

NOTA DE PRENSA.

## **El 24,8% de los valencianos se declara jugador de videojuegos; 2 puntos por encima de la media nacional**

- En la Comunidad Valenciana el 35% de los hogares tiene consola y el 55% de los hogares tiene PC
- Cerca de 1.300.0000 valencianos, es decir, el 24,8% de la población de la comunidad se declara jugadora de videojuegos; 2 puntos por encima de la media nacional
- Los géneros más demandados en el último año a en la Comunidad Valenciana son los de deportes, acción y aventuras
- El 38% de los valencianos juega con consola, mientras que el 32% prefiere el PC
- Los resultados surgen de la tercera edición del estudio aDeSe para el que se han realizado en la Comunidad Valenciana 463 entrevistas para la fase dirigida a la población general y 74 para la dirigida al segmento estratégico de videojugadores

**Madrid, 07 diciembre de 2009.-** Los valencianos lo tienen claro: los videojuegos son su opción preferida en el mercado de ocio audiovisual e interactivo. En la Comunidad Valenciana una de cada cuatro personas se declara aficionada a los videojuegos y más del 35% de los hogares cuenta con, al menos, una consola.

Estas conclusiones se desprenden del estudio “Usos y hábitos de los videojugadores españoles realizado para aDeSe, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, por la consultoría especializada GFK.

Este estudio demoscópico, que se realiza cada tres años, es la radiografía sociodemográfica más completa de los gamers residentes en la Comunidad Valenciana y en el resto de España. Para su elaboración se ha seguido una metodología basada en un análisis de campo para el que se han realizado, en su fase cuantitativa, 4.254 entrevistas y 709 en su fase cualitativa. La muestra valenciana está formada por 463 entrevistas para la fase dirigida a la población general y 74 para la dirigida al segmento estratégico de videojugadores.

Documentación completa disponible en el site corporativo de aDeSe.  
[www.adese.es/estudios](http://www.adese.es/estudios)

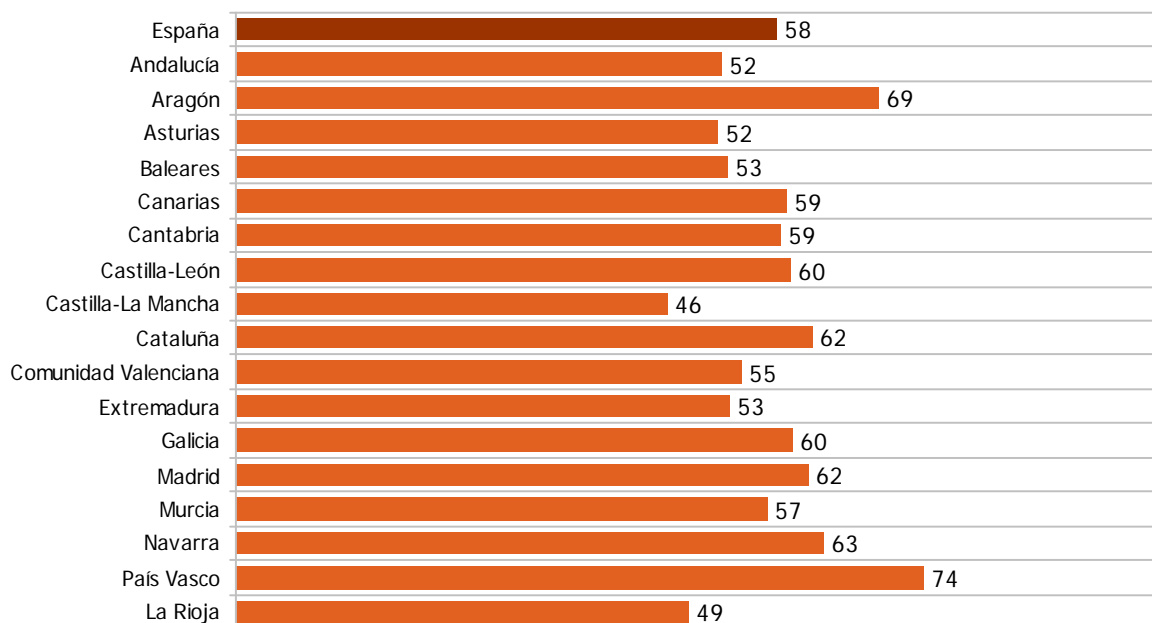
### **PENETRACIÓN DE PC Y CONSOLAS EN LA COMUNIDAD VALENCIANA**

#### **PC**

En la Comunidad Valenciana la penetración de PC en los hogares es del 55%, 3 puntos menos que la media nacional. En 2009, la proporción de hogares españoles con ordenador es de 58,2%, un 11% más que en 2006. En total, 9.687.500 hogares españoles tienen PC.

