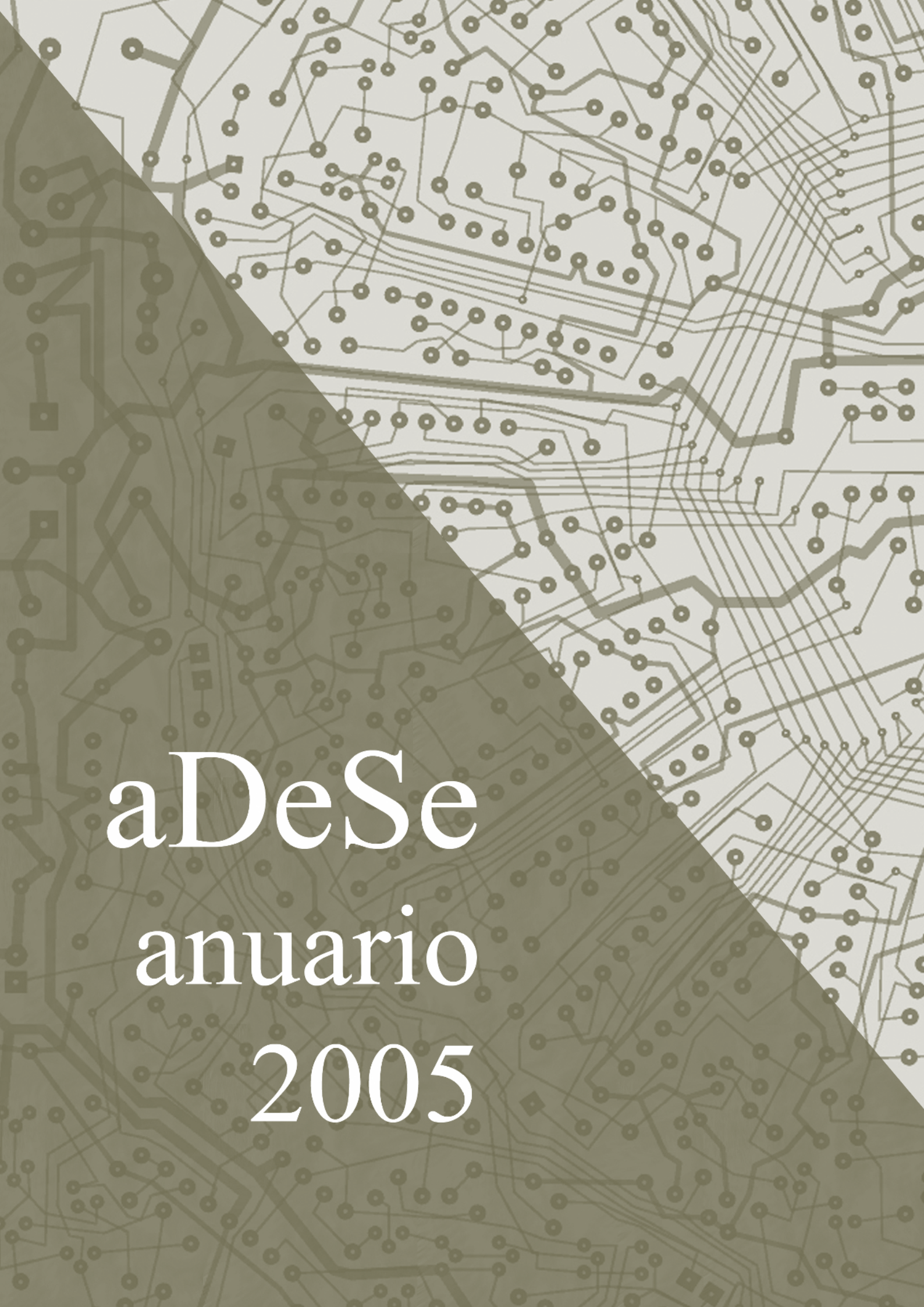


aDeSe

anuario

2005

• CARTA DEL PRESIDENTE ____ 5

• aDeSe ____ 7
- Objetivos de la Asociación
- Organización
- Actividades
- Relaciones con otras entidades y organismos
- Las empresas integradas en aDeSe

• GALARDONES aDeSe 2005 ____ 11

• DATOS DEL SECTOR ____ 15
- Económicos ____ 15
  - Situación de la Industria Española
  - Resultados 2005 en España
  - Los 10 títulos más vendidos en 2005 en España
  - Los más vendidos en España por meses
  - Los Top 5 por Compañías
  - Reparto del mercado de videojuegos a nivel mundial
  - Evolución del mercado de videojuegos en Europa
  - Evolución del mercado de videojuegos en Norteamérica
  - Evolución del mercado de videojuegos en el Pacífico y Asia
  - Algunos datos económicos de la Industria del Videojuego
- Sociológicos ____ 32
  - Resultados del estudio "Influencia del Videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrolla en los mismos" de la Universidad Europea de Madrid
  - Sociología del Videojuego en Europa
  - Sociología del Videojuego en EEUU
- Los videojuegos: Un fenómeno social ____ 38
  - El inicio de las consolas
  - Efemérides
  - Efectos positivos de los Videojuegos
  - Curiosidades del mundo del Videojuego
  - Videojuegos en móviles
  - Futuro del Videojuego
  - Formación en videojuegos
  - Videojuegos y mujeres
  - Videojuegos y Cine

INFORME SOBRE PIRATERÍA ____ 57
- Resumen del Informe 2005 de la Federación Anti Piratería
- Campaña del Ministerio de Cultura

RESUMEN DEL AÑO ____ 59
- Resumen Anual aDeSe
- Resumen Anual Global
- Lanzamientos 2005
- Premios otorgados en España a los mejores videojuegos 2005

FUENTES ____ 77

CARTA DEL PRESIDENTE

La tendencia creciente del sector del videojuego en España se ha visto refrendada en 2005 por un incremento del 16% respecto al año anterior en las cifras de consumo. Los 863 millones de euros alcanzados por la industria del videojuego en el último ejercicio superan las cifras de otros sectores compañeros del ocio audiovisual, como el cine o la música, con los que además los videojuegos han de compartir la lacra de la piratería.

En virtud de estas cifras, que denotan su gran potencial de desarrollo y crecimiento futuros, la industria española del videojuego genera en nuestro país en torno a 5.000 puestos de trabajo. En este contexto, las expectativas de crecimiento sectorial son optimistas, pero aún queda camino por recorrer hasta equiparar a nuestro país con la media europea, donde uno de cada tres individuos afirma ser usuario habitual de videojuegos.

Un año más, las consolas continúan siendo líderes en el mercado español. Durante 2005 se han vendido 2.012.000 unidades, un 14% más que en el ejercicio anterior, lo que ha originado que el 83,2% de los videojuegos consumidos en España durante el pasado año hayan sido específicos para consolas, frente al 16,8% representado por los juegos para PC. Los videojuegos más vendidos para consola han sido los de acción, seguidos de los de aventura, carreras y deportes; en el caso del PC han primado los videojuegos de estrategia, por delante de los de acción, aventura y deportes.

Pero el éxito de los videojuegos no se mide sólo por sus resultados económicos. Se trata de una forma de entretenimiento que ha calado muy hondo en nuestra sociedad, lo que origina un compromiso cada vez más amplio por parte de la industria de cara al usuario final y a las instituciones. Podemos decir que, desde su implantación en el año 2003, el código de autorregulación paneuropeo PEGI ha avanzado de forma notable en su asentamiento entre las compañías de manera que, al día de hoy, la práctica totalidad de los videojuegos disponibles en las estanterías de los establecimientos españoles están etiquetados conforme a este código de clasificación por edades.

En este sentido, es destacable la labor de difusión del PEGI llevada a cabo desde aDeSe, como representante de la industria local ante los consumidores, las instituciones y la sociedad en general. Actualmente, el código PEGI está suscrito por 27 países europeos y son ya más de 4.500 los videojuegos etiquetados de acuerdo con este sistema, cerca de 2.000 durante el último año. De estos videojuegos, aproximadamente el 50% ha recibido la calificación de apto para todos los públicos y tan sólo el 4% ha sido etiquetado expresamente como recomendado para mayores de 18 años.

Asimismo, cabe destacar los resultados sobre videojuegos presentados por AUTOCONTROL (Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial) en su Informe Anual de Actividad para el año 2005. Según este informe, la industria española del videojuego ha cumplido su compromiso de responsabilidad en las comunicaciones comerciales, que asumiera al establecer de forma voluntaria un convenio con este organismo en 2004. Durante el pasado ejercicio, todas las compañías de videojuegos han acatado las directrices propuestas desde Autocontrol y por ello no ha existido en 2005 ninguna reclamación relacionada con mala práctica en lo que respecta a la publicidad realizada por las compañías de videojuegos en España.

Todos estos datos muestran un año más el potencial crecimiento de este sector innovador y configuran a la industria española del videojuego no sólo como responsable de un producto de ocio con gran aceptación social, sino también como precursora de múltiples aplicaciones tecnológicas en áreas como la educación o la salud, como creadora de tejido empresarial nacional y, en consecuencia, como generadora de una portunidad profesional presente y futura para miles de jóvenes.

Alberto González Lorca

Presidente de aDeSe.

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. INTEGRA A LAS EMPRESAS CUYA ACTIVIDAD CONSISTE EN LA PRODUCCIÓN, EDICIÓN, IMPORTACIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO EN TODO TIPO DE MATERIALES Y FORMATOS. ACTUALMENTE, DIECISÉIS COMPAÑÍAS FORMAN PARTE DE aDeSe.

OBJETIVOS DE LA ASOCIACIÓN

aDeSe representa los intereses de sus asociados ante las instituciones públicas y privadas. Entre sus objetivos fundacionales figura el desarrollo de la industria del software de entretenimiento, 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 fines de la Asociación, tal y como figura en sus Estatutos, se hallan los siguientes:

- Proponer y solicitar de los organismos públicos y semipúblicos cuantas resoluciones se juzguen necesarias para la defensa y desarrollo de la industria y comercio del software de entretenimiento, aportando ante dichos organismos cuantos informes y datos se consideren necesarios para la resolución de los problemas que tenga planteados la Asociación o alguno de sus miembros.
- Defender los intereses de las empresas de software de entretenimiento ante las distintas personas físicas o jurídicas, agrupaciones, asociaciones, corporaciones u otros organismos nacionales o extranjeros, vinculados a la industria o afines a la misma.
- Promover, fomentar y publicar los informes y estudios sobre los temas y problemas que afecten a la industria del software de entretenimiento.
- Establecer y mantener relaciones y colaboraciones o, si se considera oportuno, la afiliación, unión o adhesión con todo tipo de federaciones, confederaciones, asociaciones o cualesquiera otras entidades, constituidas o que se constituyan en el futuro, tanto de ámbito nacional como autonómico o internacional, consideradas convenientes para la mejor defensa y promoción de los intereses de los asociados.
- Representar los intereses y derechos de los asociados en los casos de usurpación, defraudación y/o falsificación de la Propiedad Intelectual o Industrial.

ORGANIZACIÓN

La Asamblea General, el Comité Directivo y el Secretario General son los órganos de gobierno de la Asociación y ostentan la representación, la gestión y la administración de la entidad. Las personas que han de regir la Asociación son elegidas entre sus socios mediante votación secreta, personal y directa.

Las empresas integradas en aDeSe están representadas en la Asamblea General, órgano superior de la Asociación, entre cuyos miembros es elegido el Comité Directivo. Cada una de las compañías asociadas a aDeSe cuenta con un voto, de manera que todos sus miembros ostentan la misma capacidad en la adopción de las decisiones relativas a la representación, gestión y defensa de los intereses de la Asociación.

El Comité Directivo, cuyo mandato tiene una duración de un año, está formado por:

PRESIDENTE:

D. Alberto González Lorca (ATARI)

VICEPRESIDENTE:

D. James Armstrong
(SONY COMPUTER ENTERTAINMENT)

TESORERO:

D. Rafael Martínez-Avial
(ELECTRONIC ARTS)

VOCALES:

D. Antonio Temprano (UBISOFT)
D. Ignacio Pérez (PROEIN)
D. Jesús Alonso (FX INTERACTIVE)
D. Miguel Postigo (MICROSOFT)

SECRETARIO GENERAL:

D. Carlos Iglesias

ACTIVIDADES

Uno de los principales objetivos de aDeSe consiste en la difusión del conocimiento de la industria. En este sentido, ha realizado estudios que ponen de manifiesto la aceptación social del videojuego como entretenimiento.

Entre las actividades que la Asociación realizó durante 2005 destaca la elaboración del Código de Conducta aDeSe; una guía cuyo fin es orientar a los padres, desde la propia industria del videojuego, para favorecer el correcto consumo entre los menores de edad. Esta iniciativa refuerza el compromiso adquirido por el sector para favorecer el acceso adecuado de los menores al videojuego y para informar al público de forma responsable sobre los contenidos de los productos de software interactivo.

La contribución para lograr el desarrollo de la industria del videojuego a nivel nacional ha constituido otro de los objetivos prioritarios para aDeSe durante el año 2005, al igual que la promoción de acuerdos con universidades y escuelas que posean planes de estudio dirigidos al sector profesional y la potenciación de la lucha contra la piratería mediante la concienciación de la sociedad acerca de los perjuicios que ésta causa.

RELACIONES CON OTRAS ENTIDADES Y ORGANISMOS

Dentro de las acciones desarrolladas para la defensa de los intereses de la industria del software de entretenimiento, aDeSe está vinculada con una serie de entidades y organismos cuya actividad representa un apoyo en esta labor.

LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA

Se trata de una de las labores fundamentales de aDeSe. En este marco, la Asociación, desde su constitución, viene apoyando activamente a la Federación para la protección de la propiedad intelectual de la obra audiovisual (FAP). Además aDeSe forma parte de la Asociación Española de Derecho de la Propiedad Intelectual (AEDPI), con la que organiza periódicamente acciones informativas conjuntas sobre temas relacionados con la defensa de la propiedad intelectual en la industria del videojuego.

AUTORREGULACIÓN

Las empresas que forman parte de aDeSe dan mucha importancia a la autorregulación del sector, lo que condujo a la creación del código aDeSe, ahora sustituido por el código PEGI.

Como representante de la industria local ante los consumidores, las instituciones y la sociedad en general, aDeSe es la única entidad encargada de la implementación, difusión y control del sistema de calificación de los videojuegos distribuidos en nuestro país. En este sentido, aDeSe viene desarrollando una estrecha colaboración con el Instituto Nacional de Consumo y con el Instituto de Cinematografía y Artes Audiovisuales.

Asimismo, en el marco de la difusión del código PEGI, aDeSe está colaborando de forma regular con revistas especializadas, canales de distribución e instituciones especialmente preocupadas por la infancia. Se han firmado varios acuerdos fruto de esta colaboración, como el último suscrito durante este año con Autocontrol, y se están desarrollando iniciativas, como la llevada a cabo en colaboración con el Grupo Eroski, dirigidas a una mayor y mejor comunicación al consumidor en aras de fomentar la protección del menor y favorecer el correcto consumo de videojuegos.

En este sentido, hay que destacar la firma de convenio suscrita entre aDeSe y Autocontrol para garantizar las buenas prácticas en la publicidad de videojuegos. Aunque aDeSe ya se encontraba suscrita a autocontrol desde el año 2004, la firma de este convenio ratifica la voluntad de compromiso y seria preocupación de la industria del videojuego por informar al público en general sobre el contenido de los productos de software interactivo, proporcionar una información objetiva, inteligible y fiable acerca de la edad adecuada para cada producto, y garantizar la conformidad de cualquier actividad de publicidad o promoción con la finalidad básica de informar sobre el contenido de dichos productos, de una forma responsable y respetuosa con la dignidad humana.

Según los datos presentados por la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial, Autocontrol, en su Informe Anual de Actividad para el año 2005, la industria del videojuego ha cumplido el compromiso de responsabilidad en sus comunicaciones comerciales que asumió al establecer de forma voluntaria un convenio con este organismo en 2004. Durante el último año todas las compañías de la industria han acatado las directrices propuestas desde Autocontrol a la hora de publicitar sus productos, de manera que no se ha registrado ninguna reclamación relacionada con el sector de los videojuegos. Del mismo modo, la implantación total del Código PEGI se hace patente al no existir constancia de ninguna reclamación relativa a no indicación de la clasificación por edades según PEGI en la publicidad de los videojuegos.

VINCULACIÓN CON LA INDUSTRIA EUROPEA

aDeSe mantiene una estrecha relación con la industria europea a través de la participación y contribución con asociaciones europeas, especialmente con la Interactive Software Federation

of Europe (ISFE) de la que es miembro de pleno derecho, así como mediante la realización de estudios y la difusión de los mismos para un mejor conocimiento del sector.

Acerca de ISFE

Entre los objetivos de la Interactive Software Federation of Europe (ISFE) destacan:

- La representación de la industria de software interactivo a nivel internacional.
- La promoción de la industria del software a nivel europeo y mundial y la protección de sus derechos conforme a la legislación efectiva.
- La participación de sus miembros en iniciativas políticas y legales de instituciones internacionales europeas en campos como la propiedad intelectual, el comercio electrónico, la lucha contra la piratería, las negociaciones de la OMC, la protección a los menores o la protección del medio ambiente.
- La generación de conocimiento acerca de la industria europea de software como elemento clave de la economía y como nuevo vector de la cultura europea.
- La protección de los menores, proporcionando información a los potenciales compradores sobre el contenido de los productos de la industria, y sobre las diferentes categorías de edad indicadas para su consumo responsable.
- La obtención de datos de investigación de mercados y desarrollos legislativos y técnicos de todas clases, como fuente de información para sus miembros. Así como la difusión de información acerca de la industria de software a partir de comunicados de prensa y seminarios.

LAS EMPRESAS INTEGRADAS EN aDeSe

En la actualidad, aDeSe está compuesta por las empresas que figuran a continuación, que representan más del 85% de las unidades de videojuegos distribuidas en el mercado español.

ACTIVISION
ATARI
BUENA VISTA GAMES
ELECTRONIC ARTS
FRIENDWARE
FX INTERACTIVE
MICROSOFT IBÉRICA
NOKIA
PLANETA DE AGOSTINI INTERACTIVE
PROEIN
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
TAKE TWO INTERACTIVE
THQ
UBISOFT
VIRGIN PLAY
VIVENDI GAMES

Galardones aDeSe 2005

ADeSe dio a conocer en 2005, por cuarto año consecutivo, la relación de Galardones aDeSe, que premian a los videojuegos más vendidos en España. Esta distinción queda materializada en un disco de Oro al superar las 40.000 copias, de Platino al superar las 80.000 copias vendidas o de Doble Platino al superar las 160.000 copias vendidas por título en cada plataforma.

En total fueron premiados 32 videojuegos: 6 de ellos con galardón de Doble Platino, 7 con galardón de Platino y 19 con galardón de Oro. De nuevo en esta ocasión se puso de manifiesto la buena salud del sector ya que, si bien el número de videojuegos premiados se mantuvo, se incrementó en un 50% el número de los que accedieron a la categoría máxima de disco de Doble Platino, respecto al año anterior.

El reparto por género de los Galardones fue un fiel reflejo de las tendencias del mercado. Así, los géneros más representados fueron los de Acción, Deportes, Aventuras y Carreras para consolas, que asentaron su posición dominante con más del 80% de los videojuegos premiados. Por su parte, los videojuegos de Acción y Estrategia se confirmaron como géneros favoritos para los jugadores de PC.

En esta ocasión, cuatro videojuegos consiguieron galardón para plataformas diferentes, PS2 y GBA, aunque siempre dentro del ámbito de las consolas. Se trata del doble galardón de Platino para “Los Increíbles” y doble galardón de Oro para “Harry Potter y el prisionero de Azkaban”, “Shrek 2” y “Spider-man 2”. Una vez más, se confirmó la presencia de las “sagas” entre los galardonados como es el caso de “El Señor de los Anillos”, “FIFA”, “Los Sims” o “Need for Speed”.

Los Galardones mostraron el vínculo cada vez más afianzado entre el mundo del cine y el del videojuego. Prueba de ello es el éxito que una vez más cosecharon títulos inspirados en películas como “Harry Potter”, “El Señor de los Anillos”, “Shrek” o “Los Increíbles”.

En cuanto al reparto por compañías, Electronic Arts consiguió 9 galardones, seguida de los 7 de Proein y de los 6 de Sony Computer Entertainment. FX Interactive, Atari y Vivendi Games obtuvieron dos galardones cada una y Planeta de Agostini Interactive, Activision, Take 2 y Ubisoft uno.

VIDEOJUEGOS GALARDONADOS EN 2005 CON DOBLE PLATINO:

LOS GALARDONADOS DE LA EDICIÓN 2005

Los 32 títulos premiados en la edición 2005 de los Galardones aDeSe fueron los siguientes:

COMPAÑIA	TITULO	PLATAFORMA	GALARDON
	ACCIÓN		
Activision	Call of Duty: Finest Hour	Ps2	Oro
Atari	Dragon Ball Z: Budokai 3	PS2	Oro
Proein	Shrek 2	Ps2	Oro
Proein	Spider-Man 2	GBA	Oro
Proein	Shrek 2	GBA	Oro
Proein	Spider-Man 2	PS2	Oro
Proein	Underworld: The Eternal War	Ps2	Oro
Proein	Los Increíbles	GBA	Platino
Proein	Los Increíbles	PS2	Platino
Sony	Killzone	Ps2	Oro
Take 2	Grand Theft Auto: San Andreas	Ps2	Doble Platino
Vivendi Games	Counter Strike: Condition Zero	PC	Oro
Vivendi Games	Half-Life 2	PC	Oro

COMPAÑIA	TITULO	PLATAFORMA	GALARDON
AVENTURA			
Electronic Arts	Harry Potter y el Prisionero de Azkaban	GBA	Oro
Electronic Arts	Señor Anillos: La Tercera Edad	PS2	Oro
Electronic Arts	Harry Potter y el Prisionero de Azkaban	Ps2	Oro
Electronic Arts	Final Fantasy X-2	PS2	Oro
FX Interactive	Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada	PC	Platino
UbiSoft	Prince of Persia: El alma del guerrero	Ps2	Oro
CARRERAS			
Atari	Driver 3 (DRIV3R)	Ps2	Platino
Electronic Arts	Need for Speed: Underground 2	Ps2	Doble Platino
Electronic Arts	Burnout 3: Takedown	Ps2	Oro
Sony	Formula One 2004	PS2	Platino
DEPORTES			
Electronic Arts	FIFA Football 2005	Ps2	Doble Platino
Electronic Arts	NBA Live 2005	PS2	Oro
Planeta	PC Fútbol 2005	PC	Doble Platino
Sony	Smash Court Tennis Pro Tourn. 2	Ps2	Oro
Sony	Athens 2004	Ps2	Platino
ESTRATEGIA			
Electronic Arts	Los SIMS 2	PC	Doble Platino
FX Interactive	Imperivm III: Las grandes batallas de Roma	PC	Doble Platino
PLATAFORMA / OTROS			
Sony	Jak 3	Ps2	Oro
Sony	SingStar Party	Ps2	Platino

PLATAFORMAS
PC: Personal Computer
GBA: GameBoy Advance
PS2: PlayStation2

Datos del sector

DATOS DEL SECTOR **ECONÓMICOS**

SITUACIÓN DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA

El consumo de videojuegos en España en los últimos años la ha situado en el cuarto lugar dentro de la UE, por detrás de países como Reino Unido, Francia y Alemania. No ocurre así con el desarrollo de videojuegos, aspecto en el que España se sitúa a la cola del resto de países europeos, Canadá y Estados Unidos.

