

El *gaming* evoluciona con una mayor oferta de contenido y potencia de *hardware*



Las tendencias como la realidad virtual, el juego en la nube, los eSports, la inteligencia artificial generativa y el gaming móvil están remodelando el sector, ofreciendo nuevas formas de jugar, competir y disfrutar del entretenimiento digital.

El mercado de videojuegos en España continúa consolidándose como uno de los motores más importantes de la economía digital, pero también está experimentando un cambio en sus modelos de negocio y en las preferencias de los consumidores. Los datos recientes sobre el mercado del *gaming* en España muestran una disminución en la facturación general de los videojuegos en 2024, con un total de 850 millones de euros en ventas, frente a los 1.038 millones de euros registrados en 2023. Esta caída, aunque significativa, se debe en parte a la maduración de ciertos segmentos del mercado, como las consolas tradicionales, y el paso hacia nuevos modelos de distribución digital y servicios basados en la nube.

El *hardware* sigue dominando

El desglose de los ingresos por categoría de producto muestra que, a pesar de la disminución global en las ventas, el *hardware* continúa siendo el segmento más fuerte, con una facturación de 361 millones de euros. El *software*, por su parte, ha generado 334 millones de euros, y los accesorios alcanzan los 155 millones de euros. Aunque los consumidores estén recibiendo un mayor acceso a juegos a través de plataformas digitales, siguen invirtiendo en mejorar su experiencia de juego mediante *hardware* y accesorios de última generación.

En términos de unidades vendidas, las consolas han tenido una caída del 18,8 %, con 900.393 unidades comercializadas en 2024. Este descenso se refleja también en las ventas de videojuegos físicos, que han registrado una disminución del 16,4 %. Sin embargo, las ventas de accesorios y juguetes híbridos solo han caído un 4,5 %, lo que refleja el deseo de los consumidores de seguir mejorando su experiencia de juego, aunque se estén alejando de las consolas tradicionales.

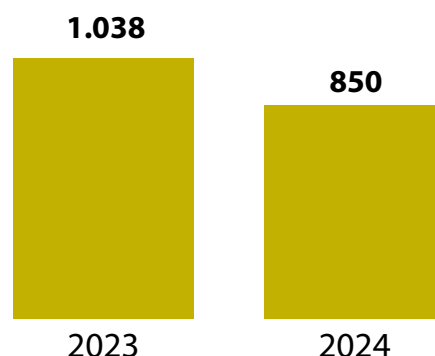
El panorama es aún más complejo cuando se observa la preferencia por dispositivos de juego. Según las estadísticas de uso de dispositivos, el *smartphone* es el dispositivo más popular para jugar, representando el 38 % de los juegos realizados. Las consolas, aunque siguen siendo una opción relevante, se encuentran muy cerca del *smartphone*, con un 37 %. Los PCs (24 %) y las tablets (17 %) completan la lista, destacando el creciente interés por dispositivos móviles y portátiles debido a su versatilidad. Por lo tanto, los usuarios se decantan por dispositivos accesibles y multifuncionales.

Inmersión en el juego

La realidad virtual (VR) y aumentada (AR) están llevando las experiencias de juego a un nuevo nivel. Ambas tecnologías permiten una gran inmersión en mundos digitales, proporcionando a los jugadores la sensación de estar realmente dentro del juego. En el futuro próximo, se espera que estos dispositivos sean aún más accesibles y estén integrados en los dispositivos de consumo masivo. Las experiencias de VR y AR se están perfeccionando para ofrecer una interacción más natural y fluida, mientras que los precios continúan bajando, haciendo que la adopción de estas tecnologías sea más común.

