El mercado del videojuego 2015

Publicat per Interacció [1] el 17/03/2016 - 14:08 | Última modificació: 03/06/2016 - 13:38

EAE Business School [2]

El Strategic Research Center de EAE presenta el estudio «El mercado del videojuego 2014», un análisis de la situación del mercado de videojuegos en España, tanto nacionalmente como por Comunidad Autónoma, y de las principales economías mundiales, además de analizar la tendencia de este mercado de ocio para el periodo 2016-2019.

los principales resultados del estudio son los siguientes:

- En España se invirtieron 318 millones de euros en videojuegos durante el año 2015, lo que supone una caída del 4% respecto al año anterior.
- Los españoles invirtieron 8,2€ al año en 2015, una caída del 3,5% respecto 2014.
- El 92% de los videojuegos que se venden en España son para videoconsola, mientras que el 8% restante corresponde a ordenadores, tanto PC como Mac.
- Por categoría, los videojuegos de deporte lideran el mercado en España con una cuota de mercado del 25%, seguido de los de música y baile con un 18,4%, y disparos con un 9% de la cuota de mercado.
- Se prevé que el mercado español de videojuegos se contraerá crezca hasta los 252 millones de euros en 2019, una caída del 20,5% respecto a la cifra actual.
- Respecto al gasto en videojuegos por habitante, se prevé que en 2019 cada español gastará 6,6€, una caída del 19,5%.
- Las Comunidades Autónomas con las cifras de gasto en videojuegos más elevadas son Andalucía, Cataluña, Madrid y Comunidad Valenciana, con 55, 54, 54 y 34 millones de euros.
- Estas cuatro comunidades con mayor volumen de negocio suman más del 60% del gasto total español.
- La Rioja, Navarra y Cantabria, con cifras de 2, 3 y 4 millones de euros, son las regiones con menor volumen de mercado de videojuegos.
- Los que más gastaron en videojuegos en España en 2015 fueron madrileños, vascos, asturianos, catalanes y riojanos, con cifras por persona de 8,5€, 8€, 8€, 7,4€ y 7,3€.
- Los que menos gastan en videojuegos en España son castellano manchegos, gallegos, castellano leoneses y navarros, con cifras de gasto por habitante de 5,1€, 5,3€, 5,4€ y 5,4€.
- El tamaño del mercado mundial de videojuegos en 2015 es de 16.984 millones de euros, un crecimiento del 1,6% respecto las cifras de 2014.
- Los juegos de disparos lideran el mercado de videojuegos con una cuota del 14,1 %, seguidos por los de deportes con un 13,9% y los juegos de rol, que representan un 10% de la cuota de mercado.
- América se sitúa como la primera zona en la que más videojuegos se vendieron en el mundo, con una cifra de venta de 7.090 millones de euros y un 42,6% de las ventas totales a nivel global.
- Los tres mercados más importantes en el sector de los videojuegos son EE.UU., Japón y Alemania, con cifras de gasto de 4.726, 1.934 y 1.702 millones de euros respectivamente.
- Canadienses, alemanes y británicos son los que más gastan en videojuegos en el mundo, con cifras de

gasto por habitante de 18,3€, 18€ y 17,6€ respectivamente.
- En el periodo 2016 – 2019, el mercado crecerá hasta los 17.041 millones de euros, con América como líder indiscutible del mercado.

Font: EAE Business School [2]

Podeu sol·licitar l'informe aquí [3] o consultar-lo al al Centre d'Informació i Documentació [4]

Inicia sessió [5] o registra't [6] per enviar comentaris
Etiquetes: videojocs
Etiquetes: estructura de mercat
Etiquetes: comunitats autònomes
Etiquetes: consum
Etiquetes: comerç

- [7]

URL d'origen: https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2016/mercado-videojuego-2015

Enllaços:
[1] https://interaccio.diba.cat/members/interaccio
[2] http://www.eae.es/
[3] https://docs.google.com/forms/d/1Yh4-PYXjZT-H6X1IvgAkjLDK3dyty-SkBQtY8rjkVy4/viewform?formkey=dFdlcGVnZDhxNU1oYUdVS2FzSFJIUUE6MQ#gid=0
[4] http://cercles.diba.cat
[5] https://interaccio.diba.cat/
[6] https://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat
[7] https://interaccio.diba.cat/node/6532