

España, un país de 'jugones'



El sector de los videojuegos vivió un 2023 de récord. Con una facturación total de 2.339 millones de euros, y un incremento del 16,3 % respecto al 2022, sigue consolidando su buena tendencia en nuestro país, y demostrando que los videojuegos ya no son solo cosa de niños.

La actividad del sector de los videojuegos en España sigue demostrando que es una empresa estratégica desde el punto de vista económico. Tan solo hay que echar un vistazo a los datos que publica la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en su informe *La industria del videojuego en España en 2023*. En este documento de carácter anual, la AEVI pone de manifiesto que el año pasado se vendieron en nuestro país un total de 6.434.356 juegos para consola y 67.297 juegos para ordenador, con un crecimiento en la facturación física del 24,85 % y un 10,25 % en la facturación online. Siendo el hardware y las plataformas online los sectores que mayor crecimiento lograron, con 460 millones de euros y 716 millones de euros, respectivamente.

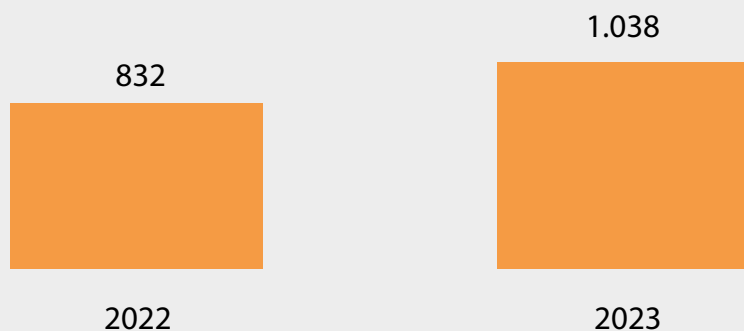
De nuevo se ha logrado batir el récord de facturación y se ha superado, con creces, la barrera de los 2.000 millones de euros de facturación (con un total de 2.339 millones de euros), lo que sitúa a nuestro país cerca de las cifras que se manejan en otras potencias europeas, como Francia o Reino Unido.

Más allá de las cifras económicas, hay otros aspectos que demuestran el buen momento que pasa el sector. Por ejemplo, nuestro país se encuentra en los que más horas le dedican a jugar a videojuegos, con una media de 7,7 horas semanales, solo superado por Alemania (10,4 horas semanales) y Reino Unido, país en el que más juegan (10,8 horas a la semana). Un crecimiento que, según ponen de manifiesto diversos informes internacionales, se

debe a que los jóvenes de nuestro país y de nuestro entorno utilizan los videojuegos no sólo como forma de entretenimiento, sino también como medio de acceso a contenidos educativos. De tal manera que los últimos datos respecto al consumo de videojuegos nos hablan de que hay más de 20 millones de usuarios en España, con un ligero aumento del número de jugadoras (49 %) respecto al año anterior, que era del 47 %, lo que significa que la cultura del videojuego permea la sociedad y que, por tanto, es un sector en plena expansión. "La industria de los videojuegos sigue siendo, un año más, el gran referente en materia de entretenimiento. El crecimiento económico experimentado ha estado acompañado de un creciente respaldo institucional a nivel nacional y europeo", apunta **Alberto Gon-**

Mercado español de videojuegos* · 2022-2023

Millones de euros



*ventas en tiendas físicas
Fuente: AEVI

zález Lorca, presidente de AEVI, en el informe, y añade: "La fortaleza económica y el apoyo institucional nos permiten encarar uno de los grandes retos que afrontamos: la intensa transformación tecnológica que se está experimentando con la irrupción de la inteligencia artificial".

Un crecimiento en las ventas que se ha visto espoleado, principalmente, por la venta de videoconsolas (1.108.880 de unidades vendidas en 2023 frente a las 841.944 vendidas el año anterior), así como de accesorios y juguetes híbridos, con 3.153.821 de unidades vendidas en 2023, una cifra

En España, los usuarios dedican a jugar a videojuegos una media de 7,7 horas semanales

algo superior a las ventas logradas en 2022, que fueron de 3.108.337 de unidades. Por el contrario, los videojuegos experimentaron un ligero descenso: en 2023 se vendieron un total de 6.501.652 videojuegos (7.091.747 en 2022); 6.434.356 juegos para consola (7.010.421 el año anterior), y 67.297 juegos para PC, frente a los 81.326 vendidos en 2022. A pesar de estos números, es destacable la importancia de la industria de los videojuegos, un sector que resulta imparable a nivel mundial y que a nivel nacional sigue cosechando, año tras año, crecimientos espectaculares.

