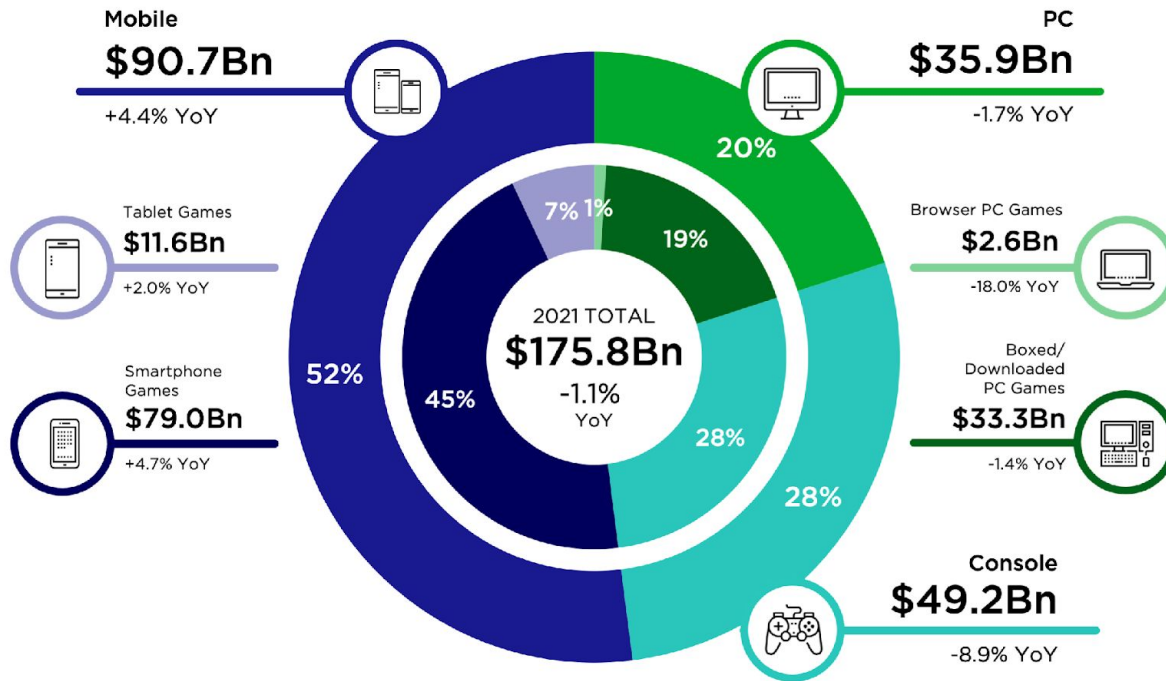




# 2021 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates

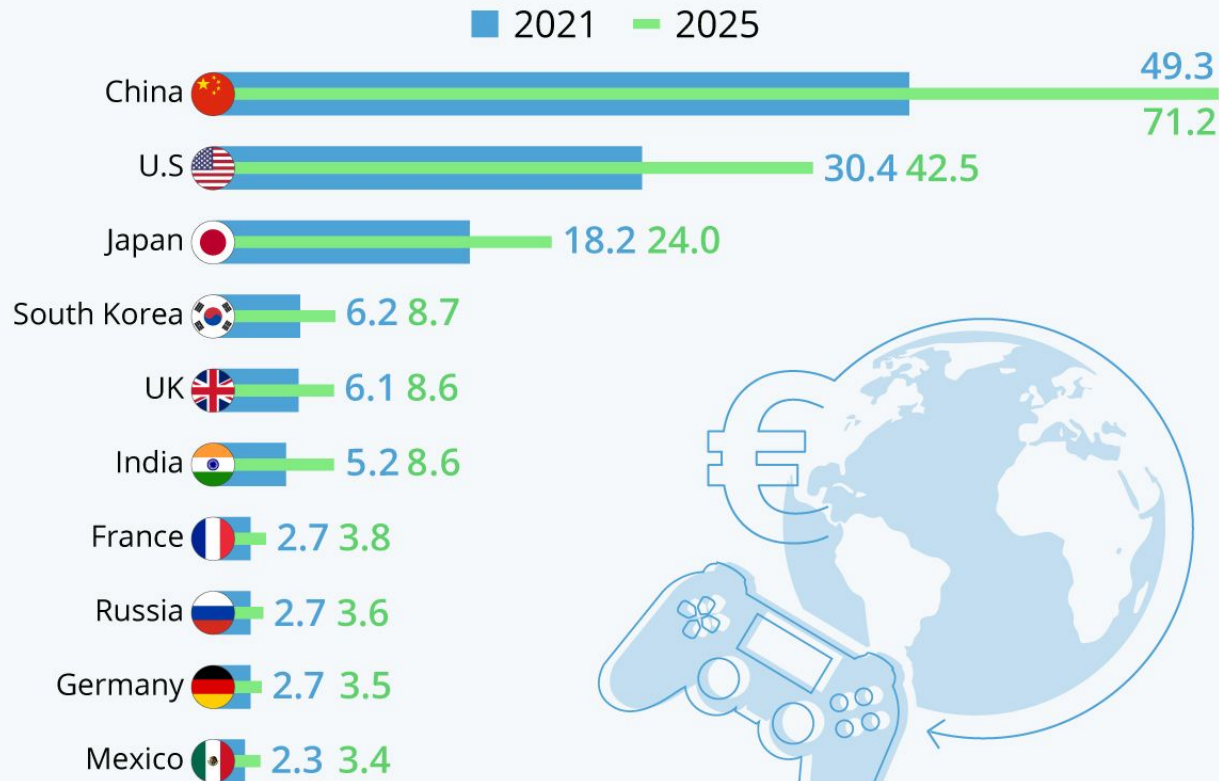


## \$90.7Bn

Mobile game revenues in 2021 will account for 52% of the global market

# The World's Top 10 Gaming Markets

Estimated revenue of video games per country (in billion U.S. dollars)



As of June 2021

Source: Statista Digital Market Outlook

#### SCANDINAVIA

16 million video game consumers

#### FRANCE

39 million video game consumers

#### SPAIN/PORTUGAL

34 million video game consumers

#### GREAT BRITAIN/IRELAND

37 million video game consumers

#### GERMANY/AUSTRIA

58 million video game consumers

#### ITALY

32 million video game consumers

#### BENELUX

18 million video game consumers



# WESTERN EUROPE

Video Game Market 2021



Artículos

Aproximadamente 16.900 resultados (0,08 s)

Cualquier momento  
Desde 2021  
Desde 2020  
Desde 2017  
Intervalo específico...

Ordenar por relevancia  
Ordenar por fecha

Cualquier idioma  
Buscar sólo páginas en español

Cualquier tipo  
Artículos de revisión

incluir patentes  
 incluir citas

Crear alerta

**Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos.**

[PDF] unr.edu.ar

[S García Cernaz](#) - 2018 - rephip.unr.edu.ar