En relación al perfil sociodemográfico, destaca que el tamaño del hogar, la presencia de niños y la clase social, son los factores de influencia relacionados con la presencia de ordenador.

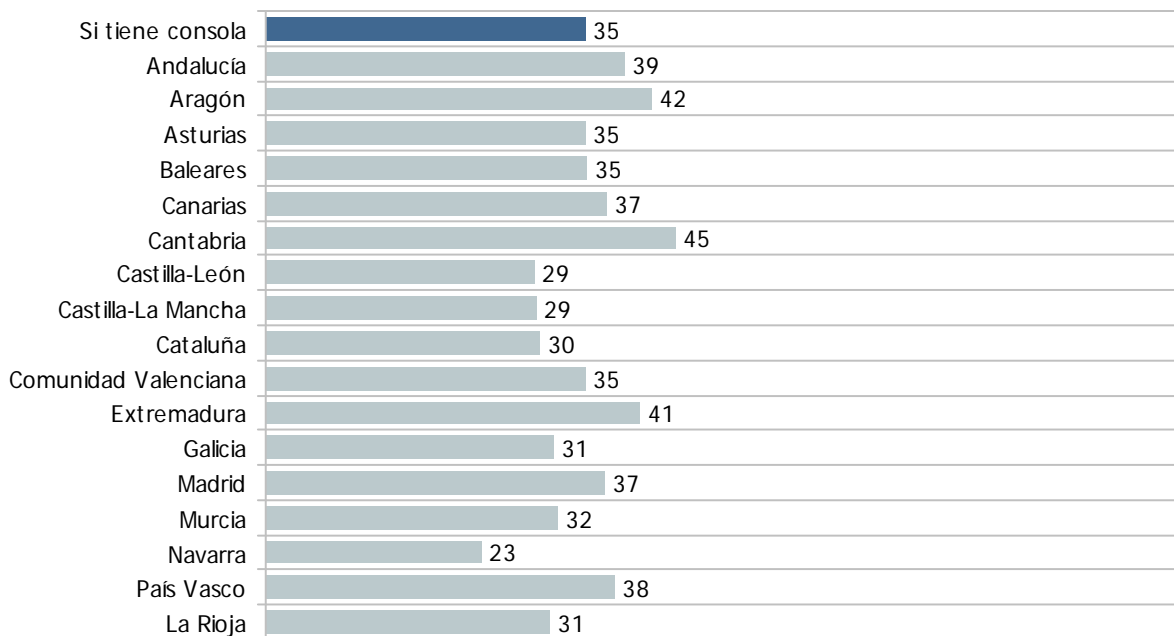
### Presencia de Ordenador en el Hogar



### CONSOLAS

En relación a las consolas, en la Comunidad Valenciana el 35% de los hogares tiene consola. En el conjunto nacional, uno de cada tres hogares cuenta con al menos una. En concreto, en 2009 el 34,7% de los hogares españoles tiene consola, un porcentaje que supone un 0,7% más que en 2006.

### Presencia de Consola en el Hogar

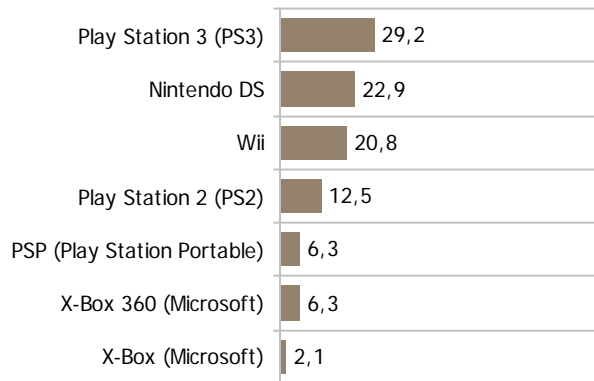


En valores absolutos, 5.775.900 hogares tienen videoconsola en España, siendo Cantabria (45%) y Andalucía (39%) las comunidades más videojugadoras y Navarra (23%) y Cataluña (30%) las regiones que registran menor presencia de consolas en sus hogares. En la Comunidad Valenciana el 35% de los hogares tiene consola.

