



Coronavirus: El sector de los videojuegos perderá 50 millones al mes

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) estima pérdidas de cerca de 50 millones de euros mensuales de impacto directo por las medidas adoptadas para combatir el coronavirus y lo considera una «importante amenaza» para los 9.000 empleos que el sector genera en España, de ellos, asegura, 4.000 podrían perderse «temporalmente».

Estas cifras corresponden a una cuantificación inicial del impacto para el sector del videojuego en España de la patronal del sector.

Además de las pérdidas generadas por las medidas adoptadas, las expectativas económicas en el medio plazo y para el conjunto de la industria «son negativas y preocupantes», señala a Efe el director general de AEVI, José María Moreno, que prevé una caída adicional de negocio hasta final de año vinculada a la caída del

consumo privado.

El sector facturó en 2018 -últimos datos disponibles- 1.530 millones de euros (un 12,6% más que en 2017), lo que supone más del doble que música y cine en conjunto. Aunque el mercado online gana terreno cada año (680 millones), el formato físico todavía es el más potente (850).

AEVI agrupa a grandes multinacionales como PlayStation, Xbox o Nintendo, pero también a organizadores de eventos de deportes electrónicos y a Game, la mayor cadena de tiendas de videojuegos en España -con más de doscientos puntos de venta-, que se han visto obligada a cerrar por las medidas adoptadas frente a la epidemia.

Este fin de semana se registró un récord histórico de usuarios de videojuegos en línea en Steam, la principal plataforma de videojuegos de PC del mundo, previsiblemente por el gran número de personas confinadas en sus casas en todo el mundo.

Pese a que podría ser un buen dato para el sector, Moreno no cree que «el incremento de operaciones en online cubra la caída del mercado físico».

Reconoce que muchos consumidores están optando por los videojuegos como pasatiempo en estos momentos y se alegra de que el sector «ayuden a hacer más llevadero el encierro».

Pero este incremento de la actividad no se traducirá en más ingresos para los estudios, ya que «en buena parte» procede de productos «free-to-play» (gratis, con anuncios o microtransacción), como son «Fortnite» y otros juegos de moda.

Las empresas más afectadas por la situación actual son estudios de desarrollo, comercios y compañías de eSports, que están teniendo «un impacto muy negativo» y que se puede alargar en el tiempo.

Además de la amenaza para los más de 9.000 empleos del sector -la mayoría empleados de establecimientos comerciales-, la necesidad de trabajar en remoto tendrá también «costes adicionales por calcular e incidencia directa en la productividad».

Para paliar esta situación, AEVI ha hecho llegar al Gobierno una serie de «propuestas de medidas urgentes de alivio de la situación» para el conjunto del

sector que incluyen la solicitud de líneas urgentes de crédito en condiciones especiales, moratorias del pago de rentas, aplazamiento y reducción de impuestos, seguros sociales o cuotas de autónomos y flexibilización de los expedientes de regulación temporal de empleo, entre otras.

La asociación espera que esta grave situación remita cuanto antes, y se une a la gran preocupación de la sociedad española por los graves efectos de la pandemia.