

SUMAR FUERZAS, IDEAS E INTERESES

Modelo sostenible y de futuro para el sector, que pasa por la defensa de la propiedad intelectual y la innovación en la oferta y comercialización de productos

// AEVI nace en 2014 tras la refundación de Adese. ¿Por qué y con qué objetivos?

AEVI nació con el objetivo de representar a toda la cadena de producción del videojuego, convirtiéndose en una institución aglutinadora, que sume fuerzas, ideas, intereses y que haga industria.

Los principales objetivos de AEVI son:

- Promover el desarrollo de la industria local en nuestro país, favoreciendo el atractivo de inversión en España y contribuyendo a la generación de riqueza y empleo en el sector del videojuego.
- Colaborar con las Administraciones Públicas e instituciones decisoras en el desarrollo de programas e iniciativas para el impulso de una industria local del videojuego en España.
- Defender los intereses de todos los agentes implicados en la cadena de producción de la industria.
- Velar por un modelo sostenible y de futuro para el sector, que pasa por la defensa de la propiedad intelectual y la innovación en las fórmulas de oferta y comercialización de productos en un entorno de convivencia entre el mercado físico y el online.
- Seguir construyendo la reputación del videojuego ocio y gamificación, el videojuego cada vez más presente en nuestras vidas.

// Se calcula que en 2016 habrá 1.550 millones de jugadores activos en el mundo. ¿Qué supone la industria del videojuego para la economía española? ¿Cuánto factura este sector? ¿Estamos en niveles semejantes al resto



ALBERTO GONZÁLEZ
PRESIDENTE DE AEVI

de Europa?

En 2013, el consumo en el sector del videojuego en España (hardware, software y periféricos) alcanzó los 762 millones de euros a través de la venta física, según los datos recopilados por GfK para AEVI. Durante el pasado año, los españoles compraron cerca de 11 millones de videojuegos, casi 1.200.000 consolas y unos 4,5 millones de periféricos.

Estos resultados consolidan al sector de los videojuegos como la primera industria de ocio audiovisual e interactivo en nuestro país, y a España como el cuarto mercado europeo del sector, por detrás de Reino Unido, Alemania y Francia. Con estos datos, AEVI se ratifica en su defensa del sector de los videojuegos como un sector estratégico de la economía española y con la capacidad de

ser un motor de empleo de calidad.

// Se estima que se juegan 27 millones de horas diarias sólo en España. ¿Podemos decir que, actualmente, el videojuego vive un momento boyante?

Según los datos de Gametrack, en España hay 14 millones de videojugadores, lo que significa que un 40% de la población española entre 6 y 65 años juega en algún momento de la semana a videojuegos, de los cuales, además, un 47% son mujeres. Estos datos significan que el videojuego ha llegado a una gran parte de la sociedad, llegado a cualquier persona sin importar edad, género o clase social. Sin embargo, a pesar de ser la industria audiovisual más importante del país, el sector de los videojuegos se enfrenta a retos tan importantes como el de la piratería.

// Aunque, inevitablemente, a la hora de hablar de videojuegos lo relacionamos con entretenimiento, ¿la gamificación es hoy una realidad?

El auge de la gamificación muestra que los videojuegos tienen el potencial de llegar a numerosos públicos y situaciones, demostrando capacidades más allá del ocio. Las empresas se han dado cuenta de que a través de los videojuegos pueden llegar a nuevos públicos potenciales, con nuevos canales y mensajes originales. Creemos que la gamificación es una tendencia de gran potencial para las empresas y para los desarrolladores.

// ¿Es sostenible el modelo de negocio teniendo en cuenta la gran fuerza de los canales de distribución online?

Los nuevos canales de distribución permiten llegar a más gente y ampliar el alcance de

ACERCA DE AEVI

La Asociación Española de Videojuegos (www.aevi.org.es) se constituye en mayo de 2014 tras la refundación de aDeSe, aspirando a convertirse en la mayor voz representativa de toda la cadena de producción de la industria en España. AEVI está integrada actualmente por 13 compañías que representan más del 90% del consumo en el mercado español: Activision-Blizzard, Disney Interactive, Electronic Arts, GAME, Koch Media, Microsoft, Bandai Namco Games, Nintendo, Novarama, Sony Computer Entertainment, Take Two Interactive, Ubisoft y Warner Interactive.

los videojuegos. Estos canales complementan la distribución física y permiten que la industria siga creciendo. Desde AEVI pensamos que hay sitio para ambos canales y son compatibles, permitiendo llegar a distintos públicos según su preferencia y ampliar el ciclo de vida de cualquier título.

// Las empresas de videojuegos son, en su mayor parte, empresas jóvenes y pequeñas. ¿Por qué?

El sector de los videojuegos en todo el mundo está formado por un gran número de empresas y profesionales de este tipo, por lo que nuestro país no es una excepción. Los desarrolladores españoles demuestran constantemente un talento y una creatividad enormes. La expansión de estas empresas en el último año es una de las razones por las que se trata de un sector dinámico, joven y con mucho potencial de crecimiento.

// ¿Qué supone un evento como el Fun&Serious para la industria del videojuego?

El éxito de las últimas ediciones, el apoyo de grandes empresas y el interés que despierta la nueva edición del Fun&Serious Game Festival muestra que en España hay un hueco para grandes ferias de videojuegos. La consolidación de esta cita supone una gran noticia para la industria local. Desde AEVI estamos encantados de apoyar un encuentro tan relevante.