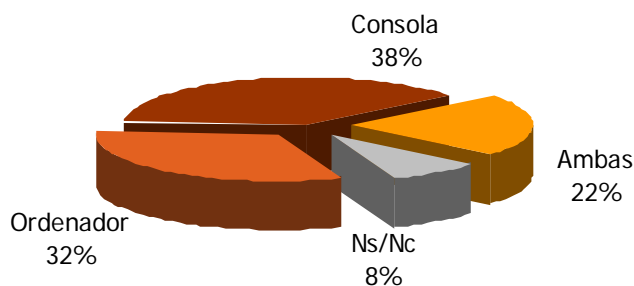
Asimismo, al igual que ocurre con los ordenadores, el mayor tamaño del hogar y la presencia de niños son factores que determinan una mayor penetración.

### Preferencia de consolas en la Comunidad Valenciana

A nivel nacional, los modelos de consola más usados son PS2 (29,5%), PS3 (16,7%), Wii (14%), Nintendo DS (12,6%), PSP (12%) y Xbox (6,6%). En la Comunidad Valenciana, la distribución se corresponde con el siguiente gráfico.



### Preferencia entre ordenador y consola en la Comunidad Valenciana



EL 38% de los valencianos juegan con consola, mientras que el 32% prefiere el PC

### EVOLUCIÓN DEL NÚMERO DE JUGADORES DE VIDEOJUEGOS EN C. VALENCIANA 2006-2009:

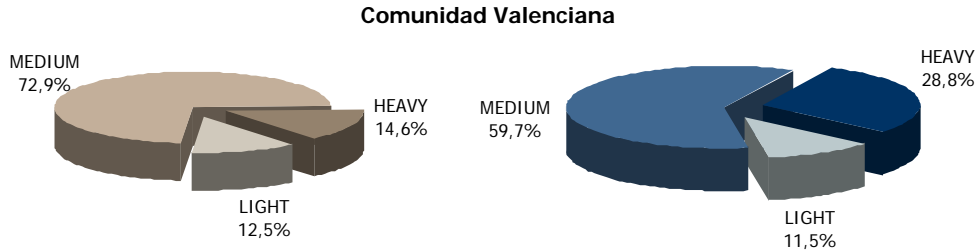
En España, el 22,5% de la población se declara jugadora de videojuegos; en total, cerca de 10,4 millones de personas, del total de 46 millones de españoles censados por el INE; lo que supone cerca de 1.530.000 jugadores más que en 2006. En el caso de la Comunidad Valenciana, la media de jugadores es mayor (24,8%), es decir, 1.300.000 jugadores.

	% Jugadores 2009	Absoluto en millones
<b>TOTAL C. VALENCIANA JUGADORES DE VIDEOJUEGOS</b>	24,8%	1,3
Total jugadores de PC	14,7%	0,7
Total jugadores de Consola	15,7%	0,8
Total jugadores de Teléfono móvil	10,4%	0,5

## HÁBITOS Y USOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

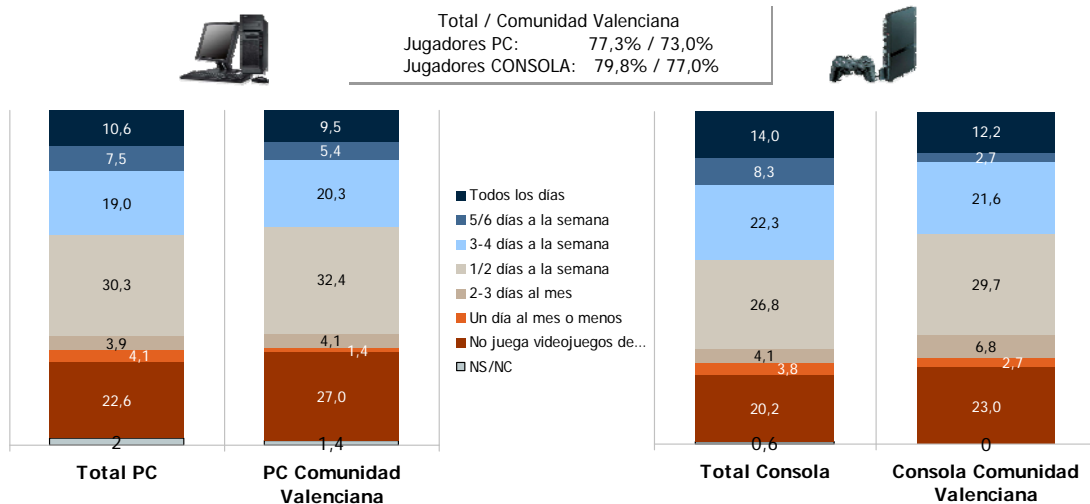
Si analizamos los jugadores según intensidad podemos encontrar tres categorías (Heavy player: Juega más de 4 horas a la semana con los videojuegos. Medium player: Juega entre 1 y 4 horas a la semana con los videojuegos. Light player: Juega menos de 1 hora a la semana con los videojuegos).

