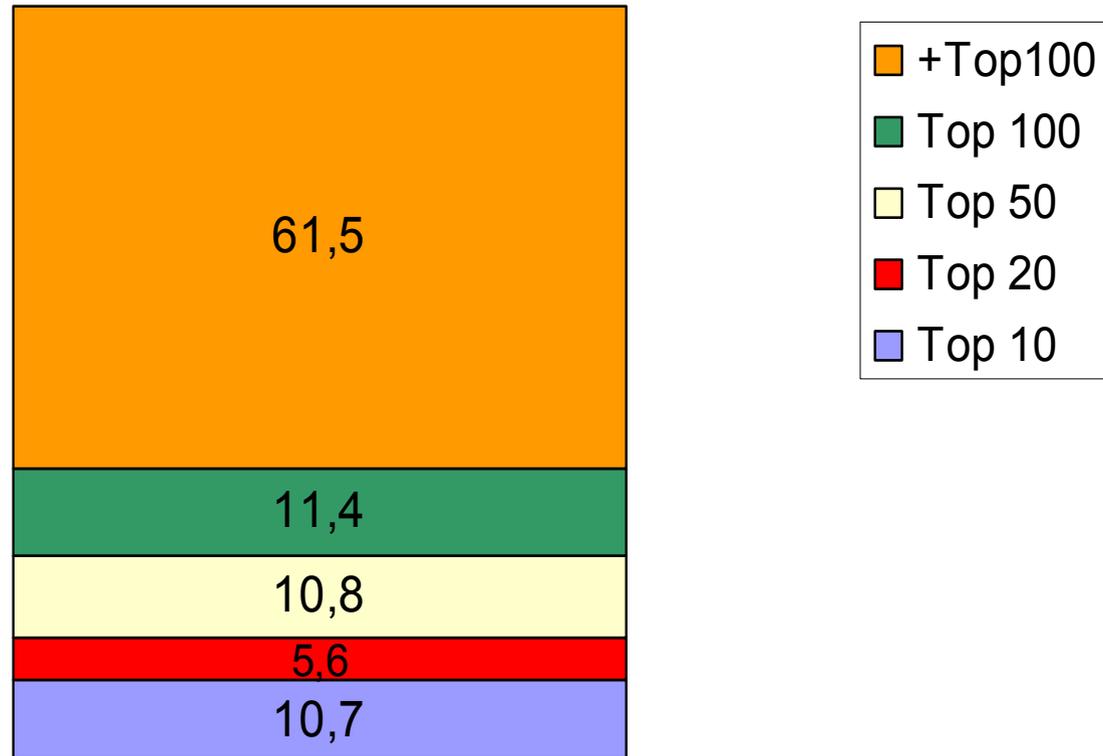
CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS EN ESPAÑA EN 2007



CONSOLAS VENDIDAS EN ESPAÑA EN 2007 EN UNIDADES

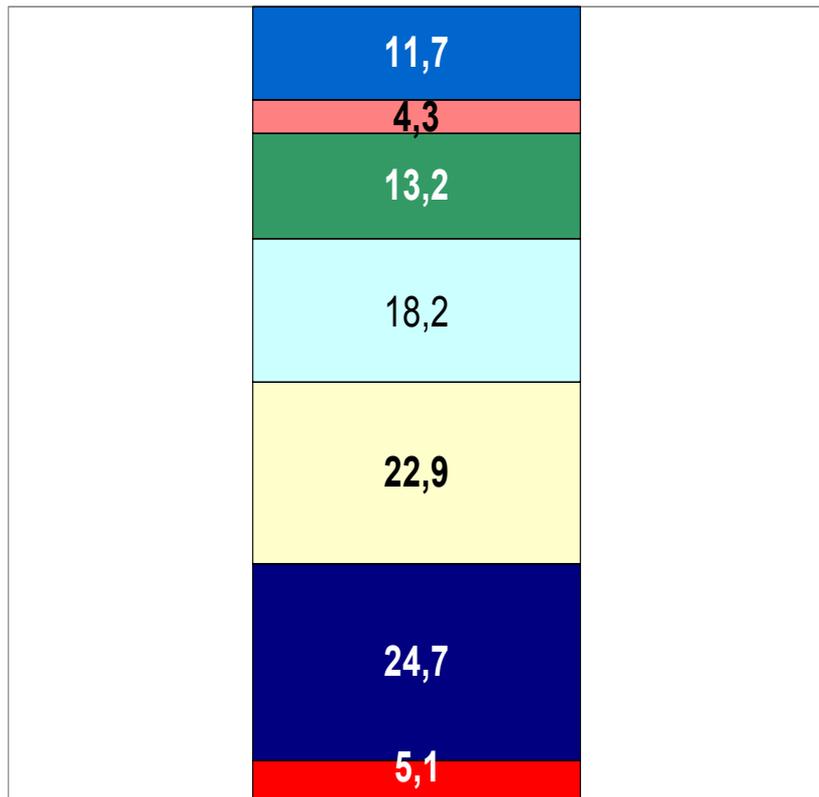


PORCENTAJE EN LA CONCENTRACIÓN DE VENTAS EN VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS



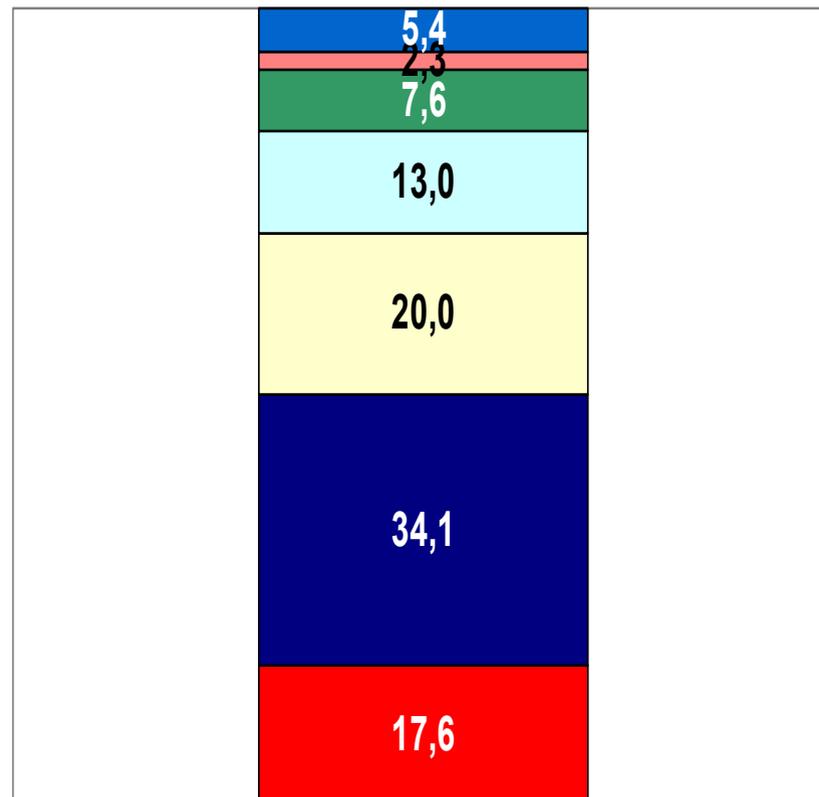
AÑO 2007

DISTRIBUCIÓN DEL CONSUMO EN VALOR POR TRAMOS DE PRECIO



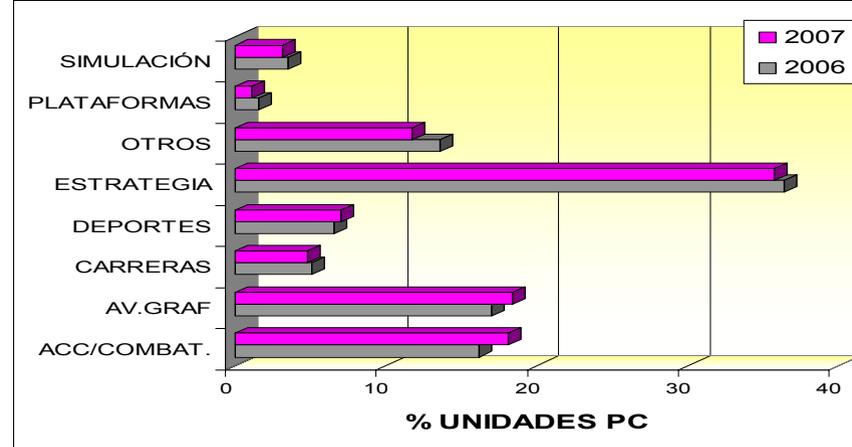
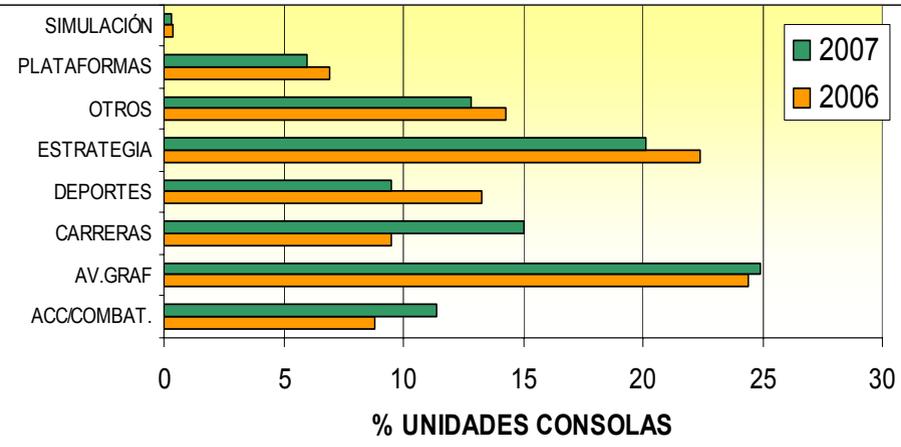
■ > 15 EUR
 ■ >15 € <30 €
 ■ >30 € <40 €
 ■ >40 € <50 €
■ >50 € <60 €
 ■ >60 € <65 €
 ■ >65 €

