

Videojuegos

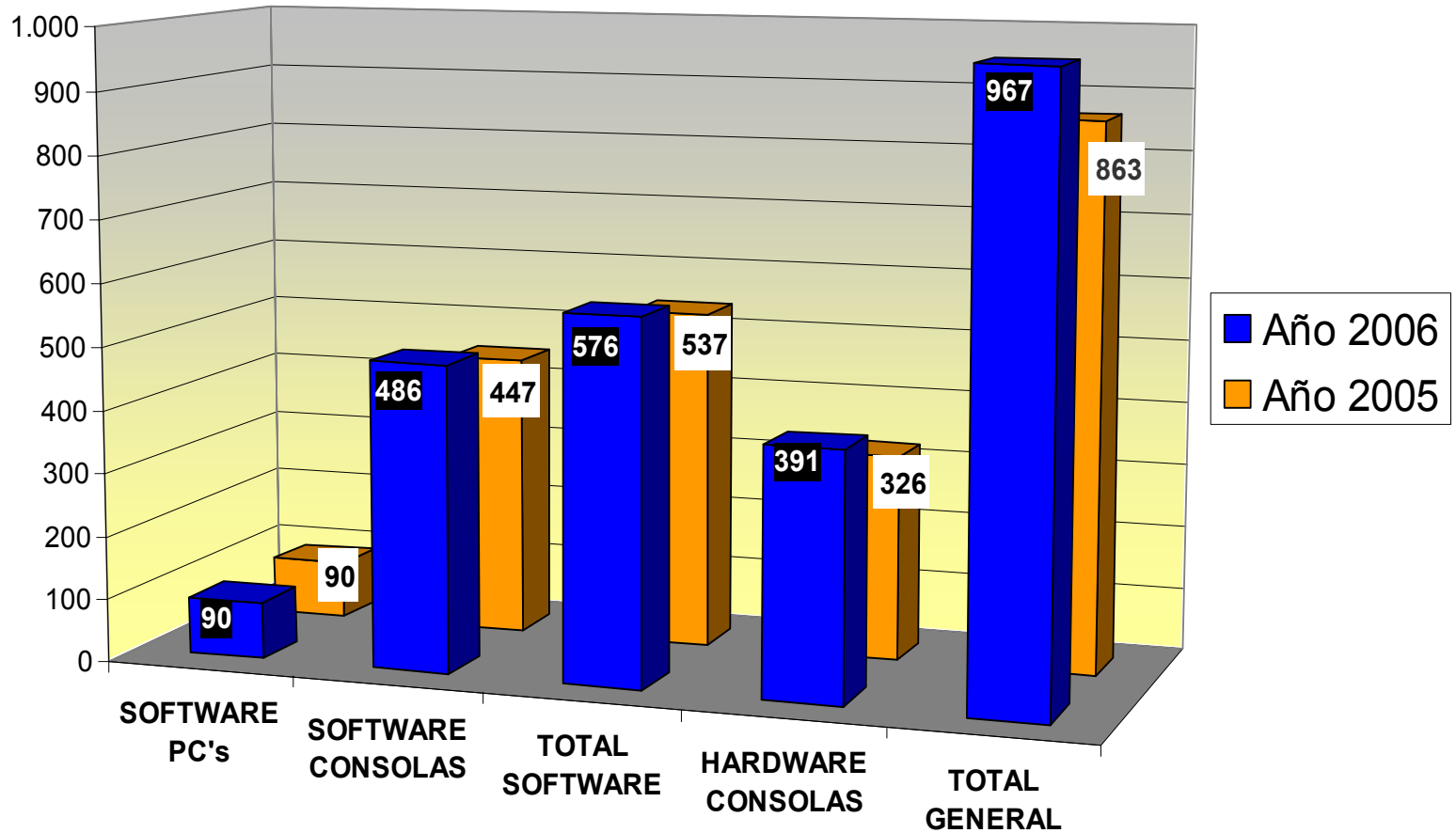
Resultados 2006

- 1 - Consumo de videojuegos en España y en los países líderes del mercado europeo.
- 2 – Videojuegos más vendidos en 2006
- 3 – La publicidad de los videojuegos
- 4 – Sistema de calificación PEGI
- 5 – La piratería

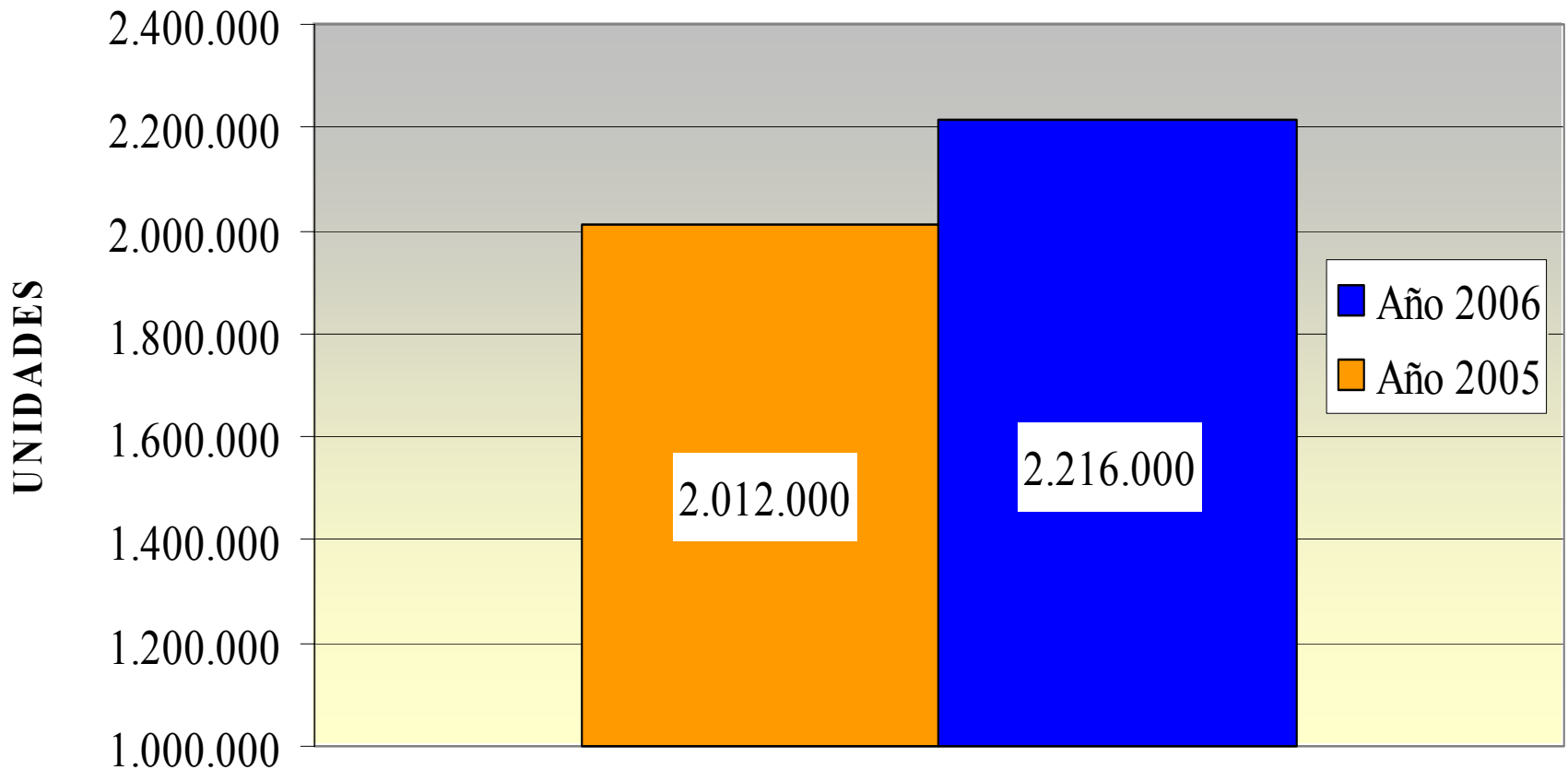
1- CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA Y EN LOS PAÍSES LÍDERES DEL MERCADO EUROPEO.

- En unidades de videojuegos
- En valor económico
- En unidades de consolas
- En función del género
- En función de la plataforma

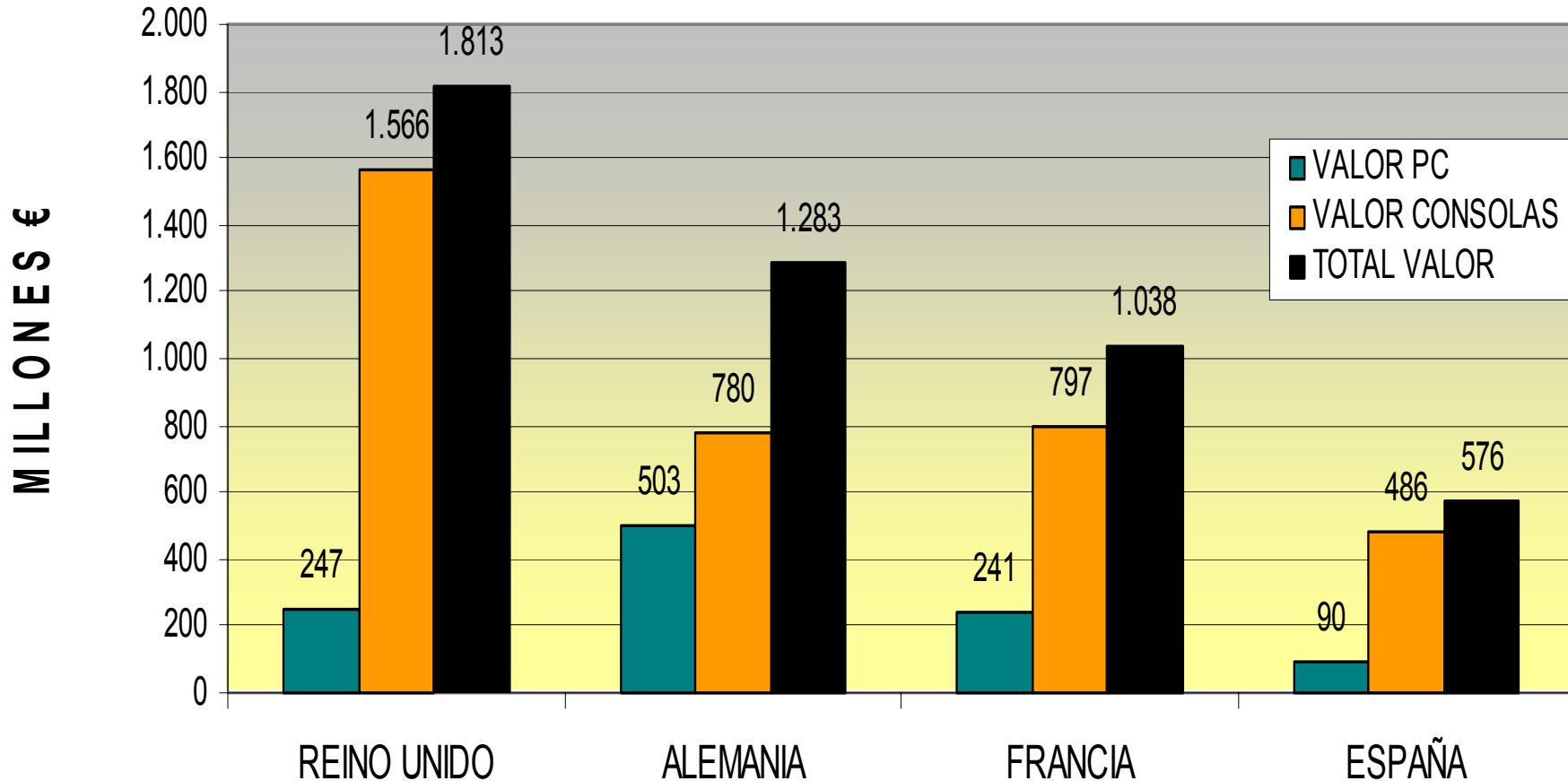
CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA



