



Los videojuegos marcan tendencia en España y siguen su escalada imparable

Las economías mundiales necesitan buenas noticias y encontrar sectores que marquen una tendencia clara de crecimiento sostenido durante los últimos años. Sin duda, todos aquellos que se basan en apartados tecnológicos y conjuguen innovación y progreso llevarán la voz cantante en los próximos años. En esta tesitura, es donde el sector de los videojuegos puede tener su mina de oro aun sin explorar en su totalidad, y que año tras año sorprende a propios y extraños con los datos de facturación y usuarios afines a esta industria, tanto a nivel nacional como internacional.



En este sentido, cada año la **Asociación Española del Videojuego** pone en conocimiento su **Anuario Anual de la Industria**, en el cual se pormenorizan todos los datos con exactitud que el mercado irradia la campaña pasada. Uno de los encargados de la presentación de dicho anuario fue el presidente de la AEVI, **Alberto González Lorca**. En dicha rueda de prensa, el máximo responsable de la asociación postula que “los datos que presentamos vienen a poner de relieve un sector en continuo crecimiento, que además de ser una gran plataforma creativa y de entretenimiento, contribuye decisivamente al desarrollo tecnológico, fomenta la creatividad y genera miles de puestos de trabajo de calidad, con un peso cada vez mayor en nuestra economía”.

Apoyando a Lorca en la presentación, el director general de la AEVI, **José María Moreno** afirma que “estamos ante un sector absolutamente asentado en España, donde hay ya casi 17 millones de gamers. El videojuego además de un formidable producto de entretenimiento está cada vez más reconocido entre los españoles como un instrumento elemental en la nueva etapa de revolución sanitaria, cultural, educativa y empresarial”. “La industria pasa por un buen momento, con un crecimiento continuado de la facturación y desde la Administración se entiende cada vez más la necesidad de desarrollar la industria local y facilitar las inversiones internacionales: lo que sigue suponiendo el principal reto de nuestra industria para afrontar el futuro”, añade el director general de la Asociación del Videojuego.

Todo ello viene a refrendar las sensaciones que desprende este sector día a día en los medios de comunicación de masas. En la actualidad, es habitual que millones de personas esperen con inquietud la presentación de un videojuego, que tienen

reservado meses antes de que salga a la venta. Incluso esta fiebre llega a aumentar la repercusión de los conocidos como **eSports**, ya que estas competiciones de juegos online tienen millones de asiduos convirtiendo en ídolos a los “gamers” que se disputan las coronas de los videojuegos más afamados del mercado.

Esta nueva forma de ocio online es la que más crece dentro de la industria, aumentando el año pasado en España un 45,5%, suponiendo ya **680 millones de euros**, haciendo que este banco de peces sea el mayor productor y criadero de pescados a nivel nacional y mundial. Sin duda es una tesitura, que todos los agentes involucrados en este ámbito de ocio deben aprovechar, a fin de consolidar un sector que no tiene techo.