

Kippel⁰¹

EMPRESA

PlayStation le echa un cable a Sony en España: factura 242,66 millones y vende 742.829 consolas en 2016

La empresa obtuvo un beneficio de 1,5 millones de euros en el año fiscal 2016 (cerrado el 31 de marzo de ese mismo año). De las más de 742.000 consolas vendidas en ese periodo, más del 80% eran PlayStation 4.

23 MAY 2017 — 05:00

POR A. PIJUÁN



PlayStation vuelve a recobrar el pulso en España. Tras varios años con su negocio a la baja en el país, el lanzamiento de PlayStation 4 ha impactado de lleno en las cuentas de Sony y eleva su facturación hasta los 242,66 millones de euros en el año fiscal 2016 (cerrado el 31 de marzo de 2016), un 8% más en comparación con el año anterior.

Con esta cifra de negocio, **PlayStation** recupera la fuerza que tenía en el año fiscal 2011, cuando facturó 238,21 millones de euros en España. A partir de ese ejercicio, las ventas del grupo empezaron a caer hasta tocar fondo en 2013, situándose en 153,44 millones de euros. En cuanto a su beneficio neto, la compañía nipona obtuvo unas ganancias netas de 1,58 millones de euros en el año fiscal 2016, frente a los 1,01 millones de euros que registró el año anterior.

Tal y como se recoge en las últimas cuentas depositadas en el Registro Mercantil, la sociedad Sony Computer Entertainment España (que engloba toda la actividad de **PlayStation**), registró un

1/3

<https://www.kippel01.com/empresa/playstation-le-echa-un-cable-a-sony-en-espana-factura-24266-millones-y-vende-742829-consolas-en-2016.html>

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Kippel01

EMPRESA

resultado bruto de explotación (ebitda) de 2,22 millones de euros, un 25% más en comparación con el ejercicio anterior. La compañía contaba con un patrimonio neto de 10,72 millones de euros y su endeudamiento total ascendía 28,12 millones de euros a 31 de marzo de 2016.

Por mercados, España ganó peso en las cuentas de **PlayStation**, pasando de copar el 85% de la facturación a 31 de marzo de 2015 a generar el 90% de esta en el año fiscal 2016. El resto se repartió entre Portugal, Andorra y Gibraltar.

Los códigos de canje online han abierto una nueva vía de ingresos en el entorno digital

Las ventas de **Sony** no fue el único indicador que cogió impulso en el año fiscal 2016. La compañía vendió un total de 742.829 consolas, de las que 656.794 pertenecían al modelo PlayStation 4, un 28,6% más en comparación con el año fiscal 2015. Desde 2013 (año de su lanzamiento) hasta marzo de 2016, **Sony** contabiliza un total de 1,24 millones de PlayStation 4 vendidas en el país.

La evolución de PlayStation 4 relegó a las otras consolas de **Sony** en un segundo lugar. Según explica la compañía en su informe financiero, el resto de dispositivos ha reducido su número de unidades vendidas, motivados “por llegar al término de su ciclo de vida”. Las ventas de PlayStation 3 se redujeron un 77%, hasta 21.845 unidades vendidas; las de PlayStation Vita se contrajeron un 49,3%, hasta 64.190 unidades, y finalmente se procedió a la retirada de PlayStation Portable del mercado.

La buena evolución de las ventas de PlayStation 4 no es el único factor que dio impulso al negocio de **Sony** en España en el año fiscal 2016. Según las cuentas del grupo, la venta de ESD (códigos de canje online que permiten comprar videojuegos en la nube de **PlayStation**) está “tomando cada vez más peso dentro de la cifra de negocios” y ha abierto una puerta al entorno online como nuevas vías de ingresos.

De cara a los próximos años, **Sony** pone todas sus esperanzas en PlayStation 4 para plantar cara a **Nintendo** y **Microsoft**, y para ello ha optado por reforzar su consola estrella con el dispositivo de realidad virtual PlayStation VR. Según datos de la compañía, ya ha vendido un total de 915.000 unidades en todo el mundo cuatro meses después de su lanzamiento.

Sony estudia la posibilidad de abrir una nueva edición de PlayStation Games Camp en Barcelona

La compañía, que a 31 de marzo de 2016 contaba con una plantilla de 33 trabajadores en España, también ha elevado su apuesta por la inversión en el sector de los videojuegos a través de **PlayStation Talents**. Según afirma la empresa, la falta de inversión en la industria “es un obstáculo para el crecimiento del mercado nacional”, hecho que se pone de manifiesto “en las modestas tasas de crecimiento del territorio versus el crecimiento de la industria global”.

En este contexto, la empresa estudia la posibilidad de abrir una nueva edición de **PlayStation Games Camp**, su aceleradora de proyectos de la industria de los videojuegos, en Barcelona. La