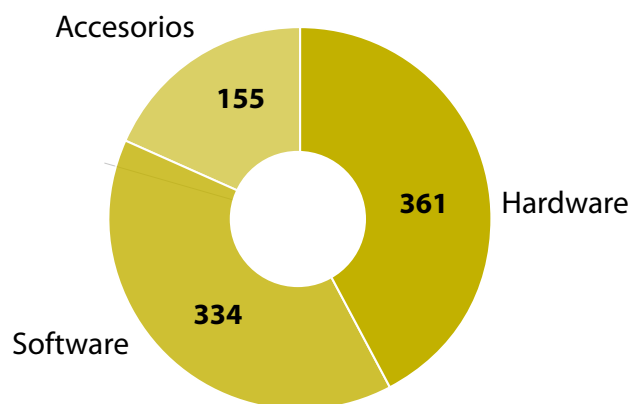
De esta forma, los dispositivos VR como los visores Oculus Quest 3 o los PlayStation VR 2 están revolucionando el mercado de las consolas y el PC. Los jugadores buscan una inmersión más profunda en los mundos virtuales, y la integración de la AR, que permite la superposición de elementos virtuales en el mundo físico, también abre nuevas posibilidades para experiencias híbridas.

MERCADO VIDEOJUEGOS* MILLONES DE EUROS



*Ventas en tiendas físicas.
Fuente: Consultoras. Elaboración: Electromarket.

FACTURACIÓN POR PRODUCTOS 2024 MILLONES DE EUROS



Fuente: AEVI. Elaboración: Electromarket.

A su vez, el avance en los periféricos (como guantes o trajes de cuerpo completo) y el perfeccionamiento de la calidad gráfica permitirán experiencias de juego más realistas, donde los jugadores puedan no solo ver, sino también sentir y moverse en un entorno virtual.

Gaming personalizado

La inteligencia artificial (IA) generativa está permitiendo la creación de mundos y personajes más dinámicos y adaptativos. Los desarrolladores de juegos están utilizando IA para diseñar personajes no jugables (NPCs) que reaccionan de manera inteligente a las acciones del jugador, lo que crea un entorno más realista y dinámico. La IA generativa también puede modificar la narrativa del juego en función de las decisiones tomadas por el jugador, lo que aumenta la rejugabilidad y personalización de los títulos.

La inteligencia artificial (IA) generativa está permitiendo la creación de mundos y personajes más dinámicos y adaptativos

Los jugadores experimentarán juegos más personalizados, en los que cada acción y decisión influye directamente en el desarrollo del juego. La narrativa no es fija, sino que cambia en función de las interacciones del jugador, lo que abre nuevas posibilidades para los desarrolladores en cuanto a la creación de experiencias más profundas y personalizadas.

Jugar sin límites

El juego en la nube está ganando terreno rápidamente como una alternativa accesible a las consolas tradicionales y PCs de alto rendimiento. A través de plataformas como Google Stadia, Xbox Cloud Gaming y NVIDIA GeForce Now, los jugadores pueden acceder a juegos de alta calidad sin la necesidad de tener *hardware* costoso. Esto ha permitido que el *gaming* llegue a un público más amplio, sin importar el dispositivo que tengan, siempre y cuando cuenten con una buena conexión a internet.

Por lo tanto, el modelo de suscripción ha convertido al *gaming* en la nube en una opción asequible y flexible. Los jugadores pueden acceder a grandes bibliotecas de títulos sin necesidad de realizar compras físicas ni gastar en costosos equipos. Esta modalidad también ha permitido a los desarrolladores ofrecer juegos a un público más amplio y diverso, eliminando las barreras de acceso.

El *gaming* en la nube también permite la sincronización instantánea entre dispositivos, lo que significa que un jugador puede comenzar una partida en su consola y continuarla en su teléfono móvil o PC sin interrupciones.

Un espectáculo global

El fenómeno de los eSports ha crecido exponencialmente en los últimos años. Las competiciones de videojuegos profesionales se están consolidando como eventos de gran escala, con audiencias masivas que rivalizan con los deportes tradicionales. Plataformas de streaming como Twitch, YouTube Gaming y Facebook Gaming están experimentando un auge en la visualización de eventos en vivo, con una comunidad global de seguidores que sigue a sus equipos y jugadores favoritos.

Así, los jugadores pueden interactuar en tiempo real con sus creadores de contenido favoritos, participar en transmisiones en vivo, y unirse a comunidades de seguidores para compartir su pasión por los videojuegos. Los eSports están convirtiéndose en una cultura global, y se espera que se consoliden aún más como una fuente importante de entretenimiento.