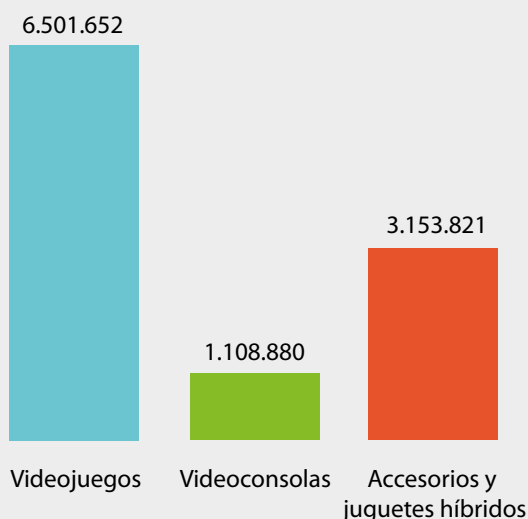
Los e-sports ganan terreno

En cuanto a los géneros preferidos por los consumidores españoles, los juegos de acción, aventura y de deporte copan el Top 3 de la lista de categorías más populares, con un total de 1.713.776, 1.493.053 y 982.984 unidades vendidas, respectivamente. Mientras que los menos seguidos el año pasado fueron los juegos familiares (236.544 unidades vendidas), los de lucha (153.959 unidades) y la categoría Otros, con solo 70.295 unidades vendidas.

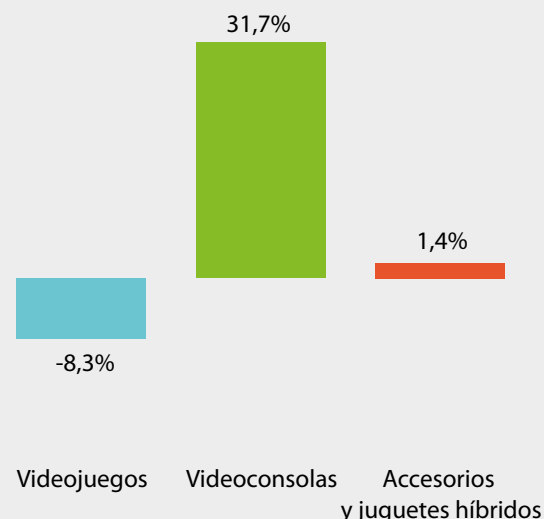
Un año más, de entre los títulos más exitosos, destaca la mítica saga de fútbol EA Sports FC 24, The Legend of Zelda: Tears of The Kingdom y Hogwarts Legacy. Mención especial merece Nintendo, que logra situar dos de sus juegos (The Legend of Zelda: Tears of The Kingdom y Super Mario Bros. Wonder) entre los cinco primeros puestos