DISTRIBUCIÓN DEL CONSUMO EN UNIDADES POR TRAMOS DE PRECIO

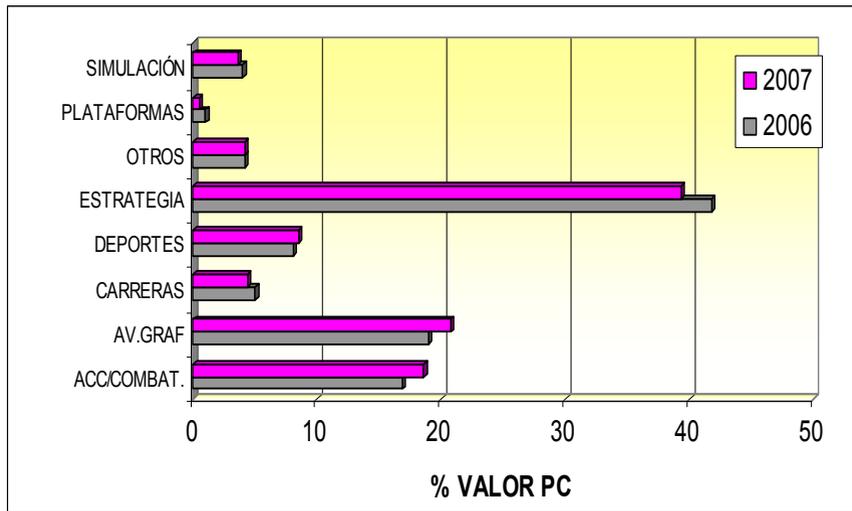
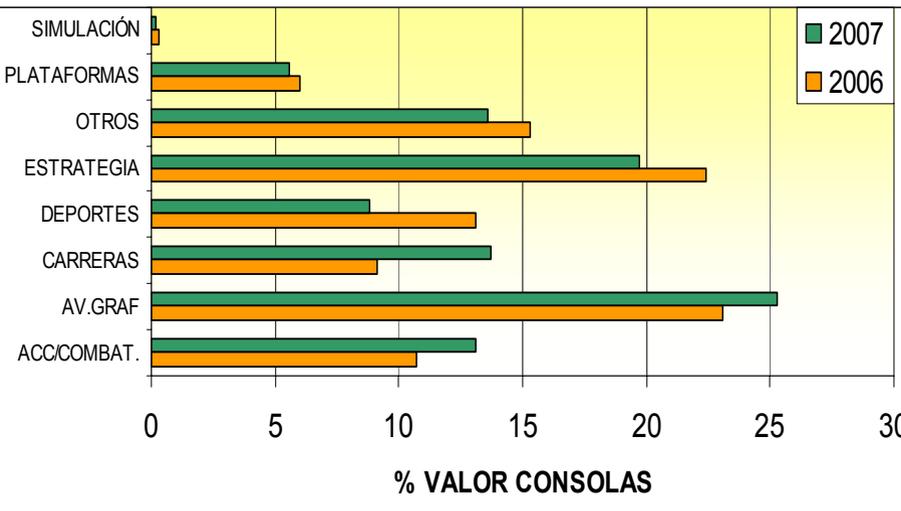


■ > 15 EUR
 ■ >15 € <30 €
 ■ >30 € <40 €
 ■ >40 € <50 €
■ >50 € <60 €
 ■ >60 € <65 €
 ■ >65 €

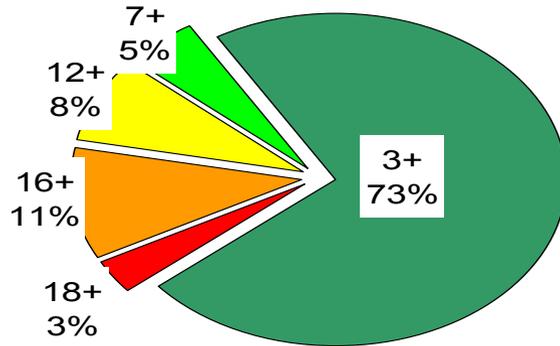
SEGMENTACIÓN POR GÉNERO



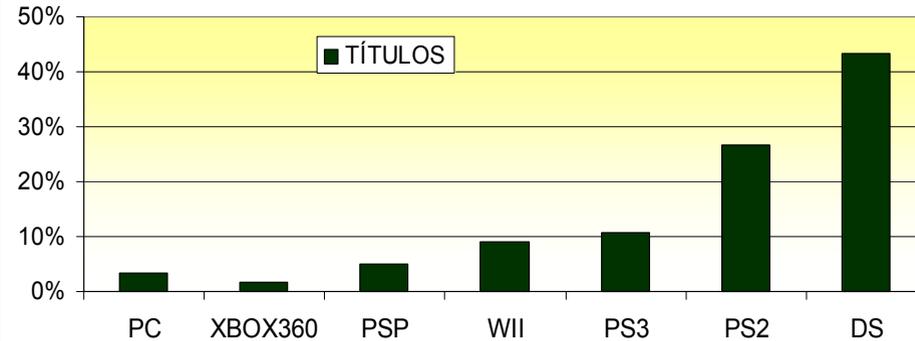
La categoría OTROS, corresponde a títulos como Buzz, Eye Toy, Wii play, Singstar, English Training, Guitar Hero, etc



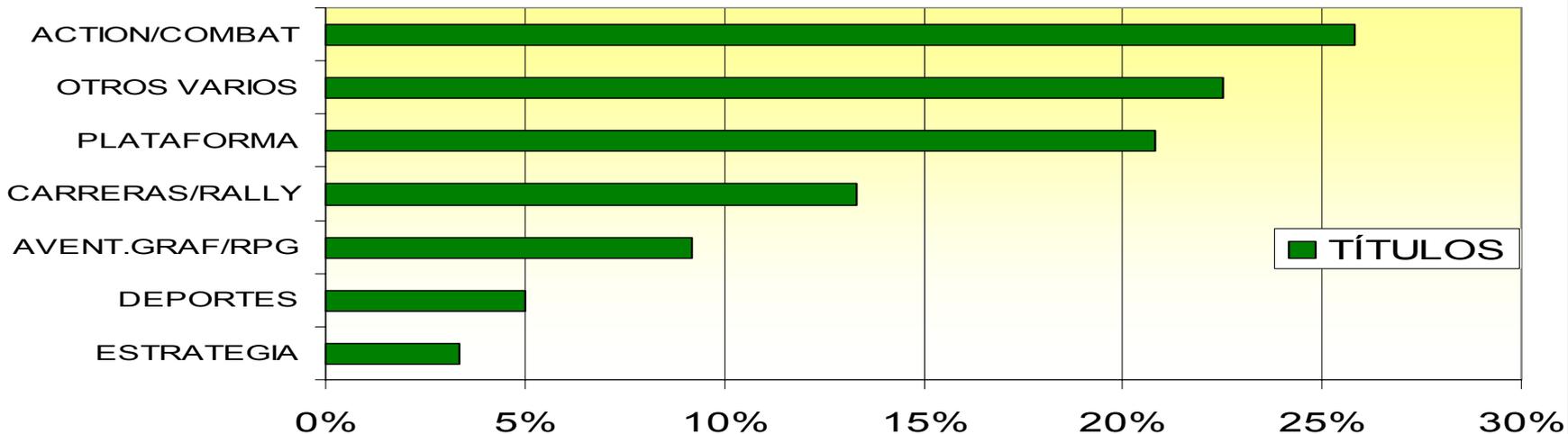
TOP 10 MENSUAL POR EDADES EN 2007



TOP 10 MENSUAL POR PLATAFORMAS EN 2007

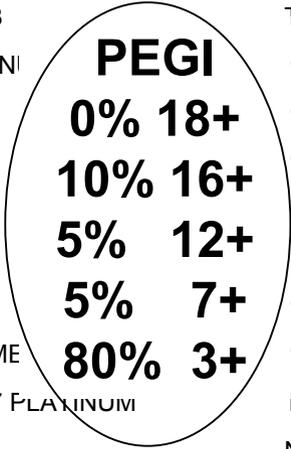


TOP 10 MENSUAL POR GENEROS EN 2007



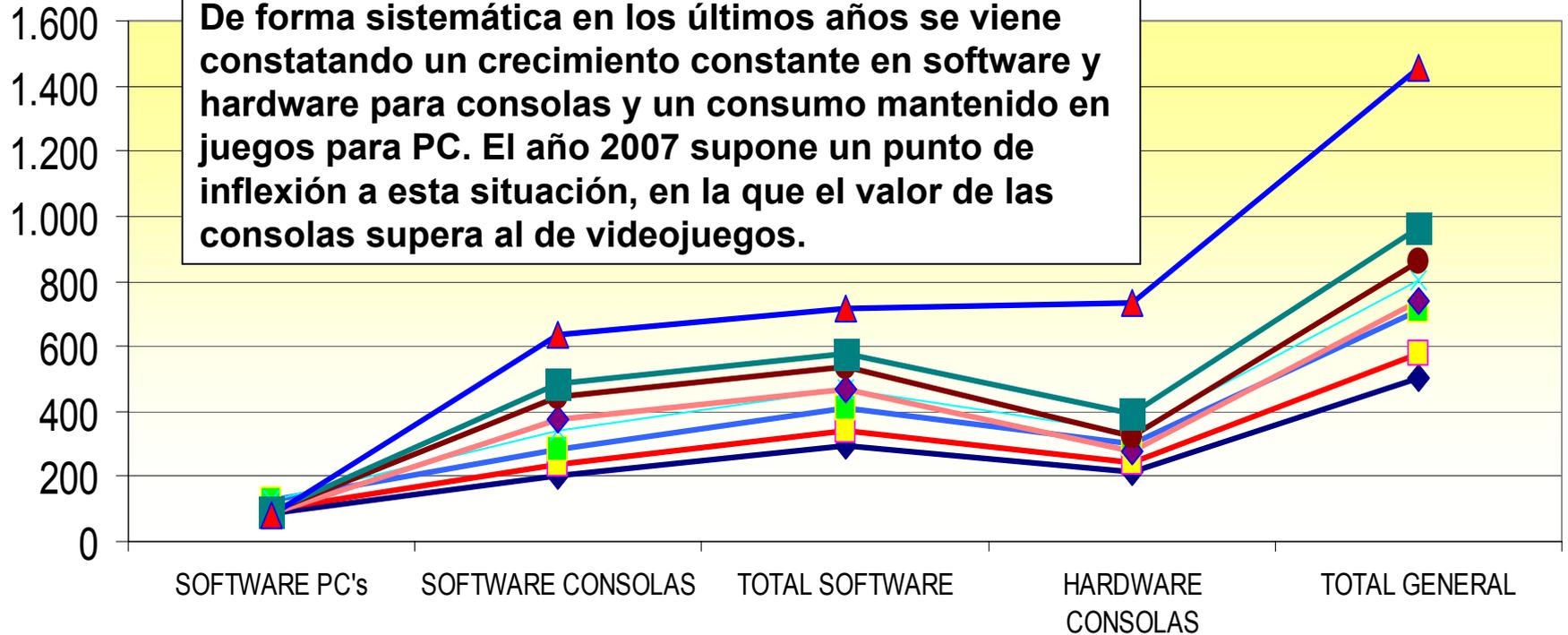
TOP 20, AÑO 2007 TODAS LAS PLATAFORMAS

POS.	TÍTULOS	DISTRIBUIDOR	GÉNERO	PLATAFOR.	PEGI
1	MAS BRAIN TRAINING	NINTENDO	ESTRATEGIA	DS	3+
2	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA	NINTENDO	ESTRATEGIA	DS	3+
3	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	KONAMI	DEPORTES	PS2	3+
4	WII PLAY	NINTENDO	OTROS	WII	3+
5	POKEMON DIAMANTE	NINTENDO	AVENT.GRAF./RPG	DS	3+
6	NEW SUPER MARIO BROS.	NINTENDO	PLATAFORMA	DS	3+
7	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008	THQ	ACCIÓN/COMBATE	PS2	16+
8	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINI	KONAMI	DEPORTES	PS2	3+
9	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	KONAMI	DEPORTES	PS3	3+
10	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD	NINTENDO	AVENT.GRAF./RPG	DS	3+
11	FIFA 08	ELECTRONIC ARTS	DEPORTES	PS2	3+
12	BIG BRAIN ACADEMY	NINTENDO	ESTRATEGIA	DS	3+
13	POKEMON PERLA	NINTENDO	AVENT.GRAF./RPG	DS	3+
14	ENGLISH TRAINING: DISFRUTA Y ME	NINTENDO	OTROS	DS	3+
15	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 PLATINUM	THQ	ACCIÓN/COMBATE	PS2	16+
16	POKEMON RANGER	NINTENDO	AVENT.GRAF./RPG	DS	3+
17	MARIO KART DS	NINTENDO	CARRERAS	DS	3+
18	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	NINTENDO	AVENT.GRAF./RPG	DS	7+
19	FINAL FANTASY XII	PROEIN	AVENT.GRAF./RPG	PS2	12+
20	PRO EVOLUTION SOCCER 6	KONAMI	DEPORTES	PS2	3+