Convergencia de plataformas

El *gaming* móvil ha sido una tendencia en crecimiento en la última década, y se espera que siga dominando el mercado, especialmente con la expansión de la tecnología 5G, que permite juegos móviles con gráficos de alta calidad y experiencias más interactivas. Asimismo, el concepto de *cross-play*, que permite a los jugadores jugar juntos sin importar la plataforma que estén utilizando (consola, PC o móvil), se ha convertido en una de las principales demandas de los usuarios.

Los jugadores ahora tienen la libertad de disfrutar de sus juegos favoritos sin estar atados a una plataforma específica. Ya no importa si están jugando en una consola, PC o móvil; pueden unirse a sus amigos y competir juntos, sin importar la barrera tecnológica.

El *hardware* continúa siendo el segmento más fuerte, con una facturación de 361 millones de euros

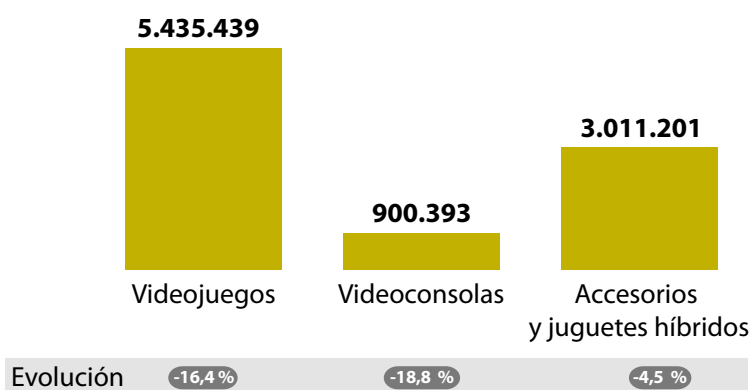
Mercado diversificado y accesible

En 2025, el mercado de videojuegos en España se enfrenta a un entorno de cambios rápidos. La tendencia hacia un *gaming* más accesible, con tecnologías como el juego en la nube y los dispositivos móviles de alto rendimiento, se complementa con el crecimiento de nuevas experiencias inmersivas y dinámicas gracias a la realidad virtual y aumentada. Las innovaciones tecnológicas continúan con avances en tarjetas gráficas de nueva generación, sistemas de refrigeración avanzados, y dispositivos portátiles como el ROG Ally o el MSI Claw, que permiten a los jugadores llevar su experiencia de juego AAA a cualquier lugar. La optimización de la resolución 4K a 144Hz, junto con las mejoras en el Ray Tracing, está transformando la manera en que experimentamos los gráficos digitales.

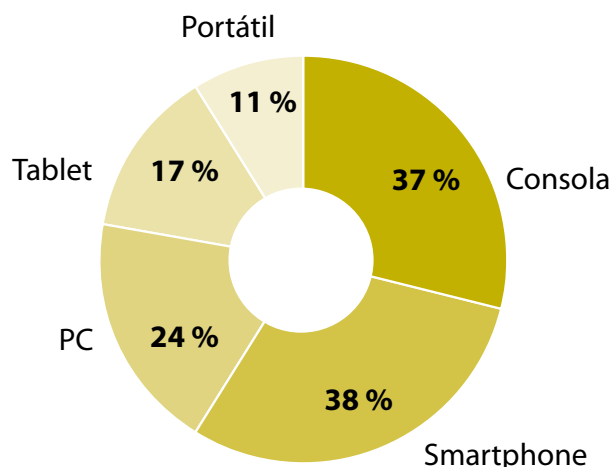
Por otro lado, la democratización del acceso al *gaming* a través de plataformas de nube y servicios de *streaming* está haciendo que los videojuegos sean más inclusivos y accesibles. La eliminación de la necesidad de *hardware* costoso significa que más personas pueden disfrutar de juegos de calidad sin restricciones de presupuesto. ▶

VENTAS POR SEGMENTO DE NEGOCIO 2024

UNIDADES



DISPOSITIVOS MÁS USADOS 2024



Fuente: AEVI. Elaboración: Electromarket.