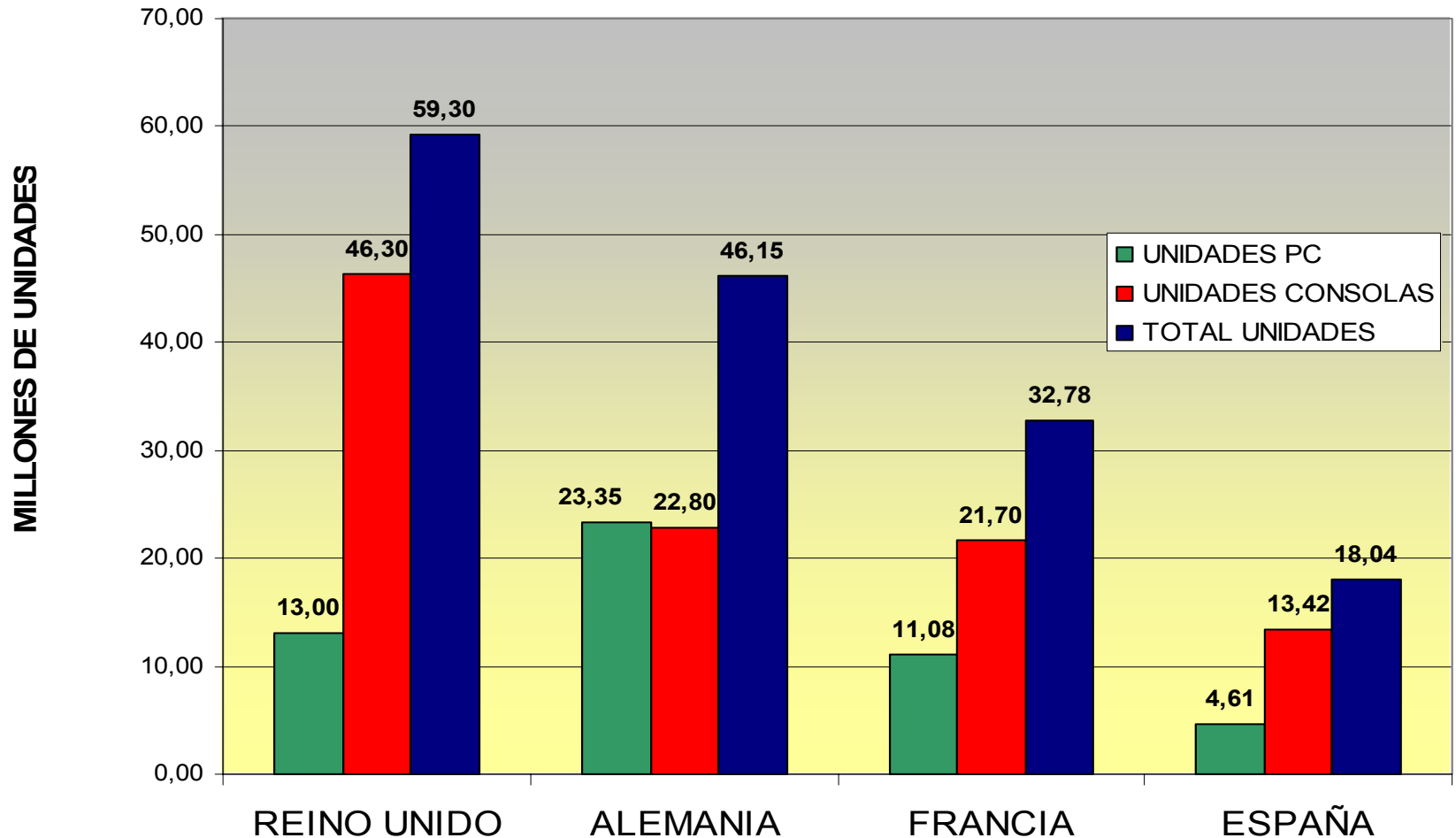
CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS VENDIDAS