Ventas por segmento de negocio · 2023

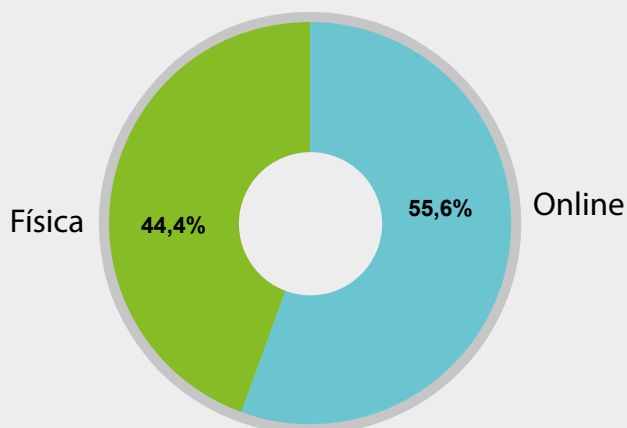
Unidades



Variación



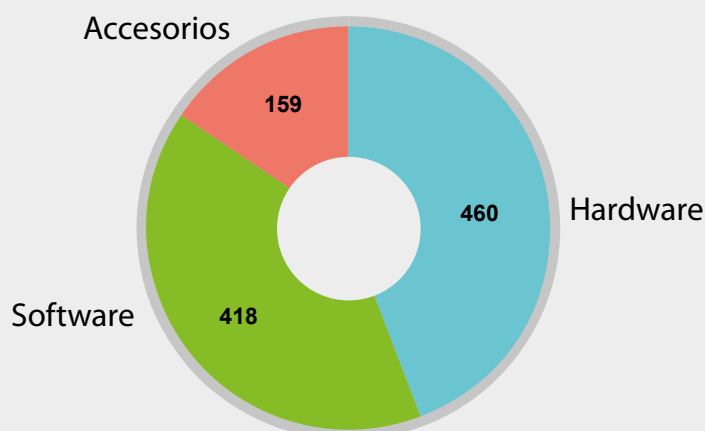
Fuente: AEVI

Facturación por plataformas · 2023

Fuente: AEVI

Facturación por productos · 2023

Millones de euros



Fuente: AEVI

de la lista de Top 20 de los videojuegos lanzados en 2023. Cierra la lista de estos Top 5 el otro juego mítico de fútbol *FIFA 23*. Superada la barrera de los 20 millones de usuarios de videojuegos en España (el año 2022 la cifra se mantuvo en los 18,2 millones), el crecimiento ha sido de un 10,16 %, con más de 10 millones de hombres (51 %), frente a los 9,65 millones en 2022, y un destacado 9,73 millones de mujeres (49 %), cifra que sobrepasa con creces la alcanzada en el año anterior, que fue de 8,54 millones de féminas jugando a videojuegos. En cuanto al perfil de edad, los usuarios de entre 15 y 24 años (con un 86 %) son los que más juegan, seguidos de la franja de edad comprendida entre los 11 y 14 años (84 %) y de 25 a 34 años (82 %). Unos usuarios que prefieren utilizar su smartphone para jugar, al menos el 32 % de ellos y en la franja de edad comprendida entre los 11 a los 14 años (61 %); así como con las consolas (un 31 % de usuarios, siendo los menores de entre los 11 y los 14 años los que más las usan, un 75 % de ellos). A su vez, un 24 % de los jugadores sigue utilizando el PC para entretenerse con los videojuegos, principalmente, los usuarios de edad comprendida entre los 15 y 24 años (53 %). Finalmente, las consolas portátiles siguen siendo los dispositivos más utilizados por los más pequeños, con un 26 % de jugadores de entre 6 y 11 años, y un 25 % de menores de entre 11 y 14 años para los que la consola portátil es su mejor aliada. Al igual que ocurre con

la tablet, dispositivo preferido para un 43 % de niños y niñas de entre 11 y 14 años, y un 42 % de jugadores de 6 a 11 años. Otro de los puntos destacables el pasado año 2023 en el sector de los videojuegos fue el auge de los e-sports, que se convertirá en una de las industrias de deportes más grandes en el año 2050 debido, fundamentalmente, a factores como la creciente

audiencia y los ingresos multimillonarios. Tanto es así que Newzoo, consultora especializada en el sector, prevé que la economía de los e-sports alcance los 1,08 mil millones de dólares este 2024, monto en el que se incluyen los ingresos de los equipos, las competiciones y los patrocinios, entre otros aspectos. En este sentido, el presidente de AEVI resaltó el elevado grado de

Unidades vendidas por género

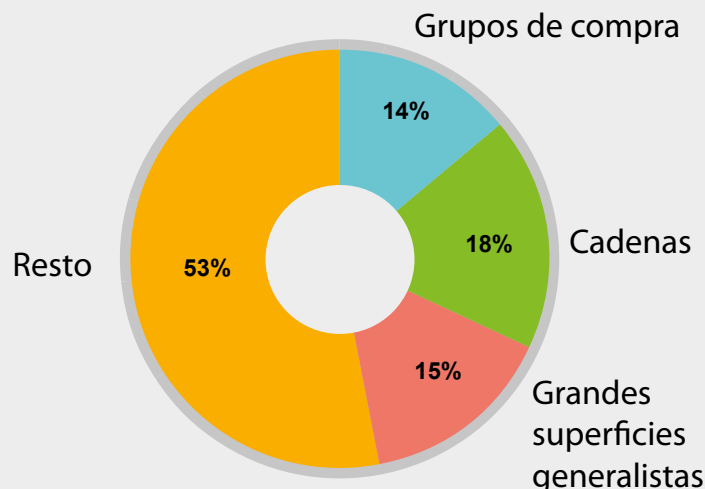
Acción	1.713.776
Aventura	1.493.053
Deporte	982.984
Rol	645.354
Carreras	480.880
Estrategia	337.438
FPS	317.772
Familiares	236.544
Lucha	153.959
Otros	70.295

Videojuegos más vendidos 2023

EA Sports FC 24
The legend of Zelda: Tears of the Kingdom
Hogwarts Legacy
Super Mario Bros. Wonder
FIFA 23
Mario Kart 8 Deluxe
Spider-Man 2 (2023)
Nintendo Switch Sports
Grand Theft Auto V
Minecraft: Nintendo Switch Edition