La industria del videojuego cuenta en España con una penetración del 20%, frente a países como Estados Unidos, donde la penetración de este tipo de ocio alcanza el 50%. En el contexto mundial, el videojuego ocupa el primer puesto dentro del ocio audiovisual y su crecimiento es enorme, con una facturación que, durante el año 2004, ascendió a 21 mil millones de euros.

Una de las principales barreras que impiden el desarrollo de este mercado de consumo la constituye la piratería ya que, de los más de 130 millones de descargas anuales de productos piratas, unos 5,3 millones son videojuegos, lo que supone un 35% de unidades ilegales por esta vía. El resto del mercado ilegal se distribuye entre los llamados manteros, 5%, y la venta ilegal realizada a través de establecimientos o locales con un 10%.

Un segundo handicap para la industria reside en la elevada inversión que exige el desarrollo de un videojuego, hecho que ocasiona el recelo de las compañías a la hora de invertir en proyectos de los que se desconoce el resultado, por lo que se tiende a confiar en equipos de programadores cuyos resultados están ya contrastados en el mercado.

Equipo de desarrollo de Pyro en España para Comandos Strike Force.

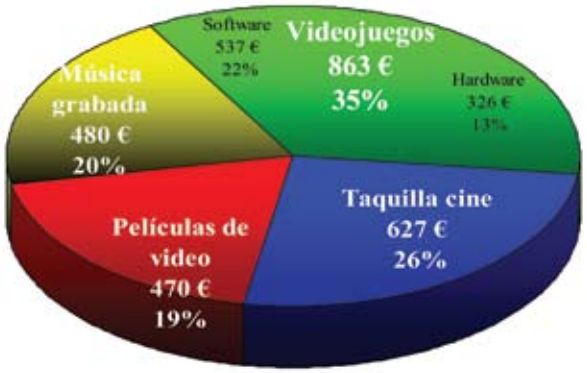
Estudio de desarrollo de Ubisoft, situado en Sant Cugat del Vallés (Cataluña), donde un equipo de profesionales del videojuego participa en la creación de las licencias del grupo.

Pese a la precaria situación y a la falta de apoyo institucional en que viven las empresas de desarrollo de videojuegos en nuestro país, los datos constatan un año más el ascenso imparable de esta industria, aún emergente, que actualmente genera en torno a 5.000 puestos de trabajo. Las cifras muestran un enorme potencial de desarrollo y crecimiento en el futuro próximo y sitúan a España cada vez más cerca de la penetración media europea en la que uno de cada tres individuos es usuario de videojuegos.

RESULTADOS 2005 EN ESPAÑA

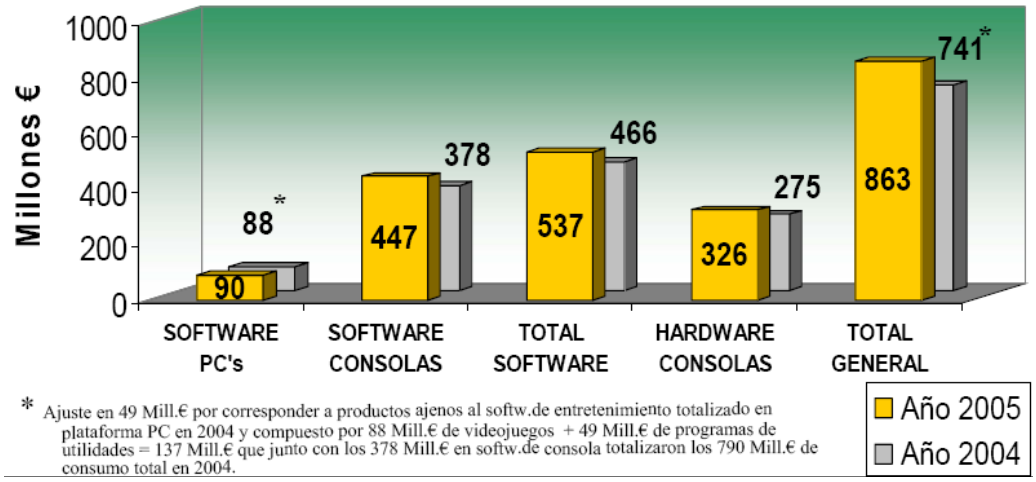
El consumo de la industria española de videojuegos, representada por aDeSe, alcanzó los 863 millones de Euros en el pasado ejercicio 2005, una cifra que situó a esta industria por delante de otros sectores de entretenimiento como la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo.

ESTIMACIÓN DEL CONSUMO DE OCIO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO EN ESPAÑA EN 2005



Fuente: Ministerio de Cultura / aDeSe / UVE / SGAE

CONSUMO DE SOFTWARE Y HARDWARE EN VALOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

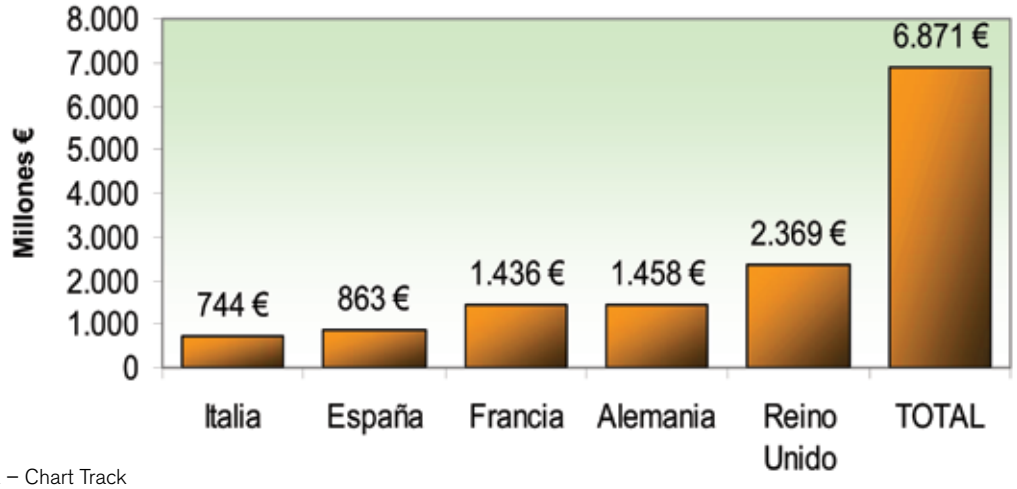


* Ajuste en 49 Mill.€ por corresponder a productos ajenos al softw.de entretenimiento totalizado en plataforma PC en 2004 y compuesto por 88 Mill.€ de videojuegos + 49 Mill.€ de programas de utilidades = 137 Mill.€ que junto con los 378 Mill.€ en softw.de consola totalizaron los 790 Mill.€ de consumo total en 2004.

Fuente: aDeSe

Las consolas continuaron siendo líderes en el mercado de videojuegos y un año más lograron incrementos en el número de unidades vendidas, alcanzando 2.012.000 máquinas, lo que supuso un aumento del 14% sobre las ventas del 2004. En el contexto europeo, España se situó en cuarto lugar en lo que se refiere a consumo de software interactivo y venta de consolas, por detrás de países como Reino Unido, Alemania o Francia.

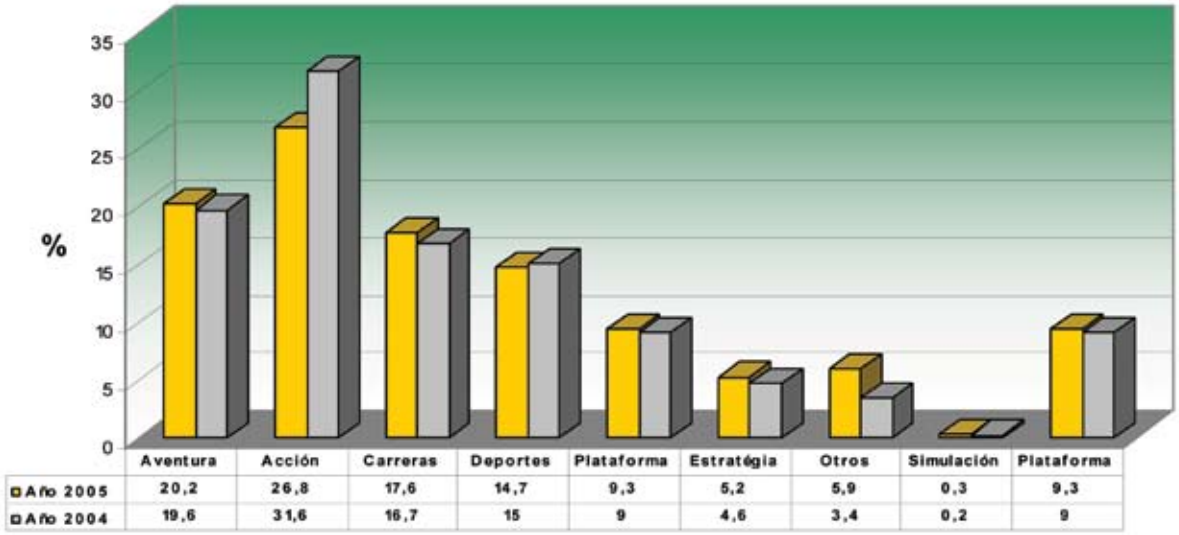
TOP 5 EUROPEO EN VALOR DE SOFTWARE Y HARDWARE EN 2005



Fuente: MC GfK – Chart Track

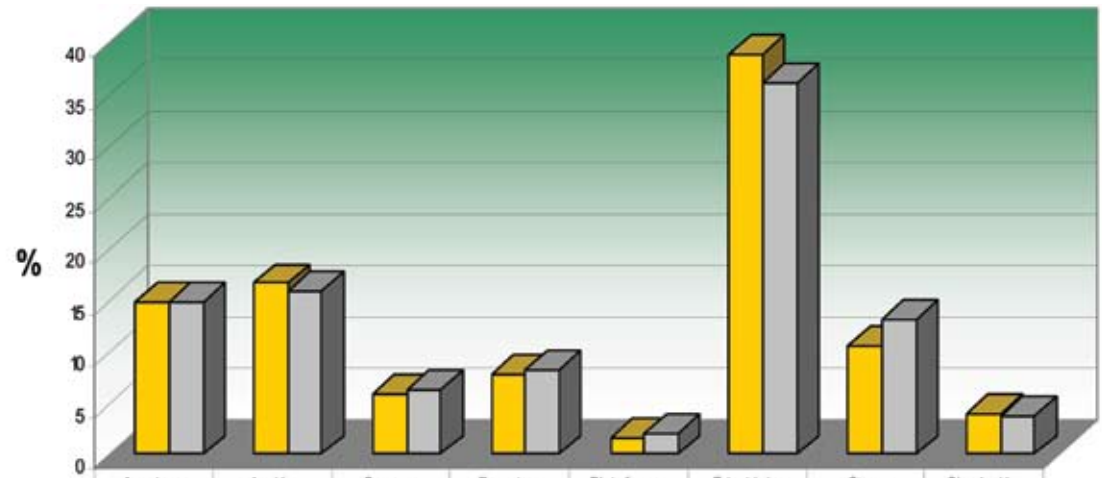
Respecto a los videojuegos, se situaron en primer lugar los específicos para consolas, que representaron el 83,2% del valor del total de los consumidos en España durante el 2005, frente al 16,7% representado por los videojuegos específicos para PC.Los videojuegos más vendidos para consolas fueron los de acción con un 26,8%, seguidos por los de aventura (20,2%), carreras (17,6%) y deportes (14,7%). En el mercado de videojuegos para PC, en cambio, dominaron los juegos de estrategia, con un 38,9%, seguidos de los de acción (16,6%), aventura (14,7%) y deportes (7,7%).

VIDEOJUEGOS DE CONSOLAS: SEGMENTACIÓN POR GÉNEROS EN UNIDADES



	Aventura	Acción	Carreras	Deportes	Plataforma	Estratégia	Otros	Simulación	Plataforma
Año 2005	20,2	26,8	17,6	14,7	9,3	5,2	5,9	0,3	9,3
Año 2004	19,6	31,6	16,7	15	9	4,6	3,4	0,2	9

VIDEOJUEGOS DE ORDENADOR: SEGMENTACIÓN POR GÉNEROS EN UNIDADES



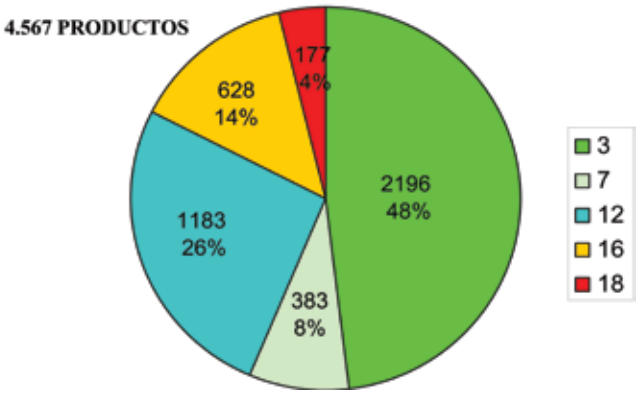
	Aventura	Acción	Carreras	Deportes	Plataforma	Estratégia	Otros	Simulación
Año 2005	14,7	16,6	5,9	7,7	1,6	38,9	10,6	4
Año 2004	14,8	15,8	6,3	8,2	2	36,1	13	3,8

Fuente: GfK

Los resultados de 2005 han sido especialmente positivos en lo que respecta a la implantación efectiva del sistema de clasificación de videojuegos por edades PEGI. En la actualidad, la práctica totalidad de los productos disponibles en las estanterías de los establecimientos están etiquetados conforme este código de clasificación por edades.

Desde la implantación de este sistema de autorregulación para la industria del videojuego, son ya 4.567 productos los que se han etiquetado conforme al código de edades PEGI, 1.863 de ellos durante el año 2005. Del total de videojuegos comercializados desde la implantación del PEGI en 2003 cerca del 50% ha recibido la calificación de apto para todos los públicos y tan sólo un 4% ha sido expresamente etiquetado como +18 (para mayores de 18 años).

VIDEOJUEGOS CALIFICADOS DESDE LA IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA PEGI AL 31/12/05



Fuente: NICAM

LOS 10 TÍTULOS MÁS VENDIDOS EN 2005 EN ESPAÑA

	PLATAFORMA	TÍTULO	DISTRIBUIDOR	GÉNERO	EDAD
1	PS2	Pro Evolution Soccer 5	KONAMI	Deportes	3+
2	GBA	Pokemon Esmeralda	NINTENDO	Aventura gráfica / RPG	3+
3	PS2	Gran Turismo 4	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	Coches / Carreras	3+
4	PS2	Grand Theft Auto: San Andreas	TAKE TWO	Acción	18+
5	PS2	Pro Evolution Soccer 4	KONAMI	Deportes	3+
6	PS2	Fifa 06	ELECTRONIC ARTS	Deportes	3+
7	PC	Los Sims 2	ELECTRONIC ARTS	Estrategia	7+
8	PS2	Need For Speed: Most Wanted	ELECTRONIC ARTS	Coches / Carreras	3+
9	PS2	Eye Toy Play 3 (Total Game + Bundle)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	Innovación Tecnológica	3+
10	PS2	Formula One 2005	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	Coches / Carreras	3+

LOS MÁS VENDIDOS EN ESPAÑA POR MESES

ENERO

RK	Edad	Título
1	18+	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2)
2	3+	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (PS2)
3	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
4	12+	IMPERIVM III: LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA (PC)
5	3+	FIFA FOOTBALL 2005 (PS2)
6	7+	LOS SIMS 2 (PC)
7	3+	EYE TOY: PLAY 2 + CAMARA (PS2)
8	16+	PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO (PS2)
9	7+	LOS INCREIBLES (PS2)
10	12+	DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3 (PS2)

FEBRERO

RK	Edad	Título
1	18+	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2)
2	12+	WORLD OF WARCRAFT (PC)
3	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
4	3+	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (PS2)
5	12+	IMPERIVM III: LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA (PC)
6	7+	LOS SIMS 2 (PC)
7	3+	MOTO G.P. 3 PLATINUM (PS2)
8	3+	EYE TOY: PLAY 2 + CAMARA (PS2)
9	3+	LOS INCREIBLES (GBA)
10	12+	DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3 (PS2)

MARZO

RK	Edad	Título
1	3+	GRAN TURISMO 4 (PS2)
2	16+	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (PS2)
3	12+	LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS (PC)
4	18+	RESIDENT EVIL 4 (GCUBE)
5	3+	SUPER MARIO 64 DS (DS)
6	18+	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2)
7	16+	METAL GEAR SOLID 3 EDICIÓN COLECCIONISTA (PS2)
8	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
9	3+	MOTO G.P. 3 PLATINUM (PS2)
10	16+	PLAYBOY THE MANSION CODEGAME (PC)

ABRIL

RK	Edad	Título
1	3+	GRAN TURISMO 4 (PS2)
2	3+	FIFA STREET (PS2)
3	12+	LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS (PC)
4	3+	SUPERMARIO 64 DS (DS)
5	16+	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (PS2)
6	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
7	18+	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2)
8	16+	DEVIL MAY CRY 3 (PS2)
9	3+	POKEMON ROJO FUEGO (GBA)
10	7+	LOS SIMS: EDICION DELUXE CLASSICS (PC)

MAYO

RK	Edad	Título
1	12+	STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH (PS2)
2	3+	GRAN TURISMO 4 (PS2)
3	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
4	3+	YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION (GBA)
5	3+	SUPER MARIO 64 DS (DS)
6	3+	FORMULA ONE 2004 PLATINUM (PS2)
7	3+	FIFA STREET (PS2)
8	3+	KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES (GBA)
9	12+	GUILD WARS (PC)
10	12+	MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (PS2)

JUNIO

RK	Edad	Título
1	3+	MOTO G.P. 4 (PS2)
2	12+	STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH (PS2)
3	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
4	3+	FORMULA ONE 2004 PLATINUM (PS2)
5	3+	MADAGASCAR (GBA)
6	18+	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PC)
7	3+	GRAN TURISMO 4 (PS2)
8	3+	FIFA STREET (PS2)
9	3+	SUPER MARIO 64 DS (DS)
10	3+	YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION (GBA)

JULIO

RK	Edad	Título
1	3+	FORMULA ONE 2005 (PS2)
2	12+	TEKKEN 5 (PS2)
3	3+	MOTO G.P. 4 (PS2)
4	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
5	3+	MADAGASCAR (GBA)
6	12+	STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH (PS2)
7	3+	MADAGASCAR (PS2)
8	12+	JUICED (PS2)
9	18+	GOD OF WAR (PS2)
10	16+	MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (PS2)

AGOSTO

RK	Edad	Título
1	3+	FORMULA ONE 2005 (PS2)
2	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)
3	12+	TEKKEN 5 (PS2)
4	3+	MOTO G.P. 4 (PS2)
5	3+	FORMULA ONE 2004 PLATINUM (PS2)
6	18+	GOD OF WAR (PS2)
7	3+	FIFA FOOTBALL 2005 (PS2)
8	3+	EYE TOY: PLAY 2 + CAMARA PLATINUM (PS2)
9	3+	MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (PS2)
10	16+	GRAN TURISMO 4 (PS2)

SEPTIEMBRE

RK	Edad	Título
1	3+	F1 GRAND PRIX
2	7+	MEDIEVIL: RESURRECTION
3	3+	RIDGE RACER
4	3+	FORMULA ONE 2005
5	3+	VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
6	12+	LOS SIMS 2: SONANBULOS
7	3+	WORLD TOUR SOCCER
8	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 4
9	16+	METAL GEAR ACID
10	12+	ULTOLD LEGENDS: LA HERMANDAD DE LA ESPADA

OCTUBRE

RK	Edad	Título
1	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PS2)
2	3+	FIFA 06 (PS2)
3	3+	POKEMON ESMERALDA (GBA)
4	12+	DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI (PS2)
5	12+	IMPERIUM III: LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA PREMIUM (CD)
6	3+	SINGSTAR POP (PS2)
7	12+	LOS SIMS 2: NOCTAMBULOS (CD)
8	3+	NINTENDOGS: LABRADOR (DS)
9	3+	F1 GRAND PRIX (PSP)
10	7+	NINTENDOGS: DACHSHUND (DS)

NOVIEMBRE

RK	Edad	Título
1	3+	POKEMON ESMERALDA (GBA)
2	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PS2)
3	3+	FIFA 06 (PS2)
4	12+	AGE OF EMPIRES III (PC)
5	3+	PC FUTBOL 2006 (PC)
6	18+	RESIDENT EVIL 4 (PS2)
7	12+	DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI (PS2)
8	12+	STAR WARS: BATTLEFRONT 2 (PS2)
9	16+	CALL OF DUTY 2 (PC)
10	3+	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (PS2)

DICIEMBRE

RK	Edad	Título
1	3+	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (PS2)
2	3+	POKEMON ESMERALDA (GBA)
3	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PS2)
4	3+	FIFA 06 (PS2)
5	18+	GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES (PSP)
6	7+	HARRY POTTER Y EL CALIZ DE FUEGO (PS2)
7	3+	W.I.T.C.H. (GBA)
8	7+	LOS SIMS 2 (PS2)
9	16+	PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS (PS2)
10	3+	NINTENDOGS: LABRADOR (DS)

LOS TOP 5 POR COMPAÑÍAS

TÍTULO	GÉNERO	PEGI
TOP 5 ACTIVISION		
1 Star Wars Episodio III: La Venganza De Los Sith	Aventura	12
2 Madagascar	Aventura	3
3 Call Of Duty 2: Big Red One	Acción / Combate	16
4 True Crime 2: New York City	Acción / Combate	18
5 Gun	Acción / Combate	18
TOP 5 ATARI		
1 Las Crónicas De Narnia	Aventura	12
2 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Acción / Combate	12
3 Dragon Ball Z: Budokai 3	Acción / Combate	12
4 Chicken Little	Aventura	3
5 Sonic Heroes Platinum	Plataforma	3
TOP 5 BUENA VISTA GAMES		
1 Las Crónicas de Narnia	Aventura	12
2 W.I.T.C.H.	Aventura	3
3 Kingdom Hearts Platinum	Aventura	3
4 Chicken Little	Aventura	3
5 Kingdom Hearts: Chain Of Memories	Aventura	3
TOP 5 ELECTRONIC ARTS		
1 Fifa 06	Deporte	3
2 Los Sims 2	Estrategia	7
3 Need For Speed Most Wanted	Carreras / Rally	3
4 Need For Speed Underground 2	Carreras / Rally	3
5 Fifa football 2005	Deporte	3
TOP 5 FRIENDWARE		
1 Guild Wars	Aventura	12
2 Pro Cycling Manager 05-06	Deporte	3
3 Guild Wars Edición Especial	Aventura	12
4 Cycling Manager 4	Deporte	3
5 Hearts Of Iron 2	Estrategia	3
TOP 5 FX INTERACTIVE		
1 Codename: Panzers Phase Two	Estrategia	12
2 Imperivm III: Las Grandes Batallas de Roma	Estrategia	12
3 Port Royale 2: Imperio y Piratas	Estrategia	7
4 Sacred: La Leyenda Del Arma Sagrada	Aventura	12
5 Patrician III: Imperio Mares Premium	Estrategia	3
TOP 5 MICROSOFT		
1 Age Of Empires III	Estrategia	12
2 Halo 2	Acción / Combate	16
3 Project Gotham Racing 3	Carreras / Rally	16
4 Age Of Mythology: The Titans Gold	Estrategia	12
5 Fable	Aventura	16