En la Comunidad Valenciana la distribución sería la siguiente:



## Frecuencia de juego en la Comunidad Valenciana

En relación a la frecuencia, la distribución es inferior a la media nacional.



En relación al horario, la mayoría de los españoles aficionados a los videojuegos (incluidos los valencianos) lo hacen por la tarde o por la noche. La actividad que más afecta al uso de videojuegos es pasar tiempo con los amigos.

Por otra parte, el análisis sobre el uso de los juegos desprende las siguientes conclusiones. El 64% de los jugadores españoles de consola acostumbra a jugar solo; un porcentaje que llega a 73,8% en el caso de los aficionados a jugar en PC. En el caso de la Comunidad Valenciana, el 54,2% de los jugadores de consola y el 69,2% de los de PC juega solo.

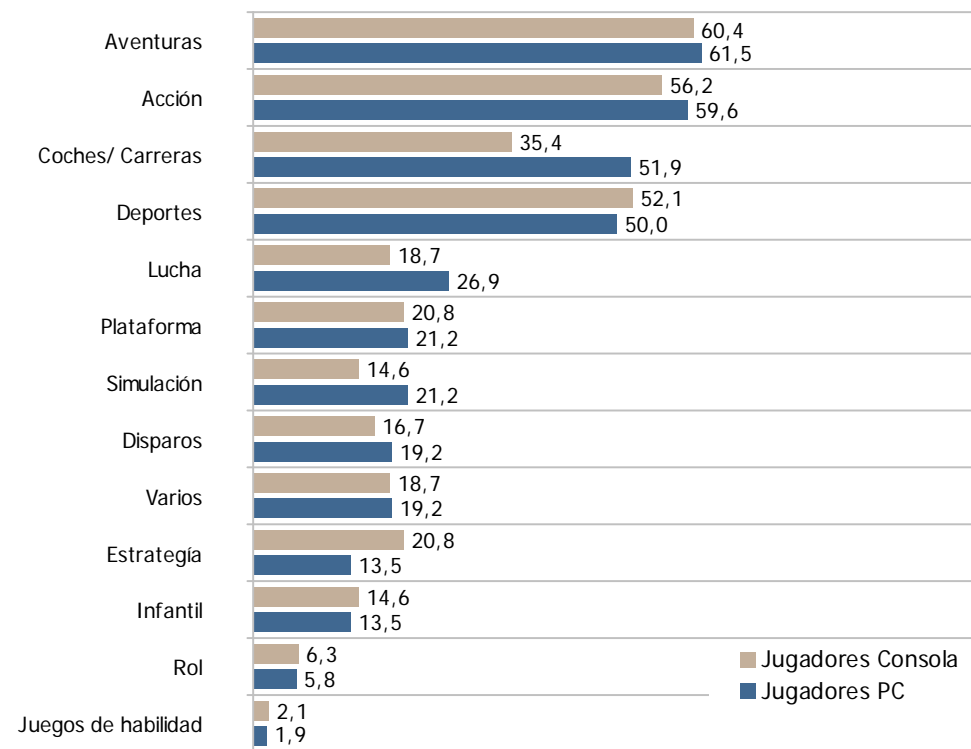
En cuanto al lugar de juego, la inmensa mayoría, a nivel nacional (90%) y en la Comunidad Valenciana, (91,7%) lo hace en casa.

