



2007

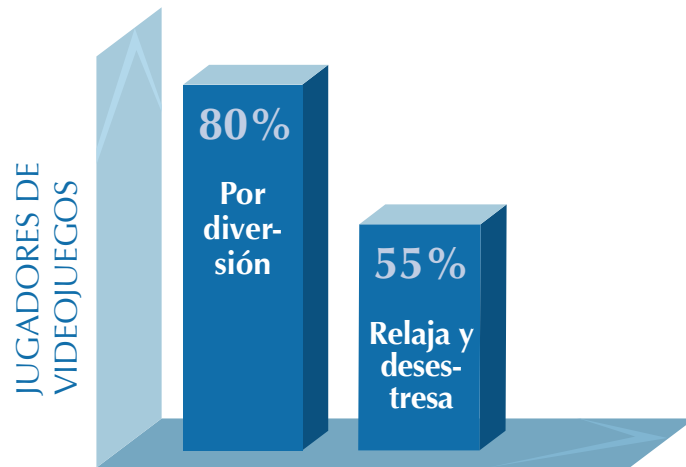
DATOS DE VENTAS, DEMOGRÁFICOS Y DE USO

HECHOS CLAVE

EL PERFIL DEL JUGADOR DE
VIDEOJUEGOS EUROPEO

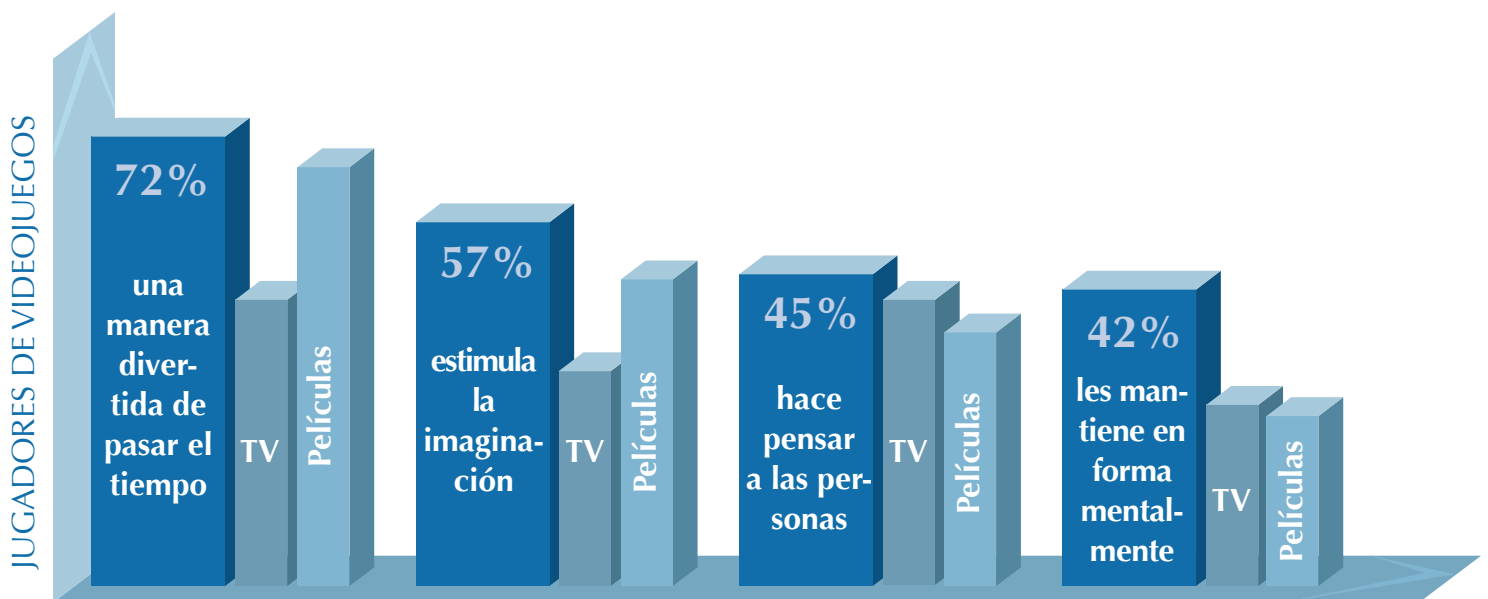
MOTIVOS

¿POR QUÉ LA GENTE JUEGA A VIDEOJUEGOS?