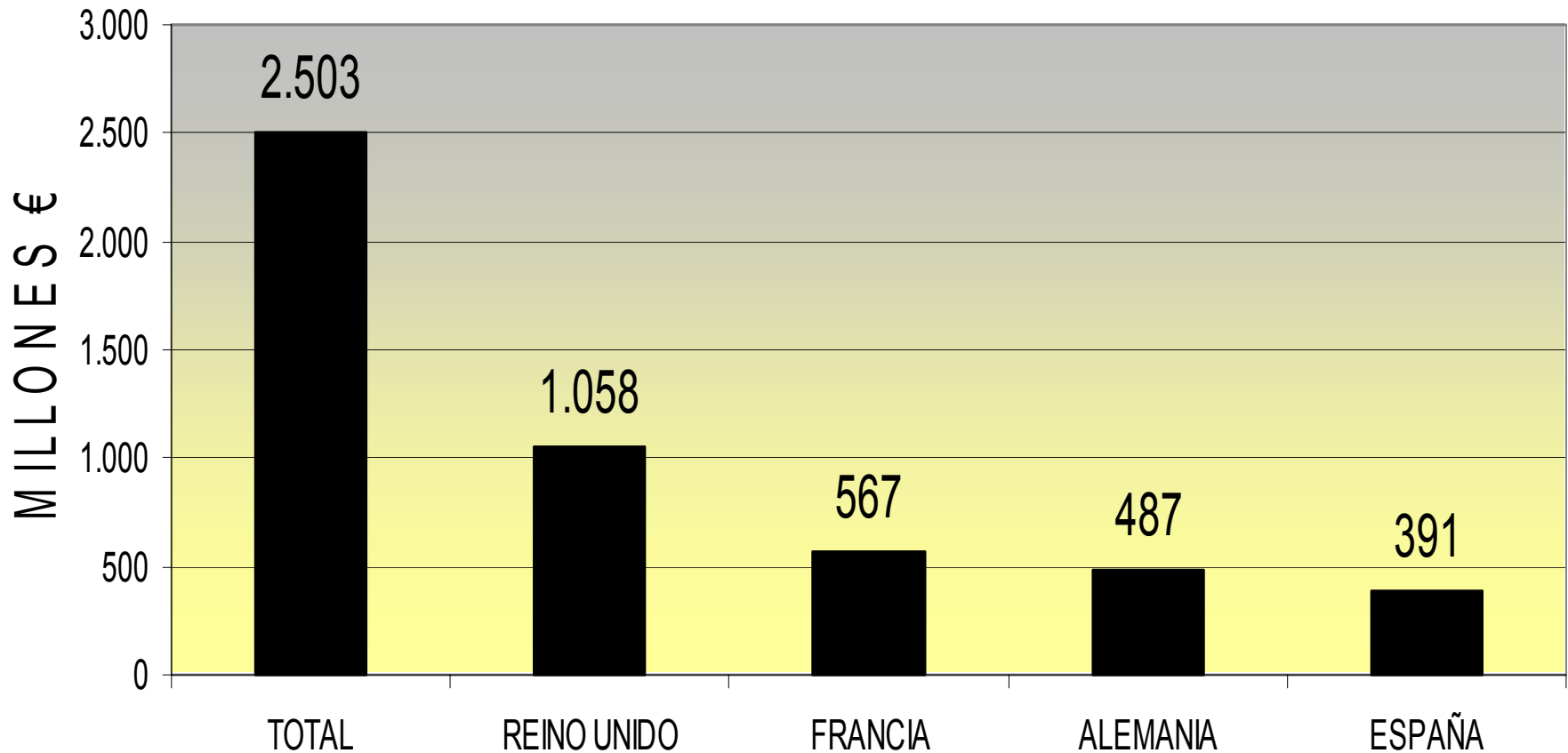
LÍDERES DEL MERCADO EUROPEO DE SOFTWARE EN VALOR DE VIDEOJUEGOS EN 2006



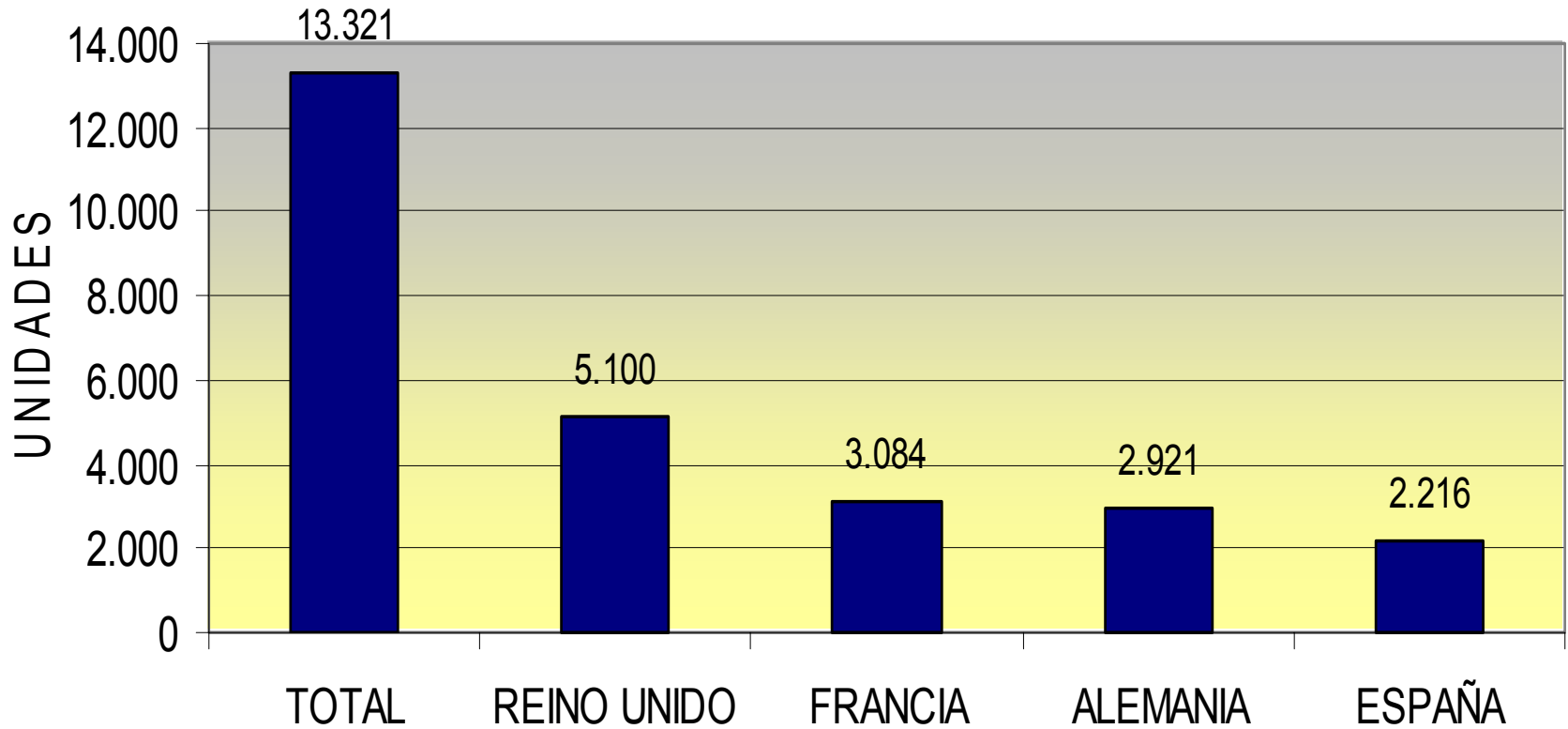
LÍDERES DEL MERCADO EUROPEO DE SOFTWARE EN UNIDADES DE VIDEOJUEGOS 2006



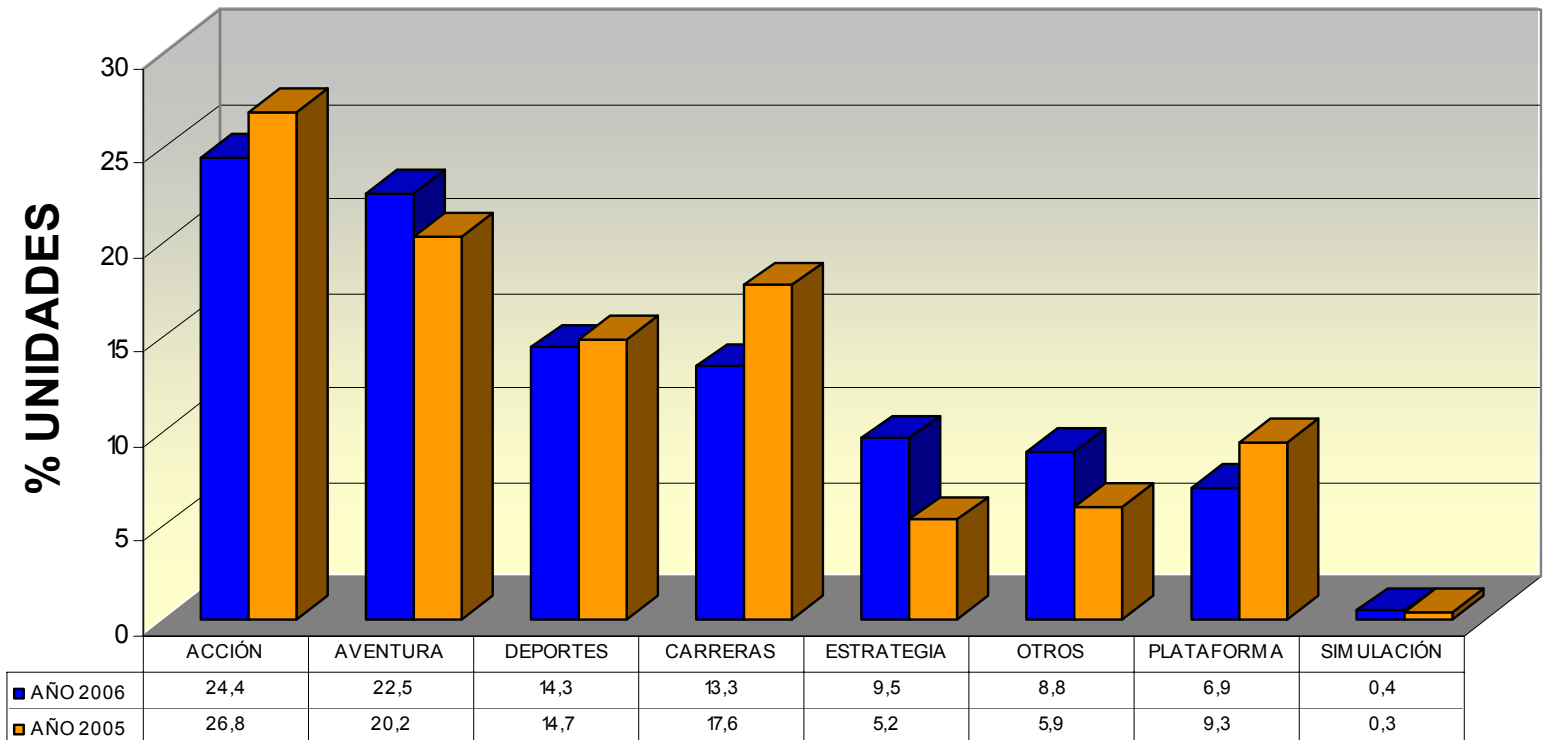
LÍDERES DEL MERCADO EUROPEO EN VALOR DE CONSOLAS EN 2006



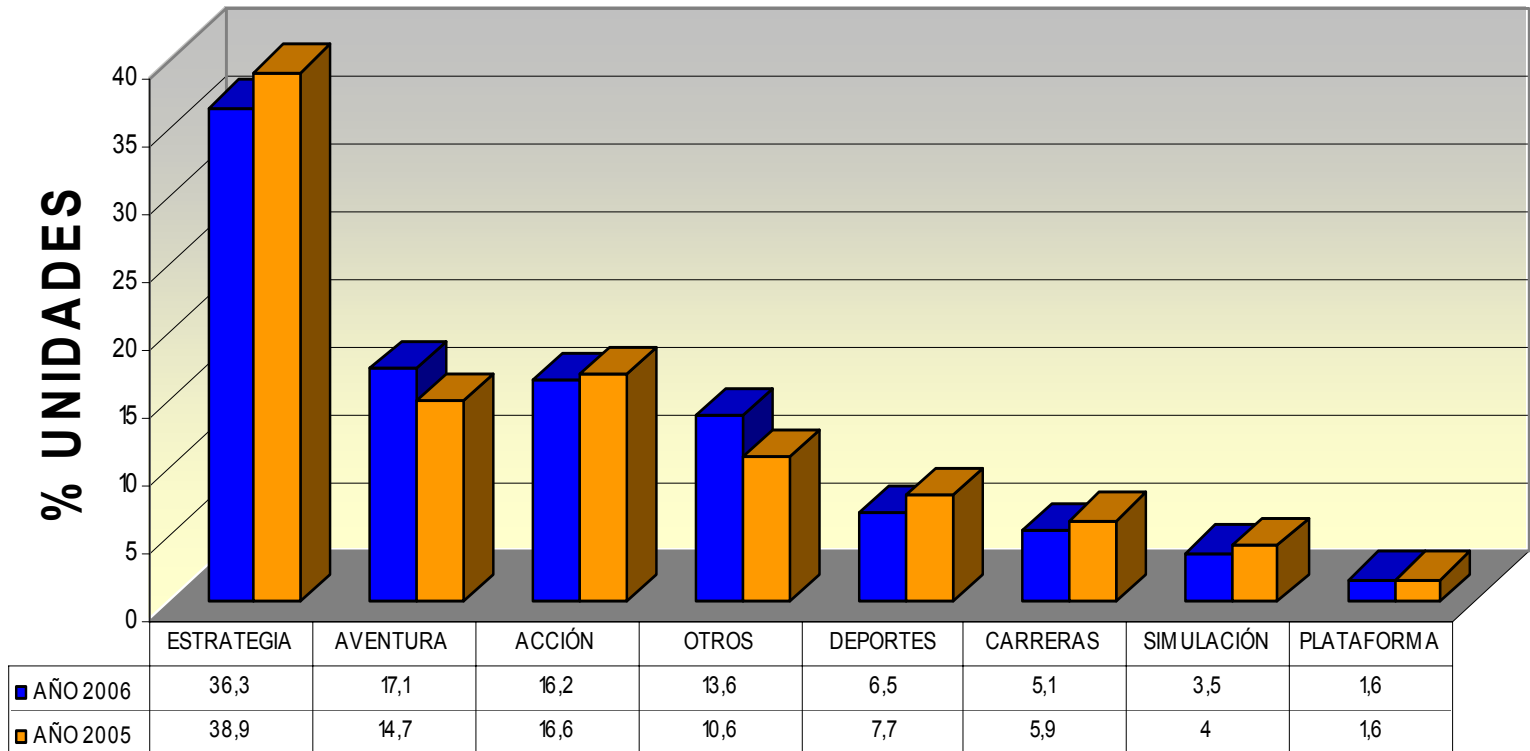
LÍDERES DEL MERCADO EUROPEO EN UNIDADES DE CONSOLAS EN 2006



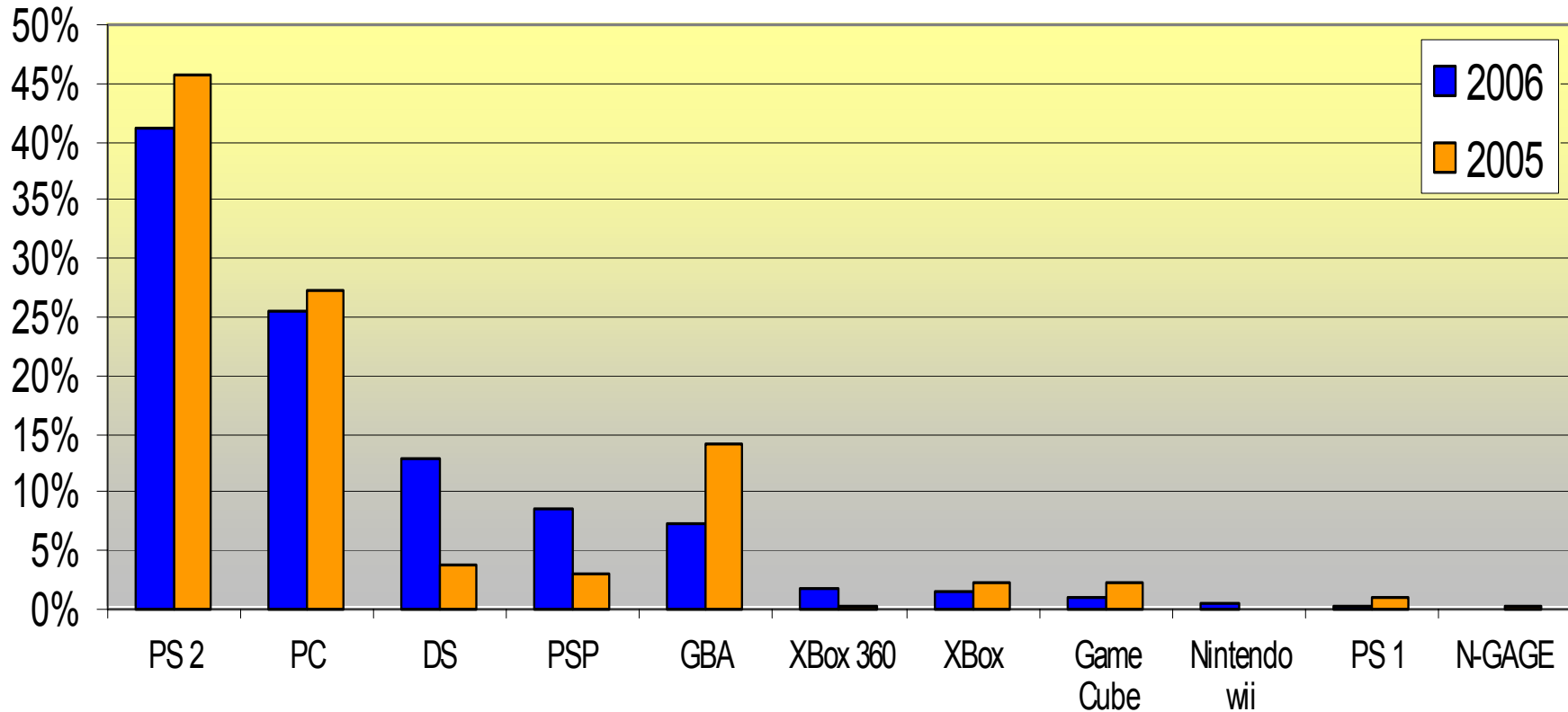
VIDEOJUEGOS DE CONSOLAS: SEGMENTACIÓN POR GÉNEROS EN UNIDADES



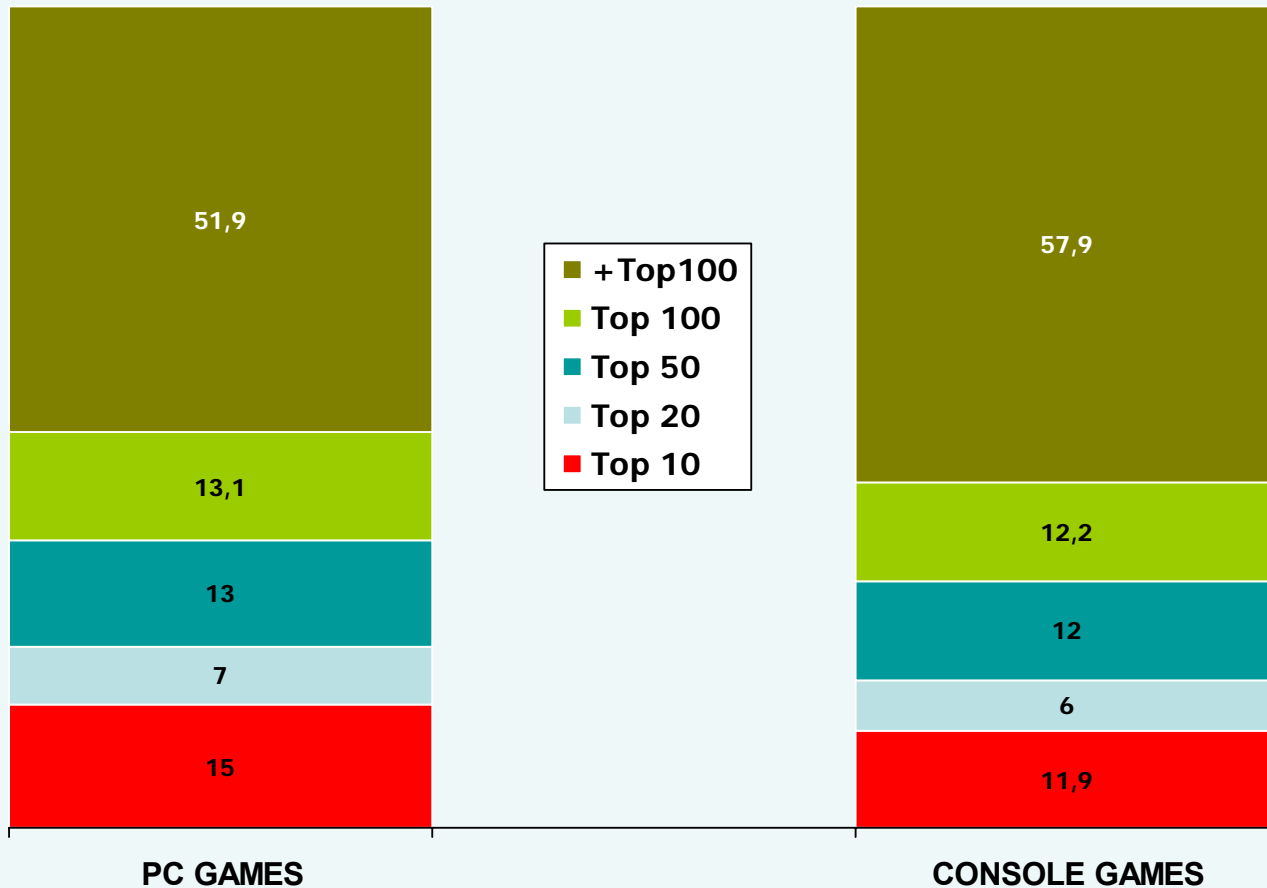
VIDEOJUEGOS DE ORDENADOR: SEGMENTACIÓN POR GÉNEROS EN UNIDADES



SEGMENTACIÓN DEL SOFTWARE POR PLATAFORMAS EN UNIDADES



TODAS LAS PLATAFORMAS CONCENTRACIÓN DE VENTAS EN 2006



2- VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS EN 2006 CLASIFICADOS POR:

- Títulos más vendidos
- Rangos de edad
- Plataforma
- Género

COMPARACIÓN CON OTRAS ALTERNATIVAS DE OCIO
AUDIOVISUAL

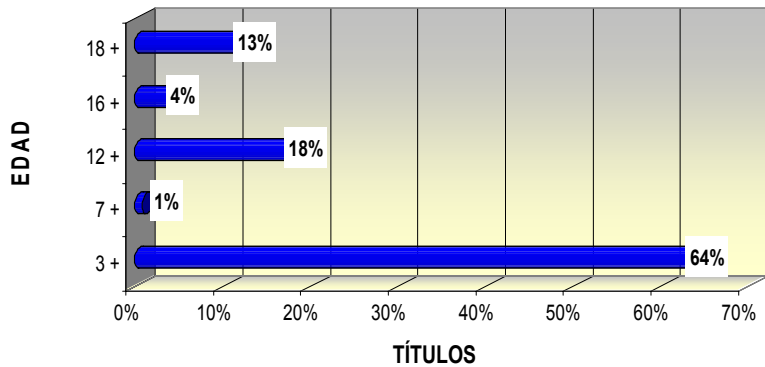
TOP 20 TODAS LAS PLATAFORMAS AÑO 2006

RANKING	TITULO	DISTRIB.	GÉNERO	PLATAF.	PEGI
1	PRO EVOLUTION SOCCER 6	KONAMI	DEPORTE	PS2	3+
2	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA	NINTENDO	ESTRATEGIA	DS	3+