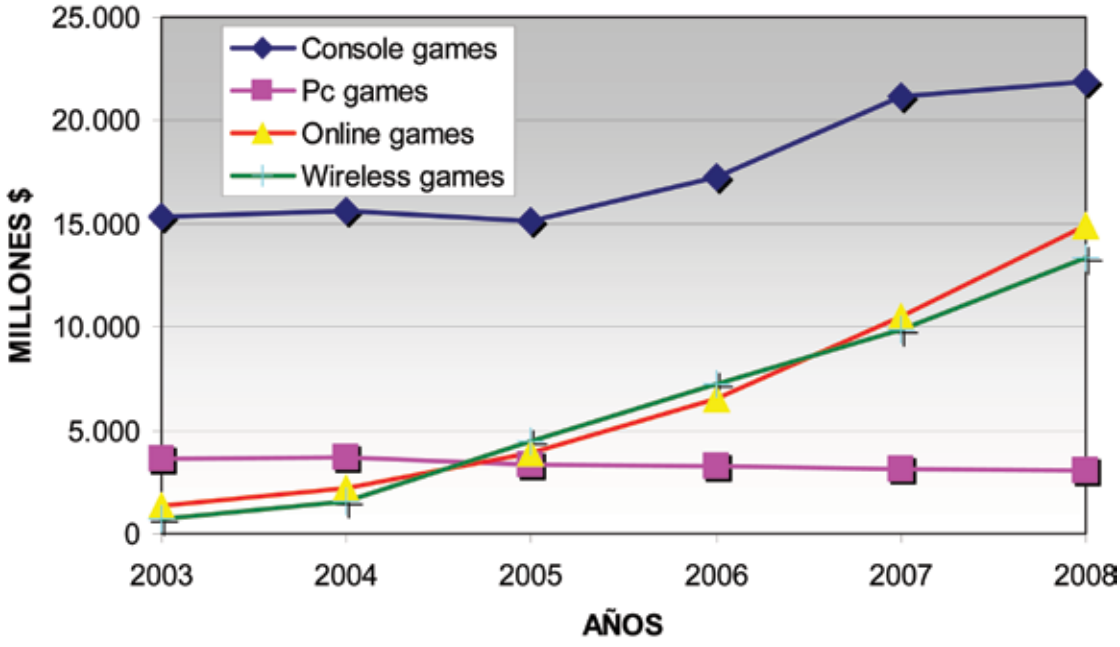
TÍTULO	GÉNERO	PEGI
TOP 5 NOKIA		
1 Asphalt Urban Gt 2	Acción / Combate	3+
2 Colin McRae 2005	Carreras / Rally	3+
3 One	Acción / Combate	12+
4 Pathway To Glory Ikusa Islands	Estrategia	12+
5 Splintercell Cross Theory	Aventura	12+
TOP 5 PLANETA DeAGOSTINI		
1 Pc Sudoku	Estrategia	3+
2 Pc Futbol 2006	Deporte	3+
3 Operation Air Assault	Acción / Combate	12+
4 Ford Racing 2	Carreras / Rally	3+
5 Pc Futbol 2005	Deporte	3+
TOP 5 PROEIN		
1 Imperial Glory	Estrategia	12+
2 Los Increíbles	Acción / Aventura	7+
3 Lego Star Wars	Acción / Aventura	3+
4 Shrek 2	Acción / Aventura	3+
5 Spiderman 2	Acción / Combate	3+ 7+ 12+
TOP 5 SONY		
1 Gran Turismo 4	Carreras / Rally	3+
2 Eyetoy Play 3	Otros	3+
3 Singstar Pop	Otros	3+
4 Formula One 2005	Carreras / Rally	3+
5 Motogp 4	Carreras / Rally	3+
TOP 5 TAKE TWO		
1 Gta San Andreas	Acción / Combate	18+
2 Gta Liberty City Stories	Acción / Combate	18+
3 Midnight Club 3 Dub Edition	Carreras / Rally	12+
4 Civilization 4	Estrategia	12+
5 The Warriors	Acción / Combate	18+
TOP 5 THQ		
1 Juiced	Carreras / Rally	12+
2 Los Increíbles La Amenaza Del Socavador	Plataforma	7+
3 Bratz Rock Angels	Aventura	3+
4 Motogp 3	Carreras / Rally	3+
5 Warhammer 40.000 Winter Assault	Estrategia	16+
TOP 5 UBISOFT		
1 Prince Of Persia: El Alma del Guerrero	Aventura	16+
2 Prince Of Persia: Las Dos Coronas	Aventura	16+
3 Peter Jackson's King Kong	Acción / Combate	12+
4 Alejandro Magno Codegame	Estrategia	12+
5 Splinter Cell: Chaos Theory	Aventura	12+

TÍTULO	GÉNERO	PEGI
TOP 5 VIRGIN PLAY		
1 Mortal Kombat Shaolin Monks	Acción / Aventura	18
2 Sniper Elite	Acción / Combate	16
3 Torrente III	Acción / Aventura	18
4 King Of Fighters: Maximum Impact	Acción / Combate	12
5 Delta Force Balck Hawk Down	Acción / Combate	16
TOP 5 VIVENDI GAMES		
1 Half-Life 2	Acción / Combate	16
2 World Of Warcraft	Aventura	12
3 Crash Bandicoot: Twinsanity	Plataforma	3
4 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Aventura	18
5 Spyro: A Hero's Tail	Plataforma	3

REPARTO DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS A NIVEL MUNDIAL

Los datos anuales para el 2005 continúan en la misma línea que en el año anterior. Asia y Estados Unidos siguen siendo las dos grandes potencias en la venta de videojuegos, aunque la presencia del mercado europeo cada vez es más relevante. Europa representa un 24% de las ventas mundiales, mientras que Norteamérica con un nivel poblacional menor representa un 34%. Muy por encima de ambos se sitúa Asia con un 42 % del total y con grandes perspectivas de crecimiento debidas a la incorporación del mercado Chino.

MERCADO DE VIDEOJUEGOS MUNDIAL 2003-2008 (ESTIMADO)



Fuente: OECD, adaptado de PwC

EVOLUCIÓN DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN EUROPA

La llegada de las consolas de nueva generación (PS3, Xbox 360, Wii) marca el inicio de una nueva etapa para el desarrollo del videojuego en Europa basada en la innovación, el lanzamiento de nuevos productos y el incremento de la cuota de mercado. Las posibilidades técnicas de este nuevo tipo de consolas abrirán las puertas al desarrollo de nuevos títulos de forma que la industria europea del videojuego podría convertirse en el mayor mercado de entretenimiento del continente. Las dimensiones actuales de la industria, de continuar este proceso expansivo, podrían triplicarse entre 2008 y 2010, pasando de 6.000 millones de dólares de facturación a una facturación anual de 20.000 millones.

REINO UNIDO

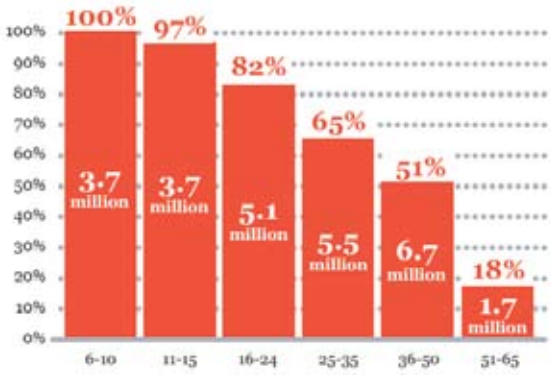
El mercado del videojuego en el Reino Unido ha experimentado un nuevo crecimiento durante el año 2005, según revela el informe anual publicado por la ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association). Según el citado informe, se esperaba que el 2005 fuera un año de transición entre generaciones de consolas lo que podría repercutir en las ventas de software. Aún así, la ELSPA ha anunciado un nuevo record de ventas para el entretenimiento interactivo, con una cifra próxima a los 1.350 millones de libras, lo que supone un incremento del 0,7% sobre los resultados obtenidos en 2004.

En el verano de 2005 el departamento de investigación de audiencias de la BBC llevó a cabo un estudio por todo el país, tomando una muestra de 3.500 individuos de edades comprendidas entre los 6 y los 65 años, cuyo propósito era determinar la situación del videojuego en el Reino Unido.

La extrapolación de los resultados mostró cómo el 100% de la población comprendida entre los 6 y los 10 años se definía como consumidora habitual de videojuegos, circunstancia comprensible debido al gran impacto del videojuego como forma de diversión y entretenimiento infantil, pero también quedó patente la importancia creciente de esta forma de ocio entre la población madura adulta: El 51% de la población con edades comprendidas entre los 36 y los 50 años afirmó jugar alguna vez a videojuegos, y lo mismo sucedió con el 18% de la población con edades comprendidas entre los 51 y los 65 años.

La penetración del videojuego en Reino Unido resultó ser muy elevada entre las edades que van de los 6 a los 24 años, manteniéndose en cotas altas incluso hasta después de los 50 años.

PORCENTAJE DE JUGADORES DE VIDEOJUEGOS EN CADA FRANJA DE EDAD



Fuente: BBC. Gamers in the UK. 2005

En términos generales, el resultado de la investigación mostró que el 59% de la población, con edades comprendidas entre los 6 y los 65 años, afirmaba ser videojugadora, lo que se traduce en 26,5 millones de consumidores de videojuegos en el Reino Unido. La edad promedio del jugador inglés es de 28 años, con un 55% de hombres y un 45% de mujeres.

Entre los niños con edades comprendidas entre los 6 y los 10 años los géneros de acción y estrategia resultaron ser los favoritos, mostrándose el grupo, en el 76% de los casos, a favor de un uso combinado del videojuego no sólo como elemento de ocio, sino también como plataforma educativa. Igualmente los niños resultaron ser el grupo más sociable, con un 54% de respuestas favorables al consumo de videojuegos entre amigos, por delante del juego en solitario.

Los resultados indicaron una escasa diferencia de género entre los consumidores de videojuegos con edades entre los 11 y los 15 años (un 53% de niños frente al 47% de niñas) aunque se pusieron de manifiesto disparidades en lo que respecta a las preferencias de juego: Mientras las

chicas se repartían entre los juegos de consola, PC y móvil, los gustos de los chicos se centraron mayoritariamente en los juegos para consola.

En el rango de edad de 16 a 24 años se concentra la mayoría poblacional, con el 82% de los videojugadores. De éstos, el 81% reconoció jugar al menos una vez por semana y la mayoría de ellos situó al videojuego como segunda opción favorita de ocio, por detrás de la televisión.

Entre los jugadores con edades de 25 a 35 años destaca el consumo de juegos que supongan un reto mental, como los puzzles, así como las versiones retro de videojuegos antiguos. En este grupo los videojuegos, dentro de las opciones favoritas de ocio, se ven desplazados al quinto lugar, figurando por delante de ellos la televisión, Internet, la lectura y las charlas con amigos.

Los usuarios de videojuegos situados en la franja de edad que va de los 36 a los 50 años destacan por su apoyo mayoritario al videojuego en su doble versión de herramienta de entretenimiento y educación, quizá porque la mayor parte de ellos son padres de jugadores jóvenes. El 40% de ellos comparte la idea de que hay demasiados videojuegos de carreras, acción y lucha en el mercado aunque, en el otro extremo, el 12% de los usuarios de esta franja considera este tipo de juegos como sus favoritos.

En el caso de los más mayores, aquellos cuyas edades se sitúan entre los 51 y los 65 años resultó especialmente llamativa la escasa diferenciación entre hombres y mujeres. Entre los jugadores de este grupo nos encontramos con un 52% de hombres frente a un ajustado 48% de mujeres. Entre los videojuegos favoritos de este segmento reaparecen de nuevo los puzzles, seguidos de los juegos de rol, deportes y estrategia.

En conclusión el estudio muestra cómo el videojuego se ha convertido en una actividad de ocio con un número de adeptos que crece día a día en el Reino Unido. Del mismo modo, su resultado ha contribuido a desmitificar el cliché del videojuego como actividad preferentemente masculina y ha puesto de manifiesto la preferencia de las mujeres por el videojuego como actividad de ocio en proporciones similares a las de los hombres.

ALEMANIA

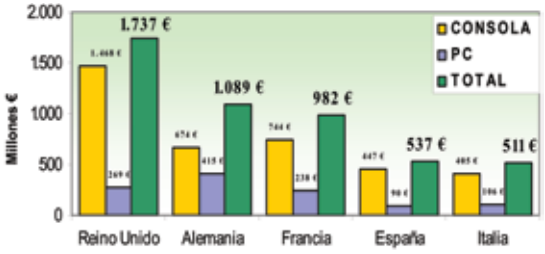
El mercado alemán de videojuegos es el segundo en importancia en Europa tras el Reino Unido. La industria alemana destaca especialmente en la producción de juegos de simulación ya que a los alemanes les gustan especialmente los juegos de construcción y estrategia, con un 56% sobre el cómputo total de videojuegos.

Se estima que 12,5 millones de alemanes juegan por lo menos una vez a la semana en su computadora, el 48% de los cuales tiene una edad superior a los 30 años.

FRANCIA

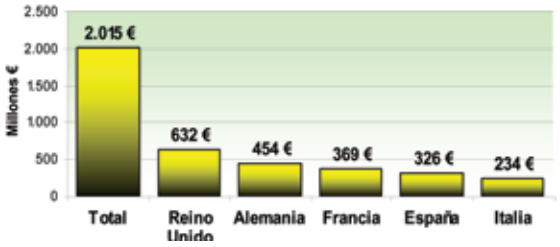
El tercer lugar en el ranking del mercado de videojuegos europeo le corresponde a Francia. Destacan en este país las medidas puestas en práctica por parte del gobierno francés, encaminadas a potenciar la industria del videojuego. Así pues, el Ministerio de Asuntos Exteriores, en colaboración con la Agencia Francesa del Videojuego, ha puesto en marcha el portal frace-game.org, cuyo objetivo es ser instrumento permanente de contacto y de información entre los creadores de videojuegos en Francia y sus socios extranjeros sobre proyectos de desarrollo en curso, informaciones sobre la producción francesa, guías y artículos críticos sobre el diseño de juegos.

TOP 5 EUROPEO DEL SOFTWAREEN VALOR EN PC Y CONSOLAS EN 2005



Fuente: MC GfK – Chart Track

TOP 5 EUROPEO DEL HARDWARE DE CONSOLAS EN VALOR EN 2005



Fuente: MC GfK – Chart Track

EVOLUCIÓN DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN NORTEAMÉRICA

ESTADOS UNIDOS

Según estimaciones de la ESA (Asociación de Software de Entretenimiento de EEUU) la facturación del mercado de videojuegos estadounidense para el año 2008 superará los 15 mil millones de dólares.

En la actualidad el 75% de los hogares estadounidenses posee al menos un miembro que juega a videojuegos según el informe sobre consumo de videojuegos realizado por la ESA durante el año 2005.

En Estados Unidos la edad media del consumidor de videojuegos es de 30 años, tras haber jugado una media de casi diez años. El comprador habitual de videojuegos tiene una media de 29 años y, en 2005, el 95% de los compradores de videojuegos para PC y el 84% de los compradores de videojuegos para consola tenían más de 18 años. Entre los menores de 18 años, compradores habituales de videojuegos, el 92% manifestó que sus padres les acompañaron mientras realizaban el acto de compra.

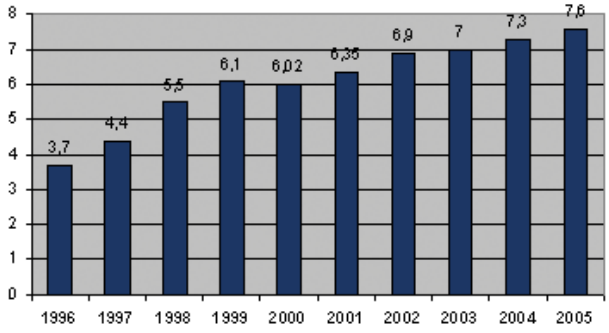
Es destacable la importancia que están adquiriendo las mujeres como segmento consumidor de videojuegos. En 2005 el 43% de los jugadores de videojuegos eran mujeres. De hecho las mujeres jugadoras mayores de 18 años representan en Estados Unidos el 28% del total de jugadores, porcentaje superior al de los jugadores varones con edades comprendidas entre los 6 y los 17 años (21%)..

CANADÁ

El país se caracteriza por la promoción activa de la industria del videojuego que realiza el gobierno, como herramienta para fomentar el empleo y las inversiones en la región. Montreal y Vancouver son ciudades clave para la industria del videojuego canadiense pues presentan una posición estratégica para las compañías de Estados Unidos, Francia y Reino Unido.

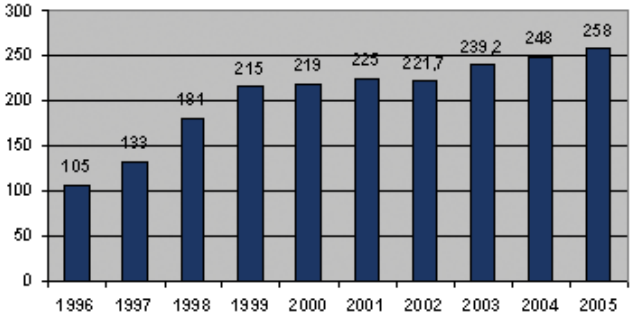
El fuerte apoyo gubernamental favorece la puesta en práctica de iniciativas por parte de las compañías, como el Campus que Ubisoft inauguró en febrero de 2005 en la ciudad de Montreal. Este Campus, respaldado por el ministerio de Educación de Québec, tiene por objetivo el formar profesionales que se incorporen en el futuro a las distintas compañías como desarrolladores de videojuegos. Ubisoft prevé que, de aquí al 2010, más de 1.000 nuevos profesionales podrán formarse en esta escuela como futuros creadores de títulos.

VENTAS DE VIDEOJUEGOS PARA PC Y CONSOLAS (EN BILLONES DE DÓLARES)



Fuente: ESA

EVOLUCIÓN DE LAS VENTAS DE VIDEOJUEGOS (PC Y CONSOLAS) EN MILLONES DE UNIDADES



Fuente: ESA

ACERCA DE ESA

La Entertainment Software Association (ESA), constituida en 1994, es la asociación de la industria del videojuego para consolas, PC e Internet en los EEUU. Las compañías miembros de la asociación representan más del 90% del mercado estadounidense de videojuegos.

Según datos de la ESA, los beneficios obtenidos por la industria del videojuego en los Estados Unidos durante el año 2005 superaron los 7,6 billones de dólares, cantidad a la que habría que sumar un billón más en concepto de exportaciones.

Además de la recopilación de datos sectoriales de la industria del videojuego en EEUU, la ESA también se encarga de la gestión de programas de piratería, de la realización de estudios de mercado, así como de la representación de la industria norteamericana a nivel local e internacional.

EVOLUCIÓN DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN EL PACÍFICO Y ASIA

AUSTRALIA

En noviembre del 2005, un estudio encargado por la Asociación de Entretenimiento Interactivo de Australia (IEAA), titulado Game Play Australia 2005 mostró la opinión de los ciudadanos sobre el mundo del videojuego. Los datos de la encuesta, llevada a cabo en 2.009 hogares y con 3.708 personas, mostraron que el 78% de los australianos adultos con videojuegos en casa, los consideraban educativos, mientras que el 87% afirmaba intervenir de forma activa en la compra o haber aprobado previamente la adquisición de videojuegos para sus hijos.

JAPÓN

Japón representa el mayor productor y usuario de videojuegos en casi todos los segmentos existentes: Consola, juego on-line y juegos para móviles.

En el mercado de las consolas, la Nintendo DS se ha situado a la cabeza, seguida de la PSP y de la PS2, mientras los japoneses esperan con impaciencia la llegada de Wii y PlayStation3.

En lo que respecta a los videojuegos, son numerosos los títulos que a lo largo del año han entusiasmado a los japoneses, entre ellos Kingdom Hearts, Animal Crossing o Mario Kart DS.

COREA

Con 48 millones de habitantes, 11 millones de los cuales tiene acceso a banda ancha, Corea se está convirtiendo en un fenómeno creciente en lo que respecta al videojuego y, concretamente al videojuego on-line. Existen jugadores profesionales de gran nivel que, incluso se ganan la vida a base de patrocinadores y de premios de los torneos en los que participan. Algunas estrellas en esta área tienen grupos de seguidores de hasta 100.000 personas.

ALGUNOS DATOS ECONÓMICOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

La industria de los medios y del entretenimiento crecerá más en la segunda mitad de esta década de lo que lo ha hecho hasta ahora, y alcanzará unas ventas anuales de 1,9 billones de dólares en 2009, según un informe de PriceWaterhouseCoopers. Específicamente la industria de los videojuegos doblará su tamaño, al pasar de 25.000 millones en 2004 a 55.000 en 2009.

MARZO 2005

Microsoft ficha a Tetsuya Mizuguchi y a Yoshiki Okamoto

Tras el fracaso de la Xbox en Japón (consumidor masivo de videojuegos, al que el tono americano de la consola no parece gustar especialmente), Microsoft se lanza a la caza de grandes de la industria japonesa para nutrir a la futura Xbox de juegos a gusto del público nipón.

VU Games, filial de Vivendi, compra el estudio de videojuegos Radical Entertainment

El estudio creó el famoso videojuego “The Simpsons: Hit & Run”.

La firma de videojuegos Eidos recibe dos ofertas de compra

La compañía Eidos, creadora del popular videojuego Tomb Raider, recibie dos ofertas de compra: de la británica SCi Entertainment Group y de Elevation Partners, un grupo privado estadounidense que cuenta entre sus socios con Bono de U2.

ABRIL 2005

Las ventas de videojuegos en Estados Unidos subieron un 32% durante el mes de marzo.

Las ventas totales de equipos, software y accesorios para videojuegos en Estados Unidos aumentaron un 23% durante el primer trimestre de 2005, y llegaron a superar los 2.200 millones de dólares, según datos de NPD Group. Las causas de este incremento tan importante fueron los lanzamientos de las nuevas videoconsolas portátiles DS, de Nintendo, y PlayStation Portable (PSP) de Sony. El juego Gran Turismo 4 lideró las ventas en marzo, con más de 352.000 unidades vendidas.

MAYO 2005

Zeta Multimedia S.A. abandona las operaciones en el mercado del software de entretenimiento

La distribuidora de videojuegos española, con 10 años en la industria a sus espaldas, cerró pese a su 30% de cuota de mercado en latinoamericana, que la convertía una de las tres empresas más relevantes en el sector hispano.

Las empresas de videojuegos reclaman ayudas como las del cine español

Pyro Studios, a pesar del reconocimiento mundial que han obtenido sus videojuegos, puso de manifiesto las dificultades con las que se encuentra a la hora de hacer un videojuego en España. Por este motivo, la industria española de desarrollo solicita un sistema de ayudas, similar al que tiene el cine español, tal y como explicó Ignacio Pérez Dolset, director general de Pyro Studios.

Namco y Bandai se unen en una firma de videojuegos

CESA presentó un informe con datos de ventas en Japón

CESA, la organizadora del Tokyo Game Show, publica un informe sobre el sector de los videojuegos en Japón en el que informa del descenso de un 19,8% en los ingresos por venta de videojuegos en Japón en 2004, pese a que las partidas de juegos han aumentado su cantidad total en un 9%, y las ventas en un 2%.

JUNIO 2005

Walt Disney compra Minds Eye Productions, compañía de videojuegos para TV interactive

SEPTIEMBRE 2005

News Corporation adquiere el portal IGN

El conglomerado mediático News Corporation, controlado por Rupert Murdoch (dueño de la cadena de televisión Fox), compra el portal de videojuegos en Internet IGN por 650 millones de dólares.

Récord de ventas de la PSP de Sony en Europa

La PSP se agota en España el día de su lanzamiento mientras que en Gran Bretaña supera en ventas a Nintendo. Según el diario La Voz de Galicia, en el día de su lanzamiento en España se vendieron 80 mil unidades de la PSP, dejando a las tiendas sin máquinas para ofrecer y tomando pedidos para la próxima remesa.