... Los **videojuegos** son una actividad lúdica que tiene un lugar de privilegio en la vida cotidiana de las niñas, ... **principales** destinatarios de esta propuesta lúdica. El presente artículo tiene como objetivo hacer una revisión de los **principales** desarrollos teóricos e **investigaciones** ...

☆ Guardar 📄 Citar Citado por 14 Artículos relacionados Las 4 versiones 🔗

**Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria**

[PDF] unimilitar.edu.co

[FNR Espinosa](#) - Academia Y Virtualidad, 2021 - revistas.unimilitar.edu.co

... las **investigaciones** en las tres **principales** categorías de interés como son: tipos de herramientas TIC utilizadas, qué tipo de metodologías de investigación emplearon y por último cuáles son los **principales** ... **principales** conclusiones de los trabajos consultados sobre **videojuegos** ...

☆ Guardar 📄 Citar 🔗

**Videojuegos y trastorno del espectro autista: estudio sobre las preferencias y hábitos de adolescentes con trastorno del espectro autista en relación a los videojuegos**

[PDF] tecnocampus.cat

[ML Vázquez Venturo](#) - 2019 - repositori.tecnocampus.cat

... con TEA con escolarización normalizada respecto a los **videojuegos** comparado con un grupo de control sin dicho ... los **videojuegos**, sus géneros y los efectos positivos y negativos. También analiza las **principales investigaciones** relacionadas entre el TEA y los **videojuegos** ...