3	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD	NINTENDO	AVENTURA	DS	3+
4	FIFA 07	ELECTRONIC ARTS	DEPORTE	PS2	3+
5	POKEMON MUNDO MISTERIOSO - EQUIPO DE RESCATE AZUL	NINTENDO	AVENTURA	NDS	3+
6	NEW SUPER MARIO BROS.	NINTENDO	PLATAFORMA	NDS	3+
7	NINTENDOGS: DÁLMATA	NINTENDO	ESTRATEGIA	NDS	3+
8	PRO EVOLUTION SOCCER 5	KONAMI	DEPORTE	PS2	3+
9	EYE TOY: PLAY 3	SONY	INNOVAC.	PS2	3+
10	NEED FOR SPEED: CARBONO	ELECTRONIC ARTS	CARRERAS	PS2	12+
11	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS PLATINUM	TAKE 2	ACCIÓN	PS2	18+
12	BIG BRAIN ACADEMY	NINTENDO	ESTRATEGIA	NDS	3+
13	BUZZ! EL GRAN RETO	SONY	INNOVAC.	PS2	3+
14	NINTENDOGS: LABRADOR	NINTENDO	ESTRATEGIA	NDS	3+
15	SINGSTAR EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	SONY	INNOVAC.	PS2	12+
16	POKEMON ESMERALDA	NINTENDO	AVENTURA	GBA	3+
17	GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES	TAKE 2	ACCIÓN	PSP	18+
18	KINGDOM HEARTS II	PROEIN	AVENTURA	PS2	12+
19	EYE TOY: PLAY SPORTS	SONY	INNOVAC.	PS2	3+
20	POKEMON MUNDO MISTERIOSO - EQUIPO DE RESCATE ROJO	NINTENDO	AVENTURA	GBA	3+

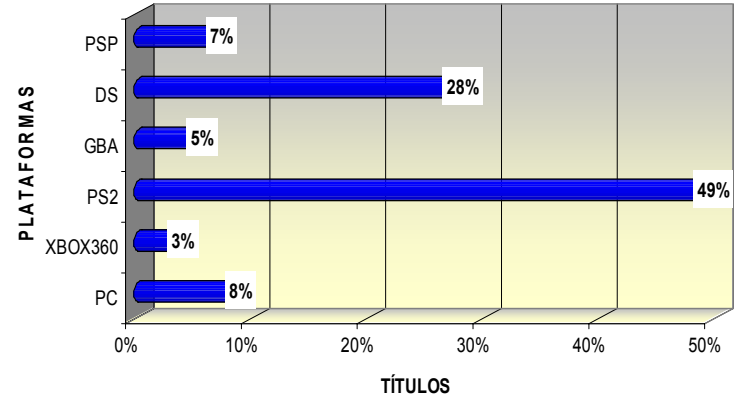
aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento

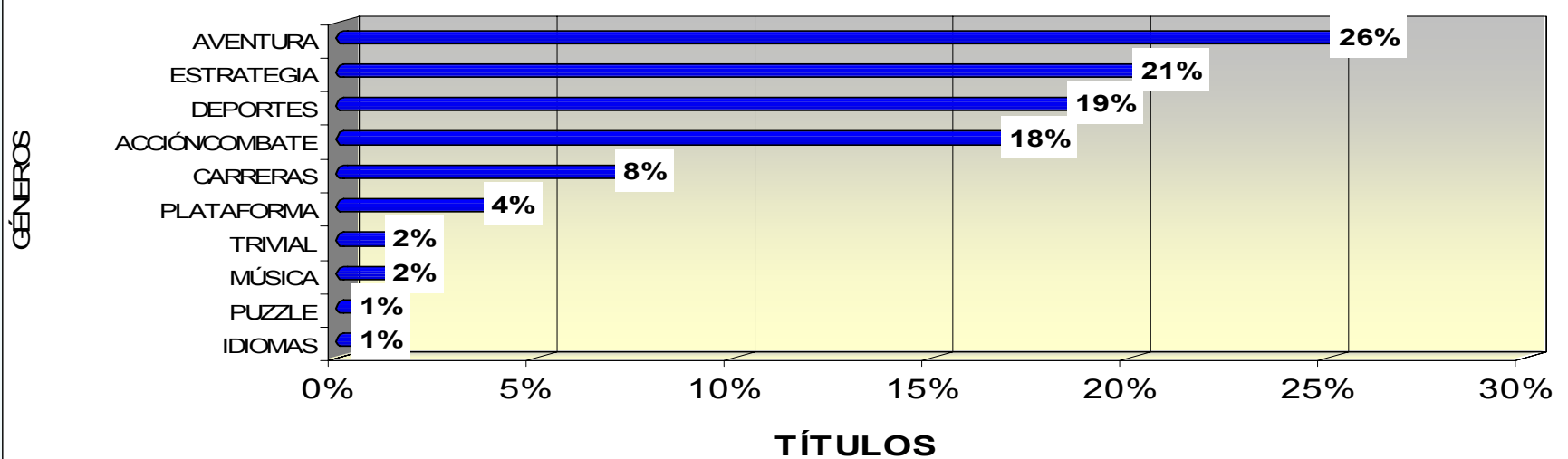
TOP 10 POR RANGOS DE EDAD EN 2006



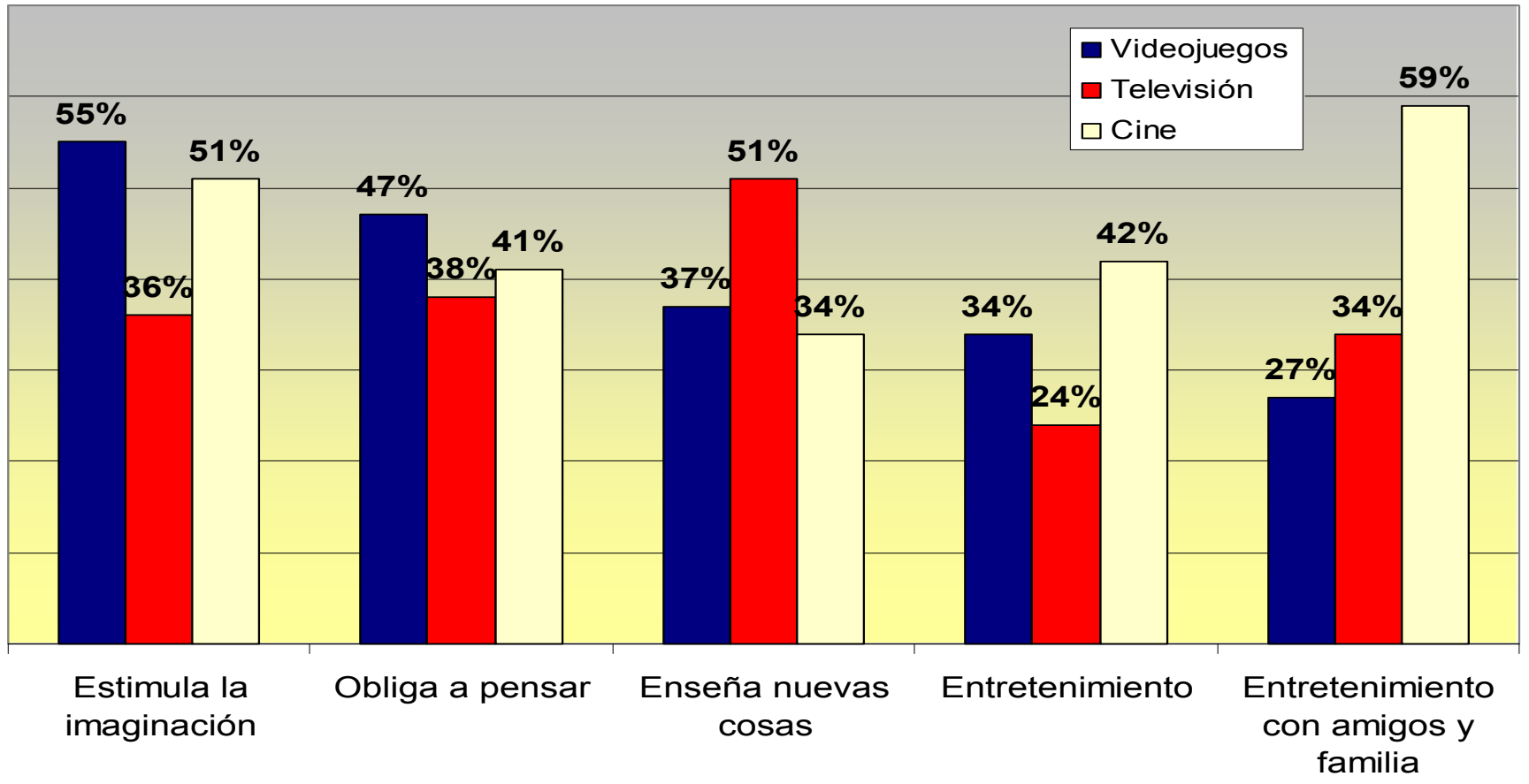
TÍTULOS EN EL TOP 10 POR PLATAFORMA EN 2006



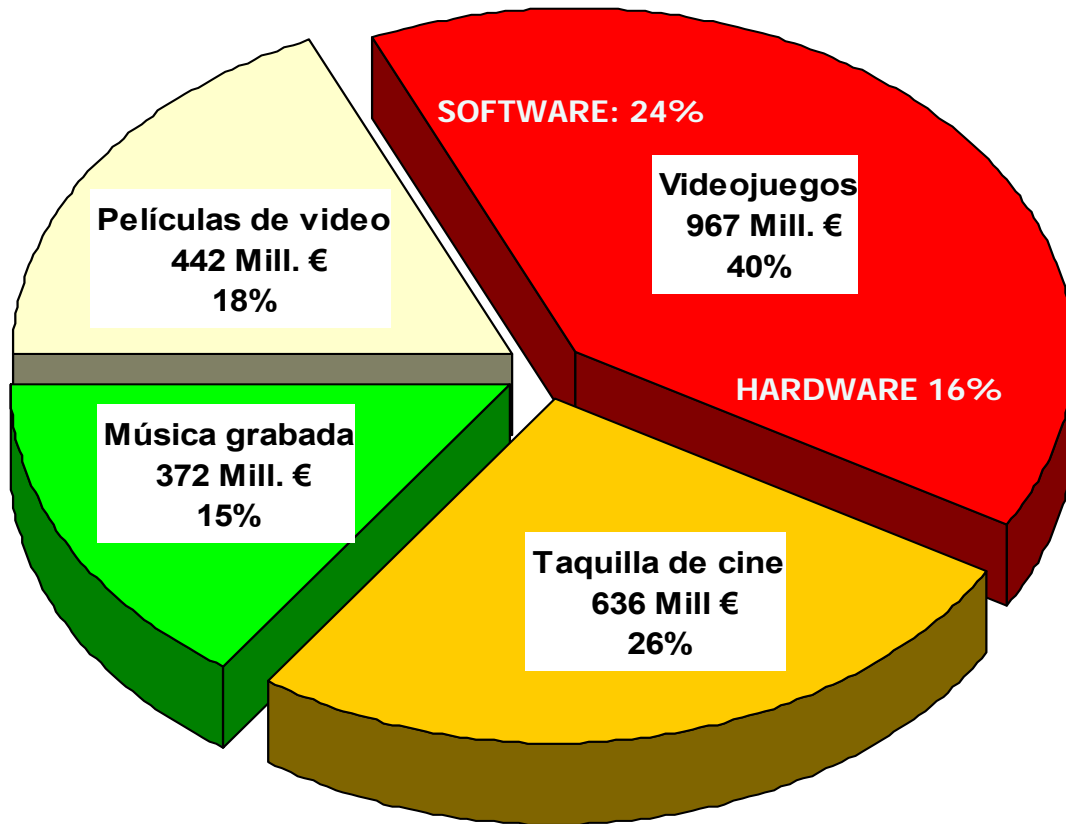
TÍTULOS TOP 10 SEGÚN GÉNEROS EN 2006



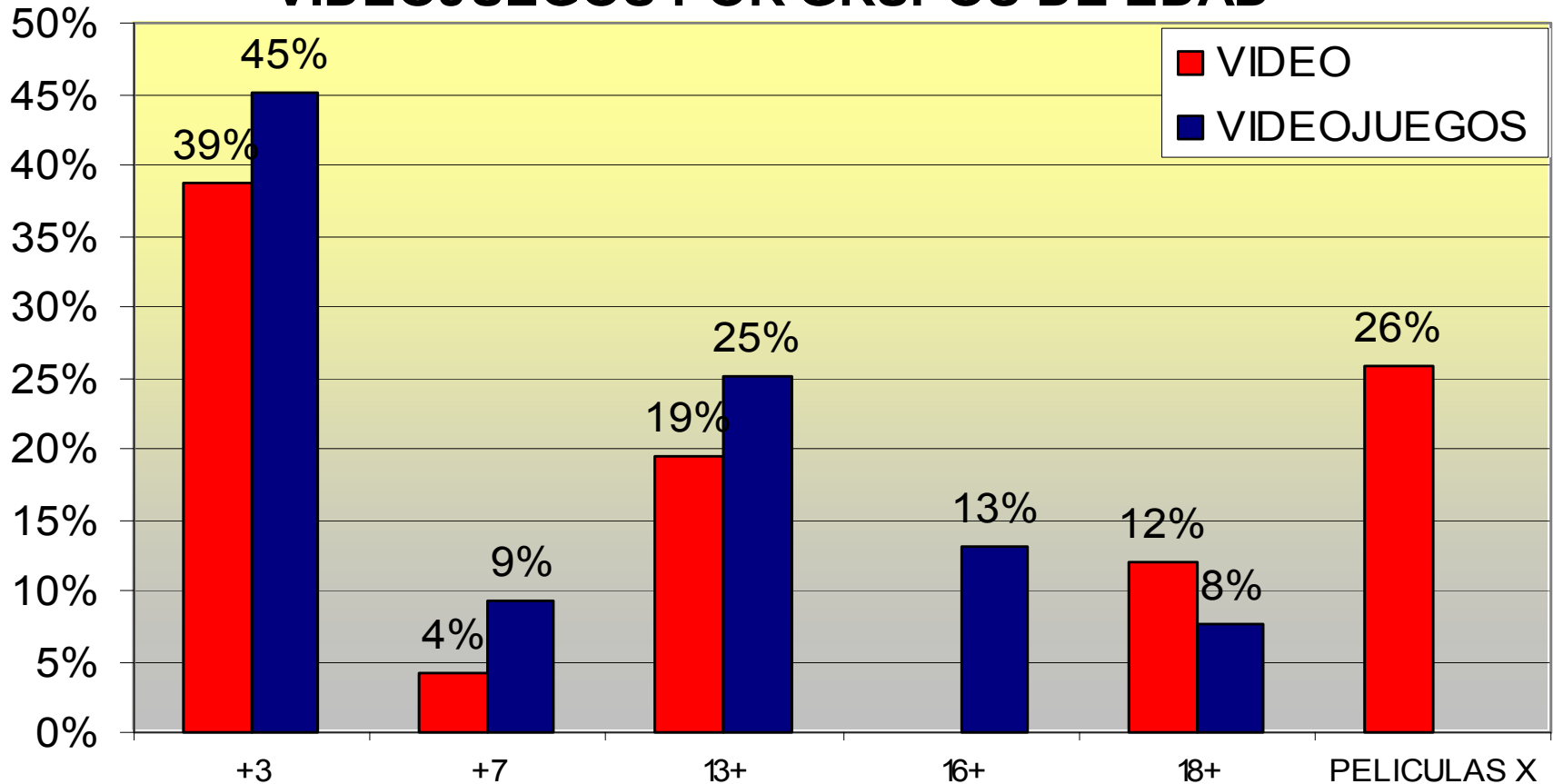
HABILIDADES, DESTREZAS, CONOCIMIENTO Y ENTRETENIMIENTO DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA UE EN 2006



ESTIMACIÓN DEL CONSUMO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO EN ESPAÑA EN 2006