VENTAJAS

PRINCIPALES VENTAJAS QUE SE PERCIBEN



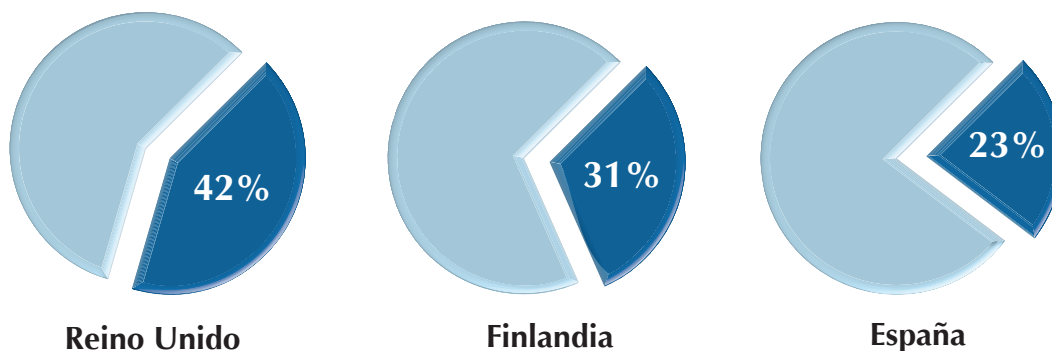
COMENTARIO: los cuatro beneficios obtienen mayor puntuación para videojuegos que para tele y películas

