



El gasto digital en videojuegos bate récord con 104 millones de euros en 2020

El gasto digital en videojuegos en España durante el 2020 ascendió hasta los 104 millones de euros, la mayor recaudación de la historia según un estudio de SuperData, lo que supone un 0,11% del PIB español, ha confirmado este martes la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

Cifras de récord que provienen en su mayoría de los llamados juegos free-to-play, que suponen un 78% del total de las ganancias, de nuevo según datos de SuperData, con «Among Us», «Subway Surfers», «Garena Free Fire», «Púbg», «GardenScapes» y «Roblox» como los videojuegos más demandados por unos usuarios, generalmente, menores de edad, ha confirmado hoy la agencia de comunicación Trescom en una nota.

Una innegable popularidad que, en ocasiones, pone en riesgo la salud de los

menores, siendo para algunas familias imprescindible la utilización de Qustodio, plataforma de seguridad y bienestar digital para familias, que en un reciente análisis muestra cómo las plataformas de videojuegos más bloqueadas por las familias españolas coinciden, en muchos casos, con las más descargadas.

Encabezando la lista de los videojuegos más bloqueados se encuentra «Among Us», un juego multijugador online con capacidad para que participen entre cuatro y diez personas a las que «se les asigna el papel de impostor» para posteriormente ir asesinando al resto de participantes sin ser descubiertos.

Una aplicación que el pasado verano batió todos los récords al aumentar un 661% su ratio de descargas con respecto al año pasado, con más de 86 millones de descargas en dispositivos Android e iOS.

La segunda aplicación más bloqueada es «Brawl Stars», otro videojuego para móviles con 4,8 millones de descargas solo en España, en el que los jugadores tienen que ir superando una serie de batallas, aderezadas de un gran contenido violento, aunque se recomienda para mayores de 7 años.

El bronce de los bloqueos se lo lleva «Fortnite», otro juego multijugador con dos modos de juego: «Salvar al mundo de forma abierta y cooperativa» o la opción Battle Royale, en la que los jugadores forman equipos con el objetivo de sobrevivir.

Fuera del pódium aparecen «Roblox», con el que se pueden crear mundos para interactuar con algunos de los 100 millones de usuarios activos con los que cuenta cada mes, y el juego de cartas «Clash Royale», que cuenta con más de 350 millones de descargas y queda en quinto puesto.

Les siguen «Clash of Clans», que posibilita al jugador la construcción de aldeas y clanes para iniciar batallas con otros jugadores, y, en séptimo lugar, «Minecraft» (el único que no se considera free-to-play), con 1,5 millones de espectadores y 200 millones de copias vendidas, superando al Tetris como el videojuego más vendido de la historia.