COMPARATIVA DE PELICULAS DE VIDEO Y VIDEOJUEGOS POR GRUPOS DE EDAD

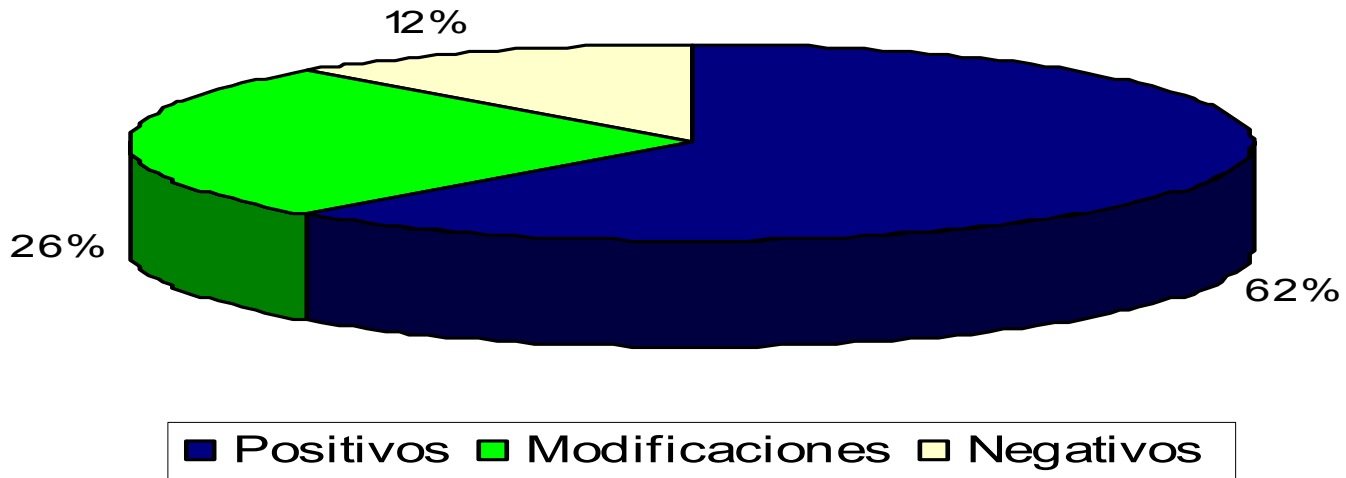


3- LA PUBLICIDAD DE VIDEOJUEGOS

- Control de la publicidad
- Inversión en publicidad
- Evolución de la publicidad

a) Resultados Copy advice solicitados en 2006

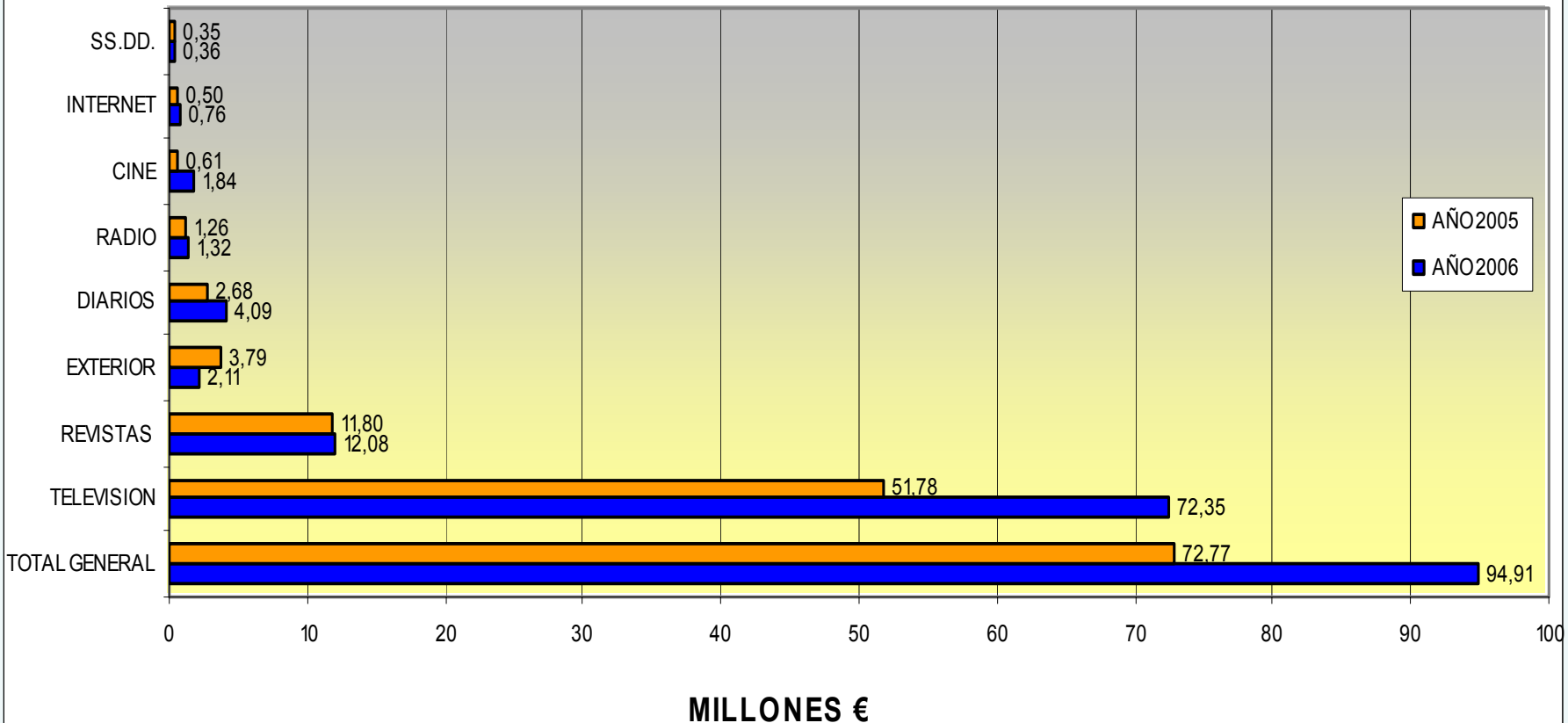
Publicidad de Videojuegos	2005	2006
TOTAL COPY ADVICE	125	161
Positivos (No se aprecian inconvenientes al contenido del anuncio)	108	99
Con modificaciones (Se ha recomendado introducir cambios en el anuncio)	8	42
Negativos (Se ha desaconsejado la difusión del anuncio)	9	20



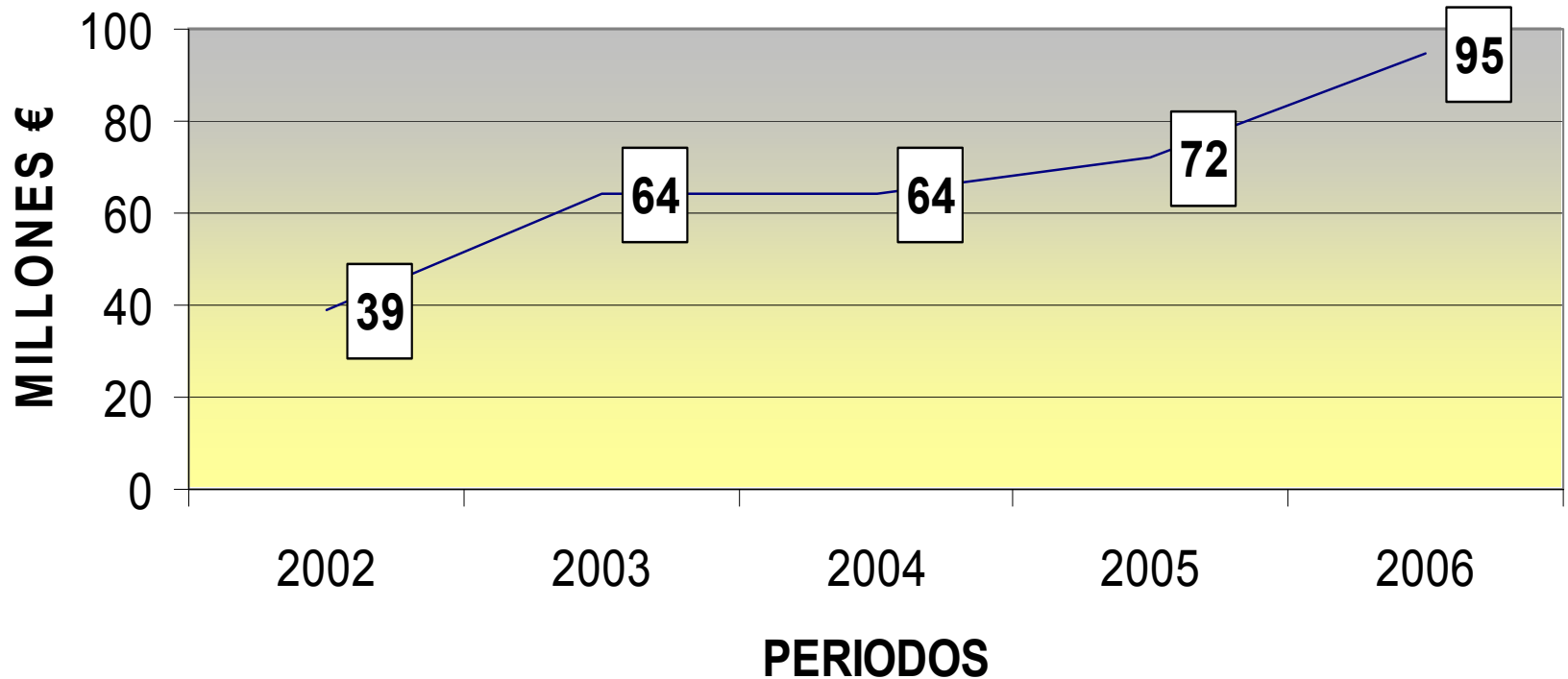
b) Motivos por los que, antes de su emisión, se han recomendado modificaciones, desaconsejado la emisión, o se aconsejan limitaciones (de horario o medio) a propuestas de anuncios.

Infracción del Principio de Legalidad (Art. 4 Directrices)	Inducción a conducción temeraria y contraria a la Ley de Seguridad Vial	6
	Inducción a comportamientos imprudentes o negligentes	7
	Otros	8
Infracción del Principio de Veracidad (Art. 6 Directrices)	No identificabilidad de la naturaleza publicitaria del anuncio	2
	Inducción a error sobre las características y prestaciones del videojuego	-
	No indicación de la clasificación por edades según PEGI	27
Infracción del Principio de adecuación de la publicidad al público al que se dirige el videojuego (Art. 8 Directrices)		1
Nº RECLAMACIONES PRESENTADAS ANTE EL JURADO SOBRE VIDEOJUEGOS (De 01 ene'06 a 31 dic'06)		2

