



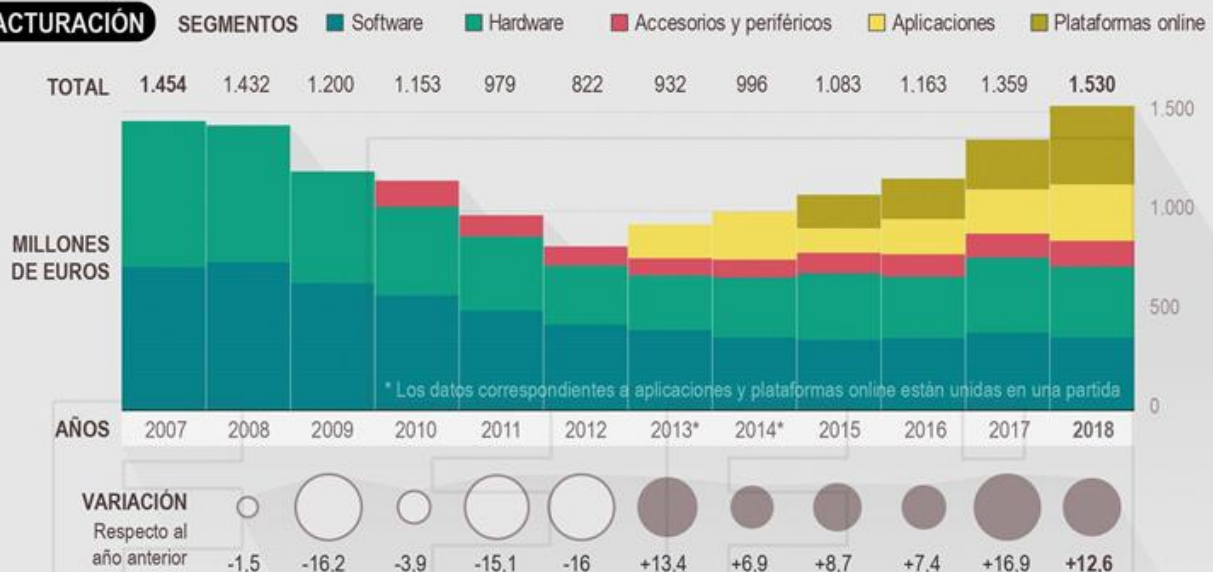
## **El mercado español de videojuegos crece un 12,6%**

La industria de los videojuegos en España facturó 1.530 millones de euros en 2018, un 12,6 % más que en 2017, lo que le coloca como la primera industria audiovisual por encima del cine (585,7 millones) y la música grabada (237,2 millones), según el informe de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

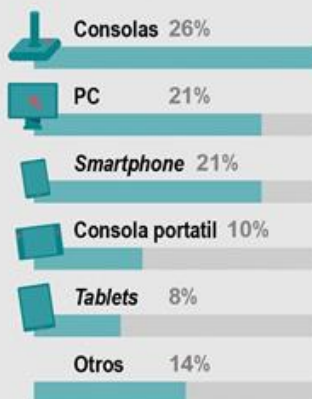
## Evolución del sector de los videojuegos en España

En 2018 el volumen de facturación aumentó un 12,6% alcanzando los 1.530 millones de euros

### FACTURACIÓN



### DISPOSITIVOS + UTILIZADOS

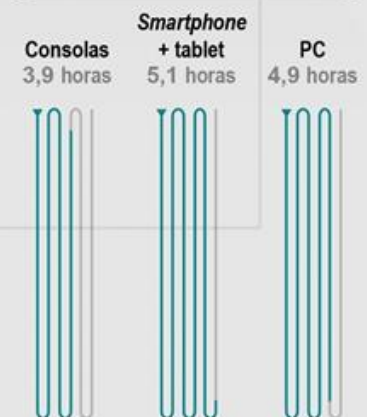


### PERFIL JUGADORES

Un total de 16,8 millones de jugadores



### TIEMPO DE JUEGO Por semana



Fuente: Asociación Española de Videojuegos (AEVI)

Miguel Mulas / Agencia EFE

Del total de facturación, 850 millones de euros corresponden a la facturación física, que ha descendido un 4,1 % respecto al pasado año, y 680 millones a la facturación online, que experimenta un aumento del 43,5 %, sobre todo en las plataformas de internet, que aumentan un 57,8 % frente al 27,4 % de las aplicaciones móviles.

«El videojuego es una realidad con un potencial de crecimiento increíble por ser un nativo digital, y está más que preparado para la revolución digital», ha destacado este martes en la presentación del informe Alberto González Lorca, presidente de la AEVI, que habla de una industria «con unas perspectivas de crecimiento de doblar la facturación».

España forma parte del 'top 10' de los mercados más importantes situándose en el noveno puesto de un ranking que lidera China con 30.500 millones de euros, seguido de Estados Unidos con 27.928 millones y Japón, Corea del Sur y Alemania.

Los hombres siguen siendo mayoría en el perfil de jugadores con un 59 % frente al 41 % de mujeres -que descienden del 44 % que ocupaban del pasado año- del total de 16,8 millones de jugadores, que ha aumentado frente a los 15 millones del pasado año, y que dedican una media de 6,2 horas a la semana a los videojuegos.

Por edades, la franja de 25 a 34 años es la que aglutina un mayor número de jugadores, con un 26 %, seguida del tramo de 15 a 24 y el de 35 a 44, con un 19 % cada una.

El dispositivo más usado por estos jugadores es la consola, con un 26 % de usuarios, seguido de cerca por los ordenadores y los teléfonos inteligentes, que acumulan un 21 %, por delante de la consola portátil (10 %) y las tabletas (8 %).

El «FIFA 2019» lidera el listado de videojuegos más vendidos, seguido por el «Red Dead Redemption 2» y «Spiderman».

AEVI reconoce el problema de la piratería, ya que la industria del videojuego es la más afectada por esto, aunque se muestran «optimistas», según González, ya que los accesos ilegítimos disminuyeron a 234 millones respecto a los 241 millones de 2017.

«El reto más grande es atraer más empleo hacia España, sobre todo en el desarrollo de las industrias auxiliares», según González, que pretende reactivar la Mesa del Videojuego, consensuar un Plan Estratégico con incentivos fiscales y deducciones de las cotizaciones sociales y un fondo de apoyo a los estudios de desarrollo local.