## RELEVANT SET DE JUEGOS EN ANDALUCÍA

A nivel nacional, los 4 géneros más demandados en el último año son en este orden: acción, deportes, coches/carreras y aventuras. Por plataforma, destacan los géneros deportes en consola (58%) y

estrategia en PC (32%). En la Comunidad Valenciana los géneros preferidos son deportes, acción y aventuras

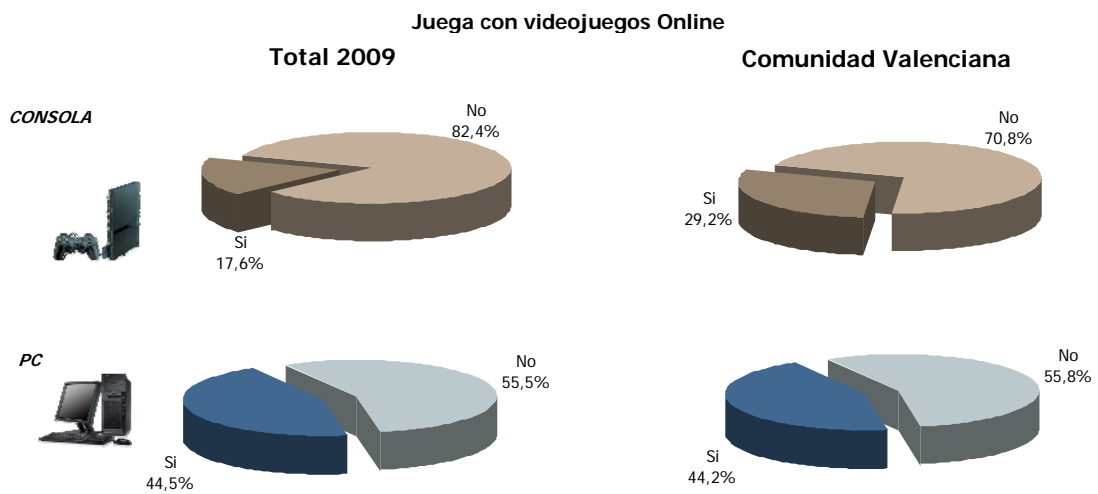
### Relevant Set de juegos en la Comunidad Valenciana



### JUEGOS ONLINE Y MÓVIL

Los videojugadores españoles comienzan a apostar por los videojuegos online. El crecimiento es sostenido, sin embargo, la desproporción en los gamers de consola que juegan offline y los que lo hacen online es muy acusada. Sólo el 17% de los gamers de consola lo hacen online; en el caso del PC, la proporción es más equilibrada ya que el 44,5% juega ya online.

En la Comunidad Valenciana, la proporción es mayor en jugadores online en consola (29,2%) y ligeramente inferior en los de PC (44,2%).

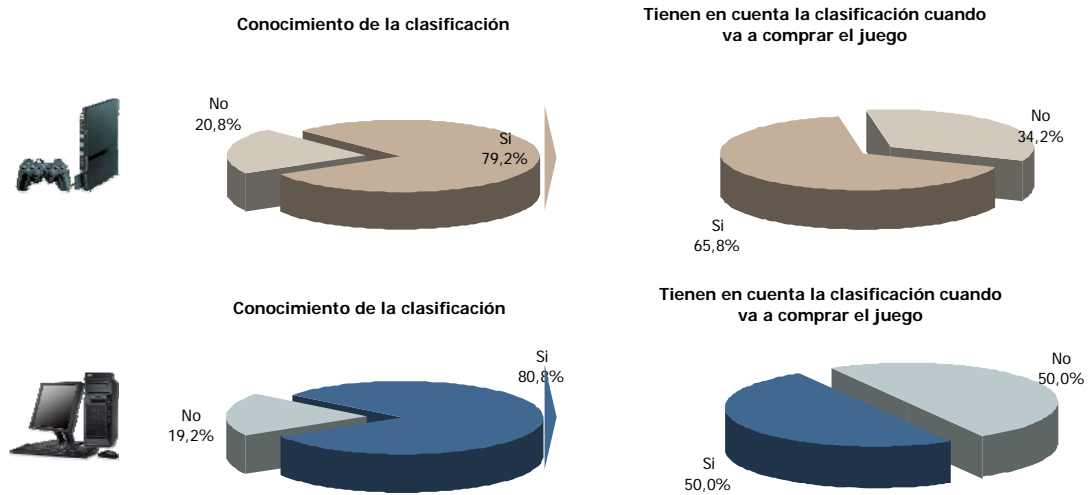


Por otra parte, el móvil comienza a ganar terreno como plataforma de juego, aunque de manera muy tímida. Sólo el 5% de los jugadores de videojuegos valencianos usa el móvil como plataforma de juego.