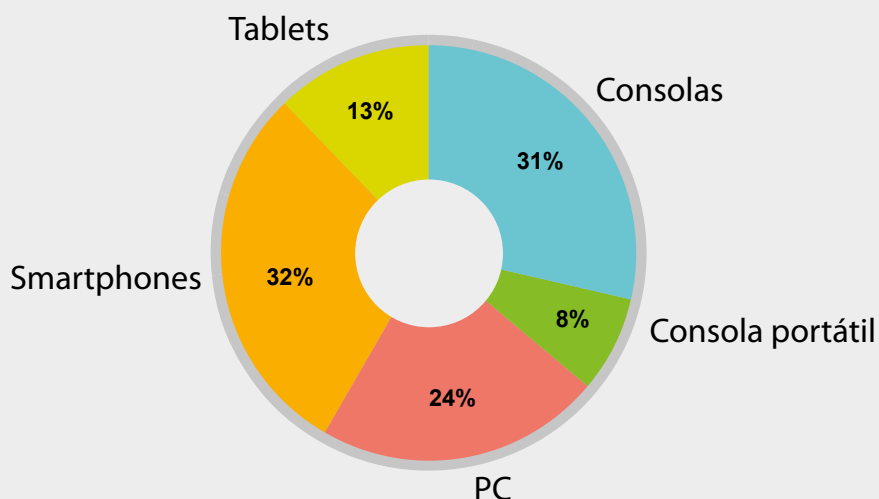
Fuente: AEVI

Cuota de mercado por canales · 2023



Fuente: Consultoras

Dispositivos más usados · 2023



Fuente: AEVI

penetración que este sector tiene en nuestro país, gracias a la celebración de torneos relevantes, y destacó la importancia de la inversión que llevan a cabo los distintos patrocinadores en esta industria.

Apuesta por el sector

Desde el Gobierno se ha hecho hincapié en la importancia que el sector de los videojuegos tiene en nuestro país, lo que ha permitido que se convierta en una acti-

vidad estratégica desde el punto de vista económico. Ya que, como indican desde el Ministerio de Cultura, los videojuegos son capaces de "encarnar la diversidad cultural, el pensamiento crítico y valores de nuestra sociedad democrática como la solidaridad, la cooperación y la igualdad de género". Una igualdad que se ha visto reflejada en la reducción en cuatro puntos de la brecha de género entre videojugadores y videojadoras del año 2022 al 2023.

La apuesta del Gobierno central por esta industria pasa por el desarrollo de mecanismos de colaboración con instituciones y el sector asociativo, como el bono cultural o las líneas de subvenciones destinadas al tejido empresarial, dentro del marco del Hub Audiovisual de España y del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. Además de la convocatoria, en 2021, de la línea de Ayudas al sector del videojuego y la creación digital, instrumento que en su convocatoria de 2023 permitió repartir ocho millones de euros entre 130 beneficiarios. Por su parte, la edición de 2024, ya en trámite, ha recibido más de 1.200 solicitudes. A su vez, la 10ª edición del *Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2023*, publicado por la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos (DEV), afirma que en España existen 790 estudios activos, de los que 460 están constituidos como empresa. Una cifra que supone un ligero incremento respecto a 2023, cuando había 760 estudios activos y 445 empresas. Comparados estos números con los reflejados en el primer *Libro Blanco*, de hace diez años, destaca el hecho de que el censo de estudios españoles constituidos ha pasado de 330 a 460, lo que supone un aumento del 40 %. Por regiones, Cataluña comienza a erigirse como el principal polo de producción de videojuegos, al concentrar el 30 % de los estudios en activo, seguido de Madrid, con un 21 %. Andalucía se mantiene en tercera posición (baja un punto, del 15 % al 14 %), seguida de la Comunidad Valenciana (8,9 %), mientras que Galicia, que crece ligeramente (4,3 %), lidera al resto de comunidades.

Por último, cabe destacar que el sector de los videojuegos se ha convertido en una de las opciones más valoradas por la Generación Z, según revela un estudio de PcComponentes. De hecho, más del 80 % de los jóvenes estaría dispuesto a formarse para dedicarse al *gaming*, de tal manera que este ámbito ha pasado de ser un espacio de entretenimiento a convertirse en un sistema formativo y laboral. En este sentido, **Alicia Vicente**, *Brand & Communications Manager de PcComponentes*, afirma que el *gaming* se está erigiendo como "una salida profesional que seduce a los más jóvenes", pues dicho estudio señala que los jóvenes de entre 18 y 22 años apuntan al máster (45,97 %) y al grado universitario (32,84 %) como los formatos de estudio que elegirían para formarse y trabajar en este sector. ■