En Gran Bretaña vendieron 185 mil unidades, superando el récord que tenía Nintendo con el lanzamiento de la Nintendo DS (87 mil máquinas en los primeros tres días).

OCTUBRE 2005

En 2.009 el mercado de los videojuegos será el doble que el actual

Según un estudio realizado por PriceWaterhouse-Coopers la industria del videojuego va a generar unas ventas de 59.000 millones de dólares para el año de 2.009, en comparación con los 25.400 del año 2004, lo que indica que el crecimiento del mercado será de un 16.9% al año. Este estudio señala que los videojuegos crecerán más que el resto de las industrias de entretenimiento.

La distribución geográfica de los ingresos y crecimientos confirma el mercado de Asia-Pacífico como el mayor, con ingresos de 23 mil millones de dólares y crecimientos anuales del 18%. En 2009 Europa será la zona con mayor crecimiento,19,1% anual, e ingresos, estimados en 14.3 mil millones de dólares. EEUU crecerá un 12,9% anual hasta llegar a 15,1 mil millones de dólares en ventas en 2009.

NOVIEMBRE 2005

Nuevo estudio de videojuegos: Trilogy Studios

Estudio de desarrollo independiente en Santa Mónica, California, fundado por tres veteranos en el arte de la creación de videojuegos.

Fusión de Bioware y Pandemic

La compañía canadiense Bioware y la estadounidense Pandemic se fusionan. El coste de la operación asciende a 300 millones de dólares.

Take Two adquiere Firaxis Games

DICIEMBRE 2005

Los videojuegos un nuevo soporte publicitario

Marcas como TAG Heuer, Bang & Olufsen o Lacoste eligen los videojuegos como soporte para llegar a su público objetivo: Individuos con edades comprendidas entre los 18 y los 34 años que pasan horas jugando con consolas de videojuegos. Las personas que ven anuncios en los videojuegos recuerdan mejor las marcas y, en algunos casos, tienen más probabilidades de cambiar favorablemente su opinión sobre una marca que los consumidores que ven los anuncios en la televisión.

El Advergaming consiste en crear juegos interactivos en los que una determinada marca está continuamente presente. Uno de los objetivos más importantes que se derivan del uso de estas nuevas formas publicitarias es conseguir que los usuarios empiecen a relacionar la publicidad con la interactividad, cambiando en cierta medida el concepto que tienen de esta.

Nintendo vende más de 2 millones de consolas Nintendo DS y 1 millón de Nintendogs en Europa desde su lanzamiento el 7 de octubre

Este fenómeno, debido en gran parte al interés del público femenino en el videojuego, ya se había producido en Japón y Estados Unidos, pero en el viejo continente ha sido mucho más rápido. En España, Nintendo tuvo que trabajar a marchas forzadas para abastecer de Nintendogs a los comercios de cara a la Navidad.

DATOS DEL SECTOR **SOCIOLÓGICOS**

RESULTADOS DEL ESTUDIO "INFLUENCIA DEL VIDEOJUEGO EN LA CONDUCTA DE LOS USUARIOS Y HABILIDADES QUE DESARROLLA EN LOS MISMOS" DE LA UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

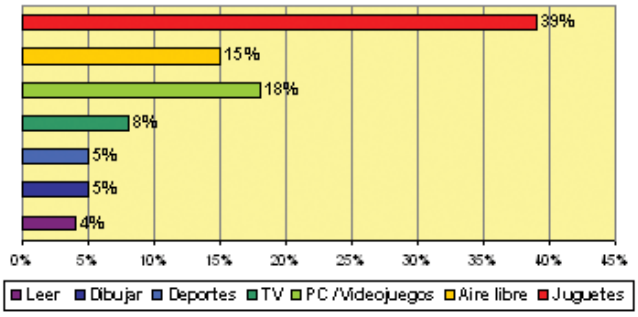
El análisis sobre la influencia del videojuego en la conducta de los usuarios y sobre las habilidades que desarrolla en los mismos, presentado por la Universidad Europea de Madrid, puso de manifiesto las siguientes conclusiones.

➔**La práctica del videojuego es una forma de ocio con una clara tendencia al alza, sobre todo en los jóvenes.**
El 100% de los encuestados menores de 6 años juegan todos o casi todos los días. En edades superiores, este porcentaje va bajando: un 97% entre 7 y 13 años, un 93,07% entre 14 y 17 años, un 89,8% entre 18 y 34 años y un 54,18% en mayores de 35 años.

➔**Los jugadores y los no jugadores participan de otras formas de ocio: televisión, música, deporte y cine, con parámetros de gran similitud.**
Los jugadores son sensiblemente más deportistas que los no jugadores, siendo la música la forma de ocio a la que se dedica más tiempo. De hecho, los encuestados indican que, en todos los rangos de edad, escuchan música varias veces al día. No se aprecian diferencias relevantes entre los jugadores y los no jugadores en lo referente al tiempo que dedican al ocio.

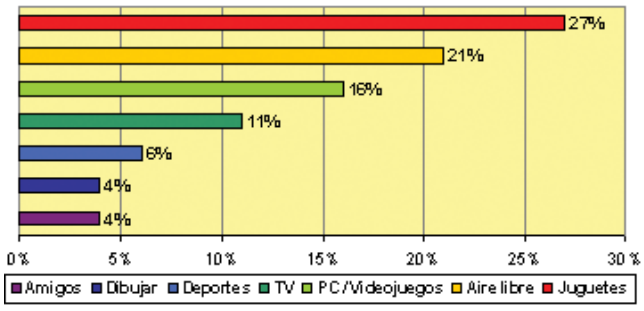
Esta conclusión entronca con las obtenidas en otros estudios europeos y americanos sobre adolescentes, en las que se concluye que cuanto más jóvenes son los menores más horas dedican a los videojuegos, a la par que estos motivan que sus usuarios sean personas muy sociables. En este sentido los más recientes son los estudios desarrollados por Griffiths y su equipo de la Universidad de Nottingham Trent en el Reino Unido.

PREFERENCIAS EN LAS ACTIVIDADES DE OCIO (ESPAÑA)



Fuente: Encuesta Duracell de Juguetes 2005.
NPD Eurotoys. Juguetes y Juegos de España. Diciembre 2005.

PREFERENCIAS EN LAS ACTIVIDADES DE OCIO (EUROPA)



Fuente: Encuesta Duracell de Juguetes 2005.
NPD Eurotoys. Juguetes y Juegos de España. Diciembre 2005.

PADRES, MENORES Y VIDEOJUEGOS

➔**Casi la mitad de los niños entre 0 y 6 años juegan con sus padres.**
En concreto, un 46% de los menores encuestados.

Respecto a los padres, un 33,3% afirma jugar a videojuegos educativos e infantiles con sus hijos. De este porcentaje, el 42% juega todos los días o varias veces al mes. Entre estos últimos, el 24,7% reconoce ser jugador habitual mientras que el 8,6% no juega habitualmente pero, cuando juega, lo hace casi en igual medida o juegos de estrategia o a educativos.

➔**Más de la mitad de los menores de 6 años juegan mano a mano con amigos y familiares varias veces a la semana.**
Concretamente el 53,8% de los menores de 6 años encuestados reconoce jugar mano a mano con amigos y familiares varias veces a la semana. En segundo lugar los menores juegan con la máquina a solas en un 38,46% de los casos, mientras que un pequeño, aunque muy significativo porcentaje, el 15,38%, lo hace con amigos a través de la red de forma no presencial.

Este porcentaje va decreciendo con la edad, a la vez que aumenta el porcentaje de jugadores en red.

➔**Los datos obtenidos ponen de relieve la responsabilidad paterna en cuanto al seguimiento de las distintas formas de ocio de los hijos, así como el papel fundamental que podría ser desempeñado por las instituciones escolares.**
A esta conclusión también llegó el estudio realizado en 2002-2005 por el Instituto de Educación de la Universidad de Londres. Los datos obtenidos en este estudio confirmaron que los videojuegos potencian el desarrollo de los menores y respaldaron su potencial de uso como herramienta educativa en las escuelas.

➔**El 41% de los individuos encuestados afirmó haber hecho amigos a través de los videojuegos.**
El 83% de los encuestados consideró que su relación familiar no había cambiado con los videojuegos; el 13% afirmó que había mejorado y tan sólo un 3% reconoció que dicha relación había empeorado.

Fuente: aDeSe

HABILIDADES DESARROLLADAS CON EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

➔**Trabajo en equipo: El 41% de los jugadores encuestados con edades de 0 a 35 años afirmaron que los videojuegos han influido mucho en su capacidad de trabajo en equipo.**

➔**Capacidad de superación: El 53,62% de los encuestados afirmó que los videojuegos han influido en la mejora de su capacidad de superación.**
Este dato coincide con el informe emitido por la Agencia para el Aprendizaje y el Desarrollo de Habilidades del Reino Unido en el que se explica cómo "hay pruebas que demuestran las ventajas que ofrecen los videojuegos, como ayudar a las personas a mejorar su alfabetización y aritmética, o a desarrollar habilidades complejas que combinan destreza física con resolución avanzada de problemas".

De igual forma se manifiestan los estudiosos James Gee y Kurt Squire, cuando explicaron que "los videojuegos no son una forma banal de entretenimiento" y que pueden usarse, adaptados, en las escuelas y en la educación empresarial. Su principal virtud la definen como "permitir al jugador actuar como otra persona y explorar diferentes alternativas", y los recomiendan para aprender a resolver problemas desconocidos, gracias a la respuesta y a la posibilidad de reintento inmediata que les son características.

➔**Destreza visual: El 67,8% de los jugadores afirmaron que los videojuegos han influido en la mejora de su destreza visual.**
Este dato viene a confirmar las evidencias de diversas investigaciones que afirman que jugar con videojuegos favorece una respuesta más rápida a los estímulos visuales.

Además de la percepción personal, en la recogida de información se utilizó una prueba para medir el tiempo de respuesta ante un estímulo visual. Los resultados también confirmaron esta hipótesis ya que la media del tiempo de respuesta de los jugadores a videojuegos fue menor, en todas las edades, que la media obtenida por los no jugadores.

Fuente: aDeSe

VISUALIZACIÓN DE CONTENIDOS

➔**Los datos obtenidos reflejaron que, para todas las edades, la visión de imágenes con escenas de lucha, sangre o muerte de un ser humano es más frecuente en televisión, que en el cine o en los videojuegos.**
En las edades comprendidas entre 0 y 3 años, la visualización de contenidos no aptos en videojuegos es muy pequeña y no presenta porcentajes significativos, debido al control de los padres y al juego conjunto con familiares que refleja el estudio. Los porcentajes son simbólicos, en torno a un 0,3% en edades entre 0 y 6 años y menos del 5% entre 7 y 13 años. Sin embargo, el porcentaje aumenta hasta niveles entre el 35 y el 40% en edades entre 14 y 17 años, para ir disminuyendo después.

En este sentido, el código PEGI sobre los videojuegos ha sido considerado como una referencia a seguir tanto en el cine como en la televisión, ya que actualmente este código es el más completo de los existentes. Así, por ejemplo, en las jornadas llevadas a cabo en 2005 por el Instituto Oficial de Radio Televisión, los profesionales, profesores y estudiosos reunidos en distintas sesiones para elaborar una guía de contenidos no sexistas para la programación infantil de televisión, opinaron que el código PEGI era muy completo debido a que no sólo establecía las edades recomendadas sino que, mediante iconos, realizaba una descripción de los contenidos del producto.

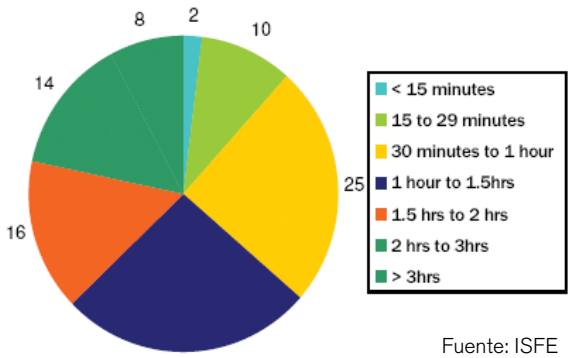
SOCIOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO EN EUROPA

El estudio "Videojuegos en Europa 2005" realizado por Nielsen Interactive Entertainment para la Federación Europea de Software Interactivo (ISFE) muestran cómo los videojuegos se están convirtiendo en una de las principales opciones de ocio en Europa, aunque en sintonía con otro tipo de actividades como pasar tiempo con los amigos, ir al cine o disfrutar de una agradable comida en un restaurante.

Los datos obtenidos por el estudio respecto al perfil del nuevo jugador de videojuegos dejan atrás la idea obsoleta del adolescente jugando a videojuegos en la oscuridad de su habitación. Muy por el contrario, el perfil del actual jugador de videojuegos es el de una persona dinámica, con gran variedad de intereses y actividades, que normalmente juega acompañado de amigos o familiares.

En este sentido, el análisis de las respuestas proporcionadas por los padres entrevistados durante la realización del estudio muestra el papel primordial que los videojuegos han adquirido ya dentro del ocio familiar en el hogar. Casi dos tercios de los padres entrevistados reconocieron que sus hijos juegan con videojuegos y, entre estos padres, el 90% afirmó participar en el juego con sus hijos descubriendo así los beneficios del videojuego. Al mismo tiempo un elevado porcentaje de padres reconoció establecer límites al tiempo dedicado por sus hijos al videojuego, conscientes de las consecuencias que podría acarrear un consumo abusivo.

TIEMPO EMPLEADO EN JUGAR A VIDEOJUEGOS POR SESIÓN



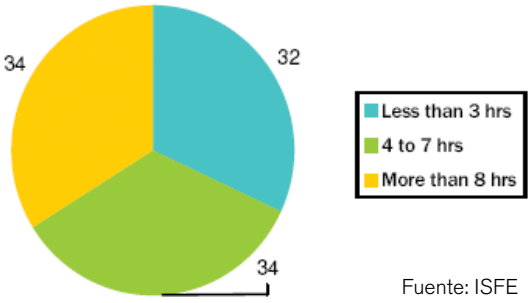
Fuente: ISFE

El estudio constata la aprobación generalizada de los padres al consumo de videojuegos por parte de sus hijos, en la misma línea que otras formas de ocio audiovisual como los DVDs, la televisión o el cine.

Los consumidores de videojuegos los definen no solamente como una opción de ocio divertida, sino que además resaltan sus utilidades como herramienta para relacionarse con otras personas, pensar estratégicamente, desarrollar la habilidad de aprovechar los recursos y, en general, dar rienda suelta a la imaginación.

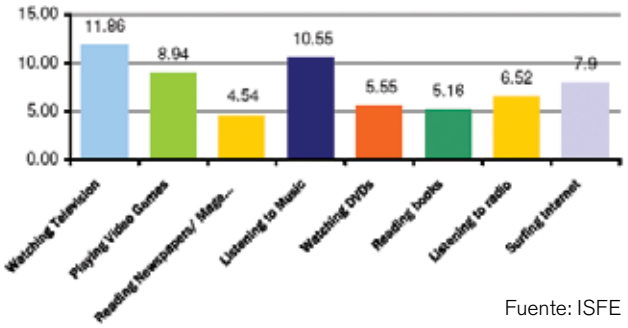
En lo que se refiere a la comparación con otras opciones de ocio audiovisual como la televisión o el cine, los entrevistados no dudaron en destacar la diversión y estimulación del pensamiento y de la imaginación que caracteriza a los videojuegos.

TIEMPO EMPLEADO POR SEMANA EN JUGAR A VIDEOJUEGOS



Fuente: ISFE

HORAS SEMANALES EMPLEADAS EN TIPOS DE ACTIVIDAD



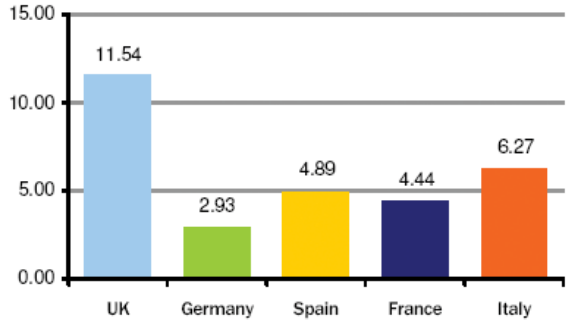
Fuente: ISFE

Otro factor importante subrayado por el estudio es la importancia creciente de las mujeres como consumidoras habituales de videojuegos; concretamente, es muy destacable el potencial de consumo femenino en el sector de los videojuegos para móviles.

La piratería es el principal handicap que limita el éxito de los videojuegos: el 44% de los jugadores europeos confiesa haber obtenido algún juego de su interés mediante la realización de copias o adquisición ilegal de videojuegos. Entre las opciones que la investigación propone para solventar este problema destacan una intervención comprometida por parte de los gobiernos europeos así como la creación de mensajes específicos que informen a los públicos de las consecuencias negativas de este tipo de acciones.

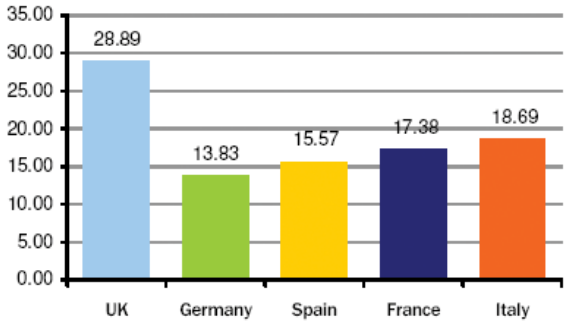
La conclusión final es que una nueva generación de consumidores de videojuegos está creciendo, consciente de las ventajas que éstos pueden aportar así como de su valor en el ámbito familiar y social.

TOTAL VIDEOJUEGOS AL AÑO ADQUIRIDOS POR JUGADOR



Fuente: ISFE

TOTAL VIDEOJUEGOS PROPIOS POR JUGADOR



Fuente: ISFE

SOCIOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO EN EEUU

El 35% de los padres estadounidenses afirma jugar a videojuegos, según los datos obtenidos por una investigación nacional llevada a cabo por la Entertainment Software Association (ESA) y dirigida por Peter D. Hart Research Associates. Entre estos padres jugadores, el 80% reconoce jugar a videojuegos con sus hijos, y dos tercios (el 66%) consideran que el jugar a videojuegos con los hijos contribuye a potenciar sus relaciones familiares.

Este estudio sin precedentes, realizado entre padres jugadores muestra el incremento y el rol positivo que el videojuego desempeña en el ambiente familiar americano. Los datos obtenidos muestran que ya no hay lugar para el videojuego como forma de ocio exclusiva de adolescentes y que, por el contrario, el videojuego se configura como un elemento de ocio familiar, en el rol padres-hijos, y social, como forma de diversión individual o colectiva para todas las edades.

Sobre el perfil de los padres consultados para la elaboración del estudio, tres cuartos (el 73%) reconocieron ser votantes asiduos con afiliación democrática (36% de los casos) o republicana (35% de los casos). El 85% de ellos consideró que son los padres mismos –no el gobierno, los distribuidores o los editores de videojuegos- quienes han de asumir la responsabilidad de velar por una correcta exposición de los menores a videojuegos con contenidos adecuados a su edad. Con un margen cercano a dos a uno (60% vs. 36%) los padres estuvieron de acuerdo en que no es competencia del gobierno el regular las ventas de videojuegos como forma de proteger a los menores de la exposición a contenidos sexuales y/o violentos, y se declararon a sí mismos como principales responsables del control de las formas de ocio que llegan a sus hogares.

El estudio también reveló la siguiente información sobre los padres estadounidenses:

- El padre jugador típico tiene una media de 37 años. En el 47% de los casos se trata de mujeres.
- El 44% de los padres jugadores juegan tanto en consola como en PC, el 20% prefiere únicamente las consolas y el 34% se decanta únicamente por el PC.
- Los padres jugadores llevan jugando una media de 13 años aunque un tercio de ellos ha jugado a videojuegos durante más de 20 años.
- El padre jugador de videojuegos emplea una media de 19 horas al mes jugando y, casi la mitad de este tiempo, juega en compañía de sus hijos (9,1 horas al mes).
- El 85% de los niños con padres jugadores reconoce que también juega a videojuegos solo, sin compañía de sus padres.
- El 36% de los padres jugadores introducen a sus hijos en el mundo del videojuego, mientras que el 23% de ellos se introducen en el mundo del videojuego porque sus hijos ya son videojugadores. El 27% de los padres e hijos empiezan a jugar a videojuegos al mismo tiempo.

Fuente: Licencias de Actualidad. Enero 2006.

DATOS DEL SECTOR
LOS VIDEOJUEGOS, UN FENÓMENO SOCIAL

EL INICIO DE LAS CONSOLAS

Mattel Intellivision (1980). Se convirtió en la principal competencia de la Atari 2600 y se comercializó como un sistema sofisticado. Fue la primera consola doméstica de 16 bits, con gráficos muy superiores a los de la 2600.

Atari 5200 (1982). Pese a la innovación que representaba, los consumidores no prestaron la debida atención a esta consola que duró poco tiempo en el mercado.

Coleco Colecovision (1982). Era tan potente como las computadoras caseras de la época y venía empaquetada con el popular juego Donkey Kong.

Sega SG-1000 (1983/1985). Fue la primera consola lanzada por SEGA

Othello Multi Vision (1983/1985). Consolas compatibles con la SG-1000, soportaban todos los juegos de la gama y además tenían títulos propios.

Nintendo NES (1985). Marcó la segunda era de los videojuegos y el comienzo de la hegemonía de Nintendo en este mercado.

Sega Mark III (1985). Fue la alternativa de Sega a la Nintendo NES/ Famillicon en Japón, pero obtuvo pobres resultados. A los dos años Sega lanzó una Mark III rediseñada y la rebautizó como Master System.

Atari 7800 (1986). Representó el último intento de Atari de competir con la NES de Nintendo. La falta de juegos para esta consola la condenó a desaparecer del mercado.

NEC Turbografx-16 (1986). Fue lanzada en Japón. Poseía el primer sistema con lector de CD incorporado.

A. Lynx (1989). Aún hoy se cree que fue la mejor consola portátil creada. Era un sistema brillante con asombrosas posibilidades técnicas, pero nunca acabó de despegar.

Sega Génesis (1989). Una novedad que incorporó es la compatibilidad hacia la MasterSystem, lo que permitió arrastrar a muchos de sus usuarios a esta nueva consola.

NeoGeo (1990). Sus juegos eran exactos a los de las máquinas recreativas de la misma marca.

Nintendo SNES (1990). En un principio su popularidad fue inferior a la de la Sega Génesis, pero consiguió ponerse al mismo nivel. La entrada de Nintendo en el mundo de los 16 bits llegó de la mano del juego "Super Mario World".

Fuente: www.mouse.cl. Atari 800 XL y Atari XE System. Animexpo 2005 (Chile).

EFEMÉRIDES

MAYO 2005 – ATARI CUMPLE 30 AÑOS

Atari, la compañía que introdujo las consolas en los hogares de todo el mundo, cumplió 30 años en 2005. La llegada de las consolas a las casas facilitó la "humanización" de la informática y su popularización hasta convertirlas en un electrodoméstico presente en millones de hogares de todo el mundo.

En la historia de Atari figuran los creadores de los primeros videojuegos y de compañías como Activision y Apple.

JULIO 2005 – 25 AÑOS DE PACMAN

En 1980 nació PacMan, un videojuego que se convertiría en icono de esta industria. Fue realizado en Japón, por Toru Iwatani, diseñador de Namco, y se convirtió en referente por ser el primer videojuego en el que el jugador podía controlar un objeto construido como un personaje. Al mismo tiempo, fue el primer videojuego dotado de una porción de "inteligencia artificial".