INVERSION PUBLICITARIA EN VIDEOJUEGOS EN 2006



EVOLUCIÓN DE LA INVERSIÓN PUBLICITARIA EN VIDEOJUEGOS



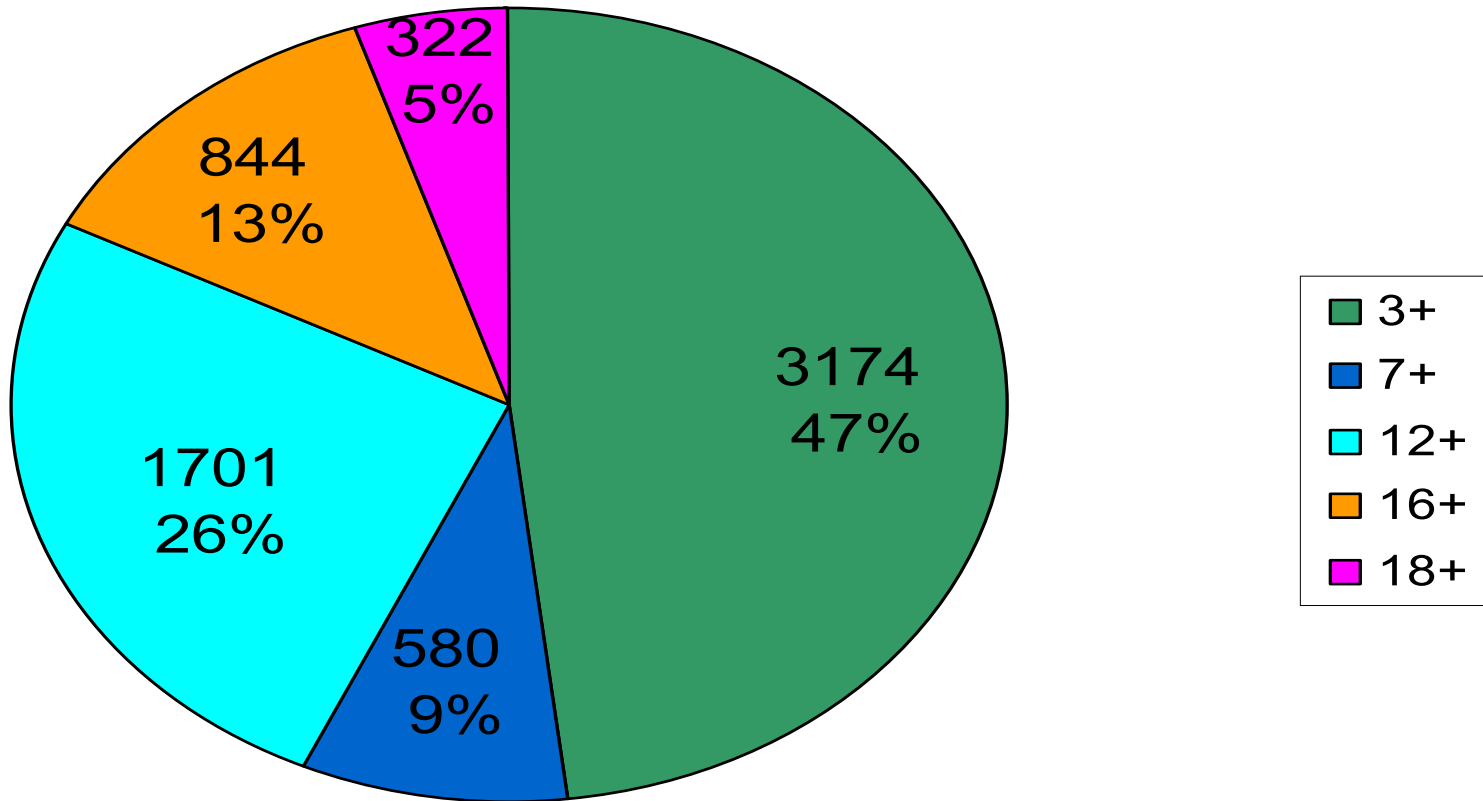
4- SISTEMA DE CALIFICACIÓN PEGI:

PRODUCCIÓN TOTAL DE VIDEOJUEGOS CALIFICADOS POR:

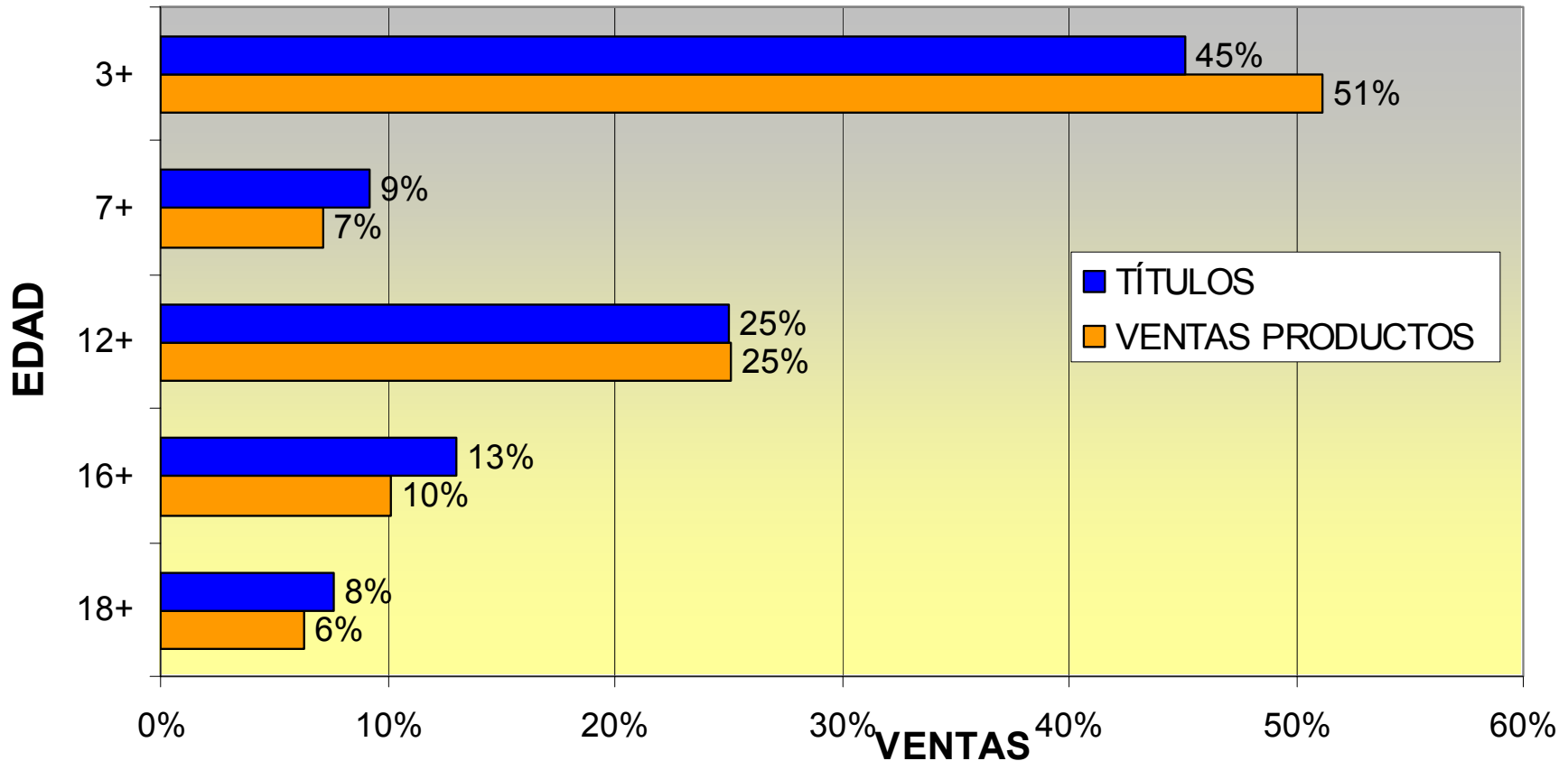
- Edad
- Plataforma
- Ventas y títulos en 2006 atendiendo a la edad.

CONOCIMIENTO DEL SISTEMA PEGI EN LA UE

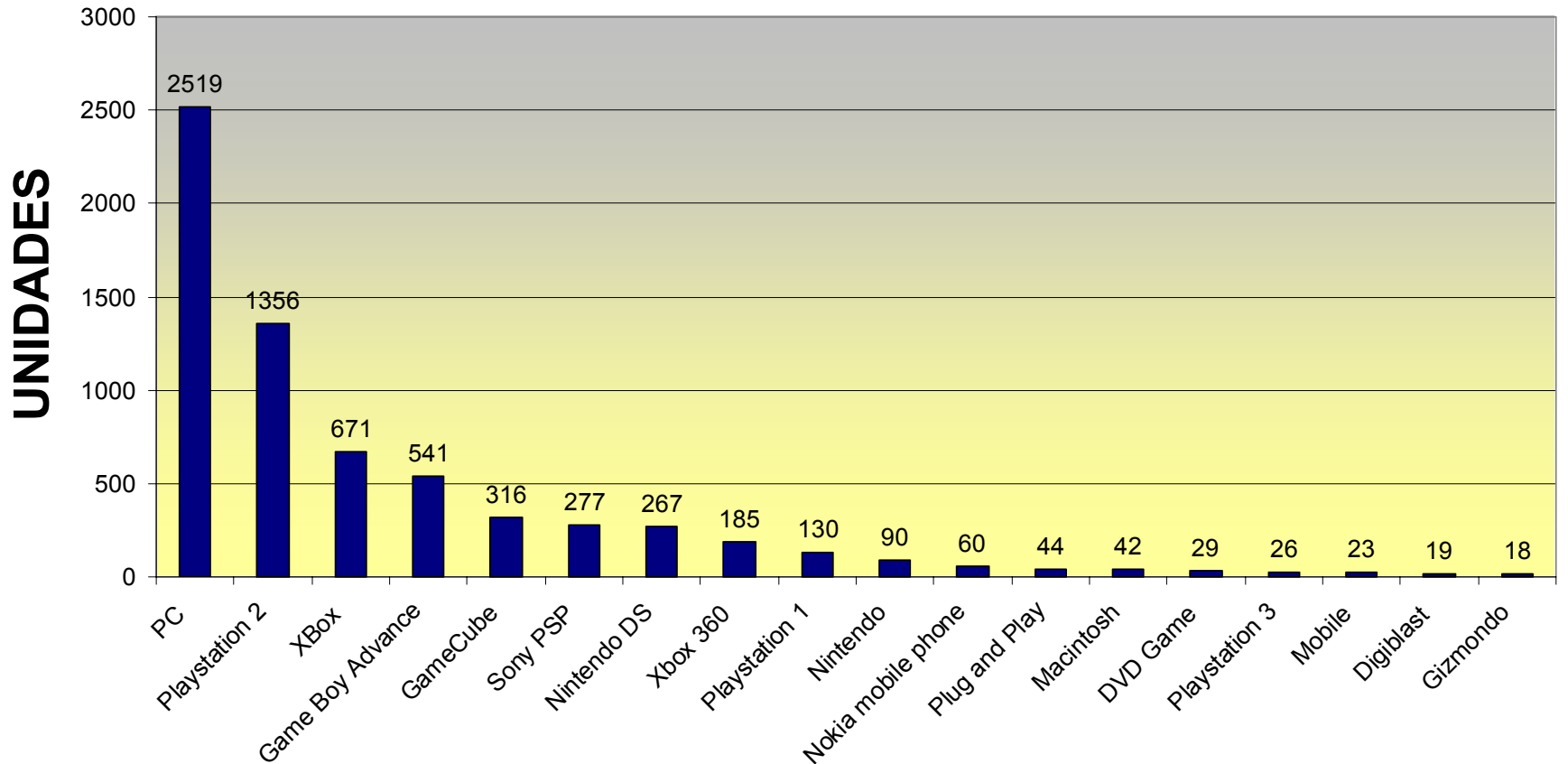
VIDEOJUEGOS CALIFICADOS DESDE LA IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA PEGI AL 31/12/06: 6.621



