

Día Internacional del Videojuego: el éxito del entretenimiento a distancia



Patricia Muñoz Sánchez (EFE) | El Día Internacional del Videojuego sirve este año para reflexionar sobre cómo una crisis sanitaria y su consecuente confinamiento pueden cambiar los hábitos de consumo: un aumento de hasta el 45% en el número de consumidores de videojuegos en España en este 2020 da crédito del potencial de la industria.

La crisis sanitaria ha hecho mella en prácticamente todos los sectores de la sociedad, con resultados, eso sí, dispares.

En el caso de la industria del videojuego, el confinamiento y la supresión del ocio fuera de casa han derivado en un aumento del número de usuarios en las diferentes plataformas y apps de videojuegos, según datos recogidos en un estudio de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) realizado en el marco del Día Internacional.

Esto no quiere decir, sin embargo, que el sector no se haya visto perjudicado por la situación. A pesar de que hablamos de una industria digital a la que le favorece que su público esté en casa, hay una parte de la cadena dentro de la creación de un videojuego que ha sido duramente golpeada.

Como destaca AEVI en su estudio, el comercio minorista y los estudios y desarrolladores locales son los más «perjudicados» en estas excepcionales circunstancias: «En España, el tejido de más de 400 estudios está basado en buena medida en pymes y micropymes sin apenas músculo financiero, con una pérdida importante de la productividad y la paralización de las relaciones comerciales fruto de la cancelación de grandes eventos».

A lo largo de este 2020, la industria ha visto cómo sus grandes eventos internacionales de presentación de videojuegos han tenido que ser cancelados a causa de la crisis de la covid-19.

Como consecuencia, asimismo, muchos de los nuevos juegos esperados para este año han visto como sus fechas de lanzamiento se retrasaban y retrasaban ante una situación que escapaba al manejo de cualquiera.

De esta forma, este Día Internacional del Videojuego, que nació por el simple acuerdo entre las revistas especializadas en la materia de crear un día especial para el sector -aquello fue en 2008-, tiene un sabor ciertamente agrisado, totalmente diferente a años anteriores, teniendo en cuenta el contexto en el que se produce.

No obstante, al tratarse de un día de celebración, es fundamental poner foco en los buenos resultados que ofrece el mercado español, que se consolida como uno de los diez principales países del mundo en cuanto a volumen de negocio.

Así lo recoge el estudio de AEVI, que recuerda que en 2019 el sector del videojuego en España facturó 1.479 millones de euros, con ventas de 8,4 millones de videojuegos físicos, 1,1 millones de videoconsolas y 4,3 millones de accesorios.

Más de 15 millones de españoles son usuarios de videojuegos y este año, dada la importancia que ha adquirido el entretenimiento online durante las fases de confinamiento, son las propias plataformas las que destacan que el aumento de usuarios ha sido exponencial.

Datos recogidos por la plataforma de seguridad Qustodio certifican esta situación: «Hay plataformas que señalan entre un 30% y un 45% más de usuarios».

Los menores de edad los que más han 'aprovechado' el confinamiento para acudir a los videojuegos. De media, este verano los menores españoles han invertido un hora y diez minutos al día jugando, 21 minutos más que en el mismo periodo del año anterior, lo que supone, según Qustodio, un aumento del 45% en el tiempo de consumo.

En relación a los videojuegos, «Roblox», «Brawl Stars» y «Minecraft» ocupan el 'Top 3' de los más usados entre los menores de 4 a 9 años. Los mismos títulos, a excepción de «Minecraft», sustituido por «Fortnite», repiten en los usuarios mayores de 10.

Sin duda, este 2020 y su Día Internacional del Videojuego arrojan resultados satisfactorios en España para un sector en España que gana cada vez más adeptos y que incluso ha sugerido la Organización Mundial de la Salud (OMS) como herramienta de entretenimiento para hacer más ameno el confinamiento, al permitir el disfrute compartido entre familiares y amigos a pesar de la distancia.