FAMILIA

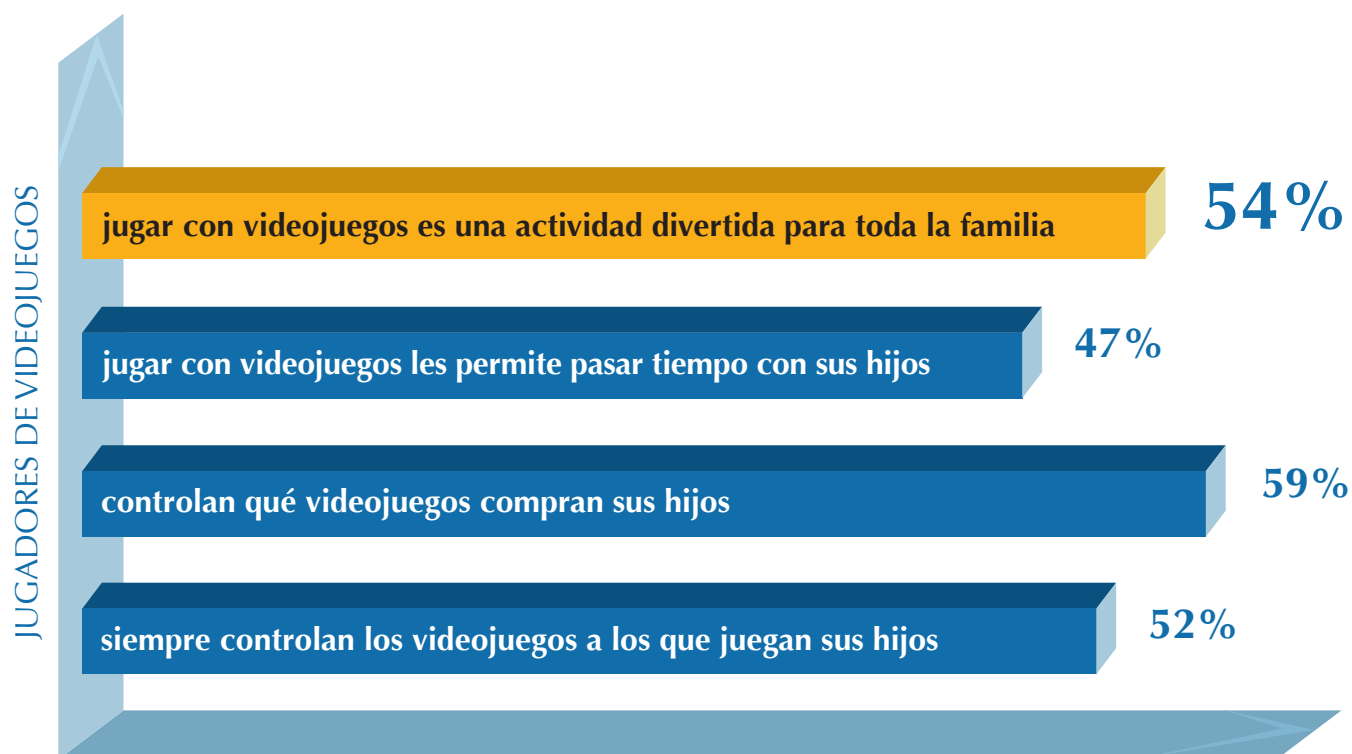
VIDEOJUEGOS Y FAMILIA

PADRES QUE JUEGAN ACTIVAMENTE

INSTANTÁNEA DE REINO UNIDO, FINLANDIA Y ESPAÑA



LO QUE LOS PADRES PIENSAN, DICEN Y HACEN



LOS VIDEOJUEGOS COMPARADOS CON OTRAS OPCIONES DE ENTRETENIMIENTO Y PRINCIPALES ACTIVIDADES DE OCIO

Jugar con videojuegos figura entre las actividades de ocio más comunes de hoy en día



47% **VE LA TELE** entre 6 y 14 horas por semana



46% **NAVEGA POR INTERNET** entre 6 y 14 horas por semana



46% pasa con **LOS AMIGOS Y CON LA FAMILIA** entre 6 y 14 horas a la semana



40% juega con la consola o con **JUEGOS DE ORDENADOR** entre 6 y 14 horas a la semana

PEGI (INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS)

JUGADORES DE VIDEOJUEGOS

RECONOCEN las etiquetas de clasificación por edades PEGI



93%

CONOCEN el sistema europeo de clasificación de juegos

62%

RECONOCEN los **DESCRIPTORES** de contenidos PEGI cuando los ven



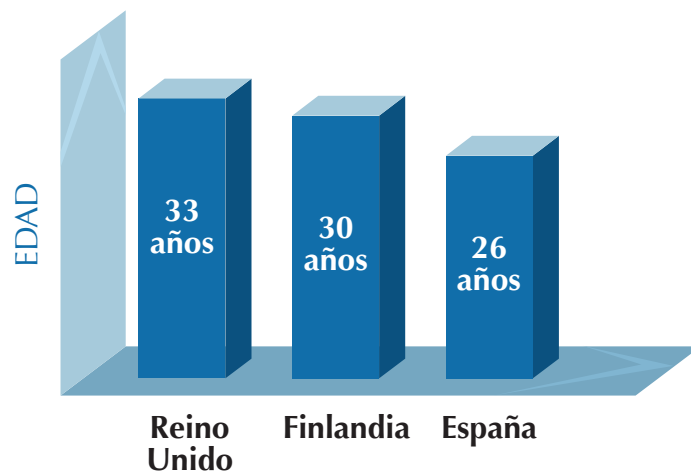
50%

Padres que consideran las etiquetas de clasificación por edades **ÚTILES** a la hora de comprar un videojuego