El PacMac se convirtió en un producto que Namco vendió de forma masiva en todo el mundo. Aún hoy el juego ha resistido el paso del tiempo y sus reediciones le auguran más años de vida.

PacMan.

Fuente: www.quest3d.com.

OCTUBRE 2005 – DÉCIMO ANIVERSARIO DE PLAYSTATION

Sony Computer Entertainment Europa (SCEE) celebró en 2005 el décimo aniversario de la salida de PlayStation y destacó los 10 millones de consolas vendidas desde 1995 en el mercado español. La llegada de PlayStation supuso una verdadera revolución en el universo de los videojuegos. Según el padre de esta consola, Ken Kutaragi, "con PlayStation nació una nueva era en el ocio electrónico, ya que hace 10 años las consolas eran cosa de niños y, hoy en día, gracias a PS la media de edad de sitúa en una edad adulta que no ha hecho más que ampliar el sector de los videojuegos".

SAGAS CON ÉXITO

Más de la mitad de los nuevos videojuegos son versiones ya que el fenómeno de las secuelas tiene especial impacto en este sector. La explicación de este fenómeno se encuentra en los elevados costes de producción que tiene la creación de videojuegos, razón por la que se recurre a fórmulas que ya son exitosas. El éxito de un videojuego se suele medir por la cantidad de secuelas que genera.

FAMILIAS ILUSTRES

- **Final Fantasy.** Nació en 1987 y constituye la familia más prolífica, con 19 juegos, sin contar escisiones inspiradas en su universo.
- **Resident Evil.** Referencia del terror digital que ya ha dado lugar a dos filmes y nueve videojuegos.
- **Tomb Raider.** Lara Croft, adaptada en dos ocasiones al cine, con ocho títulos de videojuegos desde 1996.
- **Última.** Nació en 1981 y ya lleva 15 videojuegos.
- **Comandos.** La única saga española.
- **Zelda.** Una de las franquicias más aplaudidas de Nintendo.

EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

VALOR EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

En las últimas dos décadas, muchas son las investigaciones que han versado sobre las aplicaciones del videojuego como instrumento educativo y formativo, tanto fuera como dentro del aula. Entre las investigaciones llevadas a cabo durante el año 2005, destaca el manual escolar desarrollado por la organización británica Nesta Futurelab para profesores. Según las conclusiones obtenidas en este trabajo, parece indudable que el fenómeno del videojuego posee dos grandes tipos de beneficios educativos para sus jugadores:

- Por un lado, proporciona una dimensión socio-afectiva, es decir, ayuda a dinamizar las relaciones de grupo entre los niños y potencia el trabajo participativo.

- Por otro, los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades y destrezas como la psicomotriz, la coordinación óculomanual, el desarrollo de la espacialidad y la capacidad deductiva, la resolución de problemas, la imaginación o el pensamiento.

Además, las variantes de los juegos son infinitas y aportan un matiz lúdico, gracias a la existencia de productos tales como los juegos históricos en tiempo real, las simulaciones de procesos vitales y los programas educativos tradicionales, que pueden ayudar a los alumnos en cuestiones como la resolución de problemas causa y efecto y el pensamiento lógico.

USO DE VIDEOJUEGOS CONTRA EL CONSUMO DE DROGAS

La compañía Tavad (Tratamientos Avanzados de la adicción) ha desarrollado un videojuego para prevenir el consumo de cocaína entre los jóvenes que permite a los usuarios experimentar los efectos de esta sustancia. Consiste en una carrera de motos con dos opciones: sin drogas o con cocaína. En ella el jugador que elige esta segunda posibilidad tiene un inicio de carrera más rápido pero, a medida que avanza la competición, pierde facultades y tiempo, necesario para repostar cocaína, sin la cual no puede seguir corriendo. El nivel de coca queda registrado en la cabeza, que se va vaciando conforme se consume. La experiencia virtual sirve también para mostrar el sufrimiento que supone depender de esta droga, en contraposición con los beneficios que se consiguen durante la carrera al estar desintoxicado.

VIDEOJUEGOS QUE PROMUEVEN EL EJERCICIO FÍSICO

La preocupación ante los casos de obesidad y diabetes entre niños y adolescentes ha llevado al mundo del videojuego a crear nuevas propuestas para que sus usuarios se ejerciten al mismo tiempo que juegan. Los videojuegos, cuentan con la ventaja de la interactividad y ésta podría ser una manera de estimular a los jugadores para realizar actividad física. Una de esas nuevas propuestas es un videojuego llamado Dance Dance Revolution (DDR), que requiere que el niño baile tocando cuatro botones en el suelo, siguiendo los pasos que le marca la pantalla del computador.

LA UNIVERSIDAD DE GRANADA CONSIDERA QUE EL USO DE EYETOY: KINETIC ES BENEFICIOSO PARA LA SALUD

Un estudio que la Universidad de Granada ha desarrollado sobre EyeToy Kinetic de Sony Computer Entertainment, muestra la disminución significativa del colesterol malo o LDL asociada al consumo del videojuego.

El beneficio se produce gracias a la práctica de deporte (yoga, Kick Boxing o Aerobic) que estimula el videojuego; un entrenador personal y virtual que ayuda a mantenerse en forma.

VIDEOJUEGOS HUMANITARIOS

Durante el año 2005 se presentó el videojuego Food Force, auspiciado por la ONU y el Programa Mundial de Alimentos. En este juego, los jugadores han de dirigir a los trabajadores de las organizaciones humanitarias, que intentan ayudar a los más desamparados, a la vez que enseña a los niños los problemas alimentarios existentes en el mundo, especialmente en las zonas de guerra.

Otro ejemplo de este tipo de videojuegos lo constituye “PeaceMaker”, un videojuego de simulación política que trata el tema del conflicto Palestino-Israelí. El espíritu de este juego es enseñar a los adolescentes de ambas comunidades a trabajar juntos para conseguir una paz duradera. El juga-

dor debe asumir el rol del primer ministro israelí o palestino y tomar decisiones que lleven a alcanzar un clima de paz en la simulación.

VIDEOJUEGOS TERAPÉUTICOS

Según un editorial publicado en el British Medical Journal, el grado de atención necesaria para jugar a un videojuego, puede distraer al jugador de la sensación de dolor. En especial, los videojuegos resultan beneficiosos para aliviar las dolencias y entretener a los pacientes sometidos a quimioterapia, a los que también les sirve para aliviar el dolor y para mejorar su destreza. Igualmente resultan muy útiles para los pacientes con heridas y traumatismos en los brazos, ya que el uso de los mandos contribuye a incrementar la fuerza.

Los beneficios terapéuticos también se han registrado entre la población adulta, incluidos los pacientes necesitados de sillas de ruedas por lesiones en la médula espinal, personas con quemaduras graves o afectados de distrofia muscular.

Asimismo, un estudio publicado en la revista CyberPsychology and Behaviour, pone de manifiesto que algunos videojuegos son un método efectivo para tratar los temores fóbicos, usando un estilo de terapia que expone al paciente ante aquello que le aterra en un escenario controlado.

Un nuevo estudio ha demostrado además cómo los videojuegos pueden ser muy útiles para relajar a los niños antes de una operación. Los investigadores consideran el videojuego mejor que los tranquilizantes y mejor que agarrar la mano de la madre. En estas dos situaciones, los niños experimentan un aumento de la ansiedad con respecto a la operación; sin embargo, el estudio demuestra que los que han estado jugando con una consola, no sienten más ansiedad.

En una sociedad como la actual en la que el síndrome de la falta de estímulo y la depresión son habituales, muchos videojuegos aportan la posibilidad de rescatar sentimientos de autovaloración, dominio y control propios.

LOS VIDEOJUEGOS Y EL INCREMENTO DE LA DESTREZA VISUAL

El Centro de Optometría Internacional ha anunciado que los videojuegos que habitualmente utilizan los niños y adolescentes son útiles para agilizar la

Fuente: aDeSe.

vista y que, aquellos que practican con videojuegos, tienen una visión más veloz y precisa que los que no lo hacen.

VIDEOJUEGOS PARA CREAR CONCIENCIA ECOLÓGICA

La organización Greenpeace ha desarrollado una docena de videojuegos que colocan al usuario en el papel de un activista ecológico que debe lidiar con las principales amenazas al planeta Tierra. En estos videojuegos se desarrollan actividades tales como salvar a ballenas de sus depredadores, rescatar a especies en peligro de extinción o luchar contra la proliferación nuclear.

El tema del respeto al medio ambiente tiene ya sus antecedentes en el mundo del videojuego, como es el caso de Zoo Tycoon de Microsoft, en el que el jugador es desafiado a construir el zoo más saludable del mundo.

PROMOVER LA LECTURA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS

El filósofo Fernando Savater recurre a la estructura de los videojuegos para tratar de atraer a los jóvenes a la lectura. En su novela "El gran laberinto", Savater toma el esquema de un videojuego y lo trasforma en novela.

Otro ejemplo es la edición de un videojuego educativo para festejar el "IV Centenario de El Quijote" a través del que los niños pueden descubrir la historia de Miguel de Cervantes. La intención de este juego interactivo, además de fomentar la lectura del libro a través de las imágenes, es que los jóvenes puedan decidir sobre varias preguntas que ejercitarán su conocimiento.

LOS VIDEOJUEGOS SON BUENOS PARA EL CEREBRO

Según el neurobiólogo Steven Jonson, los videojuegos son como problemas matemáticos y, como tales, son buenos para el cerebro en un nivel fundamental: Enseñan las habilidades abstractas de la probabilidad y del reconocimiento de patrones, así como la comprensión de relaciones causales, que pueden aplicarse a infinidad de situaciones tanto personales como profesionales. En los juegos modernos, hay que ir descubriendo las reglas a medida que se avanza, no existiendo otra forma de cultura popular que ejercite el cerebro de manera tan directa en la toma de decisiones.

CURIOSIDADES DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

Videojuegos para veteranos de Irak
El Pentágono ha buscado una fuente insólita de ayuda para los veteranos de la guerra de Irak con traumas psicológicos: Videojuegos diseñados en Atlanta para evocar las calles de la ciudad iraquí de Faluya y, de esa forma, exorcizar los fantasmas de la guerra. Muchos de los veteranos de Irak padecen de Trastorno de Estrés Post-traumático (TEPT).

Videojuego que recrea la Guerra de las islas Malvinas
Se llama "The Falklands War: 1982" y se comercializa en EEUU.

San Fermín 2005, el videojuego de los encierros en tu móvil
El videojuego es de la compañía de videojuegos para móviles m-Solutions.

Videojuego de Pesca
Se llama "Rapala Pro Fishing", es de Activision y, al igual que el deporte que simula, requiere de gran habilidad.

Videojuego sobre el golpe militar de Augusto Pinochet en Chile
Daniel Bayona y Pablo Ortúzar, ambos de 26 años, son dos creadores chilenos que preparan un videojuego en el que se puede ser un golpista o un héroe revolucionario. El videojuego, inspirado en el crítico momento histórico del golpe militar de Augusto Pinochet en Chile, permite a sus protagonistas cambiar la historia del país.

Federico de Dinamarca protagoniza un videojuego

En el videojuego, Federico debe llegar a tiempo al nacimiento de su hijo con Mary de Dinamarca.

Buzz: El Gran Concurso Musical de la mano de Sony Computer Entertainment.

Sony Computer Entertainment incorpora al mundo de PlayStation2 un nuevo concepto de juego: el "concurso virtual". Presentado por Buzz, el Gran Concurso Musical propone un paseo por cincuenta años de música.

El 17 de octubre abrió sus puertas Négone en Madrid

Négone, La Fuga, es un juego interactivo en un inmueble de 4.000 metros cuadrados, ubicado junto al Santiago Bernabeu. La idea es jugar a un videojuego de manera real.

Jóvenes magrebíes crean un videojuego sobre el mundo del inmigrante

Bordergames.org es un proyecto del colectivo de artistas La Fiambrera Obrera en el que chavales inmigrantes de Lavapiés (Madrid) desarrollan un videojuego sobre la inmigración.

Videojuegos cristianos: cuando el enemigo son los pecados capitales

Restringidos a ámbitos reducidos, la fuerte ola conservadora que distintos sectores han impuesto en la sociedad estadounidense ha llevado a la popularidad a estos juegos de contenido cristiano. El más famoso es el titulado "Catecumen".

Fernando Alonso da el salto al cómic online de la mano de PSP

Sony Computer Entertainment lanzó en diciembre el primer capítulo de Sector 97, un cómic interactivo de diez páginas en el que veremos al piloto asturiano desplegar sus nuevos "superpoderes".

Francia emite 10 sellos de héroes de los videojuegos

La Poste ha lanzado una edición limitada de tres millones de unidades. Los diez elegidos son Mario, Link, Adiboo, Pac-Man, Prince of Persia, Rayman, Lara Croft, Spyro el dragón, Donkey Kong y Los Sims.

Fuente: Atomix. Noviembre 2005

Fuente: Licencias de Actualidad. Enero 2006.

VIDEOJUEGOS EN MÓVILES

DATOS DEL SECTOR

Los españoles gastan una media de cuatro euros al mes en descargas para el móvil (Tonos, logos, salvapantallas y videojuegos).

Según un estudio de Buongiorno Myalert los tonos, logos, salvapantallas y videojuegos, son los productos más demandados entre los españoles y, en general, por todos los europeos. Según los datos obtenidos por el mencionado estudio los españoles destinaron a este tipo de descargas entre dos y cuatro euros mensuales, de media, mientras que la periodicidad con la que solicitaron estos productos de ocio o servicios, fue de una o dos veces al mes.

Crece la inversión en el sector de los videojuegos en móviles

Las compañías creadoras de juegos para teléfonos móviles han conseguido 327 millones de euros (419 millones de dólares) de financiación desde 1999, de los cuales más del 50% fueron sólo durante el año 2004, según un estudio de la firma Screen Digest.

El sector de videojuegos para teléfonos móviles se ha convertido en un mercado muy próspero para las compañías, que han encontrado un filón para incrementar sus beneficios. A nivel europeo, las descargas de juegos para móviles supusieron 500 millones de dólares en 2004, según los datos de Screen Digest.

España, segundo país europeo en descargas de videojuegos para teléfonos móviles, por detrás de Inglaterra.

Según un estudio de la marca Buongiorno Vitaminic, empresa de producción y distribución de contenidos y servicios móviles, el bajo precio anima a los españoles a descargarse videojuegos en sus teléfonos. Aprovechando esta tendencia, durante el año 2005, Amena lanzó partidas multijugador, mientras que Vodafone y Movistar ampliaron su catálogo. La descarga de contenidos para móviles representa un negocio global valorado en más de 1.600 millones de euros.

El mercado de videojuegos para móviles en España

Vodafone posee un catálogo con más de 400 juegos de todas las categorías que se pueden descargar a través de Live!, un servicio que cuenta con más de 3 millones de suscriptores. La tarifa más cara, adaptada a los teléfonos 3D, asciende a 3 euros y regalan el primer videojuego instalado.

Tan solo en los seis primeros meses del año 2005 los usuarios de Movistar realizaron alrededor de tres millones de descargas, cifra que ascendió a los seis millones para el año 2004. La compañía tiene por filosofía ofertar un completo catálogo de juegos y acentuar la promoción publicitaria en temporadas calientes como el verano y las vacaciones de Navidad.

Amena se ha adelantado a las otras dos operadoras en el lanzamiento del primer servicio de videojuegos de tercera generación. Invirtió un millón y medio de euros en crear una plataforma para la descarga de aplicaciones multijugador en tiempo real y ha comenzado a recoger sus frutos. Hoy soporta una media de 3.500 partidas al día y confía en amortizar la inversión inicial en un breve período de tiempo.

Las grandes empresas en el mercado de videojuegos para móviles

La recaudación de empresas como la norteamericana Jamdat Mobile y las británicas Digital Bridges y Atatio ha pasado de los 19 millones de euros en 2002 a 151 en 2004. El movimiento es una constante en el sector en los últimos tiempos, en los que la estadounidense Digital Chocolate ha comprado Sumea, Time Warner ha invertido 7.500 millones en la adquisición de Glu Mobile y hasta Walt Disney intenta hacerse un hueco en la comercialización de videojuegos para móviles.

La francesa Gameloft ha conseguido una facturación consolidada de 9.1 millones de euros en el cuarto trimestre del ejercicio 2004, una cifra que, comparada con la obtenida en 2004 supone un incremento del 111%.

La consultora Júpiter Research calcula que dentro de tres años la industria de videojuegos para móviles moverá 60.000 millones de euros en el mundo.

TÍTULOS DEL 2005 PARA MÓVILES

Enero 2005 – Asphalt Urban GT de Vodafone Live!

Marzo 2005 – Blade Trinity (Mforma)
Se encuentra entre los 10 videojuegos para móviles más descargados.

Mayo 2005 – Alonso Racing 2005
Nuevo videojuego para móviles de Fernando Alonso en e-moción.

Mayo 2005 – Electronic Arts anuncia el lanzamiento de 8 videojuegos para móviles
Madden NFL 2006, Los Sims 2 Mobile, Need for Speed Underground 2, Tiger Woods PGA Tour 2006, FIFA Football 2006, Poppit, Turbo 21 y Tri Peaks Solitaire.

Mayo 2005 – Juego para móviles de Zipi y Zape
BRB Internacional y m-Solutions son los responsables de este videojuego.

Mayo 2005 – Juego para móviles de Expediente X
Videoaventura basada en los videojuegos para PC.

Mayo 2005 – THQ y Vodafone unen fuerzas para lanzar el videojuego Juice
Juego de simulación de carreras urbanas y tuning.

Julio 2005 – Tomb Raider 2
Nueva versión para móviles.

Julio 2005 – Los 4 Fantásticos
Mforma Group, Fox y Activision lanzan, en exclusiva para Movistar, el videojuego "Los 4 Fantásticos" para móviles.

Julio 2005 –Movistar Sailing
Primer videojuego náutico para móviles.

Octubre 2005 – Movistar ofrece el videojuego multijugador de Dani Pedrosa
Pedrosa GP es el primer videojuego multijugador en tiempo real de motociclismo.

Fuente: THQ Wireless.

Noviembre 2005 - ONE
ONE es el primer videojuego diseñado específicamente para móviles. Ideado íntegramente en España por la empresa Digital Legends, ONE ha sido traducido a cinco idiomas. El videojuego fue diseñado originalmente para N-Gage.

Diciembre de 2005 - Telefónica Móviles alcanza acuerdos con I-play y THQ para incorporar los juegos más novedosos en la oferta de sus filiales.

Diciembre 2005 - Mforma y Marvel han llegado a un acuerdo
Servirá para crear videojuegos para móviles inspirados en cómics como La Patrulla X, El Increíble Hulk, El Capitán América o Los Cuatro Fantásticos.

Fuente: THQ Wireless.

FUTURO DEL VIDEOJUEGO

VIDEOJUEGOS ONLINE

Los videojuegos on-line generaron el pasado año una facturación a nivel mundial de 1.500 millones de dólares y se prevé que esta cifra se multiplique por diez antes de que acabe esta década. Los factores encargados de originar un crecimiento exponencial de tal envergadura se centran principalmente en la penetración de Internet y la implantación de la TDT (Televisión Digital Terrestre) interactiva.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA LOS VIDEOJUEGOS

Los juegos MMO o juegos multijugador masivos se abren paso con fuerza. Su atractivo reside en poder interactuar con miles de personas del mundo entero, en un entorno virtual en el que cada uno se labra su propio perfil.

Alumnos de la Escuela Superior de Cómputo del Instituto Politécnico Nacional (IPN) de México han diseñado un programa informático que provee de inteligencia artificial a personajes de videojuegos, los cuales podrán elaborar planes, tomar decisiones y cooperar para realizar algunas tareas. Este sistema modelará seres virtuales que simularán una personalidad propia, cuyo comportamiento será intencional y que reaccionarán según la situación que se les presente.

Pero la cosa no queda ahí, según la revista New Scientist, Sony ha adquirido la patente para desarrollar un sistema de información sensorial, mediante un electrodo colocado en el cuello, gracias al cual se podrá oler, probar y tocar en los videojuegos.

PUBLICIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

La agencia de publicidad estadounidense Massive ha introducido como nuevo soporte publicitario, los videojuegos. La inclusión de los anuncios se llevará a cabo en zonas lógicas y en momentos determinados de la acción. Por el momento, los anuncios gestionados por Massive sólo aparecerán en los videojuegos de ordenador conectados a Internet. Superada esta primera fase, la publicidad llegará a las consolas, como la PlayStation2 de Sony o la Xbox de Microsoft, siempre y cuando se juegue en red. El elevado coste de desarrollo de los títulos más punteros, que se disparará con la nueva generación de consolas, requiere de nuevas formas de financiación alternativas, entre ellas la publicidad.

MÁS QUE UN VIDEOJUEGO

El nuevo reto de los videojuegos llega más allá de la pantalla; así, en la E3, celebrada en los Ángeles, se pudieron ver propuestas muy novedosas cuyo objetivo es atraer a nuevos tipos de jugadores, más allá del tradicional público joven y masculino.

- La compañía norteamericana XMAT ha creado un periférico llamado GamerCycle. Este periférico es similar a una bicicleta estática. Mientras el usuario pedalee, podrá seguir contemplando la pantalla de su televisión pero, en el momento en que deje de pedalear, la pantalla se apagará. Este dispositivo, por tanto, obliga al usuario a pedalear continuamente si desea disfrutar del videojuego. La idea es combinar videojuegos y ejercicio físico.

- En el juego online para PC, Everquest II, de Sony, se ofrece al jugador la posibilidad de pedir una pizza sin tener que salir del juego.

- Sony Computer Entertainment ha desarrollado Eye Kinetics. El videojuego está pensado para hacer gimnasia con la cámara Eye Toy y la Play Station2. Permite crear un programa de ejercicios personalizados que trabajan la flexibilidad, la resistencia y el ejercicio aeróbico.

Eye Kinetics.

Fuente: El Periódico de Catalunya. Mayo 2005.

LAS NUEVAS VIDEOCONSOLAS

También durante la E3 tuvo lugar la presentación de las nuevas videoconsolas de Sony, Microsoft y Nintendo. Esta nueva generación de videoconsolas se caracteriza por las múltiples opciones de ocio que ofrece como reproducción de películas, música y vídeo de alta definición, además de conexión a Internet de banda ancha integrada, videomensajes, controles inalámbricos y sonido multicanal. Además, serán los nuevos centros de ocio doméstico, con posibilidad de descargar archivos de otros dispositivos, como cámaras, ordenadores, reproductores de MP3 y tarjetas de memoria.

➔Microsoft fue la primera en comercializar su nuevo producto, la Xbox 360, que salió a la venta a finales del pasado año y que, según sus creadores, se caracteriza por una realidad de los gráficos que nos acerca a la era de la Alta Definición. Una de sus principales características es que otorga un alto grado de interactividad entre los jugadores.

➔Para finales de año 2006 en Europa, Sony sacará al mercado la PlayStation3 que, por un lado contará con un procesador Cell, desarrollado por IBM y Sony, cuya potencia de proceso supera con creces la de cualquier ordenador actual y, por otro, dispondrá de un chip gráfico, capaz de manejar gráficos con una calidad similar a la de los mejores efectos especiales del cine.

➔A lo largo de 2006, Nintendo lanzará Wii, una consola 6 veces más potente que su actual Game Cube y que será compatible con todos los juegos de la historia de Nintendo. La nueva consola tendrá capacidad para acceso inalámbrico a Internet, lo que entre otras cosas permitirá al usuario descargar juegos desde la biblioteca de la compañía, que datan del sistema original Nintendo.

