

El número medio de videojuegos comprados por cada jugador es de 6.4 al año

## El 47% de los españoles de 13 a 35 años son jugadores de videojuegos

- El 40,2% de los jugadores españoles de videojuegos entre 13-35 años utilizan PC o videoconsola y juegan con alta frecuencia (a diario ó 3-4 veces por semana).
- El perfil del futuro usuario de videojuegos a medio y largo plazo es el de un hombre joven hasta 25 años, que vive en ciudades de tamaño medio 100.000 – 200.000.

**Madrid, 6 de agosto de 2003.-** El 47% de la población española entre 13 y 35 años es jugadora de videojuegos (PC y consola), según un estudio ómnibus realizado entre jugadores de videojuegos por la empresa EMER-GfK (una de las 5 primeras empresas en estudios de mercado a nivel mundial) para definir el perfil de usuario de videojuegos y su relación con las revistas especializadas. El perfil de jugador es principalmente masculino y pertenece al grupo de edad más joven.

El estudio ha sido realizado a una muestra nacional representativa de 1.056 individuos entre 13-35 años (50 niños de 13-14 años), mediante entrevista personal domiciliaria, en abril de este año. El estudio define como jugador al individuo que juega a videojuegos en PC, consola y/o móvil; no se ha considerado como jugador a los que juegan sólo con el móvil.

Según el mismo, *el 40,2% de los jugadores españoles de videojuegos entre 13-35 años utilizan PC o videoconsola y juegan con alta frecuencia (a diario ó 3-4 veces por semana)*. Este porcentaje llega al 56% en el caso de los lectores de revista, ya que el Net Revistas Especializadas (Revistas + amigos que leen revistas especializadas) es la fuente más mencionada, superando en 4 puntos a los anuncios de TV y radio. La frecuencia de uso más común es una o dos veces por semana, seguida de 2/4 veces por semana: el jugador de videojuegos realiza esta actividad habitualmente como parte de su rutina semanal.

El lanzamiento de videojuegos se conoce básicamente por tres vías: 1) revistas especializadas de videojuegos; 2) amigos lectores de revistas especializadas y 3) otras vías (TV, radio, etc.). Un 30,9% de los jugadores lee revistas especializadas, porcentaje que se incrementa a un 42,9% en los jugadores con mayor hábito de juego.

El número medio de videojuegos comprados por los usuarios españoles es de 6.4 juegos, aunque entre los diferentes grupos definidos aparece un comportamiento diferenciado. Mientras que los lectores de revistas especializadas compran 8,4 juegos de media, los no lectores influidos por amigos lectores compran 5,1, y los no lectores influidos por otros medios compran 4,9.

La mayoría de los usuarios españoles, concluye el estudio de EMER, compra sus videojuegos en las grandes superficies, mientras que el lector de revistas opta por las tiendas especializadas e Internet. Según el estudio, el perfil del futuro usuario de videojuegos a medio y largo plazo es el de un hombre joven hasta 25 años, que vive en ciudades de tamaño medio 100.000 – 200.000.

### **Acerca de aDeSe**

Constituida en octubre de 1997, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) es la patronal del sector de los videojuegos en España. Actualmente forman parte de aDeSe once compañías, que representan más de un 80% de la facturación del mercado español de videojuegos: Acclaim, Atari, Electronic Arts, FX Interactive, Microsoft, Planeta De Agostini Interactive, Proein, Sony, Ubi Soft, Virgin Play y Vivendi Universal Publishing.

aDeSe tiene como objetivos fundamentales el desarrollo de la industria del software de entretenimiento, la defensa de los intereses de sus asociados, así como el establecimiento de relaciones y colaboraciones con el fin de incrementar la incorporación de nuevos miembros, asociaciones, confederaciones, etc., tanto nacionales como extranjeros. Entre los proyectos de la Asociación destacan el fomento del desarrollo local de la industria, promocionando acuerdos con universidades y escuelas que desarrollen planes de estudio dirigidos al sector profesional, y la continuación y potenciación de la lucha contra la piratería.

**Para más información:  
IMAGE PROFILE  
Pascale Erhart  
Teléfono: 91 351 16 57  
e-mail: perhart@image-profile.com**