EVOLUCIÓN DEL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA PERIODO 2000-2007

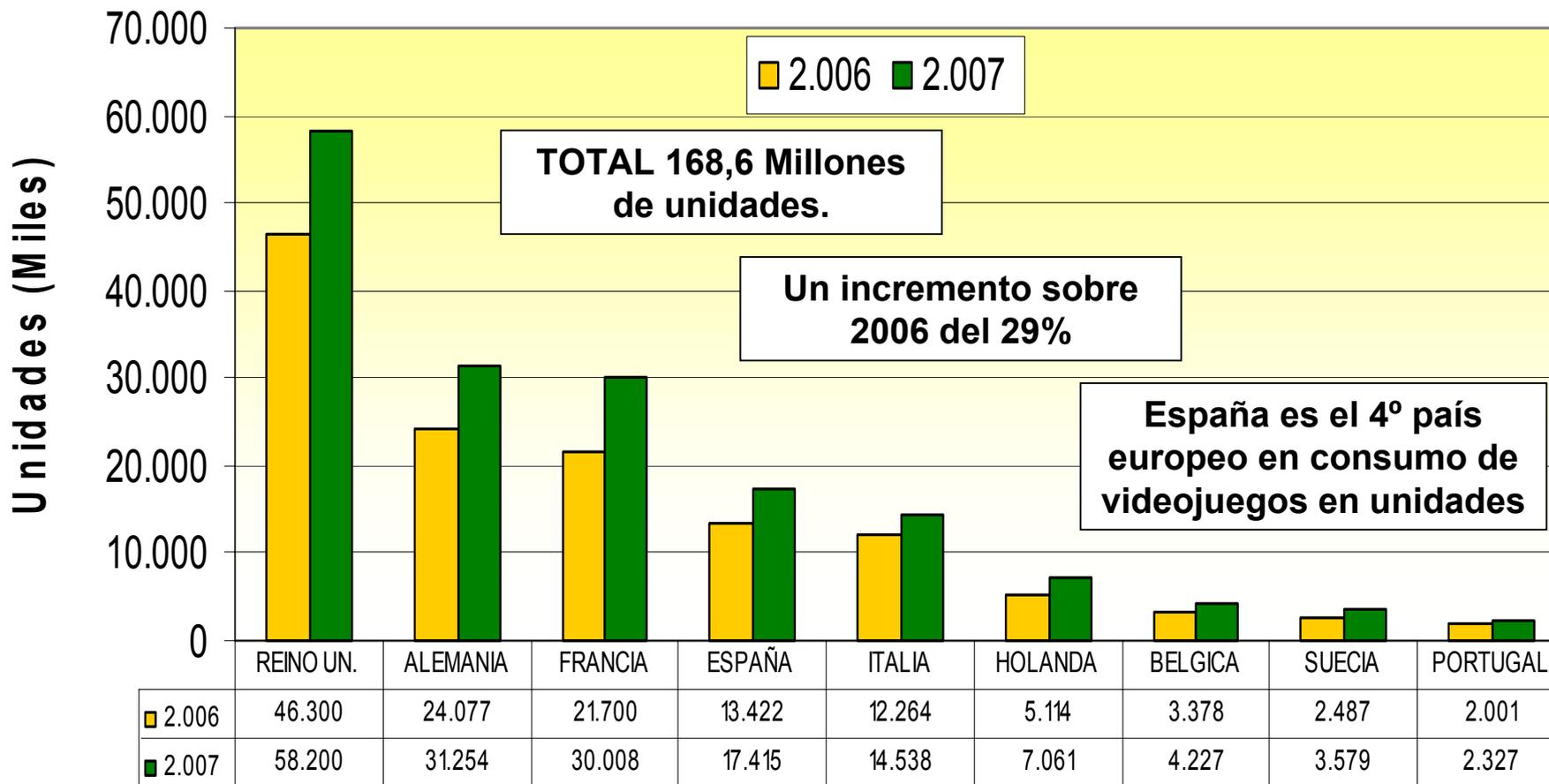
De forma sistemática en los últimos años se viene constatando un crecimiento constante en software y hardware para consolas y un consumo mantenido en juegos para PC. El año 2007 supone un punto de inflexión a esta situación, en la que el valor de las consolas supera al de videojuegos.



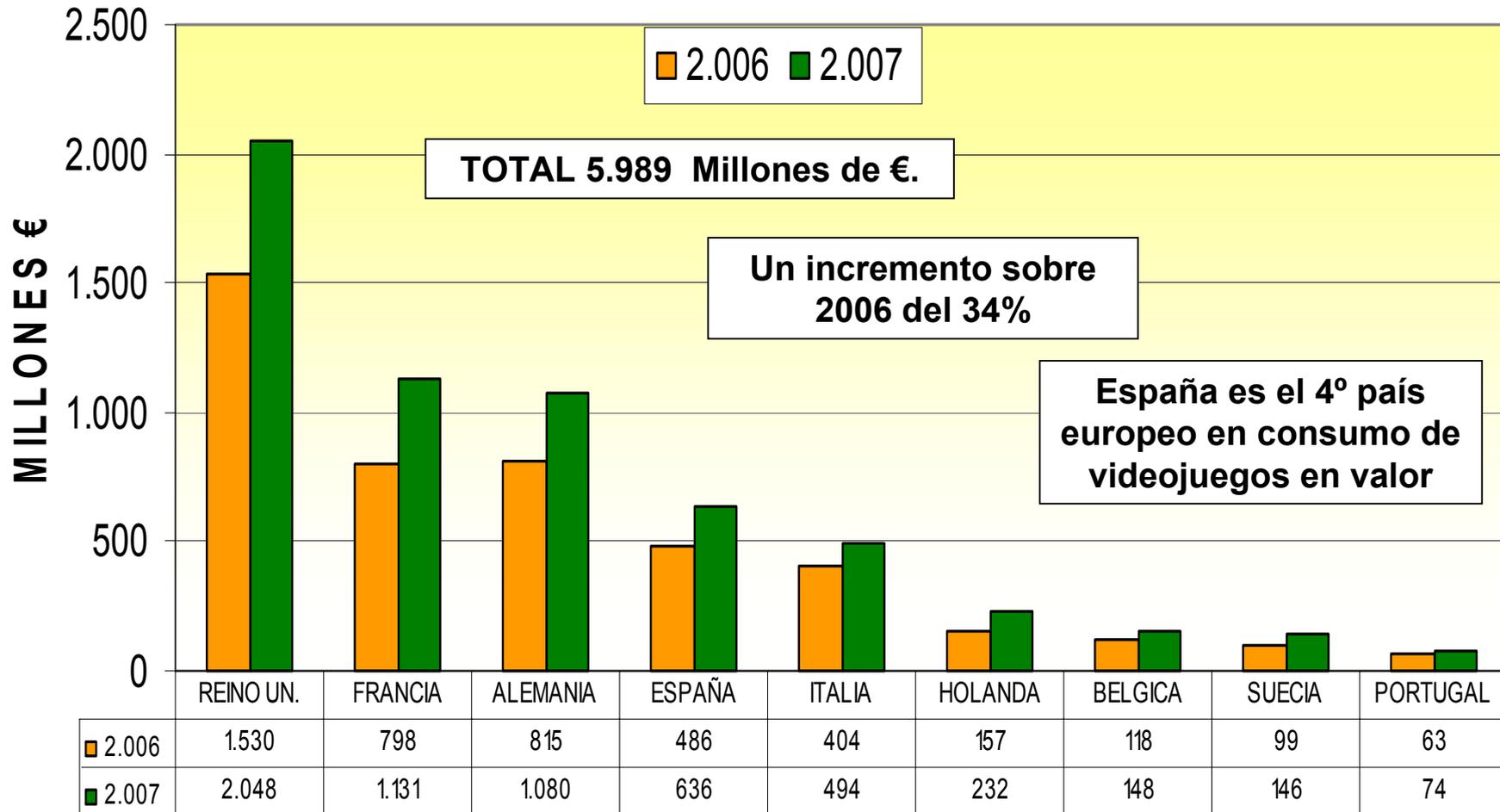
◆ Año 2000
■ Año 2001
■ Año 2002
✕ Año 2003
◆ Año 2004
● Año 2005
■ Año 2006
▲ Año 2007

2. ESPAÑA EN EL ENTORNO EUROPEO DEL CONSUMO

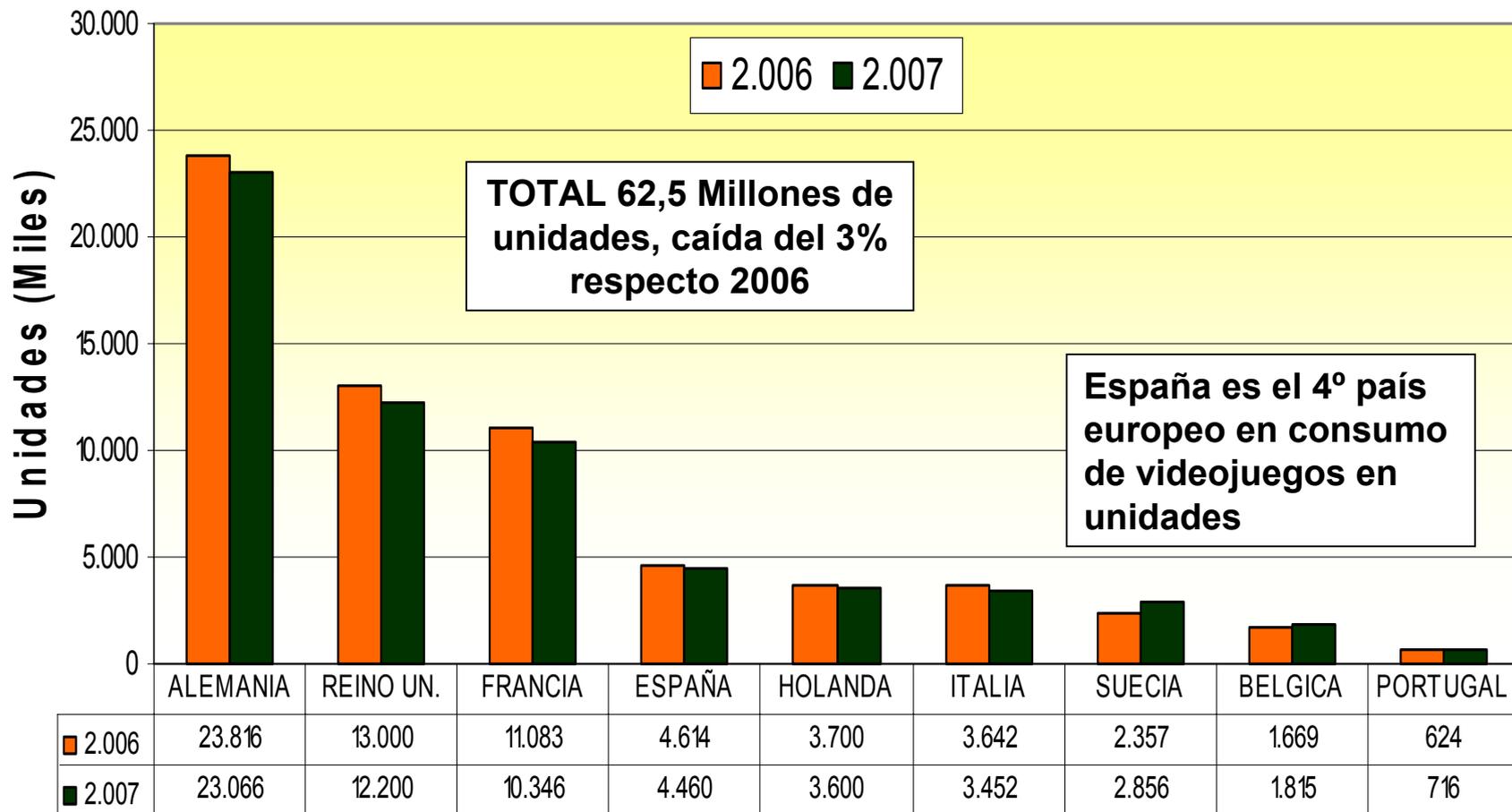
CONSUMO DE SOFTWARE EN UNIDADES PARA CONSOLAS EN EUROPA:



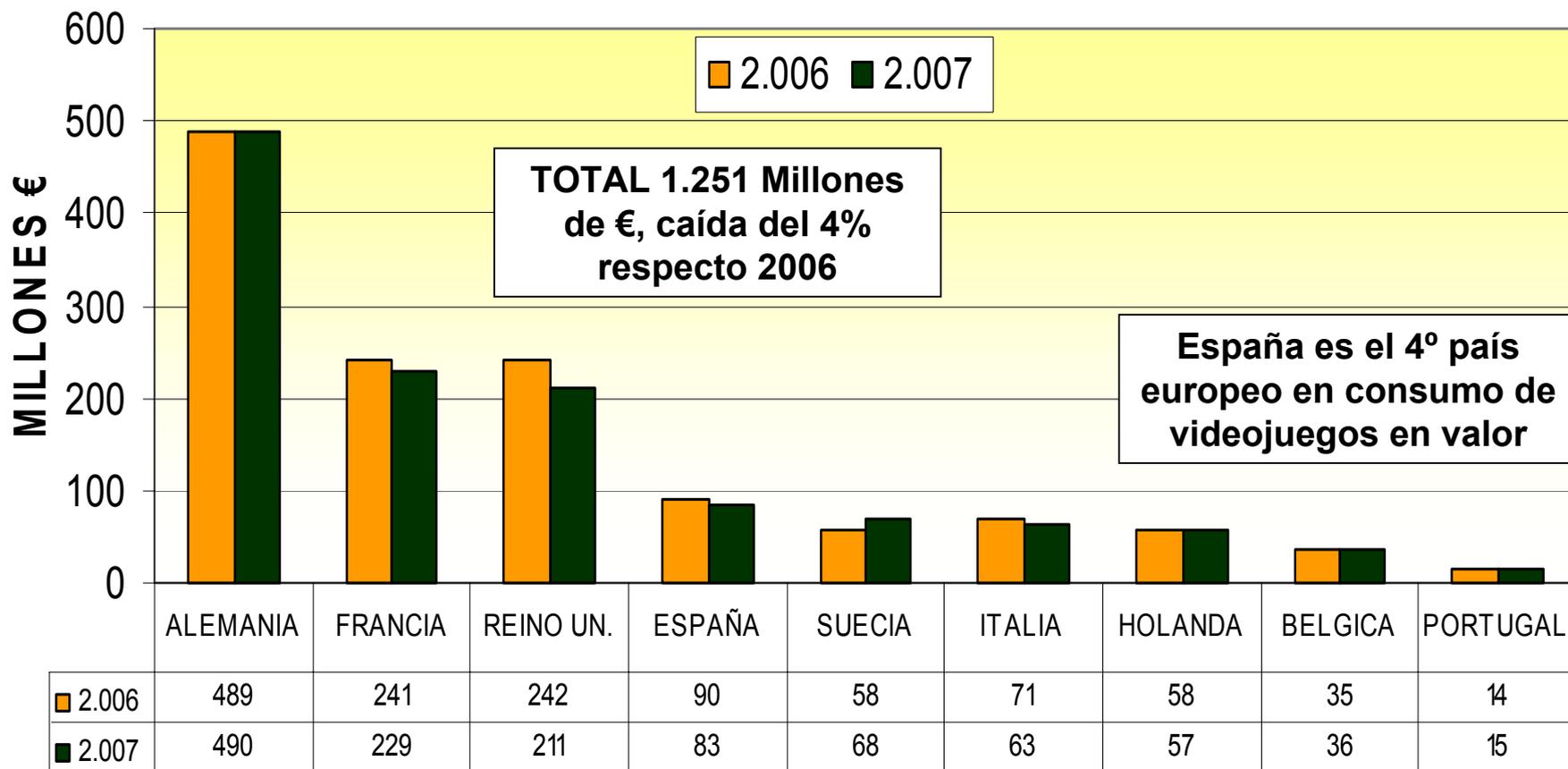
CONSUMO DE SOFTWARE EN VALOR PARA CONSOLAS EN EUROPA:



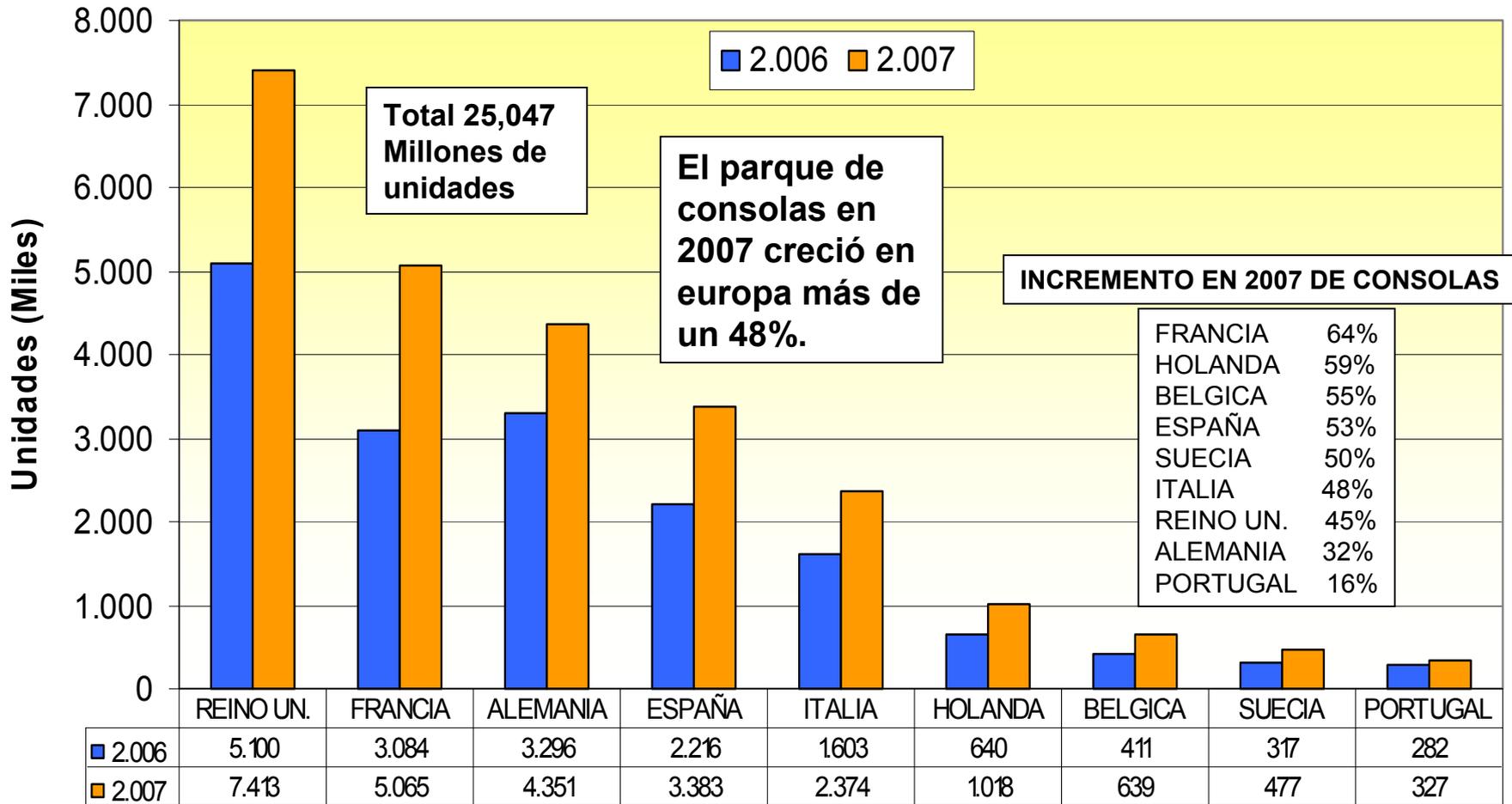
CONSUMO DE SOFTWARE EN UNIDADES PARA PC EN EUROPA



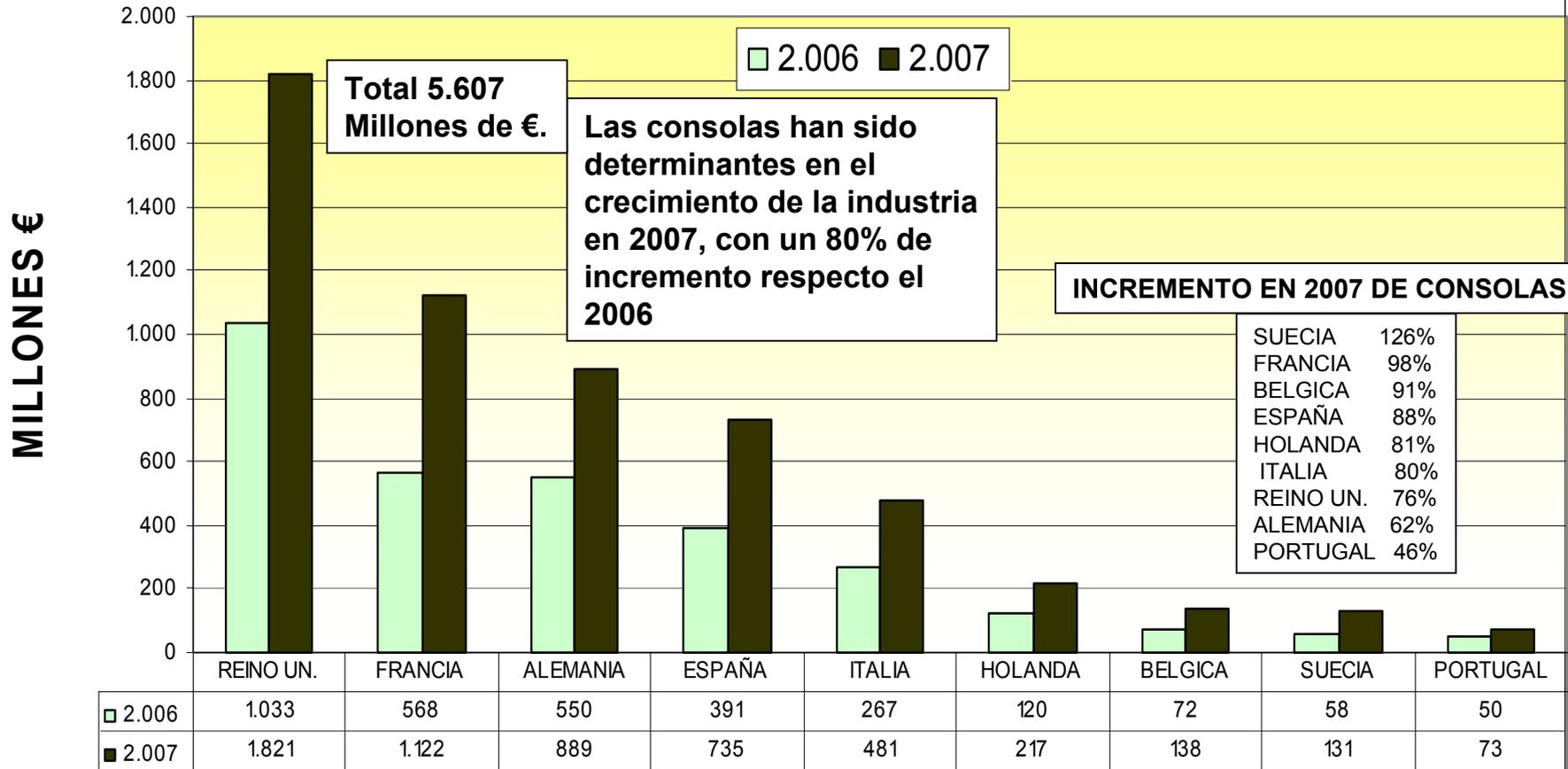
CONSUMO DE SOFTWARE EN VALOR PARA PC EN EUROPA



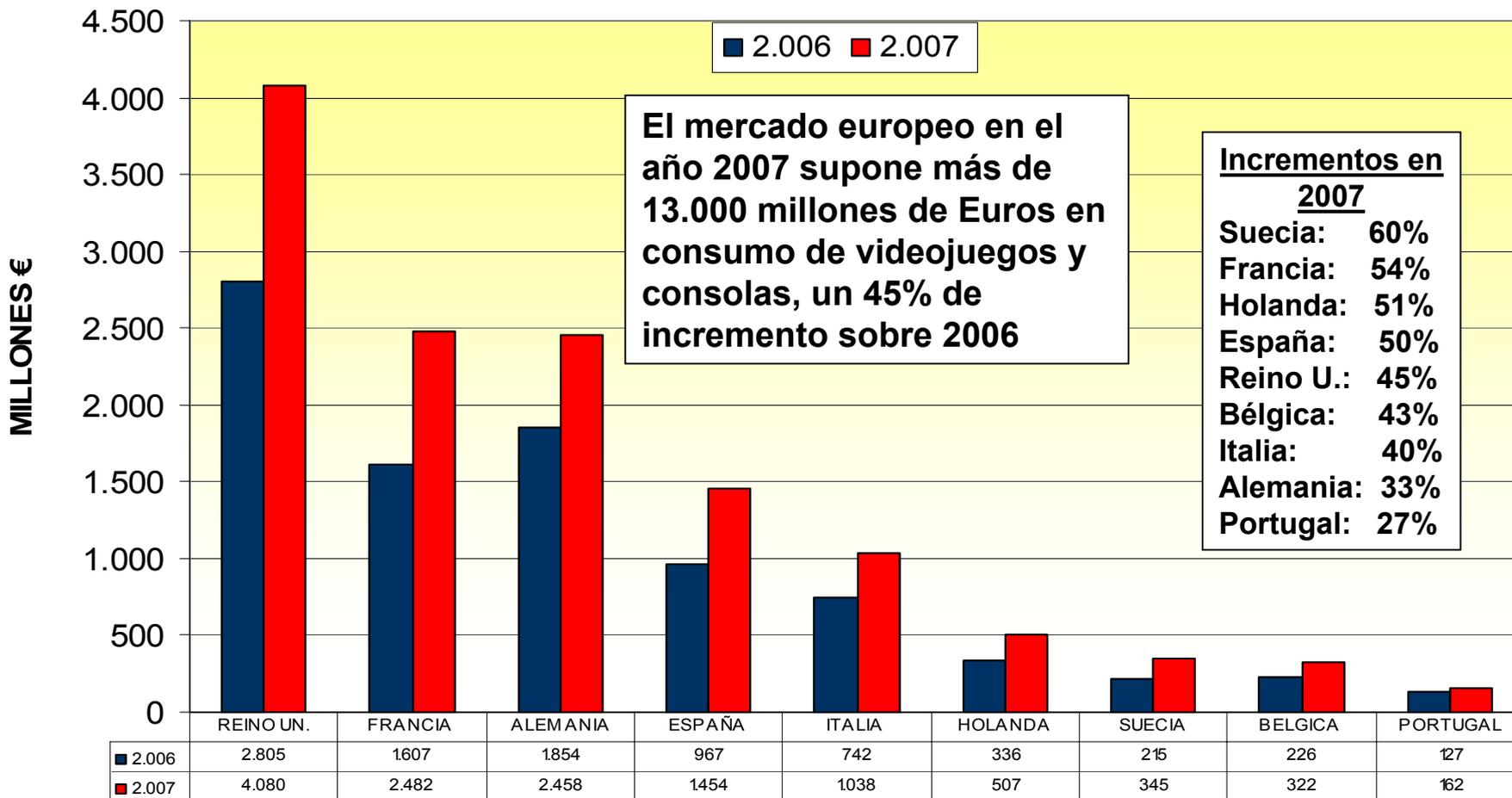
CONSOLAS EN UNIDADES EN EUROPA



VALOR DE LAS CONSOLAS VENDIDAS EN EUROPA

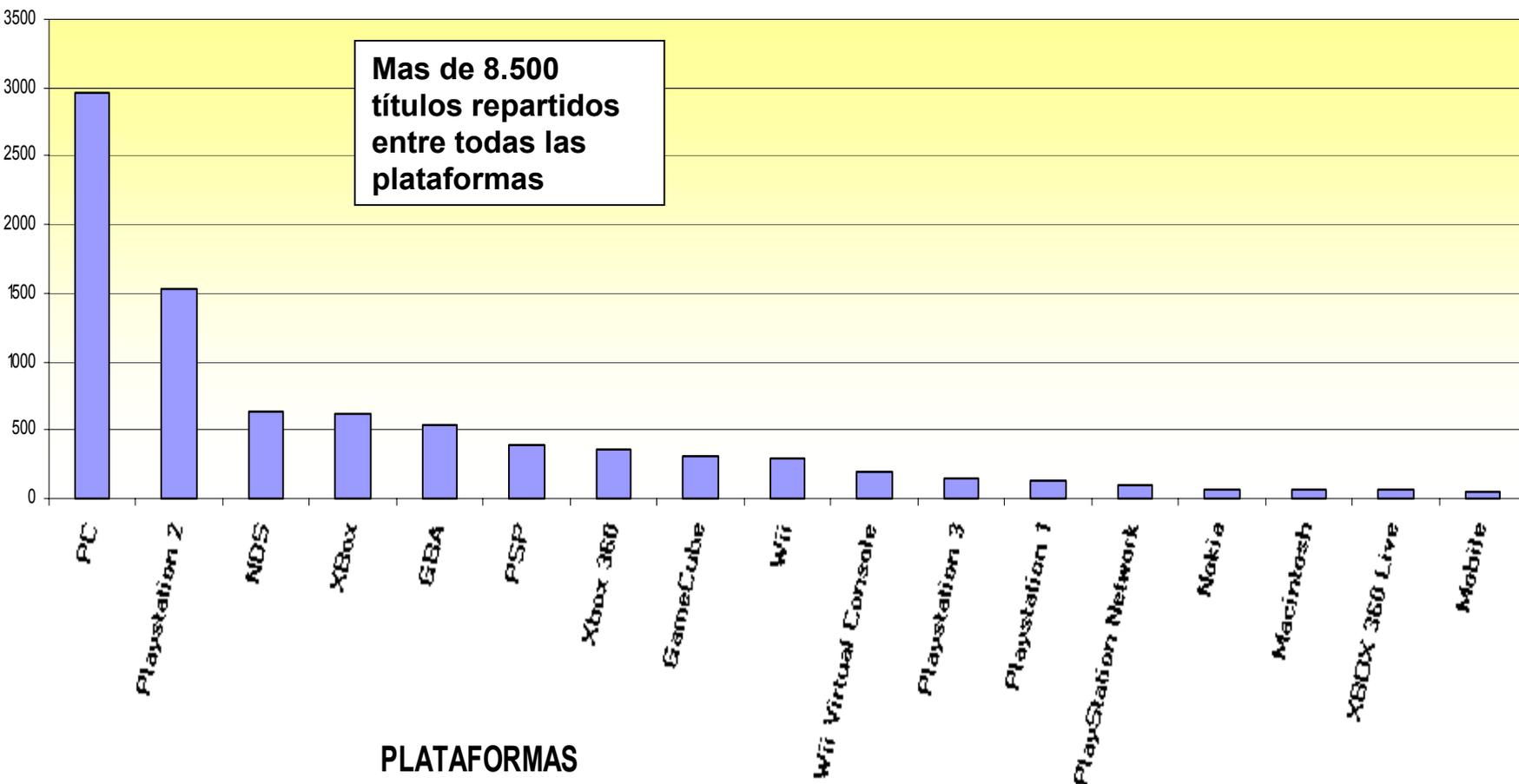


TOTAL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN EUROPA



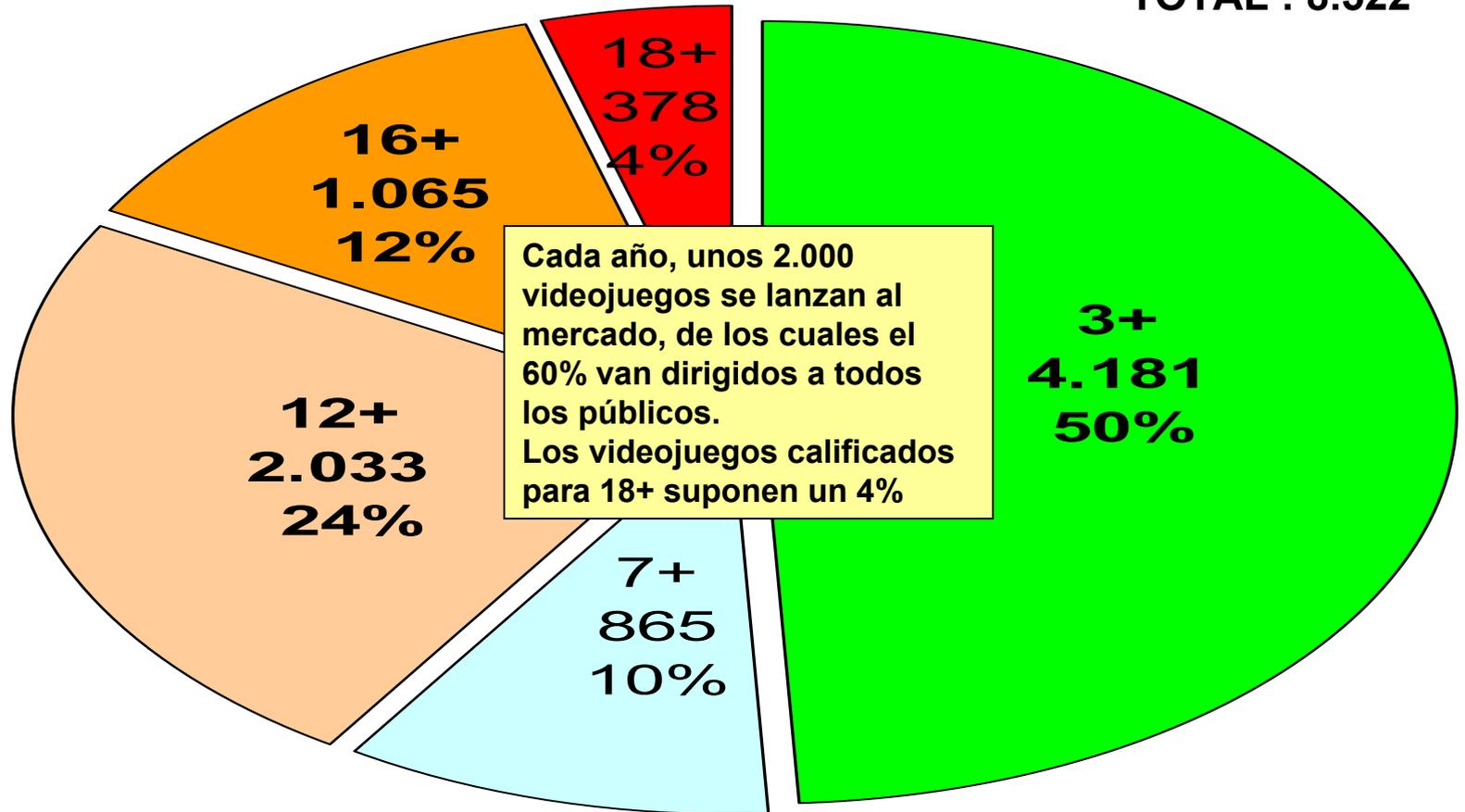
3. CALIFICACIÓN DE VIDEOJUEGOS, SISTEMA PEGI