RESPALDO DE LOS FABRICANTES DE VIDEOJUEGOS A GEFORCE 7800 DE NVIDIA

Los principales fabricantes de videojuegos elogian la nueva unidad de procesamiento gráfico (GPU) GeForce 7800 GTX que permite gráficos más potentes, superando en más del doble, las prestaciones de la generación anterior. El soporte SLI de la GPU GeForce FX 7800 GTX ofrece la oportunidad de ampliar la capacidad de los productos en desarrollo y proporciona a los artistas mayor libertad visual.

YA ES POSIBLE CONTROLAR UN VIDEOJUEGO SÓLO CON LA MIRADA

Alt64 y Tobii presentaron en el Congreso de Percepción Visual ECVP 2005 de A Coruña el Eye Tracking, un sistema que permite utilizar juegos de ordenador, enviar e-mails o navegar por Internet sin utilizar teclado ni ratón. Sólo con la mirada.

FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS

La industria de los videojuegos multimedia ha generado nuevos perfiles profesionales. Así, los videojuegos han encontrado un lugar en la vida académica, porque la Universidad no tiene más remedio que responder con nuevas fórmulas a las demandas profesionales. En los últimos tiempos, algunas universidades han iniciado programas serios y continuados sobre el desarrollo de videojuegos, que ya forman parte de la cultura contemporánea.

Cada vez más se cree que los videojuegos, que rivalizan con éxito con la propia industria cinematográfica, serán los medios dominantes en el nuevo siglo. Y esa posición demanda nuevas profesiones y también una formación adecuada a los perfiles que surgen.

La industria floreciente de los videojuegos está famélica de nuevos talentos, y las universidades pueden ser un vivero interesante para muchas compañías. En un número creciente de empresas y universidades empieza a considerarse que los estudios relacionados con el desarrollo de videojuegos no son un capricho superficial, sino que adquieren una dimensión similar a la de los estudios relacionados con el cine o la televisión.

Según datos de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos, hace 6 años apenas una docena de universidades estadounidenses ofrecían con seriedad este tipo de formación. Hoy son más de cien las que han llevado el desarrollo de juegos de ordenador a las aulas, como la del Sur de California o la University of Central Florida.

En España la primera Universidad que creó un master de videojuegos fue la Pompeu Fabra, iniciativa que en un breve espacio de tiempo se ha multiplicado en otras universidades como la Europea de Madrid, la Complutense, la Carlos III, la Universidad de Navarra y la Universidad de Murcia.

I SEMINARIO UNIVERSITARIO INTERNACIONAL SOBRE VIDEOJUEGOS "DE LA CREACIÓN A LA TRADUCCIÓN" (UEM)

1 y 2 de abril de 2005. Iniciativa de la Facultad de Comunicación y Humanidades de la Universidad Europea de Madrid (sumada al Master de Diseño y Programación de Videojuegos, dirigido por el Profesor Doctor Joaquín Pérez).

MASTER EN CREACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

En noviembre de 2005 se inició la tercera edición de este master, cuyas clases se desarrollan en el campus de Chamartín de la UEM. Empresas del sector como Electronic Arts, ZED, Indigo y Zinkia, entre otras, han firmado acuerdos con la Universidad Europea de Madrid para la integración en el mercado laboral de sus alumnos.

NUEVAS INVESTIGACIONES DEL OBSERVATORIO DEL VIDEOJUEGO Y LA ANIMACIÓN

El Observatorio del Videojuego y la Animación fue creado en la Universidad Europea de Madrid en 2004 para impulsar el estudio y la investigación del sector del videojuego y la animación en todas sus manifestaciones. Entre sus investigaciones cabe mencionar el estudio "Influencia del Videojuego en la Conducta de los Usuarios y Habilidades que desarrolla en los mismos", dirigido por el Profesor Doctor Joaquín Pérez, cuya principal conclusión pone de manifiesto el equilibrio existente entre las distintas formas de ocio (cine, música, deporte, etc.) y el jugador de videojuegos, así como el carácter social en lo que respecta a su uso.

MASTER EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

El Laboratorio de Imagen Visual de la Escola d'Enginyers Industrials de Barcelona (LIVE), perteneciente a la UPC (Universidad Politécnica de Catalunya) ofrece un Master en Diseño y Programación de Videojuegos cuyo temario ha sido totalmente diseñado por la compañía Ubisoft, con el objetivo de formar especialistas en desarrollo de videojuegos capaces de integrarse con eficacia en actividades profesionales del más alto nivel.

CHINA CREA LA PRIMERA FACULTAD DE PROGRAMACIÓN DE JUEGOS POR INTERNET EN PEKÍN

El Gobierno puso en marcha un plan para formar a 20.000 nuevos técnicos después de que las ventas del sector alcanzaran 229,6

millones de euros en 2004, un 47,9% más que en 2003, a pesar de la falta de profesionales cualificados.

PRIMER TALLER DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS DEL INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN DE INGENIERÍA DE ARAGÓN (I3A) DE ZARAGOZA

El taller fue organizado por el Parque Tecnológico Walqa y por Instituto de Investigación de Ingeniería de Aragón.

CURSO DE VERANO DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO

Se celebró en el campus universitario de Mieres, del 11 al 15 de julio de 2005.

II MASTER EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (NOV.05 – JUN.06)

Segunda edición de este master, de la Universidad Complutense de Madrid y Pyro Studios, que tiene como objetivo formar a los profesionales que la industria española de videojuegos necesita para fortalecerse.

PRIMERA TESIS DOCTORAL DEDICADA A LOS VIDEOJUEGOS

Su autor es Chris Fairclough de la Universidad de Dublín. El tema concreto fue "Las nuevas técnicas narrativas que los juegos actuales implementan para recrear mundos cada vez más complejos y poblados".

"DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR PARA DISPOSITIVOS MÓVILES"

Este es el nombre del curso de Extensión Universitaria de la Escuela Universitaria de Ingeniería Informática de Gijón, organizado por el laboratorio de software de entretenimiento de la Universidad de Oviedo (GameLab).

Fuente: La Voz de Galicia. Agosto 2005.

VIDEOJUEGOS Y MUJERES

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO SE LANZA A LA BÚSQUEDA DEL PÚBLICO FEMENINO

Las grandes empresas de videojuegos y de consolas han descubierto que, para seguir creciendo, precisan del público femenino. La incorporación de las mujeres como usuarias de videojuegos representa uno de los objetivos a corto plazo dentro de las estrategias planteadas por las grandes compañías del sector.

¿A QUÉ JUEGAN LAS CHICAS?

Hay casi 3 millones de españolas que juegan a videojuegos. En España hay 6,5 millones de jugadores de videojuegos, un 19% de ellos supera los 35 años y un tercio son mujeres. Las mujeres constituyen el 45% de los jugadores con móviles.

Las preferencias de juego de las chicas no se tenían muy claras hasta que aparecieron Los Sims. Con un 60% de los seguidoras, el videojuego alcanzó gran popularidad entre el público femenino. En 2003, Nintendo lanzó la Game Boy Girls Edition. De color rosa y pensada especialmente para chicas, fue un éxito en todo el mundo. En nuestro país, el 48% de las usuarias de esta consola tiene más de 16 años.

LAS HEROÍNAS REVOLUCIONAN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Tomb Raider fue el primer gran título protagonizado por una mujer, marcando el inicio de la tendencia de incorporación de mujeres al videojuego que se mantiene en la actualidad.

Hoy en día las mujeres representan el 35% de los aficionados a los videojuegos en nuestro país, sintiéndose la gran mayoría identificadas con esta nueva generación de heroínas virtuales.

LAS GRANDES HEROÍNAS

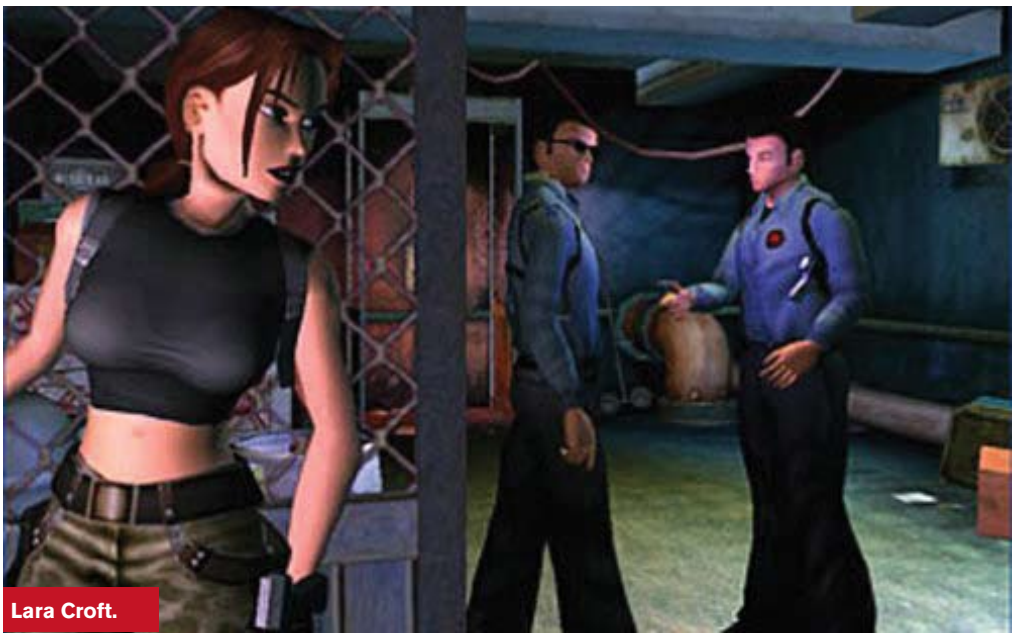
Tomb Raider: Lara Croft.

Final Fantasy X-2: Yuna.

BloodRayne 2: Dhampir, mujer nacida de la unión de un vampiro y una humana.

Metroid Prime 2: Echoes: Samus Aran, cazarrecompensas.

Catwoman: Catwoman, basada en la película protagonizada por Halle Berry.



Lara Croft.

Fuente: www.planetlara.com.

VIDEOJUEGOS Y CINE

En sus inicios, la relación entre la industria de los videojuegos y la cinematográfica fue, a la vez, de competencia y colaboración. Entre ambas industrias existen sinergias importantes, entre otras cosas porque son numerosas las empresas de videojuegos que han absorbido a mucha gente de la industria del cine, sobre todo en Estados Unidos. Para las compañías de videojuegos, beneficiarse de las campañas de las películas, y de su popularidad entre los usuarios, también resulta fundamental.

CINE Y VIDEOJUEGOS: EL MEJOR COMPLEMENTO

En la actualidad, el cine y los videojuegos cada vez son más difíciles de separar en el universo hollywoodiense, como prueban Matrix, Halo, Doom o el clásico King Kong, la super producción de Peter Jackson.

Gracias a las nuevas consolas de videojuegos y sus sofisticados gráficos, es ya cada vez más difícil establecer una clara separación entre estos dos mundos que tanto tienen en común.

Para las compañías de videojuegos, ésta es una oportunidad de expandirse, mientras que los estudios cinematográficos ven en los videojuegos un filón de oro para sacar más jugo a sus títulos. No les faltan motivos: los videojuegos se encuentran entre los negocios de más rápido crecimiento y más lucrativos del mundo del ocio. Las ventas por este concepto generaron en Estados Unidos 10.000 millones de dólares el año pasado, por encima de las ventas de taquilla que supusieron 9.400 millones.

LAS ESTRELLAS DE HOLLYWOOD PRESTAN SU VOZ A LOS VIDEOJUEGOS

Película que aparece en cartelera, película que se traslada a las consolas de juego electrónico. Ésta es la tendencia que las grandes compañías de creación de ocio digital están llevando a cabo en los últimos años.

La industria del juego electrónico crece cada año, en volumen de negocio y en títulos de venta. Su ritmo es más rápido que el de la industria cinematográfica, hasta el punto de tener que recurrir a las viejas glorias del celuloide. Es el caso de El Padrino, considerada una de las 10 mejores películas de la historia del cine y que ya se ha convertido en juego. Marlon Brando, que cedió sus derechos de imagen antes de morir, también realizó algunas sesiones de grabación de voz con los fabricantes para incluirlas en el título. El juego también cuenta con James Caan, Santino Sonny Corleone y a Robert Dubal, en el papel del consiguiere Tom Hagen.

La connivencia entre cine y videojuegos beneficia a las dos industrias y supone una nueva fuente de ingresos para estudios y actores. Bruce Willis en La jungla de cristal y Vin Diesel en Crónicas de Riddick también cedieron su imagen a videojuegos basados en las películas que protagonizaron.

Inspiraciones las hay de todo tipo, como las de la serie 007 y su último título, Desde Rusia con Amor, con un Sean Connery digitalizado. También Clint Eastwood ha trabajado con Warner Bros en el videojuego Harry el Sucio, en el que el jugador interpreta al duro agente Callaghan.

Otros actores, sin embargo, ceden únicamente la voz, como es el caso de Thomas Jane, el actor que dio vida al personaje de The Punisher. En cambio, el modelo en 3D del personaje no será la imagen del actor sino una interpretación.

La opción de prestar la voz es mucho más habitual, puesto que esta opción es más sencilla para los actores que la venta de sus derechos de imagen. Los actores de la trilogía The Matrix donaron su voz para Matrix Online, los de Galáctica hicieron lo propio con el videojuego basado en la serie de televisión y, en Driver, estrellas como Michael Madsen, Ving Rhames, Mickey Rourke o Michelle Rodríguez doblaron a algunos personajes.

La industria sabe cómo sacar partido a una licencia cinematográfica. En la actualidad los derechos de imagen sobre cualquier producto basado en las películas quedan bien firmados contractualmente antes de filmar una sola secuencia. Disney o Warner Brothers ya están dando pasos para montar ellos mismos sus propios estudios de creación de videojuegos en lugar de vender los derechos de sus películas.

El Padrino de EA.

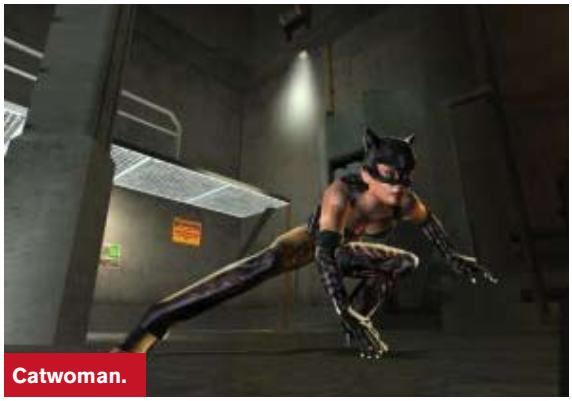
Fuente: www. Elotrolado.net.

La cantidad de títulos basados en éxitos cinematográficos hace pensar en la crisis de creatividad de la industria del ocio electrónico. Los grandes costes de desarrollo tienen como resultado que los fabricantes revisen una y otra vez títulos que ya han triunfado, mientras que los riesgos de asumir un proyecto desde cero y totalmente innovador se afrontan cada vez menos.

EL ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO APUESTA POR ADENTRARSE EN EL CINE

Hoy en día son escasos los lanzamientos importantes de películas de gran consumo, sobre todo infantiles, sin un videojuego asociado. Pero la novedad de este año es la creciente tendencia a resucitar películas antiguas y convertirlas en aventuras gráficas o juegos de acción. Se han lanzado versiones jugables de El Padrino, Scarface, Tiburón o Desde Rusia con Amor, que se suman a las ya existentes como La Gran Evasión o la muy prolífica Guerra de las galaxias.

La interacción también llega más lejos. Nuevas películas con juego son la adaptación de Peter Jackson de King Kong, Pesadilla antes de Navidad, Las Crónicas de Narnia, Chicken Little, Madagascar o Hulk. También hay continuaciones en videojuego de Los Increíbles, Shrek, Harry Potter o Spiderman. Las series se añaden al tirón y se convierten en aventura con ejemplos como 24, Bob Esponja o Witch.



Catwoman.

Fuente: www.noticiasdot.com.

2005 EN VIDEOJUEGOS

Febrero 2005

Lanzamiento del videojuego Playboy: The Mansion de Ubisoft. El protagonista del videojuego se mete en la piel de Hugh Hefner.

Activision anuncia que hará el videojuego de Shrek 3.

Batman Begins en videojuego, con los mismos actores que la película (Christian Bale, Katie Holmes, etc.)

Marzo 2005

Inaugurado el Paseo de la Fama de los videojuegos "Walk of Game" – Paseo del Juego (San Francisco –EEUU).

Nolan Bushnell, cofundador de Atari y creador de Pong (considerado el primer videojuego de la historia) y Shigeru Miyamoto, creador de Mario Bros, Zelda y Donkey Kong, ya están presentes en el paseo. Los personajes Halo, Link (de The Legend of Zelda), Mario y Sonic The Hedgehog también tienen su estrella.

Abril 2005

El videojuego Matrix llega a España.

Tiburón será el argumento del videojuego Jaws.

Mayo 2005

30 años después, se prepara un videojuego de la película Taxi Driver de Martin Scorsese, protagonizada por Robert de Niro.

Andy y Lucas convertidos en personajes de Los Sims en un videoclip.

El videojuego del Episodio III de Star Wars se adelanta a la película.

Dead or Alive será llevado al cine y será protagonizada por Devon Aoki, famosa por Sin City.

Junio 2005

Hello Kitty celebra su 30 cumpleaños con el lanzamiento de un videojuego (3D Hello Kitty Roller Rescue).

Llegada de Cycling Manager 5, videojuego que representa la emoción del ciclismo.

Julio 2005

Jota Mayúscula y Tony Aguilar son las voces protagonistas de Marck Ecko Getting Up de Atari.

La cantante londinense Natasha Bedingfield presta su imagen y su voz para el videojuego Desde Rusia con Amor, basado en la película de James Bond. Sean Connery aporta su voz y apariencia física.

Vivendi Games compra los derechos para hacer videojuegos basados en las novelas de Robert Ludlum, autor entre otras de El Caso Bourne.

Electronic Arts compra los derechos de las novelas de El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien.

Agosto 2005

Namco desarrolla videojuegos basados en el manga Afro Samurai.

La novela de Agatha Christie "Diez negritos" presenta su versión en videojuego, bajo el nombre "Y no quedó ninguno".

Se anuncia el videojuego de la película de Clint Eastwood, Harry el Sucio.

Se anuncia el videojuego de la película "Land of the Dead".

Buena Vista Games prepara videojuego basado en la serie de TV Kim Posible.

Septiembre 2005

Videojuego basado en la película El Bueno, el Feo y el Malo.

Take 2 adapta a videojuego Charlie y la fábrica de Chocolate de Tim Burton.

Torrente 3 a la vez en los cines y en videojuego.

Octubre 2005

Electronic Arts anuncia su colaboración con Steven Spielberg en la creación de tres videojuegos.

Electronic Arts, Warner BROS y DC Comics anuncian el desarrollo de Superman Returns: The Videogame, que coincidirá con el estreno de la película en verano de 2006.

Peter Jackson produce la adaptación al cine del videojuego de Microsoft "Halo" que llegará a los cines en julio de 2007.

Las consolas se llenan de títulos basados en el cine clásico, como El Padrino, El precio del Poder o Los Amos de la Noche.

Noviembre 2005

Se presenta el tráiler de la película Dead Or Alive, basada en el videojuego del mismo nombre.

El videojuego 50 Cent: Bulletproof cuenta con 13 canciones exclusivas del rapero 50 Cent.

Electronic Arts compra los derechos de Los Simpsons para crear nuevos videojuegos basados en los populares personajes.

Nuevo videojuego de la película Chicken Little.

La nueva versión de la película King Kong anuncia su videojuego.

Activision renueva su acuerdo con Marvel para seguir haciendo videojuegos basados en sus superhéroes (Los 4 fantásticos, Ultimate Spiderman, Hulk: Ultimate Destruction, X-Men Legends 2, The Punisher 2 o Marvel Nemesis: The Imperfects).

Diciembre 2005

Videojuego de Heidi.

Videojuego de Ice Age 2.

Videojuego de Aeon Flux (Con la imagen y la voz de Charlize Theron).

La versión cinematográfica del videojuego Alone in the Dark anuncia su llegada a los cines en enero de 2006.

Crazy Frog, la rana virtual, protagonista de un videojuego.

Estrenada la película del videojuego Doom.

THQ anuncia la creación del videojuego de la película Monster House.

La novela del Código da Vinci anuncia su videojuego.

Filmax prepara un videojuego sobre su versión del "Quijote"

Imagen del videojuego "Y no quedó ninguno", basado en Diez Negritos, la novela de Agatha Christie.

Fuente: Hardgame.

DE LA CONSOLA AL CELULOIDE

Algunas versiones cinematográficas basadas en videojuegos:

Tron (1982).

Super Mario BROS (1993).

Street Fighter (1994).

Double Dragon (1994).

Mortal Kombat (1995).

Wing Commander (1999).

Tomb Raider (2001).

Final Fantasy (2001).

Resident Evil (2002).

House of the Dead (2003).

Alone in the Dark (2005).

Informe sobre piratería

RESUMEN DEL INFORME 2005 DE LA FEDERACIÓN ANTIPIRATERÍA

En el último cuatrimestre de 2005 se registró un notable descenso de las ventas en los top manta de las principales ciudades de nuestro país como Madrid, Barcelona, Granada, Alicante, Sevilla y Orense. Esta disminución se debe al trabajo de las Fuerzas de Seguridad, así como a las medidas sancionadoras a los consumidores puestas en marcha por varios Ayuntamientos.

El Ayuntamiento de Barcelona, en primer lugar, y el de Madrid, posteriormente, han sido los primeros en hacer efectiva una medida que la industria audiovisual lleva reclamando desde hace tiempo: controlar no solo a los vendedores, sino también a los clientes, para hacerles ver que la compra de productos piratas es también un acto delictivo, ya que con ello contribuyen al desarrollo del mercado de productos ilegales.

Por otro lado, la campaña de publicidad contra la piratería llevada a cabo por el Ministerio de Cultura ha contribuido a que los ciudadanos entiendan la necesidad de combatir la piratería para defender la cultura y las ideas.

En general, estas acciones han provocado una caída importante del número de manteros en las principales ciudades de nuestro país. De esta forma, el pasado año fueron intervenidas más de 1.200.000 películas en soporte DVD, 105.000 DVD's vírgenes, 145.000 CD's vírgenes y más de 12.000 videojuegos.

Aunque estos datos resultan esperanzadores, aún existe una importante presencia de "mochileros" más difíciles de detectar, que operan en las principales áreas de copas y pequeños restaurantes de las poblaciones españolas.

La Federación Anti Piratería (FAP) ha solicitado a las autoridades que extiendan el control en los locales que permitan la venta ambulante de productos piratas.

CAMPAÑA DEL MINISTERIO DE CULTURA

La industria audiovisual ha recibido de forma positiva la campaña de publicidad llevada a cabo desde el Ministerio de Cultura bajo el lema "Defiende tu Cultura contra la piratería", ya que se trata de una iniciativa que tiene como objetivo la sensibilización de la sociedad española para la defensa de la propiedad intelectual, aspecto muy importante para que los ciudadanos tomen conciencia de que luchando contra la piratería se protege la cultura. Así lo expresó en la presentación de la campaña la ministra de Cultura, Carmen Calvo: "necesitamos la complicidad absoluta de todos. Hay mucha gente que no es consciente de la ilicitud de sus actos y el daño que pueden hacer a los creadores".

