



PUNTOS CLAVE

- ¿Qué representa el ecosistema de las consolas?
- Evolución del mercado del móvil
- ¿Cómo está el entorno de los ordenadores?
- Consumo de videojuegos en Francia
- ¿Cuáles son los tipos de videojuegos
- La industria de los videojuegos

EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS EN FRANCIA

Septiembre 2022



¿CUÁLES SON LOS AVANCES EN EL MERCADO Y LAS INNOVACIONES DESDE 2013? ¿SE OBSERVAN NUEVOS HÁBITOS?

2020 fue el mejor año de la historia de los videojuegos en Francia. En *L'Essentiel du jeu vidéo*, publicado en marzo de 2021, el *Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs* muestra que el sector creció un 11,3% con respecto a 2019 para alcanzar los 5.300 millones de euros de facturación. Esta cifra se compara con los 2.700 millones de euros de 2013.

Este ascenso meteórico es el resultado de varios factores: la evolución y democratización de la práctica, el auge de las consolas de nueva generación (de la 7 a la 8), el desarrollo cada vez más fuerte del mercado de los móviles, la desmaterialización de los juegos, el juego en el cloud (que ofrece la posibilidad de jugar a través de Internet desde cualquier pantalla), y todavía la venta de videojuegos físicos.

Una situación que permite llegar a un mayor número de jugadores, que aumenta cada año. El estudio muestra que, en Francia, en 2020, había aproximadamente 36,5 millones de jugadores que jugaban regularmente a los videojuegos, frente a los 28,6 millones de 2013.

Así, en pocos años, el sector se ha convertido en la primera industria cultural de Francia, pero también del mundo, con casi 160.000 millones de dólares de ingresos generados el año pasado.



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Economia
Sostenible, Sectors Productius,
Comerç i Treball

TOTS
A UNA
veu

IVACE



EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS EN FRANCIA

¿QUÉ REPRESENTA EL ECOSISTEMA DE LAS CONSOLAS?

Sigue siendo el mercado que tira del ecosistema hacia arriba, con una facturación de más de 2.700 millones de euros en 2020, es decir, un aumento del 10% respecto a 2019.

En detalle, mientras que las ventas de consolas representan el 25% de los ingresos (el resto lo completan los ingresos por accesorios), son los videojuegos los que siguen creciendo y ocupan el primer lugar con un volumen que representa más de 1.700 millones de euros (+ 9,5%).

Prueba de la evolución tecnológica y práctica, observamos que los juegos desmaterializados y todo el gasto en servicios relacionados (suscripciones, micro transacciones, etc.) están tomando el relevo de la venta de juegos físicos: 1.091 millones de euros (+ 19,1%) frente a 666 millones de euros (- 3,2%, caída que también se corresponde con la crisis sanitaria).

Podemos leer que en 2013, el software físico representó el 60% de la facturación, frente al 29% del desmaterializado (teniendo en cuenta PC y consolas).

En cuanto al número de consolas vendidas en 2014, se vendieron un millón de consolas de octava generación como la Wii U, PS4, Xbox One, Nintendo 3S, etc. En 2021 se habrán vendido más de 49 millones y en 2022 más de 9 millones.

EVOLUCIÓN DEL MERCADO DEL MÓVIL

El mercado de los móviles ha crecido un 16% a lo largo de 2019 para alcanzar los 1.400 millones de euros en ventas en 2020. A finales de 2018, fue de 946 millones de euros, a finales de 2017, de 778 millones de euros, cuando, y aquí es donde se ha observado el avance meteórico del móvil ya que, representaba solo 190 millones de euros de ingresos en 2013.

Del número de descargas de móviles, el 43% son juegos, seguidos de aplicaciones. En su edición de 2019, los jugadores de teléfonos inteligentes tenían una media de 38 años, que es más o menos la misma en la actualidad.

¿CÓMO ESTÁ EL ENTORNO DE LOS ORDENADORES?