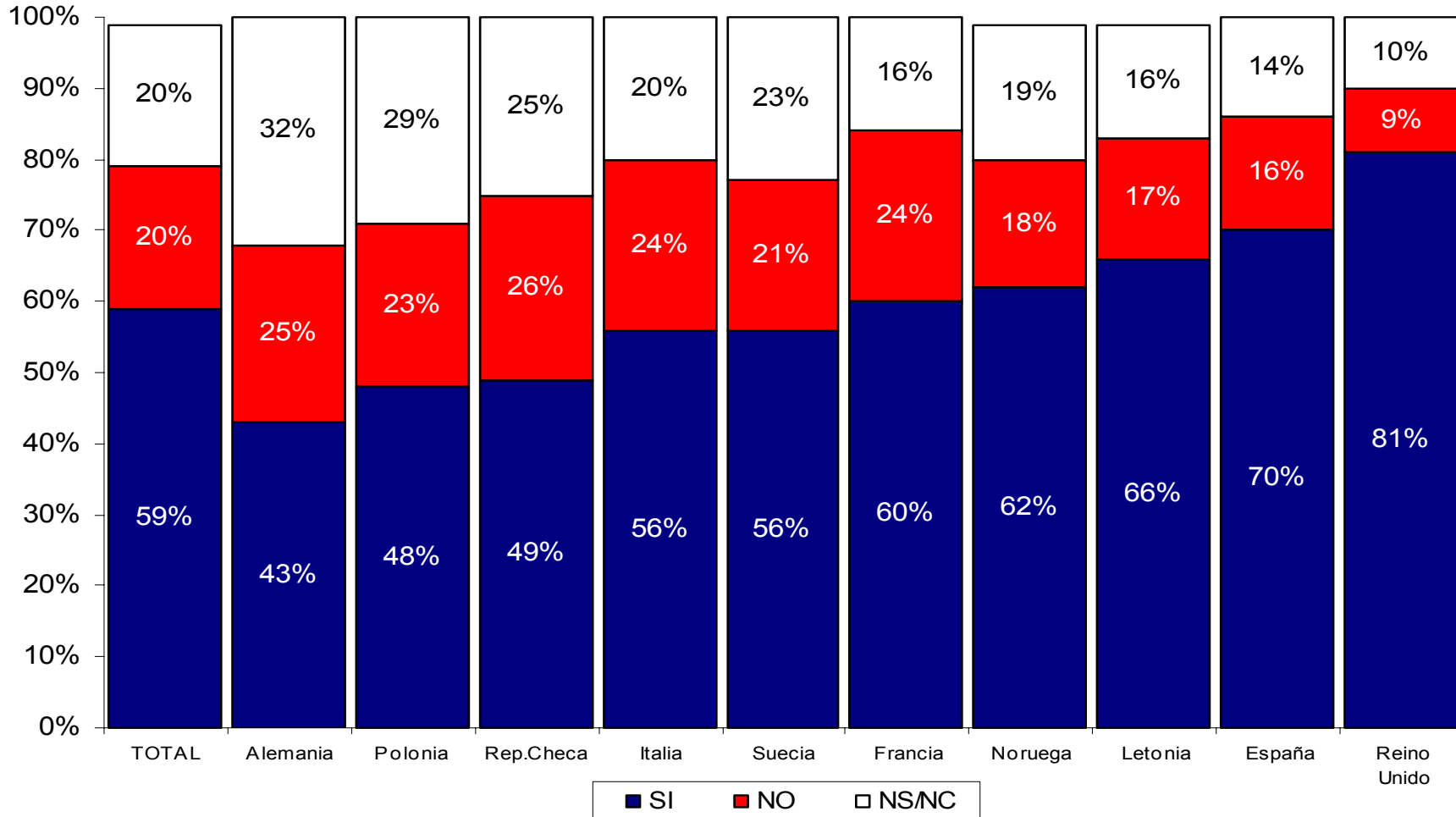
VALOR DE LAS VENTAS Y NÚMERO DE TÍTULOS LANZADOS EN 2006 SEGÚN CLASIFICACIÓN DE EDAD



DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN POR PLATAFORMAS DESDE LA IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA PEGI

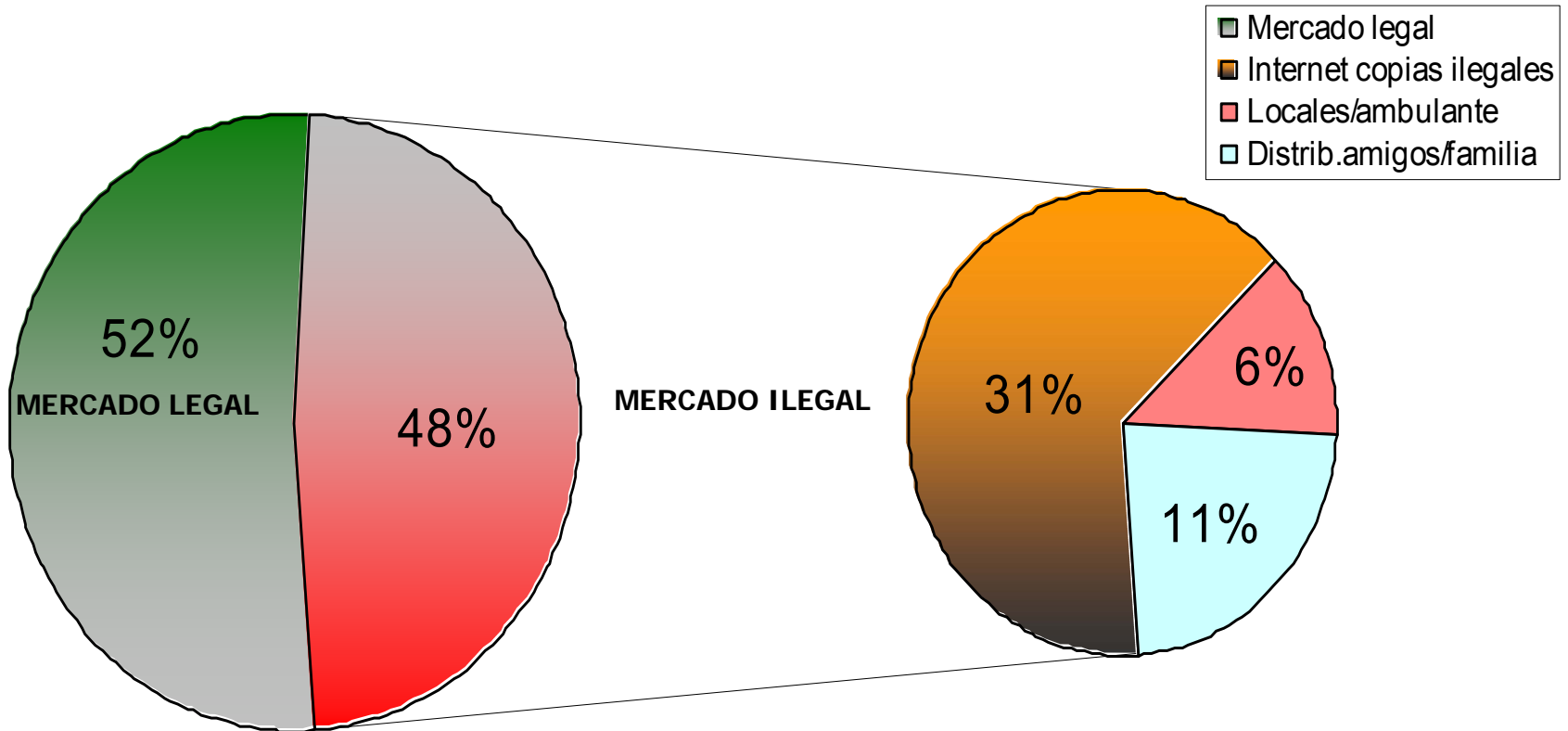


CONOCIMIENTO DEL SISTEMA DE CALIFICACIÓN EN EUROPA EN 2006

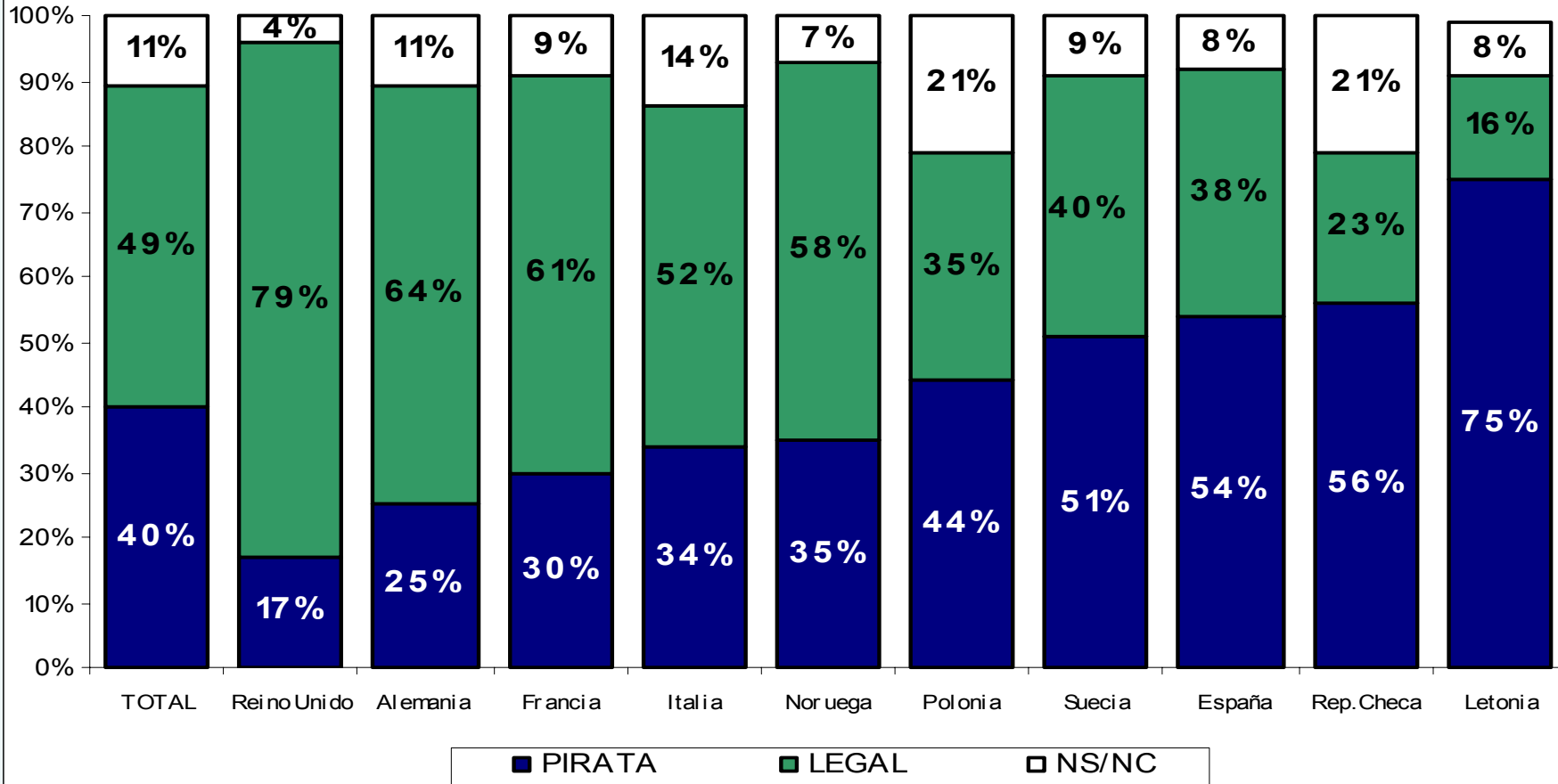


5- LA PIRATERÍA EN ESPAÑA Y LA UE

PIRATERÍA DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA EN 2006



DIS TRIBUCIÓN DEL PRODUCTO LEGAL Y PIRATA EN EUROPA



PIRATERÍA EN EUROPA SEGÚN PLATAFORMA