PRODUCTOS EN EL MERCADO, POR PLATAFORMAS, CALIFICADOS POR EL SISTEMA PEGI



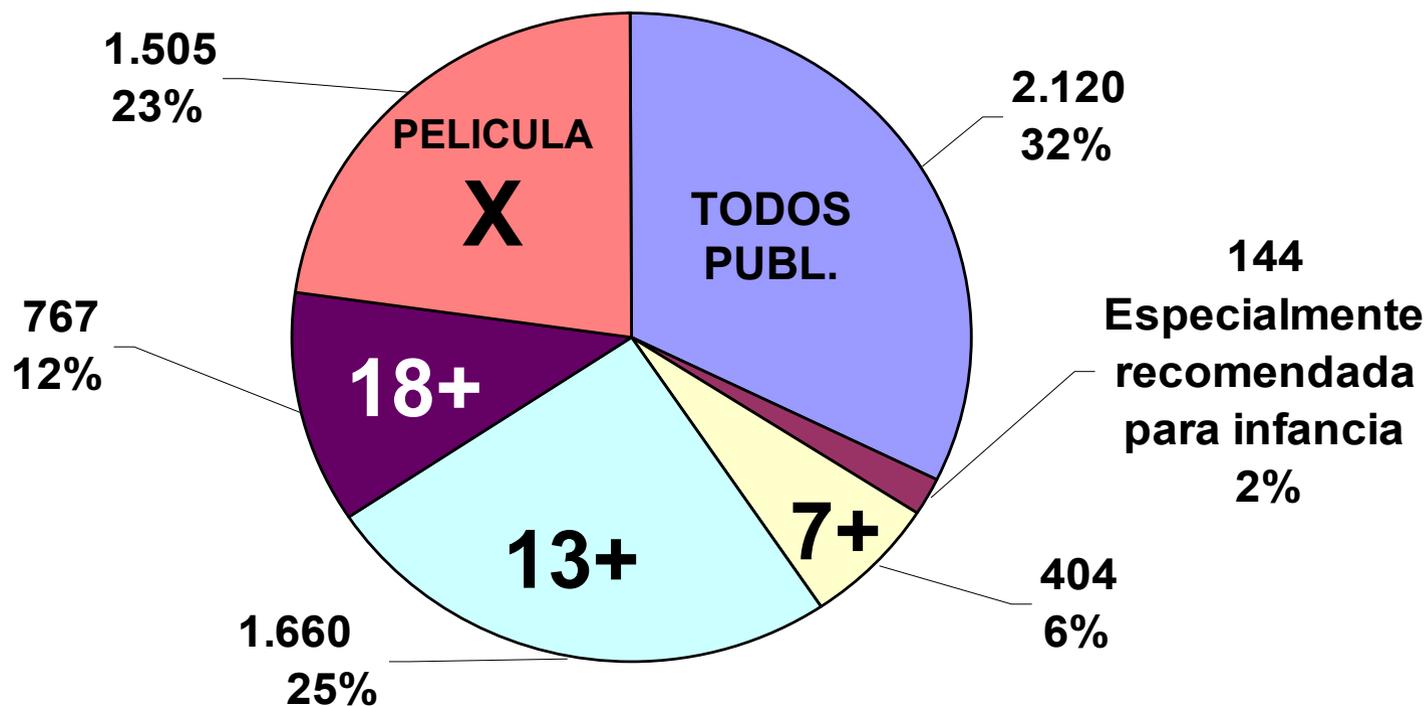
PRODUCTOS ACTUALMENTE EN EL MERCADO, CALIFICADOS POR EL SISTEMA PEGI

TOTAL : 8.522



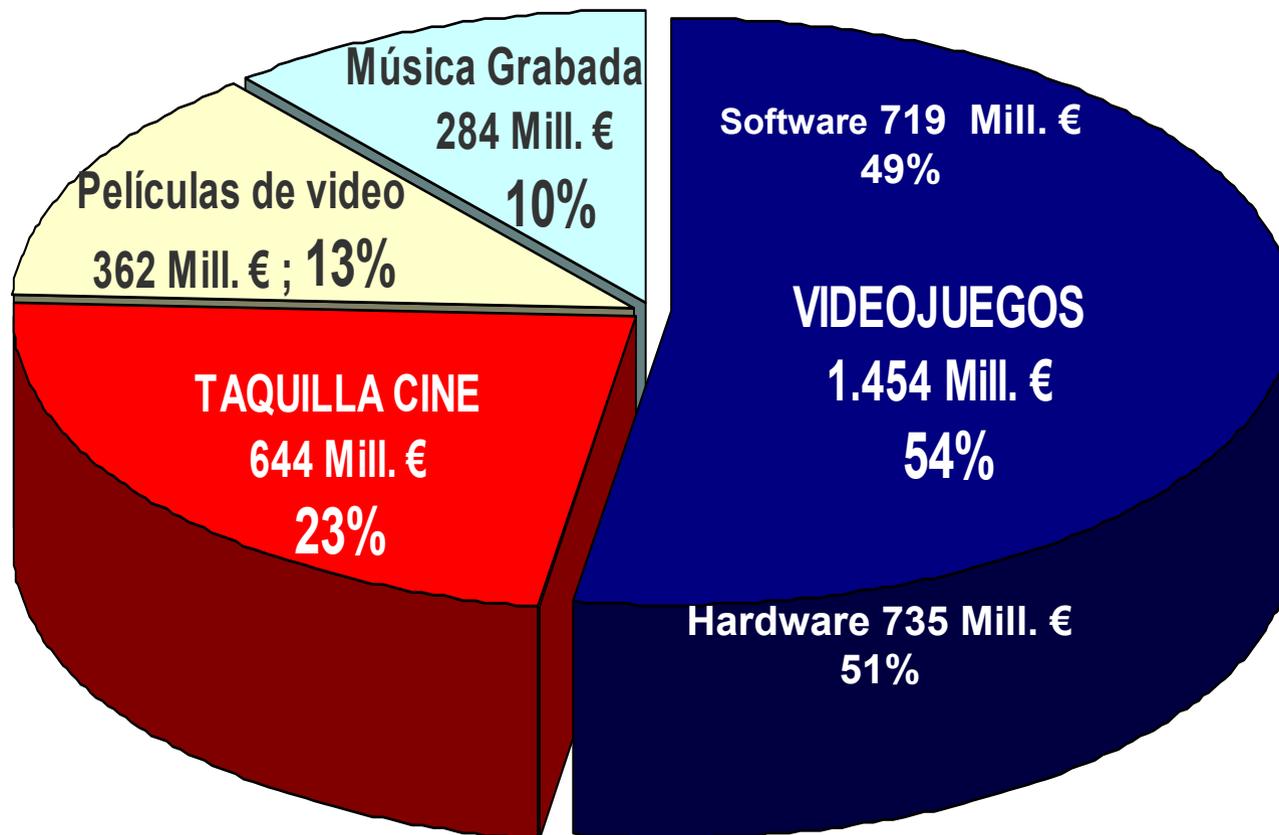
PELICULAS POR GRUPOS DE EDAD

CALIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDADES



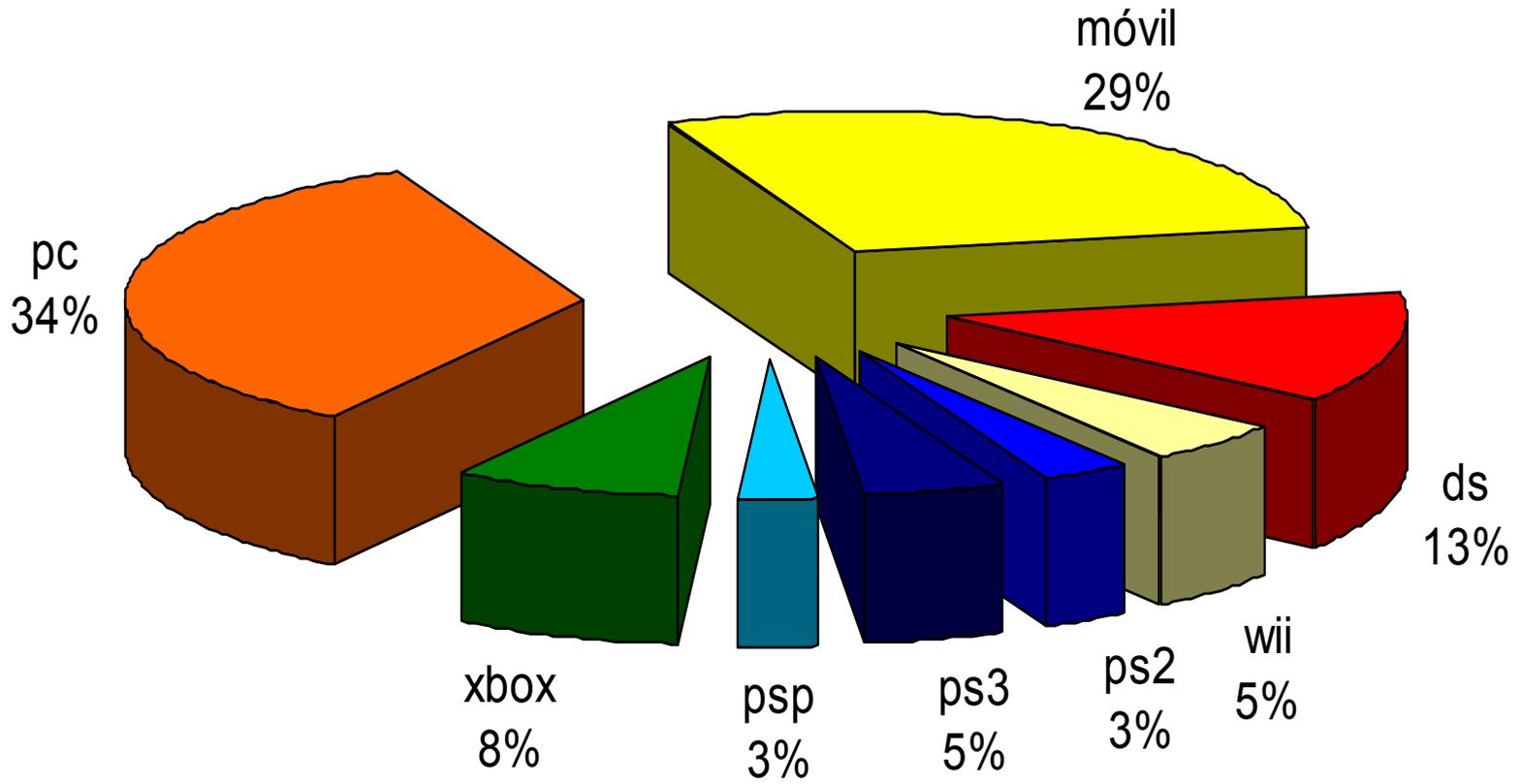
4. ESTIMACIÓN DEL CONSUMO DE OCIO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO

ESTIMACIÓN DEL CONSUMO DE OCIO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO EN ESPAÑA EN 2007

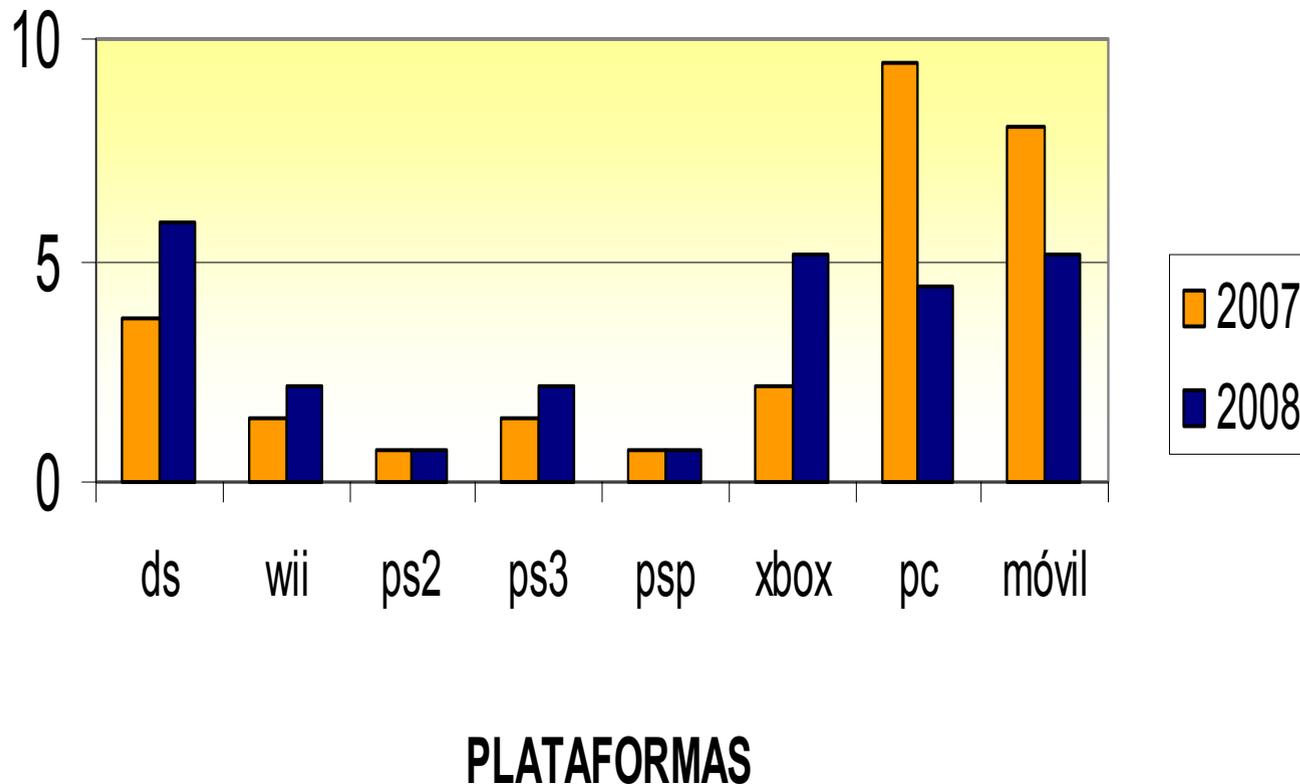


5. DESARROLLO LOCAL

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS POR PLATAFORMA EN 2007



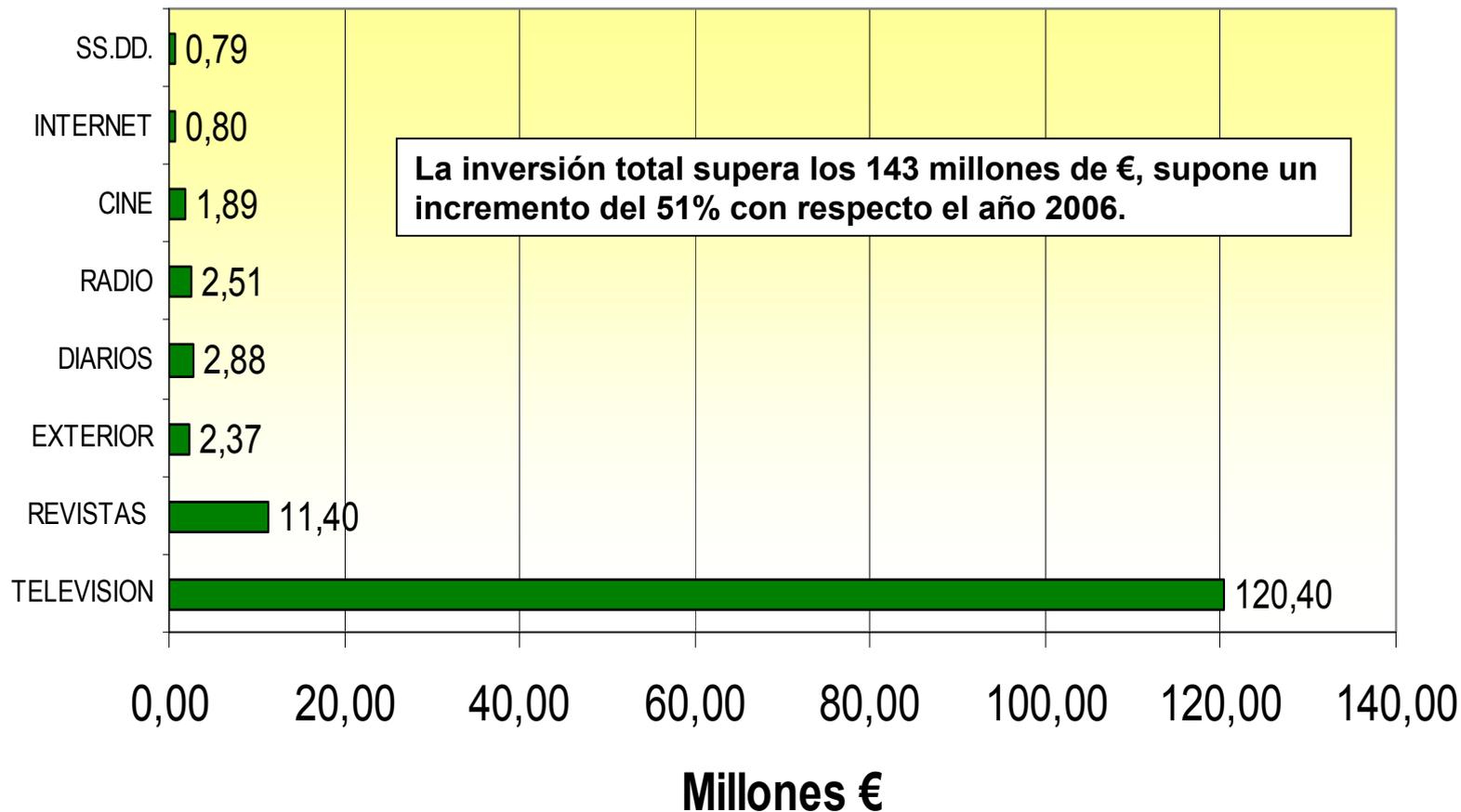
COMPARATIVA PROYECTOS DE DESARROLLO LOCAL 2007-2008



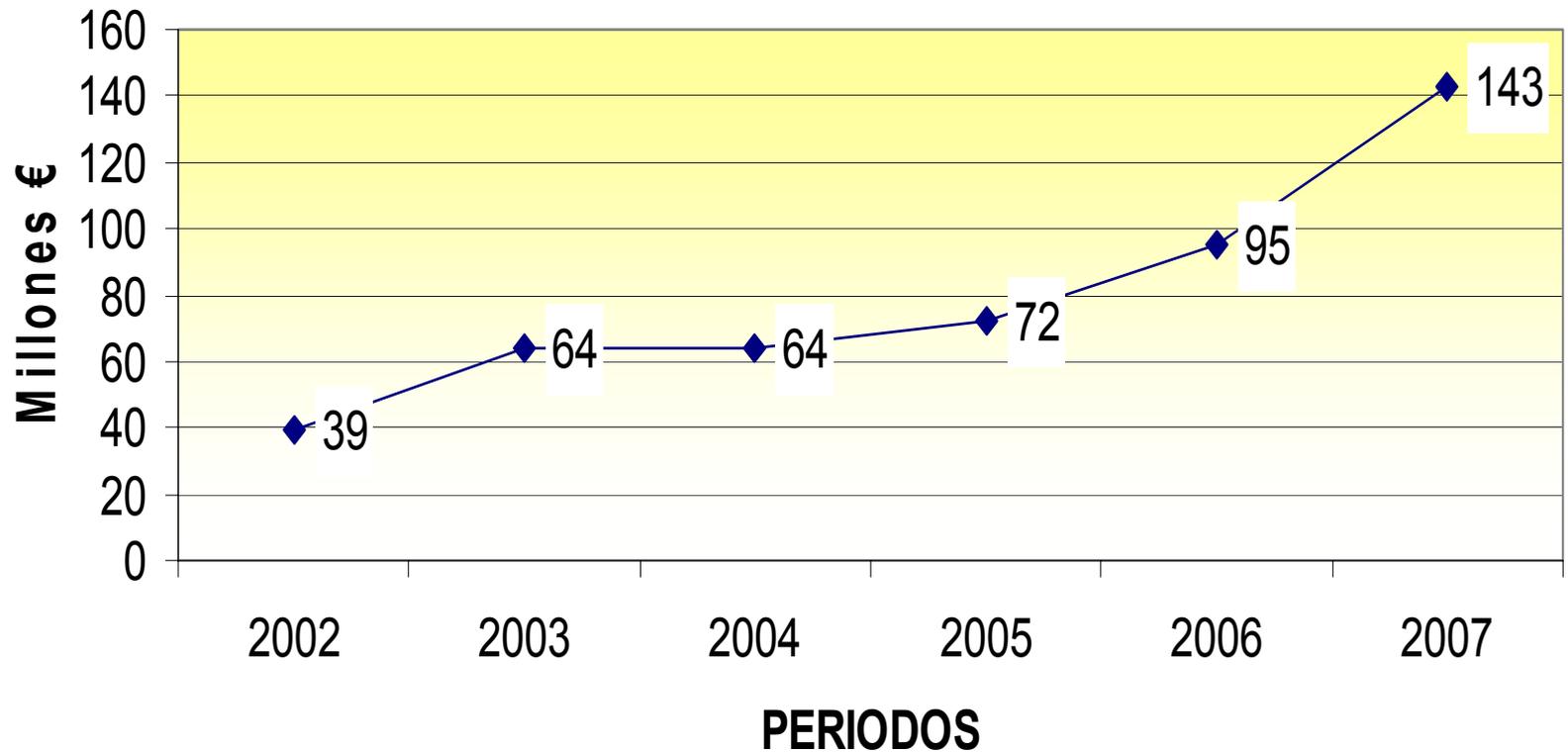
66 empresas desarrolladoras de videojuegos están implantadas en España. De un total de 29 empresas encuestadas, el número de desarrollos que se han realizado en España en el 2007 asciende a 137.

6. INVERSIÓN EN PUBLICIDAD

INVERSIÓN DE PUBLICIDAD EN MEDIOS



EVOLUCIÓN DE LA INVERSIÓN EN PUBLICIDAD



7. CONTROL DE LA PUBLICIDAD

Legislación y Directrices de publicidad

Nº RECLAMACIONES PRESENTADAS ANTE JURADO sobre VIDEOJUEGOS	2007
	0*

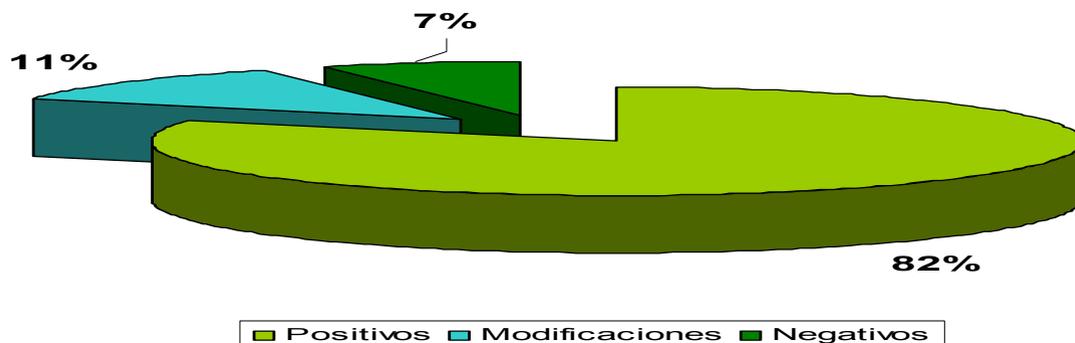
* En enero de 2008: 2 casos iniciados de oficio (SETSI) frente a publicidad de videojuegos, por posible publicidad sexista y posible perjuicio moral a los menores. Resultado: desestimación en ambos casos.

		2006	2007
Aceptación de la reclamación (13.2 Reglamento)		-	-
Resoluciones del Jurado de la Publicidad	<i>Estimación</i>	1	-
	<i>Desestimación</i>	1	

Solicitudes de consulta previa (“Copy advice”) sobre publicidad de videojuegos

Resultados Copy advice solicitados

Publicidad de Videojuegos	2006	2007
TOTAL COPY ADVICE	161	251
Positivos (No se aprecian inconvenientes al contenido del anuncio)	99	220
Con modificaciones (Se ha recomendado introducir cambios en el anuncio)	42	31
Negativos (Se ha desaconsejado la difusión del anuncio)	20	19



Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

Motivos por los que, antes de su emisión, se han recomendado modificaciones, desaconsejado la emisión, o se aconsejan limitaciones (de horario o medio) a propuestas de anuncios.

Infracción del Principio de Legalidad (Art. 4 Directrices)	Inducción a conducción temeraria y contraria a la Ley de Seguridad Vial	6
	Inducción a comportamientos imprudentes o negligentes	7
	Utilización ilícita de personajes famosos en anuncios dirigidos a menores	0
Infracción del Principio de Veracidad (Art. 6 Directrices)	No Identificabilidad de la naturaleza publicitaria del anuncio	1
	Inducción a error sobre las características y prestaciones del videojuego	2
	<i>No indicación de la clasificación por edades según PEGI</i>	26
<i>Infracción del Principio de adecuación de la publicidad al público al que se dirige el videojuego (Art. 8 Directrices)</i>		6