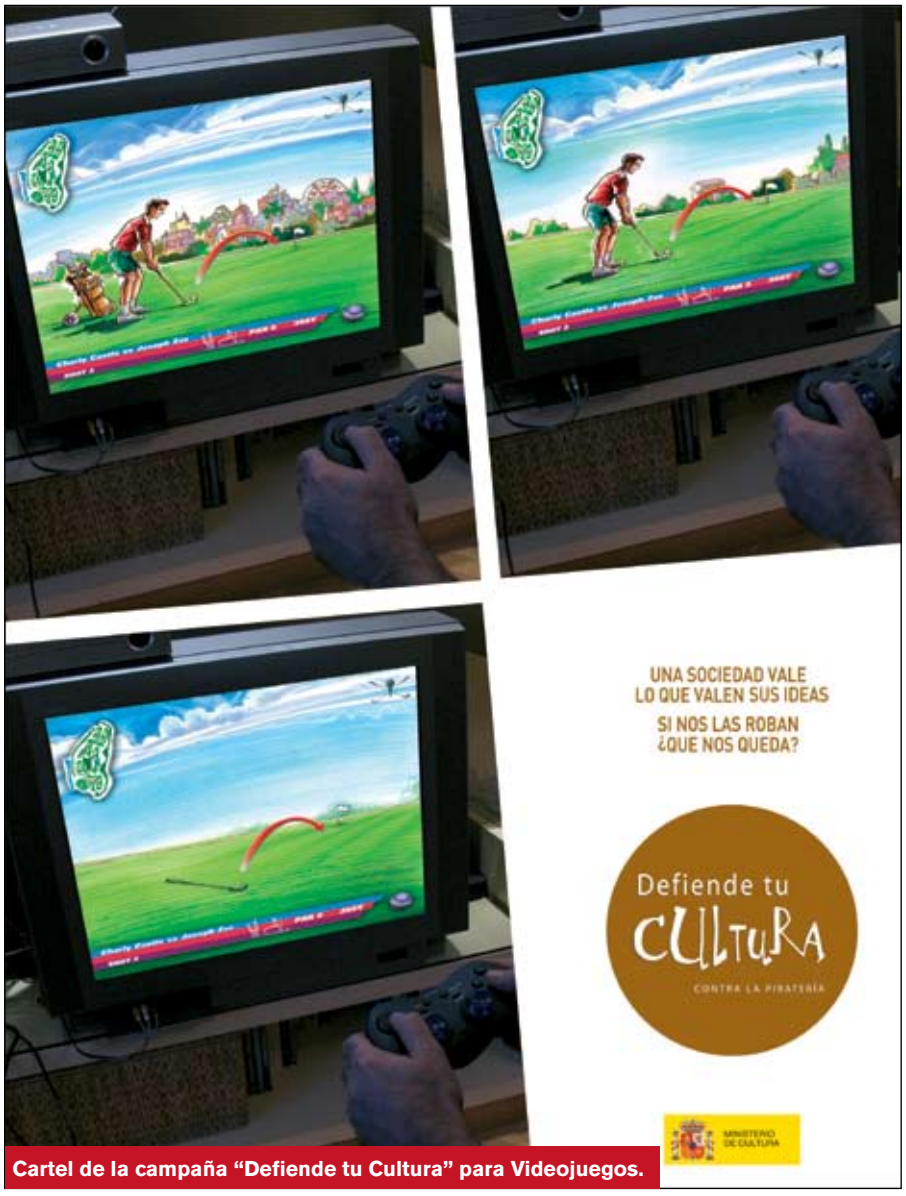
La industria audiovisual considera acertado el enfoque del Ministerio de Cultura, cuyo punto central es promover el valor de las ideas y de la propiedad intelectual en nuestra sociedad. Se trata de defender no sólo los derechos de los autores y de quienes invierten en ellos, sino de todo el entramado cultural del país. La falta de garantías para que el dueño de una idea pueda vivir de ella hace que cada vez surjan menos autores, lo que en definitiva termina provocando un importante perjuicio tanto para la sociedad como para los ciudadanos.

La citada campaña publicitaria, emitida en dos intervalos de tiempo durante las pasadas Navidades (del 16 al 23 de diciembre de 2005 y del 30 de diciembre al 5 de enero de 2006), constó de 248 anuncios en las principales cadenas de televisión,

83 cuñas de radio en las emisoras más importantes, anuncios en 3.400 pantallas de cine y más de 44 millones de impresiones en Internet. Además el spot fue emitido 1.140 veces en el Canal Metro de Madrid y Barcelona.

La industria audiovisual coincide con FAP en la necesidad de ampliar los mensajes, destacando que cualquier obra audiovisual es una propiedad privada y que la piratería es un delito igual que el robo de otro tipo de propiedad. Pero las campañas de sensibilización no tienen efecto por si solas, siendo necesario complementarlas con legislación adecuada, aplicación de las leyes y con una medida esencial como es la de la educación y sensibilización de los niños y jóvenes en los colegios y universidades, a través de una mayor colaboración entre el Gobierno, el Ministerio de Industria y el Ministerio de Cultura.

FAP confía en que la campaña, junto con otras medidas solicitadas dentro del Plan integral antipiratería del Gobierno, sirvan para detener la grave crisis que padece el sector audiovisual a causa de la piratería.



Cartel de la campaña "Defiende tu Cultura" para Videojuegos.

Fuente: Ministerio de Cultura y FAP.

Resumen del año

RESUMEN ANUAL aDeSe

ENERO	FEBRERO	MARZO
	Presentación del Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos.	Presentación de los resultados de la industria del videojuego en España 2004.
ABRIL	**MAYO**	**JUNIO**
JULIO	**AGOSTO**	**SEPTIEMBRE**
THQ se incorpora a aDeSe Firma del convenio con Autocontrol para garantizar las buenas prácticas en la publicidad de videojuegos.		Presentación del Anuario aDeSe 2004.
OCTUBRE	**NOVIEMBRE**	**DICIEMBRE**
	Buena Vista Games se incorpora a aDeSe. Mesa redonda. Situación y desarrollo de la industria del videojuego en España. Inicio de la Campaña Eroski-PEGI	Presentación del estudio sobre videojuegos de la Universidad Europea de Madrid Presentación del Código de conducta aDeSe para la adquisición responsable de videojuegos

FEBRERO

aDeSe presenta el Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos.

El 2 de febrero de 2005, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento –aDeSe- presentó en Madrid el Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos, con el fin de dar a conocer a la sociedad el perfil de usuario de estos productos de entretenimiento.

Realizado por la consultora GfK Emer, el estudio, que consideró como público objetivo la población general española, mostró unos resultados de 8,5 millones de jugadores, que representan el 20,3% del total de población de nuestro país. Del total de jugadores, un 67% son hombres y un 33% mujeres.

MARZO

Presentación resultados 2004.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) presentó el 16 de marzo de 2005 los resultados obtenidos por la industria española de videojuegos durante el año 2004. El año cerró con una facturación global que ascendió a 790 millones de euros. Destaca el incremento producido en las ventas de software que alcanzaron una facturación global de 515 millones de euros, un 10,8% más que en el año 2003. Con estas cifras, los videojuegos superaron de nuevo a otros tipos de entretenimiento que hasta entonces lideraban tradicionalmente el mercado del ocio, como la taquilla de cine, las películas de video o la música grabada.

JULIO

THQ se incorpora a aDeSe.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), única asociación empresarial del sector de los videojuegos en España, anunció el 22 de agosto de 2005 la incorporación de THQ a esta agrupación de empresas. Con esta nueva incorporación, aDeSe sigue reforzando su representación del mercado nacional, que supera ya el 85%.

aDeSe firma un convenio con Autocontrol para garantizar las buenas prácticas en la publicidad de los videojuegos.

En su afán por reforzar el compromiso de informar de forma responsable a los consumidores sobre el contenido de los productos de software interactivo, aDeSe hizo pública, el 28 de julio de 2005, la firma de un convenio de colaboración con la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial, Autocontrol.

SEPTIEMBRE

Presentación del Anuario 2004.

aDeSe presentó el 20 de septiembre de 2005 su Anuario 2004, un documento que resume la situación de la industria del videojuego a nivel nacional e internacional y que muestra las principales tendencias del sector en relación con otras áreas como la música, el cine o la literatura.

NOVIEMBRE

Buena Vista Games se incorpora a aDeSe

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), única asociación empresarial del sector de los videojuegos en España, anunció el 3 de noviembre de 2005 la incorporación de Buena Vista Games a esta agrupación de empresas. Con esta nueva incorporación, aDeSe sigue reforzando su representación del mercado nacional, que supera ya el 85%.

Mesa redonda sobre situación y desarrollo de la industria del videojuego en España.

La tertulia, organizada el 25 de noviembre de 2005 por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), junto con la Asociación Española de Derecho de la Propiedad Intelectual (AEDPI), la editorial El Derecho y la Cámara de Comercio de

Madrid, contó con la presencia de Ignacio Pérez Dolset, Director General de Proein y Pyro Studios; Borja Martínez de la Rosa, representante de la firma de capital riesgo Apax Partners; Rafael Martínez-Avial, Director General de Electronic Arts España y Salvador Soriano Maldonado, representante del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.

"El consumo de videojuegos en España en los últimos años nos ha situado en el cuarto lugar dentro de la UE, por detrás de países como Reino Unido, Francia y Alemania. No ocurre así con el desarrollo de videojuegos, aspecto en el que España se sitúa a la cola del resto de países europeos y, no digamos ya en comparación con Estados Unidos o Canadá". Con esta afirmación Carlos Iglesias, Secretario General de aDeSe, mostraba su preocupación por la situación de la industria española de desarrollo de videojuegos.

Campaña Eroski - PEGI

El Grupo Eroski, en el marco de la iniciativa Idea Sana, ha colaborado un año más con aDeSe en la difusión del código de autorregulación PEGI (Pan European Game Information), que establece una clasificación para videojuegos por edades y contenidos.

A este efecto se organizaron ruedas de prensa por varias ciudades españolas que tuvieron lugar durante los meses de noviembre y diciembre de 2005. La primera de estas ruedas de prensa se celebró en Madrid el 30 de noviembre.

DICIEMBRE

Campaña Eroski - PEGI

Durante el mes de diciembre de 2005 se celebraron ruedas de prensa en las siguientes ciudades españolas:

1 de diciembre: Vitoria y Bilbao
2 de diciembre: La Rioja y Pamplona
7 de diciembre: Toledo
9 de diciembre: Zaragoza

Presentación del estudio sobre videojuegos de la Universidad Europea de Madrid.

El 21 de diciembre de 2005, en la sede de la Universidad Europea de Madrid, tuvo lugar una rueda de prensa en la que esta universidad, en colaboración con el Observatorio del Videojuego y de la Animación, presentó las conclusiones del estudio "Influencia del Videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrolla en los mismos".

El estudio analiza el comportamiento de padres y menores de edad ante el videojuego como hábito de ocio y muestra, tanto las habilidades que se potencian con su consumo, como las consecuencias de la visualización de contenidos no aptos para las edades recomendadas.

Presentación del Código de Conducta aDeSe para la adquisición responsable de videojuegos.

aDeSe hizo pública, el 27 de diciembre, su guía de conducta para la adquisición responsable de videojuegos. Este código muestra el compromiso de la industria del videojuego con la sociedad y, en especial, con la defensa y protección de los derechos de los niños y de la infancia.

El objetivo de la guía es orientar a los padres y educadores acerca de la correcta compra y consumo responsable de videojuegos orientados a menores. En ningún caso la industria entra a valorar el consumo ni los contenidos de videojuegos expresamente catalogados como aptos para mayores de edad al considerarlos como una opción de ocio para personas adultas dentro de las existentes en una sociedad democrática y plural como es la española.

RESUMEN ANUAL GLOBAL

ENERO	FEBRERO	MARZO
	Feria de empleo en videojuegos (Seattle – EEUU) Interactive Achievement Awards Premios Viciojuegos a los mejores videojuegos de 2004.	Electronic Sports League (ESL – Alemania) Game Developers Conference 2005 (San Francisco, California – EEUU) Juvemur (Murcia) Sale a la venta en España la Nintendo DS (Double Screen) Llega a Internet la primera televisión gratuita de videojuegos en castellano: Gamepro TV. GDC 2005 "GDC Choice Awards" Premios EME 2005 Premios Grupo Zeta 2005 Estrella en el paseo de la fama de los videojuegos para Nolan Bushnell y Shigeru Miyamoto.
ABRIL	**MAYO**	**JUNIO**
BCN Stop, CPL World Tour (Barcelona) Hobby Premios 2005	Malaycrol (Casa de Juventud Universidad, Zaragoza) Electronic Entertainment Expo (Los Ángeles, California – EEUU) Se presenta en la E3 la futura Game Boy Micro.	Mundos Digitales 2005 (A Coruña) 2005 MTV Movie Awards Premio Proyecto NETI 2005

JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
K Festival 2005 Campus Party 2005 (Valencia).	Lan Party Gines 2005 (Sevilla) Games Convention 2005 (Leipzig – Alemania) Games Market Europe (GME – Londres) G-Phoria Awards	Lanzamiento de la PSP en Europa el 1 de septiembre. Expo Videojuegos & PC 2005 (Argentina) Tokio Game Show (Japón)
OCTUBRE	**NOVIEMBRE**	**DICIEMBRE**
Electronic Game Show (EGS – México) Game Writers Conference (Texas – EEUU) NetZone Party (Córdoba) AnimExpo 2005 (Santiago de Chile, Chile) Edición Mundial de Fútbol del Videojuego (Londres) Lan-Z Championship 2005 – CPL World Tour (Santiago de Chile, Chile) Exposición de Videojuegos Argentina (Argentina) Abierto el plazo del Primer Certamen de Creación de Videojuegos para Dispositivos Móviles Se inicia ArtFutura 2005 en Barcelona. Premios ArtFutura 2005 Fumito Ueda, creador de Shadow of the Colossus, visita ArtFutura	ArtFutura 2005 prosigue en Granada, León, Vigo, Vitoria y Palma de Mallorca. Semana de la Ciencia y la Tecnología (Murcia) Inauguración del Barcelona Supercomputing Center (Barcelona) IX Foro Mundial de la TV Infantil (Barcelona) World Cyber Games 2005 (Singapur) Campeonato Cyberathelte de la Liga Profesional de Jugadores en Videojuegos en Estados Unidos (EEUU). EA presenta cinco títulos para la Xbox 360. Premios Spike TV	Un español gana la liga Imperivm III de videojuegos (Madrid) E-Life 2005 (Madrid) Lanzamiento en España de la Xbox 360 Primer juego de Shin Chan para GBA

FEBRERO

Interactive Achievement Awards (Las Vegas – EEUU)

1 de febrero. Organizados por la Academy of Interactive Arts & Science (AIAS) – Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, están considerados como los Oscars de los videojuegos. En esta edición el vencedor fue Half Life 2, que consiguió 9 premios, incluyendo el de mejor videojuego del año.

Feria de empleo en videojuegos (Seattle – EEUU)

Se celebró el 12 de febrero.

Premios Viciojuegos a los mejores videojuegos de 2004

Otorgados por votación de los visitantes de viciojuegos.com. El mejor juego absoluto de 2004: Metroid Prime Echoes, con un 34,4% de los votos.

MARZO

Electronic Sports League (ESL) - Alemania

La ESL es la competición deportiva on line más grande y antigua de Europa (se viene realizando desde 1997). La edición de 2005 tuvo en total 94 ligas y juegos, 4 PRO Series y casi 150.000 participantes.

Game Developers Conference 2005 (San Francisco, California – EEUU)

Del 7 al 11 de marzo. En la GDC se celebran más de 300 conferencias donde los desarrolladores tienen mucho que decir. La GDC ha tenido desde su inicio un perfil mucho más técnico que la E3.

Sale a la venta en España la Nintendo DS (Double Screen)

12 de marzo. Fue un día después que en el resto de Europa donde estuvo disponible desde el viernes 11 de marzo.

Juvemur (Murcia)

31 de marzo, 2 y 3 de abril. Lan Party llamada Juvemur tuvo lugar en el pabellón Cagigal de Murcia. Contó con 212 participantes, que además de poderse conectar a Internet y jugar en red, pudieron asistir a una mesa redonda sobre Internet en el ámbito familiar y a una conferencia sobre Cómo se realiza un videojuego.

Llega a Internet la primera televisión gratuita de videojuegos en castellano: GameproTV

La página web para visitarla: www.gameprotv.com.

GDC 2005 "GDC Choice Awards"

Organizados por la IGDA (Internacional Game Developers Association), la ceremonia de estos premios se celebró en el Moscone Center, San Francisco – California. El premio al Mejor Juego del Año fue para Half-Life 2 (Valve).

Estrella en el paseo de la fama de los videojuegos para Nolan Bushnell y Shigeru Miyamoto

Nolan Bushnell – Creador de Pong (Atari)

Shigeru Miyamoto – Desarrollador del personaje (Donkey Kong).

Las estrellas están en el Metreon Center (San Francisco – California).

ABRIL

BCN Stop, CPL World Tour (Barcelona)

Del 29 de abril al 1 de mayo. Segunda etapa de la competición mundial CPL World Tour (6ª edición), que se desarrolla en 10 capitales de tres continentes y que reparte un millón de dólares en premios.

Se celebró en el Forum de Barcelona.

Abril / Mayo 2005 – Los 3 fines de semana que van del 29 de abril al 15 de mayo. Malaycrol. (Casa de Juventud Universidad, Zaragoza)

Del 29 de abril al 15 de mayo. Evento que lleva celebrándose 7 años. Estas jornadas están compuestas por una serie de actividades orientadas a que los jóvenes conozcan las distintas opciones de entretenimiento locales que hay disponibles. Por primera vez en estas jornadas, en la de 2005 hubo actividades relacionadas con los videojuegos. Concretamente el torneo Omepet (un juego al estilo de Works desarrollado por un grupo de Zaragoza) el 29 y 30 de abril y unas partidas a varios juegos con una Xbox conectada a un proyector y altavoces envolventes, el 6 de mayo.

MAYO

E3 2005 (Electronic Entertainment Expo) Los Ángeles, California (EEUU)

18 de mayo. La exposición mundial de videojuegos más importante y más grande, con más de 400 expositores. Dos máquinas fueron las protagonistas de la E3 2005: las nuevas consolas de Xbox y PlayStation. La E3 fue aprovechada por Microsoft para el lanzamiento de su nueva Xbox 360, mientras que Sony y Nintendo hablaron de sus respectivos proyectos, PlayStation3 y Wii.

Se presenta en el E3 la futura Game Boy Micro

Presenta las siguientes características:

- Funciona con todos los más de 700 juegos de la Game Boy Advance.
- Posee el mismo procesador que la Game Boy Advance SP.
- Mide: 10 cm. de ancho y 5 cm. de alto, con 1.78 cm. de grosor.
- Dispone de carátulas intercambiables (como algunos móviles).
- Posee una pantalla de 2 pulgadas (backlit).
- Incluye una batería recargable.

JUNIO

Mundos Digitales 2005 (La Coruña)

Del 25 de junio al 2 de julio. El reclamo de esta edición fue la presencia de expertos internacionales en animación digital y creación de videojuegos. El festival terminó con la entrega de premios del II Festival Internacional de Animación.

2005 MTV Movie Awards

Se crea la nueva categoría de Mejor videojuego basado en una película, de la que resulta ganador Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Vivendi Games). Esta nueva categoría se crea como forma de rendir tributo a las adaptaciones de filmes al videojuego. Junto a la ganadora, fueron nominados los videojuegos Spider Man 2, Van Helsin, Harry Potter y el prisionero de Azkaban y Los Increíbles.

JULIO

K Festival 2005

K-Festival es una feria organizada por la editorial japonesa Kodansha en la que varias compañías de videojuegos muestran sus últimas novedades.

Premio Proyecto NETI (4ª edición)

NETI = Nuevas Empresas de Tecnologías Innovadoras

Ganador: Unkasoft (www.unkasoft.com) gracias a su rápida consolidación como empresa tecnológica. Unkasoft es una empresa de desarrollo de videojuegos para móviles y de tecnologías para el desarrollo de videojuegos para teléfonos móviles.

Amena y el Instituto de Empresa, premiaron la innovación tecnológica del proyecto de Unkasoft: Battlewizard (una plataforma de desarrollo de videojuegos).

Campus Party 2005 (Valencia) (9ª edición)

La Campus Party ya es, para los amantes de los videojuegos, uno de los acontecimientos del verano en España. La inscripción queda abierta desde marzo y son muchos los que finalmente se quedan sin plaza. Este año la Campus Party se

realizó en la Feria de Valencia, bajo una carpa de 15.000 metros cuadrados, y con la presencia de más de 5.500 jugadores.

AGOSTO

Lan Party Gines 2005 Sevilla (1ª edición)

Del 25 al 28 de agosto. La marca Gines organiza esta cyber party que se celebró en Sevilla. Contó con 500 participantes y en ella se pudieron disfrutar torneos de videojuegos y premios "Modding" a los ordenadores más llamativos.

La inscripción costó 35 euros, con alojamiento y comida incluidos.

Games Convention 2005 Leipzig (Alemania)

Dura cuatro días y es la mayor muestra de juegos electrónicos en Europa. Más de 134 mil personas asistieron al evento y unos 2.000 periodistas de 28 países estuvieron acreditados para cubrirlo. El número de asistentes batió el récord de las 105.000 personas participantes en 2004. En la feria se presentaron 189 productos nuevos, de los que 98 fueron novedades mundiales. Entre estas novedades destacaron la exhibición por primera vez de la Xbox 360 de Microsoft en Europa y la presentación a nivel mundial del juego de Konami "Pro Evolution Soccer 5". La otra novedad destacada fue la PSP, la mini consola portátil de Sony.

En total, 280 expositores de 15 países participaron en esta 4ª edición.

Entre las actividades celebradas destaca un concierto de bandas sonoras de videojuegos.

Games Market Europe /GME/ (Londres)

Del 31 de agosto al 1 de septiembre. Se celebra en el Business Design Centre de Islington, Londres.

G-Phoria Awards

Mejor Videojuego del año: Halo 2.

Los juegos nominados son propuestos por expertos a partir de títulos lanzados entre el 30 de abril de 2004 y el 30 de abril de 2005. Posteriormente los fans eligen a los ganadores a través de Internet (www.g4tv.com).

Games Convention 2005.

Fuente: www.bzflag.saturos.de

SEPTIEMBRE

Lanzamiento de la PSP en Europa

1 de septiembre. La PSP arrasa en Europa. A la espera de fecha de lanzamiento continúan la Playstation3, que aseguran tendrá el doble de velocidad que la Xbox 360, y Wii de Nintendo.

Expo Video Juegos & PC 2005

Del 1 al 4 de septiembre. Se conocen novedades, tendencias y vanguardias del mundo del entretenimiento digital. Contó con varios stands relacionados con hardware y con historia del PC y del videojuego, torneos, un gran cibercafé y charlas informativas del Instituto Tecnológico Argentino y de desarrolladores de videojuegos argentinos.

Tokyo Game Show 2005 Tokyo, Japón. (15ª edición)

17 y 18 de septiembre. El Tokyo Game Show podría desaparecer. A pesar de ser uno de los eventos de videojuegos más populares (120.000 asistentes) del año en cuanto a videojuegos, las compañías comienzan a dejarlo de lado según CESA, asociación organizadora del Tokyo Game Show. Si hace unos años el sitio ideal para presentar las novedades era esta feria, ahora los auténticos bombazos se guardan para la E3.

La feria Tokyo Game Show 2005 ha sido la más grande en cuanto a compañías presentes, pero el espacio utilizado fue notablemente menor que el del año pasado.

En el pasado, este evento se realizaba dos veces al año, hasta que la CESA tomó la decisión de limitar el evento a una cita anual.

Tokyo Game Show es la feria de videojuegos más importante de Asia.