## CONOCIMIENTO DEL SISTEMA PEGI (PAN EUROPEAN GAME INFORMATION) EN C. VALENCIANA



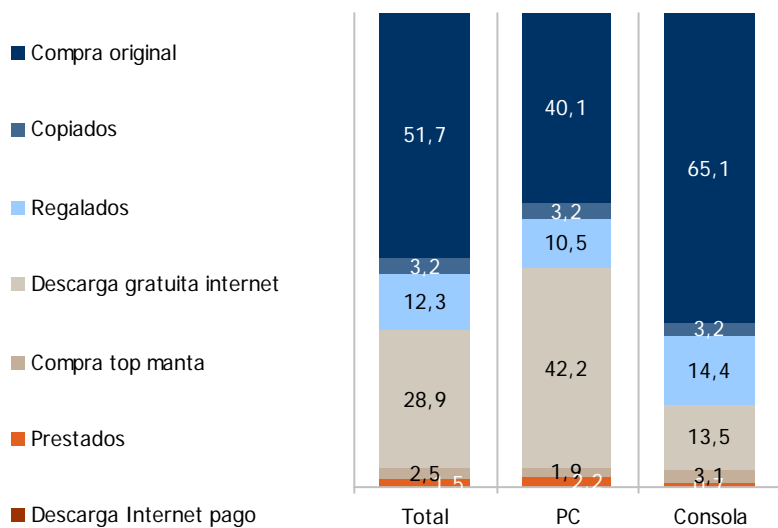
El nivel de conocimiento sobre el sistema de clasificación de contenidos por edad de los videojuegos asciende al 90% de los usuarios, sin embargo, la cifra de consumidores que lo tiene en cuenta a la hora de adquirir un juego es poco superior del 50%. En el caso de la Comunidad Valenciana, tanto el conocimiento como el número de consumidores que tienen en cuenta el sistema PEGI es menor.



Ahora bien, las conclusiones que se extraen del estudio aDeSe tanto a nivel nacional como en la Comunidad Valenciana reflejan que el videojuego es el soporte audiovisual –sólo superado por Internet– mejor valorado por los consumidores, quienes consideran a la TV y al cine, como las plataformas que más contenidos inapropiados tienen. Tanto niños como adultos consideran el soporte libro como el que contiene menos puntos negativos, siendo la TV el soporte que más críticas recibe tanto por parte de niños como de adultos.

## ORIGEN DE LOS JUEGOS EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

Cerca del 46% de los juegos que se usan en España han sido adquiridos ilícitamente mediante descargas piratas o a través del top manta. En el caso de la Comunidad Valenciana, el porcentaje de juegos “pirata” es inferior (34,6%). La distribución es la siguiente:



En cuanto al gasto anual en nuevos juegos, en la Comunidad Valenciana la mayoría de los jugadores de consola gasta menos de 100 euros al año, al igual que los de PC, que tampoco llegan a gastar más de 100.

## PERFIL DEL VIDEOJUGADOR ESPAÑOL

### Edad

La mayor penetración de jugadores se da en el tramo de edad de 7 a 13 años –más del 80% de los menores de esa franja de edad son jugadores- y el porcentaje va en disminución a medida que aumenta la edad. Destaca que de los españoles de entre 7 y 34 años, el 45,3% se declara jugador.

En las franjas de edad correspondientes a la población más madura, a pesar de que la penetración es aún menor que entre los jóvenes y niños, los videojuegos ya se configuran entre las opciones preferidas de ocio. En concreto, de la población de entre 35 a 44 años, el 15,6% es jugador habitual y entre los 45 a los 54, el 7,8%. De esta manera, se extrae que la edad media de los jugadores en España es de 22 años para PC y 20 para la consola.

En función del modelo, las videoconsolas de Nintendo destacan por su penetración entre los jugadores de mayor y menor edad. La PS3, por el contrario, es la más presente en el tramo de 17 a 24 años de edad.