49%

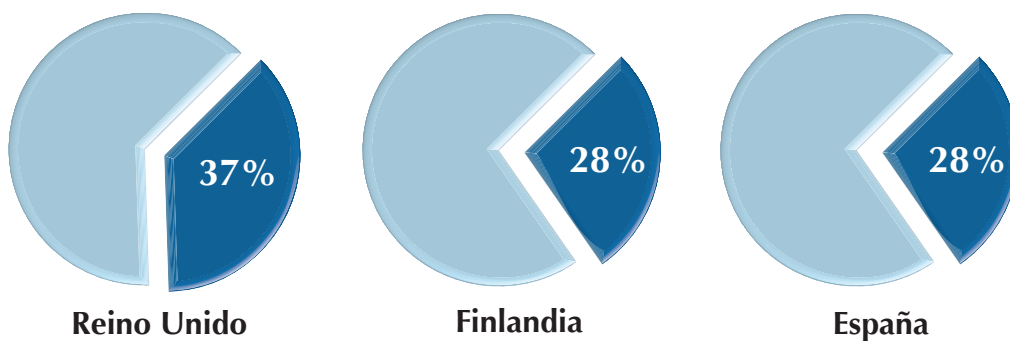
EDAD MEDIA DEL JUGADOR DE VIDEOJUEGOS EUROPEO

INSTANTÁNEA DE REINO UNIDO, FINLANDIA Y ESPAÑA



ACTIVOS

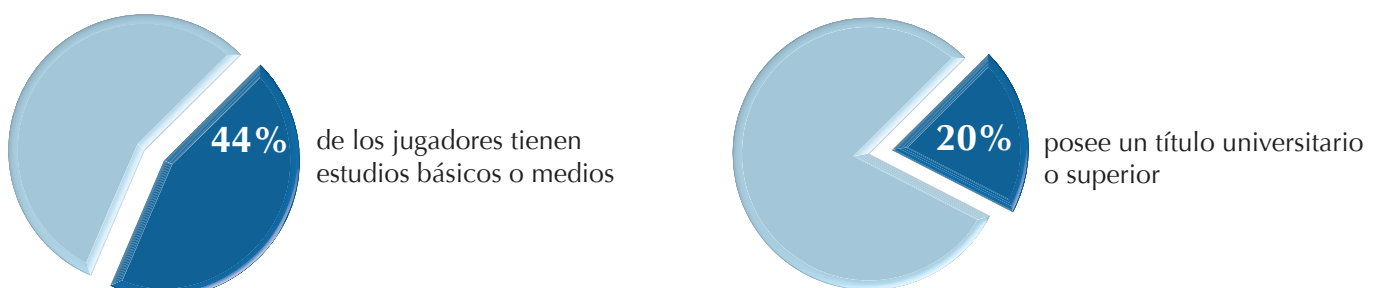
JUGADORES ACTIVOS



% de población entre 16 y 49 años que se considera jugador activo (definido como el que actualmente juega con consolas, consolas portátiles o PC)