8. PIRATERÍA EN VIDEOJUEGOS

La piratería en cifras

Incidencia de la compra en Top Manta:

Número de videojuegos comprados en el Top Manta y locales en el año 2007

2 millones

Usuarios que admiten tener videojuegos piratas

20%

Incidencia de las descargas P2P:

Número de usuarios de P2P en el año 2007

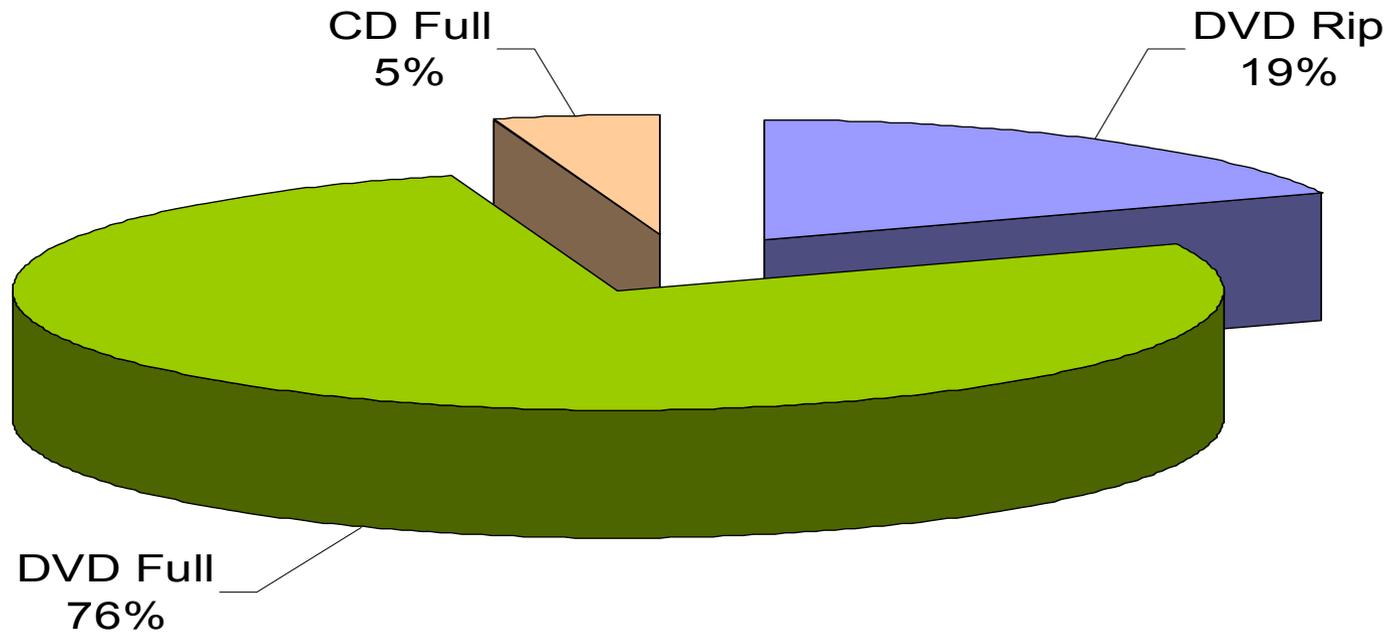
2,1 mill. (+40 %)

Número de descargas de videojuegos

**14,8 mill. de descargas
(+22 %)**

Las pérdidas por la piratería superan los 150 millones de euros en el sector de videojuegos

Origen del Videojuego pirata



DVD Rip. Son videojuegos idénticos a los editados por los titulares.

CD – DVD Full. Videojuegos más habituales en internet. Faltan algunas opciones. Pueden provenir de un original “retocado” o de una Beta.

OBJETIVOS

- **Incrementar el esfuerzo del Gobierno en la lucha contra la Piratería**
- **Obtener la colaboración de los ISP para reducir el uso ilegal del P2P y favorecer el desarrollo de los servicios legales**
- **Aumentar el alcance e incrementar el esfuerzo de las organizaciones antipiratería y otras organizaciones relacionadas.**
- **Cambiar la percepción general de que el nivel de piratería existente es aceptable, especialmente entre los políticos, los gobernantes y los grupos de consumidores, reemplazándola por una política basada en la percepción del desarrollo económico y las ventajas de competitividad derivadas del respeto a la Propiedad Intelectual**

INSTALACIÓN DE CHIPS EN LAS CONSOLAS

SENTENCIAS CONDENATORIAS

De Audiencias Provinciales:	
BARCELONA	31 de julio de 2001, en Juicio Oral 78/00 del Juzgado Penal 19 5 de febrero de 2003, en JO 55/02 de Penal 13
MADRID	2 de marzo de 2001, en Juicio Oral 160/00 del Juzgado Penal 22
LOGROÑO	7 de junio de 2006, en Juicio Oral 216/03 del Juzgado Penal 2
De Juzgados Penales, a título de ejemplo	
LEÓN	- J.P 2 JO 261/03 de 21 de octubre de 2003
LOGROÑO	- JP 2 de Logroño, JO 216/03, de 7 de junio de 2004
LAS PALMAS	- JP 6 de Las Palmas, JO 89/04, de 9 de octubre de 2004
	- JP 3 de Las Palmas, JO 38/04, de 16 de marzo de 2005
PLASENCIA	- JP 1 de Plasencia, JO 25/05 de 10 de marzo de 2005
CÁDIZ	- JP JO 31/04, de 29 de marzo de 2005.

Actualmente existe un alto número de asuntos en marcha relacionados con los chips, que los Jueces siguen tramitando y, por tanto, pueden considerarse como delito, aunque no se haya llegado a Sentencia, rondan los 150 asuntos.