### Sexo

Por sexo, la distribución queda de la siguiente manera: De los 22 millones de hombres españoles, más de 26% se declara videojugador. En el caso de las mujeres la tendencia es al alza. En la actualidad, cerca del 19% de las mujeres se confiesa gamer activa, lo que supone un 4% más que en 2006.

(\*) Ficha técnica

### Fase cuantitativa

- ❖ **Universo:** Población general española de más de 15 años cubriendo todo el país, incluyendo Canarias.
- ❖ **Tamaño y tipo de entrevista:** 4.254 entrevistas personales CAPI (*Computer Aided Personal Interview*)
- ❖ **Representatividad:** Los datos obtenidos son representativos de la población y hogares españoles en términos de sexo, edad, Comunidad Autónoma, tamaño de hábitat y clase social.
- ❖ **Error Muestral:** El margen de error para 4.254 entrevistas es de  $\pm 1,5\%$  siendo  $p=q=0,50$  y para un nivel de confianza del 95%.
- ❖ **Fecha de trabajo de campo:** Entre el 13 de Abril y el 18 de Mayo de 2009

### Fase cualitativa

- ❖ **Universo:** Usuarios de videojuegos de 7 a 34 años
  - ❖ **Tamaño y tipo de entrevista:** Entrevista personal con cuestionario semi-estructurado con una duración aproximada de 20 minutos
  - ❖ **Representatividad:** Muestra representativa nacional de los usuarios de videojuegos de acuerdo a los resultados del Ómnibus
  - ❖ **Muestra:**
    - Total entrevistas: 709
    - Jugadores de videojuego de PC: 351 entrevistas
    - Jugadores de videojuegos de Consola: 358 entrevistas
    - Niños (7 a 13 años): 216 entrevistas
    - Jóvenes y Adultos (14-34 años): 493 entrevistas
  - ❖ **Error Muestral:**
    - Total:  $\pm 3,68\%$  con un nivel de confianza del 95,5% y siendo  $p=q=0,5$
    - PC:  $\pm 5,23\%$  con un nivel de confianza del 95,5%
    - Consola:  $\pm 5,18\%$  con un nivel de confianza del 95,5%
- **La muestra VALENCIANA está formada por 463 entrevistas para la fase dirigida a la población general y 74 para la dirigida al segmento estratégico de videojugadores.**

## **ACERCA DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA**

La industria española del videojuego es la cuarta potencia europea en consumo y la sexta a nivel mundial. En 2008, los índices de facturación fueron superiores a los 1.400 millones de euros, lo que convierte a los videojuegos en líder del sector audiovisual con una cuota de mercado del 57%. -Los videojuegos superan en ventas a la suma de lo que registran el cine y la música en conjunto-.

En España, el 22,5% de la población se declara jugadora de videojuegos; en total, cerca de 10,4 millones de personas, del total de 46 millones de españoles censados por el INE. Además, destaca la tendencia creciente del sector ya que cada año se registra un mayor número de aficionados. Desde 2006, año en el que se realizó la anterior edición de este informe hasta hoy, el número de gamers ha aumentado en cerca de 1.530.000 jugadores.

## **ACERCA DE aDeSe**

aDeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, se constituyó en octubre de 1997 con el firme propósito de representar y contribuir al desarrollo de la industria del sector y de sus asociados. Es por esto que una de sus misiones es construir alianzas interempresariales que favorezcan el desarrollo de la industria.

aDeSe está integrada actualmente por 19 empresas que representan más del 90% de las unidades de videojuegos que se distribuyen en el mercado español.

aDeSe representa los intereses de sus asociados ante las instituciones públicas y privadas. De esta manera, entre sus misiones fundacionales está la de contribuir al desarrollo de la industria del software de entretenimiento y ejercitar ante los organismos oportunos cuantas acciones sean necesarias para la defensa de los intereses de sus miembros.

Sin embargo, el compromiso de aDeSe con el sector del videojuego va más allá. La filosofía de la asociación apuesta por contribuir a que el mercado del videojuego destaque por su transparencia, llevando a cabo, de forma proactiva, diferentes iniciativas autorreguladoras que contribuyan al consumo responsable de los usuarios de videojuegos.

### **Gabinete de prensa de aDeSe:**

Marta Frau / Rubén Pereiro

Tel: 91.577.92.72

marta.frau@cic-rp.com; ruben.pereiro@cic-rp.com