

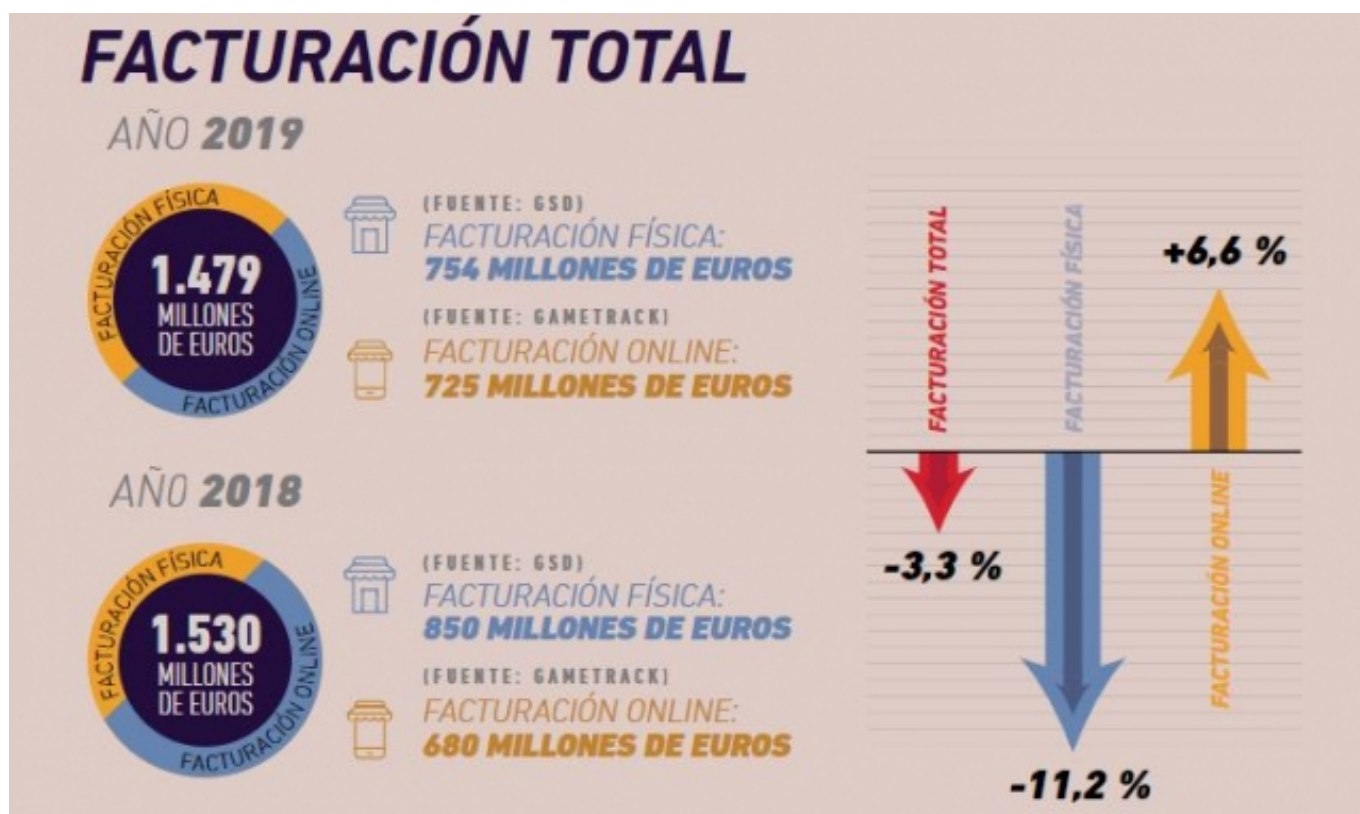
## Més mercat digital pel videojoc

Publicat per [Centre d'Informació i Documentació](#) [1] el 03/06/2020 - 14:25



Vols seguir jugant? De vegades podem seguir pitjant play al botó del comandament, d'altres per poder seguir comprem el joc en una botiga digital amb un simple clic damunt la pantalla. Cada vegada són més els videojocs que s'adquireixen directament en format digital com ens mostra aquest informe. Si ja era així l'any passat, com serà al 2020?

Aquesta memòria anual recull una radiografia completa del sector a **l'Estat espanyol, que ha revalidat el seu lideratge entre els deu principals països del món pel que fa a volum de negoci amb una facturació de 1.479 milions d'euros**, una dada que revela una lleugera baixada de l'3,3 % respecte l'any anterior, producte fonamentalment de la davallada de les vendes de maquinari.



Podem destacar la **progrèssió del mercat en línia, que ha arribat a la xifra històrica de 725 milions d'euros** (amb un creixement del 6,6%), dels quals 366 milions van tenir a veure amb les plataformes en línia i 359 milions amb les aplicacions en mòbils i tauletes.

Ara bé, s'ha tornat a posar de manifest la solidesa del mercat físic, que segueix liderant les vendes de el sector, amb una facturació de 754 milions d'euros, dels quals 333 milions van correspondre al programari; 287 milions als maquinari i 133 milions als accessoris.



Concretament, al llarg de 2019 es van vendre 8,4 milions de videojocs, 1,1 milions de videoconsoles i 4,2 milions d'accessoris, situant a les consoles de sobretaula novament com el dispositiu més utilitzat pels gamers espanyols. A més, **l'important creixement de les vendes de les aplicacions (24%) ha posat en relleu el pes cada vegada més destacat del mercat digital associat als mòbils i tauletes.**

Per la seva banda, **el nombre d'usuaris ha superat la xifra de 15 milions de videojugadores, prop de la meitat dels espanyols entre els 6 i 64 anys, amb una important presència de el nombre de dones jugadores**, que van augmentar a el 42% del total i dels entusiastes de esports, que es van elevar a 2,9 milions. A més, es reflecteix que els espanyols van dedicar una mitjana de 6,7 hores a la setmana a aquesta activitat, encara lleugerament per sota de països del nostre entorn com el Regne Unit amb 11 hores, França amb 8,6 hores o Alemanya amb 8,3 hores.





[2]

Per a més informació, podeu consultar el document:

PDF [Anuario del Videojuego 2019](#) [2]

HTML [Anuario del Videojuego 2019](#) [3]

[Inicieu sessió](#) [4] o [registreu-vos](#) [5] per enviar comentaris

**Categories:** Pràctiques culturals i públics

**Categories:** Indústries culturals i creatives

**Categories:** Estadístiques

**Categories:** Economia

**Etiquetes:** videojocs

**Etiquetes:** indústries culturals

**Etiquetes:** consum

**Etiquetes:** Espanya

**Etiquetes:** pràctiques culturals

**Etiquetes:** estructura de mercat

**Etiquetes:** innovació

**Etiquetes:** economia

- [6]

**URL d'origen:** <http://interaccio.diba.cat/blogs/2020/anuari-videojoc-2019>

**Enllaços:**

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

[2] <http://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=72274b026e1f39fe31157cb618f91cf2>

[3] <http://www.aevi.org.es/anuario-aevi-2019/>

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

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

[6] <http://interaccio.diba.cat/node/8285>