Microsoft y Sony, con sus productos, son las dos grandes protagonistas de esta feria, en la que nunca participa la tercera multinacional del sector, Nintendo, pues esta última prefiere organizar eventos propios para presentar sus productos.

En 2005 se celebró en el gran centro de exposiciones Makuhari Messe, en la periferia de la capital japonesa.

OCTUBRE

Electronic Game Show (EGS), México D.F.

Es la mayor feria latinoamericana de ocio electrónico. Celebrada en la ciudad de México, durante esta feria se llevan a cabo las eliminatorias nacionales de los World Cyber Games. Los ganadores de cada categoría obtienen el derecho a representar al país en la gran final que, en 2005, se celebraría en Singapur.

Dentro de esta feria se desarrolló el primer concurso mexicano de desarrolladores de software de videojuegos, que fue organizado por la Secretaría de Economía, el Electronic Game Show y la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (IGDA).

AnimExpo 2005, en Santiago de Chile.

Fuente: www.mouse.cl.

AnimExpo 2005 (Planetario de la USACH) Santiago de Chile (Chile)

8 y 9 de octubre. Feria de fanáticos de la cultura japonesa que tiene lugar en dos días de actividades.

Gracias a uno de sus patrocinadores, el fabricante de procesadores AMD, se dieron cita en su pabellón una impresionante colección de consolas de videojuegos caseras que cubrían las tres últimas décadas y con las que los asistentes tuvieron la oportunidad de jugar de forma gratuita. En esta exposición hubo un concurso a la consola más antigua en funcionamiento.

2ª Edición del mundial de fútbol del videojuego (Londres)

15 de octubre. La Federación Internacional de Asociaciones de Fútbol (FIFA), Xbox y Electronic Arts (EA) organizan un torneo mundial del videojuego, en el que los participantes compiten en el título FIFA 06. Aunque el año pasado comenzó en Londres, seguidamente llegó a Sao Paulo, Seúl, Johannesburgo, Los Ángeles, Sydney, Colonia y a París. El ganador del torneo recibió un trofeo en la gala del Mejor Jugador del Año de la FIFA, que se celebraría en Zurich el 19 de diciembre.

Game Writers Conference (Austin,Texas-EEU) – 1ª edición

26 y 27 de octubre. Austin Convention Center. Conferencias específicas para escritores de guiones de videojuegos. Se pretende que este evento se realice anualmente a partir de 2005.

NetZone Party (Córdoba)

Forma parte de las actividades de la Feria de las Telecomunicaciones e Informática Innovacor 2005, celebrada en el recinto ferial San Carlos de Córdoba.

NetZone Party tiene el mismo formato que la conocida Campus Party, ya que la idea de partida es muy sencilla: Ordenadores, videojuegos y un fin de semana por delante. Los participantes fueron unos 200 jóvenes de todas partes de España. Algunos optaron por pasar la madrugada del viernes al sábado participando en una macro partida del juego Counter Strike.

El único requisito para participar en estas "cyber parties" es llevar equipo propio.

Lan-Z Championship 2005 CPL World Tour, Centro de Eventos de San Carlos de Apoquindo Santiago de Chile.

Del 28 al 30 de octubre. Es una de las nueve "stops" o paradas que forman parte del circuito internacional de competiciones CPL World Tour. CPL=Cyberathlete Professional League.

La CLP es una organización estadounidense que desde hace 8 años viene llevando a cabo campeonatos internacionales profesionales de videojuegos. La CPL World Chile fue la novena etapa del circuito, justo antes de la gran final que se celebró en Nueva York a finales de noviembre de 2005.

Las etapas del campeonato 2005 anteriores a Chile fueron: Turquía, España, Brasil, Suecia, Estados Unidos, Reino Unido, Singapur e Italia.

EVA 2005, Exposición de Videojuegos Argentina (3ª edición)

La Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA) organiza esta exposición en el auditorio Salguero Plaza. El evento reúne a toda la industria argentina de videojuegos. En esta edición se realizó un ciclo de conferencias sobre desarrollo de videojuegos: game design, programación, artes visuales, audio e industria.

También se celebró la entrega de premios del concurso de Desarrollo Argentino de Videojuegos –CODEAR 2005 –, así como los Sapo Awards, que premian a las mejores producciones nacionales e internacionales.

Primer Certamen de Creación de Videojuegos para Dispositivos Móviles

El plazo para participar va del 1 de octubre de 2005 al 15 de enero de 2006.

ArtFutura 2005 (16ª edición) (Barcelona, Granada, León, Vigo, Vitoria y Palma de Mallorca)

ArtFutura, exposición temporal en torno a nuevas tecnologías y arte digital, se celebró a finales de octubre en el Mercat de las Flors de Barcelona y, en noviembre, en el Parque de las Ciencias de Granada, en el MUSAC de León, en el MARCO de Vigo, en el ARTIUM de Vitoria y, por primera vez, en el Centro de Cultura Sa Nostra de Palma de Mallorca.

Fumito Ueda, creador de Shadow of the Colossus visita ArtFutura

29 y 30 de octubre. Art Futura (Barcelona) recibe la visita de Fumito Ueda, quien llega a España para presentar su nuevo trabajo: Shadow of the Colossus.

Ganadores del Premio de Creación de Videojuegos 2005 por Rennard.

Fuente: ArtFutura.

Premios ArtFutura 2005 (4ª edición)

Premio PlayStation ArtFutura de Creación de Videojuegos.

Se consolida como el primer galardón en España dedicado a reconocer la creación independiente de videojuegos.

Ganador: "Rennard" – Premio 6.000 euros. Proyecto final del Master de Creación de Videojuegos (2004-2005), impartido en la Universitat Pompeu Fabra (Idec-IUA).

NOVIEMBRE

IX Foro Mundial de la TV Infantil (Barcelona)

Del 15 al 17 de noviembre en el auditorio de la Historia de Cataluña, de Barcelona. Este foro, cuyo lema fue 'Tantas pantallas son demasiado', estuvo organizado por el Observatorio Europeo de la Televisión Infantil. En él se debatió sobre el uso que los niños y adolescentes hacen de las nuevas tecnologías de la información -en concreto de los videojuegos, Internet y los móviles- y de cómo afecta este uso a su educación y formación.

World Cyber Games 2005 (Singapur)

International Convention and Exhibition Center de Singapur, 39 mil espectadores. El World Cyber Games es la principal competición mundial de videojuegos y lleva celebrándose un lustro. La competición contó con 700 participantes provenientes de 67 países, que se disputaron 435 mil dólares (unos 372.000 euros) en premios, durante dos días de concentrados combates de láser en 600 computadoras y 30 consolas Xbox, en las que se llevaron a cabo mil partidas según la revista New Scientist.

Entre los participantes se encontraban jugadores de videojuegos profesionales como Niklas Timmermann, de Alemania, que jugó al juego de simulación de carreras Need for Speed, o Jihoon Seo, de Corea del Sur, que mostró su destreza en el juego de estrategia StarCraft.

El equipo español consiguió una medalla individual de bronce en los llamados deportes elec-

trónicos, tras la destreza y dominio demostrados por el español Eduyepp (Eduardo Moreno) con el juego FIFA Fútbol 2005.

Estados Unidos se llevó dos medallas de oro por los juegos CounterStrike y Halo 2, así como una medalla individual de plata por el juego de estrategia de WarCraft III. Corea del Sur ganó dos medallas de oro y una de bronce y Brasil obtuvo una de oro y dos de plata.

Medallas individuales de oro se otorgaron a Alemania por el juego FIFA Soccer y a China por WarCraft III.

Los 9 videojuegos en los que se batieron los competidores fueron Counter Strike, FIFA Soccer 2005, Need for Speed, StarCraft, WarCraft III, Warhammer, Dead or Alive Ultimate, Halo 2 y Freestyle.

En las "olimpiadas del videojuego" hay un desequilibrio de sexos, pues la única mujer que participó en la edición de 2005 fue la austriaca Verena Vlajo, de 24 años.

Los World Cyber Games, organizados por Internacional Cyber Marketing, se iniciaron en Corea del Sur en el año 2000; el año pasado la competición se celebró en San Francisco (California-EEUU).

EduYepp, Bronce en FIFA en los World Cyber Games

En la final mundial de los WCG en Singapur, jugada desde el 15 hasta el 21 de Noviembre, el equipo español logró grandes resultados.

EduYepp, (Eduardo Moreno), del equipo x6tence. AMD, consiguió la medalla de bronce en FIFA 2005, después de un increíble torneo. Edu fue la gran revelación del torneo pues, en su primera participación en una LAN internacional, consiguió plaza en el podium, bronce y un cheque de 5.000 dólares. Por encima de él solo quedaron Stila, alemán considerado el mejor jugador del mundo, y Alexx, un ruso ya veterano en estos torneos. En CaroM3D, el juego de billar online, Joelpool (Jose Cubero) ocupó la cuarta plaza, y ganó un cheque de 1.000 dólares. Otro español, Lol Vs XD (Rubén Pons), consiguió llegar a los dieciseisavos de final, en Warcraft III, en un año donde los WCG han estado plagados de sorpresas pues ningún coreano ha logrado clasificarse entre los tres primeros puestos.

Por otra parte, en su primera participación en el torneo de juegos en móviles, la representación española lo hizo realmente bien. Zahira, solo perdió una partida contra el a la postre campeón, con un record de 3 victorias y una derrota, y Annayyo consiguió un record personal de 2-2.

Semana de la Ciencia y la Tecnología (Murcia)

Del 18 al 20 de noviembre. Dentro de esta semana se organizó una jornada sobre la industria del videojuego, en el Palacio del Almundí el 18 de noviembre. La jornada fue organizada por la Universidad Católica San Antonio de Murcia y estuvo compuesta de varias conferencias de personalidades del sector.

Inauguración del Barcelona Supercomputing Center (Barcelona)

22 de noviembre. El Barcelona Supercomputing Center-Centro Nacional de Computación (BSC-CNC), que acoge el ordenador "Mare Nostrum", el cuarto más potente del mundo, fue inaugurado por la ministra de Educación y Ciencia, María Jesús San Segundo y el presidente catalán Pascual Maragall. El Mare Nostrum, fabricado por IBM, tiene capacidad para resolver 40 billones de operaciones por segundo.

El computador se empleará en ámbitos de investigación que van desde la biomedicina y la meteorología hasta la automoción o el sector aeroespacial, entre otros, lo que permitirá resolver complejas operaciones relacionadas con el genoma humano, el plegamiento de las proteínas, el desarrollo de medicamentos o el cambio climático.

Campeonato Cyberathelte de la Liga Profesional de Jugadores de Videojuegos en Estados Unidos

Johnathan Wendel, un joven de 24 años oriundo del estado de Kansas, y aficionado a los videojuegos desde los 5 años de edad, obtuvo el primer

lugar, cuyo premio fue un cheque por 150 mil dólares. En el campeonato participaron 32 jugadores de todo el mundo.

EA presenta 5 títulos para la Xbox 360
Los títulos fueron:

- "Need for Speed Most Wanted"
- "FIFA 06: Road to FIFA World Cup"
- "NBA Live 06"
- "Tiger Woods PGA Tour 06"
- "Madden NFL 06"

Premios Spike TV (3ª edición)
Spike VGA 2005 (VGA = Video Games Awards).

Juego del año: Resident Evil 4 (Capcom).

DICIEMBRE

Un español gana la liga Imperivm III de videojuegos
Competición en Madrid del videojuego Imperivm. Los dos finalistas, un italiano y un español, compitieron frente a frente. La liga se basó en una competición de tres meses jugando en red en la que participaron 7.000 videojugadores españoles e italianos, distribuidos en más de 1.000 partidas diarias. Al final ganó el español, de 36 años, alias Atticus. El premio obtenido: 5.000 euros.

e-Life 2005 (Madrid)
2 de diciembre. El evento, que pretende acercar las Nuevas Tecnologías a todos los ciudadanos, se celebró en el Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid y contó con 5 áreas:

- Expo: En la que se da a conocer todo lo último en música, foto, vídeo, televisión digital, ordenadores, consolas e Internet.
- Cultura digital: En la que se ofrecen conciertos de músicos internacionales, proyecciones de ArtFutura e instalaciones interactivas de MediaLab Madrid.
- Competición: En la que los asistentes pueden participar en torneos de videojuegos para PC y para consola.
- Cyber: Un área con más de 100 ordenadores.
- Tienda

Lanzamiento en España de la Xbox 360
2 de diciembre. La videoconsola, que se lanzó el 22 de noviembre en EEUU y Canadá, llegó a Europa el 2 de diciembre y el 10 a Japón.

Este lanzamiento es anterior a Sony, que todavía tiene pendiente fecha para su PlayStation3.

Shin Chan en la GBA
(Shin Chan: Aventuras en Cineland, de Atari)
Es el primer videojuego de Shin Chan.

RESUMEN DEL AÑO 2005
LANZAMIENTOS

Entre los 1.863 títulos lanzados a lo largo del año 2005, destacan los siguientes:

FEBRERO

Hearts Of Iron 2
Friendware, 3+

King Of Fighters: Maximum Impact
Virgin Play, 12+

World Of Warcraft
Vivendi Games, 12+

MARZO

Splintercell Chaos Theory
Nokia, 12+

Operation Air Assault
Planeta de Agostini Interactive, 12+

Gran Turismo 4
Sony Computer Entertainment, 3+

Splinter Cell: Chaos Theory
Ubisoft, 12+

ABRIL

Sacred:
La Leyenda Del Arma Sagrada
FX Interactive, 12+

Guild Wars
Friendware, 12+

Lego Star Wars
Proein, 3+

Midnight Club 3 Dub Edition
Take Two, 12+

MAYO

Star Wars Episodio III: La Venganza De Los Sith
Activision, 12+

Kingdom Hearts: Chain Of Memories
Buena Vista Games, 3+

Imperial Glory
Proein, 12+

JUNIO

Madagascar
Activision, 3+

Port Royale 2: Imperio y Piratas
FX Interactive, 7+

Cycling Manager 4
Friendware, 3+

Formula One 2005
Sony Computer Entertainment, 3+

Motogp 4
Sony Computer Entertainment, 3+

God of War
Sony Computer Entertainment, 18+

Juiced
THQ, 12+

JULIO

Pro Cycling Manager 05-06
Friendware, 3+

AGOSTO

Delta Force Balck Hawk Down
Virgin Play, 16+

SEPTIEMBRE

FIFA 06
Electronic Arts, 3+

Motogp 3
THQ, 3+

Warhammer 40.000 Winter Assault
THQ, 16+

Mortal Kombat Shaolin Monks
Virgin Play, 18+

Sniper Elite
Virgin Play, 16+

OCTUBRE

Dragon Ball Z:
Budokai Tenkaichi
Atari, 12+

Imperivm III:
Las Grandes Batallas de Roma
FX Interactive, 12+

Guild Wars Edición Especial
Friendware, 12+

One
Nokia, 12+

Singstar Pop
Sony Computer Entertainment, 3+

The Warriors
Take Two, 18+

Torrente III
Virgin Play, 18+

NOVIEMBRE

Call Of Duty
Activision, 16+

True Crime 2: New York City
Activision, 18+

Gun
Activision, 18+

Las Crónicas De Narnia
Atari, 12+

Chicken Little
Atari, 3+

Las Crónicas de Narnia
Buena Vista Games, 12+

W.I.T.C.H.
Buena Vista Games, 3+

Chicken Little
Buena Vista Games, 3+

Need For Speed
Most Wanted
Electronic Arts, 3+

Age Of Empires III
Microsoft, 12+

PC Sudoku
Planeta de Agostini Interactive, 3+

PC Fútbol 2006
Planeta de Agostini Interactive, 3+

Shrek 2
Proein, 3+

Eyetoy Play 3
Sony Computer Entertainment, 3+

Civilization 4
Take Two, 12+

Los Increíbles
La Amenaza Del Socavador
THQ, 7+

Bratz Rock Angels
THQ, 3+

Peter Jackson's King Kong
Ubisoft, 12+

DICIEMBRE

Codename:
Panzers Phase Two
FX Interactive, 12+

Project Gotham Racing 3
Microsoft, 16+

Gta Liberty City Stories
Take Two, 18+

Prince Of Persia: Las Dos Coronas
Ubisoft, 16+

PREMIOS OTORGADOS EN ESPAÑA A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS 2005

PREMIOS EME 2004

1 de marzo de 2005. Octava edición de estos premios otorgados por los visitantes de Meristation. Los premios estuvieron muy repartidos y no hubo un claro ganador:

EME al Mejor Juego de Acción
Half-Life 2

EME al Mejor Juego de Arcade
Dragon Ball Z: Budokai 3

EME al Mejor Juego de Aventura
Silent Hill 4: The Room

EME al Mejor Juego Deportivo
Pro Evolution Soccer 4

EME al Mejor Juego de Estrategia
Rome: Total War

EME al Mejor Juego de Plataformas
Jak III

EME al Mejor Juego de Rol
Fable

EME al Mejor Juego de Simulador: IL-2
Pacific Fighters

EME al Mejor Juego de Puzzle
Donkey Konga

EME al Mejor Juego de Conducción
Need for Speed Underground 2

EME al Mejor Juego de N-Gage
Pathway to Glory

EME al Mejor Juego de Gameboy
The Legend of Zelda: The Minish Cap

EME al Mejor Juego de PC
Half-Life 2

EME al Mejor Juego de PlayStation2
Grand Theft Auto: San Andreas

EME al Mejor Juego de Xbox
Halo 2

EME al Mejor Juego de Game Cube
Metroid Prime 2: Echoes

EME al Mejor Producto Multimedia
ABIT Radeon 9800XT

EME al Mejor Producto Periféricos y Componentes
Thrustmaster Enzo Ferrari Racing Wheel

Fuente: MeriStation

PREMIOS GRUPO ZETA

14 de marzo de 2005. Celebración de la cuarta edición de los Premios de PlayStation2 Revista Oficial. Entre los seleccionados estuvieron:

Mejor Juego de PS2
GTA San Andreas

Mejor Shoot'em Up
Killzone

Mejor Juego Online
Killzone

Juego más Original
Eye Toy Play 2

Premio al Reconocimiento Profesional
María Jesús López
Directora de Negocios de Sony Computer Entertainment.

Mejor Juego de Conducción
Need For Speed Underground 2

Mejor Aventura / RPG
Final Fantasy X-2

Mejor Juego de Acción-Plataformas
Prince of Persia:
El Alma del Guerrero

Mejor Juego Deportivo
Pro Evolution Soccer 4

Mejor Juego de Lucha
Mortal Kombat Deception

Premio Especial de la Redacción
Burnout 3: Takedown

HOBBY PREMIOS

13 de abril de 2005. Otorgados por los lectores de las revistas especializadas en videojuegos del grupo Axel Springer (Hobby Consolas, Play2Manía, Nintendo Acción, Computer Hoy Juegos y Micromanía). Destacan entre los galardonados:

Juego del Año para Game Cube
Elegido por los lectores de Nintendo Acción
Metroid Prime 2

Juego del Año para PC
Elegido por los lectores de Computer Hoy Juegos
Doom 3

Juego del Año para PC
Elegido por los lectores de Micromanía
Half Life 2

Juego del Año para Xbox
Elegido por los lectores de Hobby Consolas
Halo 2

Juego del Año para Móviles
Elegido por los lectores de Hobby Consolas
Might & Magic

Juego del Año para N-Gage
Elegido por los lectores de Hobby Consolas
Pathway to Glory

Juego del Año para PS2
Elegido por los lectores de Play2Mania
GTA San Andreas

Consola del Año
Elegida por los lectores de Hobby Consolas
PlayStation2

Juego del Año:
Elegido por los lectores de Hobby Consolas
GTA San Andreas

Compañía del Año
Elegida por los lectores de Hobby Consolas
Electronic Arts

PREMIOS ESPECIALES POR GÉNEROS

Mejor Juego de Plataforma para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
Jack III

Mejor juego de Acción para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
Socom US
Navy Seals II

Mejor juego de velocidad para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
NFS Underground 2

Mejor Juego Musical / Minijuegos para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
Eye Toy Play 2

Mejor Shoot'em up para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
Call of Duty

Mejor Aventura de Acción para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
GTA San Andreas

Mejor Juego Deportivo para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
Pro Evolution Soccer 4

Mejor Juego de Lucha para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
Mortal Kombat Deception

Mejor Juego de Inteligencia para PS2
Elegido por los lectores de Play2Manía
Los Urbz

Mejor Juego de Simulación para PC
Elegido por los lectores de Play2Manía
Los Sims 2

Mejor Juego de Estrategia para PC
Elegido por los lectores de Play2Manía
Sacred

Fuentes

DOCUMENTACIÓN

ONLINE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY
OECD Report. 2005

GAME DEVELOPER DEMOGRAPHICS AN EXPLORATION OF WORKFORCE DIVERSITY
IGDA (International Game Developers Association). October 2005

ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY
2005 Sales, Demographics and Usage Data. ESA (Entertainment Software Association)

GAMERS IN THE UK. DIGITAL PLAY, DIGITAL LIFESTYLES
2005, BBC Audience Research

VIDEO GAMES IN EUROPE
Research Report. April 2005. ISFE (Interactive Software Federation of Europe) by Nielsen Interactive Entertainment

BOLETÍN SEPTIEMBRE 2005
FAP – Federación Anti Piratería

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA

GALARDONES ADESE 2005
Fuentes: aDeSe

SITUACIÓN DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA
Fuentes: Pyro Studios / Ubisoft

RESULTADOS 2005 EN ESPAÑA
Fuentes: Ministerio de Cultura / aDeSe / UVE / SGAE / MC GfK – Chart Track.

REPARTO DE VIDEOJUEGOS A NIVEL MUNDIAL
Fuentes: OECD (adaptado de PwC)

EVOLUCIÓN DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN EUROPA (REINO UNIDO).
Fuentes: BBC Audience Research. Gamers in the UK

EVOLUCIÓN DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN NORTEAMÉRICA
Fuentes: ESA

RESULTADOS DEL ESTUDIO "INFLUENCIA DEL VIDEOJUEGO EN LA CONDUCTA DE LOS USUARIOS Y HABILIDADES QUE DESARROLLA EN LOS MISMOS" DE LA UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID
Fuentes: Encuesta Duracell de Juguetes 2005 / NPD Eurotoys / Juguetes y juegos de España, diciembre 2005 / aDeSe.

RESULTADOS 2005 EN ESPAÑA
Fuentes: ISFE / Licencias de Actualidad, enero 2006.

EL INICIO DE LAS CONSOLAS
Fuentes: www.mouse.cl

EFEMÉRIDES
Fuentes: www.quest3d.com

EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS
Fuentes: aDeSe

CURIOSIDADES DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO
Fuentes: Atomix, noviembre 2005 / Licencias de Actualidad, enero 2006.

VIDEOJUEGOS EN MÓVILES
Fuentes: THQ Wireless.

FUTURO DEL VIDEOJUEGO
Fuentes: El Periódico de Catalunya, 25 mayo 2005.

FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS
Fuentes: La Voz de Galicia, 21 agosto 2005.

VIDEOJUEGOS Y MUJERES
Fuentes: www.planetlara.com

VIDEOJUEGOS Y CINE
Fuentes: www.elotrolado.net / www.noticiasdot.com / Hardgame

INFORME SOBRE PIRATERÍA
Fuentes: Ministerio de Cultura / FAP.

RESUMEN ANUAL GLOBAL
Fuentes: www.bzflag.saturos.de / www.mouse.cl / ArtFutura

PREMIOS OTORGADOS EN ESPAÑA A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS 2005
Fuentes: MeriStation.

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y
Editores de Software de Entretenimiento

Alfonso XII, 8 5º Izqda.
28014 Madrid
Tel. - 91 522 43 74 | Fax. - 91 521 37 42

info@adese.es www.adese.es