A diferencia de los otros dos ecosistemas, el de los juegos de PC está experimentando un pequeño descenso en el número de sus ventas de software. - 491 millones, de los cuales 228 millones corresponden a juegos MMO y 137 millones a micro transacciones. L'Essentiel du jeu vidéo muestra que, en 2020, el mercado de los ordenadores y la compra de juegos físicos perdió un 20,8%, hasta los 8 millones de unidades, frente a... 483 millones de juegos vendidos de forma desmaterializada (un ligero descenso del 1,5%).

Sin embargo, el sector va bien, ya que el ecosistema del juego en su conjunto crece un 8,9% (1.100 millones de euros de facturación) gracias al hardware (44%, 516 millones de euros) y los accesorios (15%), que impulsan el sector.

En los últimos años, el desarrollo de ordenadores cada vez más potentes y de juegos en red ha llevado a numerosos jugadores a equiparse con máquinas adaptadas. Por ejemplo, en 2016, la facturación de las ventas de computadoras fue de 458 millones de euros. 58 millones de euros en cinco años.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Economia
Sostenible, Sectors Productius,
Comerç i Treball

**TOTS
A UNA
veu**

iVACE

EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS EN FRANCIA



CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN FRANCIA

En poco menos de diez años, los videojuegos se han consolidado como una práctica que se está extendiendo en muchos hogares franceses. Como se desprende de los estudios SELL, los franceses (10-64 años) tienen una media del 53% de jugar regularmente a un videojuego. En 2005, la cifra era del 29%. La democratización de los videojuegos es el resultado de varios factores:

En primer lugar, las nuevas consolas (Generación 8) han permitido experiencias de juego únicas con gráficos cada vez más realistas, la posibilidad de jugar en red y, por tanto, de crear una interacción con otras personas en el otro extremo del planeta, la multiplicación de las pantallas, pero también tecnologías cada vez más innovadoras como la inmersión, la realidad virtual, etc. Y desde hace algún tiempo, la explosión del e-sport también ha atraído a nuevos jugadores.

¿CUÁLES SON LOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS FAVORITOS DE LOS JUGADORES?

En su última edición de L'Essentiel du jeu vidéo, la SELL destaca, por familia de ecosistemas, los géneros de juegos que más se comprarán en 2020. Por ejemplo, en el universo de los juegos para computadora, vemos que los juegos de acción, estrategia y aventura son los más populares. En el caso de las consolas, ocurre casi lo mismo con los juegos de acción, deporte y aventura. En el móvil, los juegos casuales, de puzzles y de simulación son los más descargados.

De 2017 a 2020, los juegos casuales, de aventura y de plataformas fueron en general los géneros más populares.

En 2016, fueron los juegos de plataformas, las carreras de coches y los juegos sociales, mientras que en 2013, fueron principalmente los juegos de plataformas, los juegos de rol y aventuras y los juegos de estrategia.

Esta evolución está especialmente marcada por el desarrollo de las consolas y los smartphones, que han permitido el desarrollo de nuevos segmentos.

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Si los videojuegos han evolucionado tan rápidamente en los últimos diez años con sus consolas de nueva generación, sus juegos y sus prácticas, también se ha desarrollado toda una industria. Innovaciones tecnológicas, hardware de última generación, software cada vez más avanzado, oficios. La industria de los videojuegos sigue creciendo. En Francia hay 600 estudios, editores y distribuidores de videojuegos, situados principalmente en las regiones de Île-de-France, Auvergne-Rhône-Alpes y Occitanie.

En total, la industria emplea a casi 12.000 personas (datos de 2018); en 2010, empleaba a 6.200 personas. Además, el número de cursos de formación ha aumentado. Francia tiene unos cincuenta. Entre ellas, Gaming Campus y sus tres escuelas especializadas en videojuegos (situadas en Lyon y París) ofrecen formación para convertirse en diseñador gráfico 3D, diseñador de personajes, desarrollador, gestor de monetización, comercializador, analista de datos o probador siguiendo uno de los programas de Bachelor y MBA.

Estos industriales son posibles socios para los editores y proveedores de productos y servicios de la Comunidad Valenciana, que tiene las tecnologías y la innovación necesaria para responder a la demanda de los jugadores franceses.



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Economia
Sostenible, Sectors Productius,
Comerç i Treball

**TOTS
A UNA
veu**

iVACE