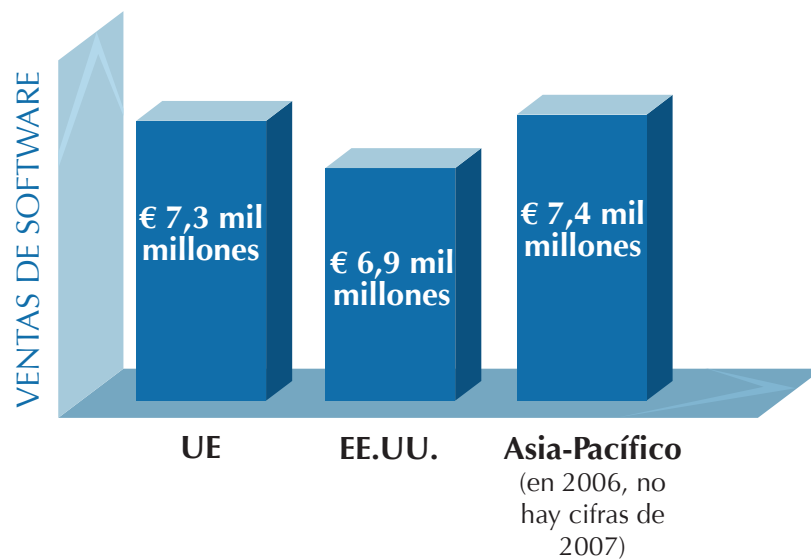
EDUCACIÓN

NIVEL DE ESTUDIOS

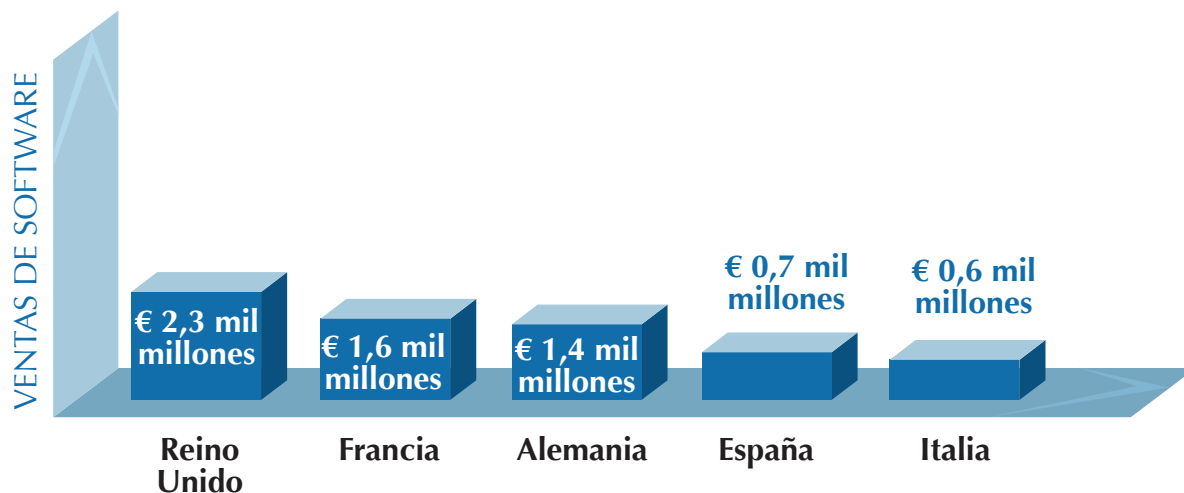


MERCADO

LA UE EN COMPARACIÓN CON EL RESTO DEL MUNDO



MERCADOS LÍDERES EN LA UE



25% de crecimiento de las ventas de software de media en Reino Unido, Francia, Alemania, España, Italia, Holanda, Suecia y Finlandia de 2006 a 2007

LA ISFE

ACERCA DE LA ISFE

Establecida en 1998 y registrada en 2002 bajo la legislación belga como asociación internacional con propósitos científicos y pedagógicos, la ISFE (siglas en inglés de Federación Europea de Software Interactivo) representa los intereses del sector del software interactivo en los 27 Estados Miembros de la Unión Europea, más Noruega, Islandia, Suiza y Liechtenstein. Entre los miembros de la ISFE destacan los 13 mayores editores de software interactivo así como 13 asociaciones comerciales de software interactivo europeas.

La ISFE inició el sistema PEGI (Información Paneuropea sobre Juegos) (véase www.pegi.info) en 2002. Desde abril de 2003, el PEGI ha sido administrado independientemente por el NICAM (siglas del Instituto holandés para la clasificación de contenido audiovisual). El PEGI proporciona un sistema de recomendación para la clasificación de los videojuegos por edades a fin de informar a los padres europeos de cuál es el contenido adecuado para sus hijos. En tanto que sistema de clasificación, el PEGI apuesta por la elección adulta informada y no censura contenidos.

Miembros de ISFE:



DATOS

LOS DATOS

Los datos para la elaboración de este documento proceden del informe '**Video Gamers in Europe 2008**', preparado por Nielsen Games para la ISFE (Federación Europea de Software Interactivo). En el estudio de consumo, llevado a cabo entre 6.000 jugadores de 15 países, participaron jugadores activos con edades comprendidas entre 16 y 49 años. La investigación se realizó de forma online en Reino Unido, Francia, Alemania, Italia, España, Benelux (Bélgica, Holanda y Luxemburgo), Suiza, Austria, Dinamarca, Suecia, Noruega, Finlandia, República Checa, Polonia y Letonia.

FUENTES DE INFORMACIÓN ADICIONALES:

La información referida a los ingresos generados por ventas en determinados países europeos se basa en datos proporcionados por el grupo GFK.

Los ingresos totales generados por la venta de software en Europa se han calculado combinando los datos de GFK y los datos proporcionados por los miembros de ISFE.

Los ingresos totales generados por la venta de software en Estados Unidos se basan en el comunicado de prensa de ESA del 20 de febrero de 2008.

Los ingresos totales generados por la venta de software en la región Asia-Pacífico se basan en el informe de Price Waterhouse de 2006.



Interactive Software Federation of Europe (ISFE)
15, rue Guimard • B-1040 Bruselas
Teléfono: +32 2 513 88 16 — Fax: +32 2 502 74 62
www.isfe.eu — www.pegi.info — www.pegionline.eu

2007

El informe 'Video Gamers in Europe 2008' puede descargarse completo desde:
www.isfe.eu