

Kippel⁰¹

ENTORNO

El videojuego gana una talla en la Red: las ventas online del sector crecen un 31%

Los consumidores españoles continúan siendo fieles a la compra física de videojuegos, pero las tiendas online ganan terreno. Los videojuegos se consolidaron en 2016 como la primera opción de ocio en España.

16 AGO 2017 — 05:00

POR DANIEL LÓPEZ



Hace tiempo que al *gamer* no le hace falta salir de casa para comprar un videojuego o una consola. No es necesario esperar a que la tienda abra a las diez de la mañana ni hacer la cola para pagar. Actualmente, los jugadores pueden ir al bazar online de su consola, ordenador o móvil, abierto las 24 horas, para comprar un título que se estrena ese día, y no hace falta esperar a la mañana siguiente para ir al comercio a hacerse con una copia. Desde la medianoche, el nuevo juego ya está disponible para comprarse y descargarse desde la Red.

Y es que el formato digital está cogiendo cada vez más peso en el sector. Así se desprende del último anuario de la Asociación Española de los Videojuegos (Aevi), el cual señala que, de los videojuegos vendidos en España en 2016, el consumo online creció un 30,82% respecto a 2015, pasando de 292 millones de euros a 382 millones. No obstante, en el país sigue reinando el negocio físico, que se lleva el 67,15% de la cuota de venta sobre el total. En este aspecto, la venta física supuso 781 millones de euros en 2016.

Las ventas online se dividen entre las realizadas a través de las propias consolas u ordenadores y las

1/3

<https://www.kippel01.com/entorno/el-videojuego-gana-una-talla-en-la-red-las-ventas-online-del-sector-crecen-un-31.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

ENTORNO

llevadas a cabo mediante *smartphones*. La mayoría se llevaron a cabo a través de las plataformas de *e-commerce* de las distintas compañías del sector. En este sentido, tanto las divisiones de PlayStation, Xbox o las de Nintendo, como el PC, cuentan con tiendas online desde donde comprar y descargar juegos. Este tipo de ventas crecieron un 17,56% respecto a 2015, generando un total de 205 millones de euros. Por su parte, la adquisición de juegos a través de aplicaciones móviles supuso un valor de 177 millones de euros en 2016, lo que significó un 43,90% más en comparación al año anterior.

El sector de los videojuegos se consolidó nuevamente en 2016 como la primera opción de ocio audiovisual e interactivo de España

Los videojuegos en España, en el mejor momento de la década

El sector de los videojuegos se consolidó nuevamente en 2016 como la primera opción de ocio audiovisual e interactivo de España, más que el cine y la música juntos. De este modo, la industria generó un total de 1.163 millones de euros en España, mientras que en 2015 fueron 1.083 millones. Por su lado, el cine facturó en 2016 un total de 601 millones de euros en el país y la industria de la música grabada generó 163,7 millones.

Durante 2016, se vendieron más consolas y más videojuegos respecto a 2015, lo que refleja el momento saludable que vive la industria en la actualidad. En esta línea, el crecimiento registrado es del 7,4% en 2016 en relación al año anterior, lo que representan los mejores resultados desde el año 2009.

Más consolas, más PlayStation 4

En el terreno del *hardware*, en 2016 se vendieron 9,1 millones de equipos en España, que se reparten entre 8,6 millones de consolas y 510.000 ordenadores (*PC gaming*). Esta cifra total supone un incremento del 1,7% respecto a 2015, cuando se vendieron un total de 8,9 millones de unidades. De entre todas las plataformas vendidas, la que más impacto generó entre el consumidor fue PlayStation 4 (PS4), con 4,1 millones de consolas vendidas en 2016, es decir, cerca de la mitad de todo el hardware vendido en el país.

PlayStation 4 alcanzó un 36% más de ventas en 2016 respecto al año anterior

La última consola de sobremesa de Sony alcanzó un 36% más de ventas en 2016 respecto al año anterior (2,8 millones de unidades) y superó con creces al resto de sus competidores. La consola que ostentó el segundo lugar de las más vendidas fue Nintendo 3DS, la última portátil de Nintendo, la cual vivió un impulso de sus ventas gracias a la fiebre de Pokémon GO en julio de 2016.

Por otro lado, Microsoft consiguió mejorar su número de Xbox One vendidas en el país, concretamente un 12%, pasando de las 343.000 unidades en 2015 a 438.000 en 2016. Para la marca Xbox, España continúa siendo un terreno hostil debido al éxito, casi cultural, de PlayStation.

En España, el título más vendido en 2016 fue la versión de PS4 de *Fifa 17*, el simulador de fútbol desarrollado por Electronic Arts. El segundo lugar se lo llevó *Pokémon Sol*, la última entrega de la

Kippel⁰¹

ENTORNO

franquicia de **Nintendo** para Nintendo 3DS. El tercer lugar del podio se lo adjudicó *Grand Theft Auto V* (GTA 5) para su versión de PS4.

Existen quince millones de jugadores en España y el segmento mayoritario va de los 11 a los 14 años

¿Cómo es el *gamer* español?

Los datos de Aevi señalan que existen quince millones de jugadores en España y el segmento mayoritario va de los 11 a los 14 años. En concreto, el 76% de los jóvenes de esa franja de edad consume videojuegos, seguidos por los niños de seis a diez años (75%). Entre los 15 y los 24 años, el 68% de ese segmento de la población juega, mientras que la tendencia comienza a bajar con el paso de la edad. Dentro de la franja de 25-34 años, juega el 46%, en la de 35-44 años, el 36%, y en la de 45-64 años, el 15%.

Por otra parte, el informe apunta que los españoles dedican una media de 6,2 horas a la semana a jugar a videojuegos, unos datos que están lejos de los registrados en otros países de Europa como Reino Unido (8,9 horas) o Alemania (8,1 horas). En Francia, en cambio, juegan una media muy cercana a la española, concretamente seis horas a la semana.

3/3

<https://www.kippel01.com/entorno/el-videojuego-gana-una-talla-en-la-red-las-ventas-online-del-sector-crecen-un-31.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.