

## **El éxito de Pokémon Go aumenta un 21% el uso de juegos online**

### **El boom de Pokémon Go va extendiéndose más allá del propio juego y ha provocado un crecimiento de usuarios en los portales que ofrecen juegos online**

El sector de los juegos online se encuentra de celebración, dado que después del lanzamiento de Pokémon Go, título que ha supuesto una revolución de la industria móvil, el mercado se ha visto muy impulsado. Cifras publicadas por la ISFE (Interactive Software Federation of Europe) poco antes del lanzamiento del juego de Nintendo confirman el efecto positivo que ha tenido la llegada de este juego, cuyo éxito ha derivado en una onda expansiva con la cual ha aumentado el consumo de otros títulos.

En el pasado año 2015 el consumo de juegos online, entre los que se suman aquellos títulos que se pueden disfrutar mediante navegador, los que funcionan bajo archivo ejecutable y también los de dispositivos móviles como Pokémon Go, creció un 21% respecto al ejercicio anterior. Se alcanzó un valor de mercado de 292 millones de euros en base al Gametrack establecido por ISFE y se preparó el camino para el impacto que ha tenido Pokémon Go en las últimas semanas, cuyos efectos se espera que deriven en un crecimiento de este porcentaje en la revisión del año 2016 una vez llegue el momento de valorar esta información.

Con este crecimiento de popularidad y rendimiento, portales online como TopiJuegos, han visto reforzado su valor entre el público, generando además un incremento de visitantes. Los usuarios han notado cómo el juego de la captura de pokémon ha reforzado el interés por el gaming online, provocando que ahora los jugadores busquen alternativas al juego de Nintendo en formato web. Estos usuarios han encontrado una alternativa muy sólida en páginas de minijuegos web, donde se les asegura que pueden disfrutar de un entretenimiento rápido y eficaz. Por otro lado, el interés por los juegos online también ha derivado en que crezca la atracción por estos portales debido a la variedad de juegos con los que cuentan y a la filosofía de proporcionar acceso a ellos de manera gratuita.

### **Cifras del mercado español**

El crecimiento en bolsa registrado por Nintendo después de lanzarse Pokémon Go ha sido superior al 25% según el mercado de valores, reafirmando la importancia del mercado del videojuego y su efecto positivo en la sociedad. En España, según la información estadística publicada por la AEVI (Asociación Española de Videojuegos), la industria ha crecido un 8,7% para superar los 1000 millones de euros en ingresos en el pasado año 2015. Los juegos online acompañan a la distribución en formato físico, aportándole un contrapeso debido a que da la oportunidad a los usuarios de disfrutar de todo tipo de experiencias sin necesidad de realizar ningún gasto en el proceso.

Esta buena situación se explica al ver que solo en España ya hay 15 millones de usuarios de videojuegos, destacando entre ellos un porcentaje muy equilibrado de hombres (53%) y mujeres (47%). A través de estos datos se confirma que los juegos online son para todos los públicos y que quedó muy atrás en el pasado el tiempo en el cual se trataba de un entretenimiento dirigido solo a unos grupos de edad. Aunque los principales grupos estadísticos son los de jugadores que tienen

edades comprendidas entre 6 y 24 años, se aprecia cómo año a año aumenta la cantidad de personas de entre 25 y 44 años que consumen videojuegos. Se trata de un ciclo que está logrando que el consumo de juegos de todo tipo aumente de forma considerable y en lo cual tienen mucho que decir propuestas de éxito como Pokémon Go, que en solo unos días ha superado los 30 millones de descargas. Con una previsión aún más optimista, el sector del videojuego continúa adelante y obtiene cada vez mejores resultados, ya sea en juegos de móviles, juegos web o títulos dirigidos a las consolas y los ordenadores.

**Datos de contacto:**

Bitablog

Nota de prensa publicada en: [España](#)

Categorías: [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [E-Commerce](#) [Dispositivos móviles](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>