

Balance económico de la industria del videojuego 2012

Publicat per [Centre d'Informació i Documentació](#) [1] el 05/04/2013 - 14:56 | Última modificació: 11/12/2015 - 14:57



L'Associació Espanyola de Distribuïdors i Editors de Programari d'entreteniment (aDeSe) ha publicat un anuari amb les dades referides a la indústria del videojoc durant el 2012.

Segons les dades de la consultora Gfk facilitats a aDeSe en 2012, el consum del videojoc a Espanya va assolir els 822 milions d'euros. Encara que representi un 16% de baixada respecte al 2011 (980 milions d'euros) són dades que col·loquen Espanya com a quarta potència europea de consum.

Tots els segments van registrar descensos de facturació: les vendes de consoles van passar dels 373 milions d'euros del 2011 als 297 milions (-20%); els videojocs, de 499 milions a 428 (-14%); i els perifèrics, de 107 milions a 97 milions (-9%).

La venda de hardware va significar un 36% del total, amb 1,492 milions d'unitats comercialitzades, i això suposa un descens del 22%. En aquest aspecte, la majoria han estat consoles de sobretaula, amb un 58% del mercat, per damunt de les portàtils, que configuren un 42%. El 8% restant està protagonitzat pels productes perifèrics que es van mantenir en nivells similars al 2011, amb cinc milions d'unitats.

Per una altra part, El 52% de les vendes correspon al software amb 12,74 milions d'unitats venudes, i això suposa un descens del 15%. Dins d'aquest àmbit, el 93% són jocs per a consoles, i només un 7% a PCs.

De les grans reines del sector, les consoles, la més venuda amb 3.925 milions d'unitats ha estat la Play Station 3 de Sony. La segueix la Wii de Nintendo amb 1.977.000 unitats, la XBox 360 de Microsoft amb 1.448 i la Play Station Portable de Sony amb 1.310.

Respecte als jocs més venuts, encapçala la llista una de les sagues més famoses del món del videojoc bèl·lic, "Call of duty: black ops II". La resta del podi està ocupat per l'esport, concretament el futbol, "FIFA 13 (MOVE)" i "Pro Evolution Soccer 2013" ocupen la segona i tercera plaça respectivament.

El 40% dels espanyols ha jugat a un videojoc en l'últim any. El 24% juga setmanalment a videojocs, un 8% mensualment i un 8% de manera esporàdica. El 26% juga mitjançant consola, el 17% per consola portàtil, un 31% a través del PC i un 25% per el mòbil.

Segons l'aDeSe, el 2013 continuarà sent un any difícil per a la indústria espanyola del videojoc, en línia amb el escenari macroeconòmic.

La quarta generació de consoles pot suposar una empena per a la recuperació del mercat, ja que sempre representa un element dinamitzador. A això s'hi sumarà una progressiva incorporació de nous models de comercialització, tant en el canal físic com en línia, que aniran dotant el sector de més versatilitat a l'hora seguir obrint mercat



PDF : [Balance económico de la industria del videojuego 2012](#) [2]

[Inicia sessió](#) [3] o [registra't](#) [4] per enviar comentaris

Categories: Pràctiques culturals i públics

Categories: Indústries culturals i creatives

Categories: Estadístiques

Categories: Economia

Etiquetes: videojocs

Etiquetes: consum

Etiquetes: estructura de mercat

- [5]

URL d'origen: <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2013/04/05/balance-economico-de-la-industria-del-videojuego-2012>

Enllaços:

[1] <http://interaccio.diba.cat/members/centre-dinformacio-documentacio>

[2] <http://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E140082.pdf>

[3] <http://interaccio.diba.cat/>

[4] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[5] <http://interaccio.diba.cat/node/3560>