☆ Guardar 📄 Citar Artículos relacionados 🔗

**Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos**

[PDF] obercom.pt

[LSR Rossi](#) - Observatorio (Obs\*), 2018 - obs.obercom.pt

... **principales** tendencias analíticas de la investigación sobre **videojuegos** en América Latina y España. Para ello presentaremos tres vías de análisis de los **videojuegos** ... objetivos son las **investigaciones** que constituyen las crónicas de invención de **videojuegos**, las indagaciones ...

☆ Guardar 📄 Citar Citado por 10 Artículos relacionados Las 4 versiones 🔗

**Efectos de los géneros de videojuegos en la cognición de adultos sanos: una revisión sistemática**

[PDF] 206.167.239.107

[N de Oliveira Cardoso](#), [AJM Barrios](#)... - Neuropsicología ..., 2018 - 206.167.239.107

... aparecen como los **principales** consumidores de juegos ... los **videojuegos** utilizados por los autores de las **investigaciones** analizadas, género y las plataformas en las cuales estos juegos pueden ser utilizados. Tal como se esperaba hubo predominio en el uso de **videojuegos** ...

☆ Guardar 📄 Citar Citado por 4 Artículos relacionados Las 5 versiones 🔗

**Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación**

[PDF] raco.cat

[AV Saorín](#) - DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, 2018 - raco.cat

... , en líneas generales, las **principales investigaciones** o casos de estudio que corroboran que el uso de los **videojuegos** en el aula, así como, ... Otro de los objetivos es conocer cómo se deben emplear los **videojuegos** en el marco educativo y cómo diseñar actividades didácticas ...

☆ Guardar 📄 Citar Citado por 5 Artículos relacionados Las 3 versiones 🔗

**El profesorado español en la creación de de materiales didácticos: Los videojuegos educativos**

[PDF] uniriioja.es

[SD Gómez](#), [AG Barujel](#) - Digital Education Review, 2017 - dialnet.uniriioja.es

... arte del campo de la creación de **videojuegos** educativos por parte del profesorado español, ... documental sistemática con búsqueda en las **principales** bases de datos educativas (ERIC, ... A pesar de que ciertas **investigaciones** resaltan la ausencia de **videojuegos** en Educación ...

☆ Guardar 📄 Citar Citado por 14 Artículos relacionados Las 5 versiones 🔗

**Los videojuegos como objeto de investigación incipiente en Educación Matemática**

[PDF] upv.es

[L Albarracín](#), [A Hernández-Sabaté](#)... - Modelling in Science ..., 2017 - riunet.upv.es

... se han mostrado como una atractiva herramienta formativa en entornos de educación formales por dos aspectos **principales**. Por un lado, ... A partir de lo expuesto en esta revisión



**Videojuegos-Narración Persuasión Creatividad**  
**Grupo de Investigación de la Uvigo**  
**DIGRAES2021**



# ¿Quiénes somos?





**Beatriz Legerén Lago**  
Videogame Designer & Academic  
Researcher



**Vicente Badenes Plá**  
Profesor Planificación y Gestión de  
Medios & Investigador



**Michael Santorum**  
Profesor de narrativa & Game Designer



**Marcos Antón Roncero**  
Profesor de creatividad y diseño en  
videojuegos & Investigador  
especializado en esports



**Julinda Molares Cardoso**  
art director & design and brand &  
academic research



**Fco Javier Gayo**  
Profesor de narrativa & investigador en  
Vg



**Mercedes Betegón**  
Profesor de narrativa & investigador en  
Vg



**Jaime Barahona Martínez**  
Profesor de narrativa & investigador en  
Vg



**Carmen López de Aguilera Clemente**  
Profesora de técnicas de investigación  
y audiencias & investigadora  
especializado en estrategias y mk

## Nuestras líneas de investigación

El sector Media & Entertainment (M&E) incluye múltiples segmentos de mercado: Cine, Televisión, Música, Publicaciones, Radio, Internet, Publicidad and Juegos (videojuegos).

Nosotros ponemos el foco en estos últimos\*:

### Videojuegos y Publicidad

Y especialmente en el ámbito de los Videojuegos, dónde trabajamos con estas temáticas:

**Desarrolladores**  
**Empresas y Modelos de**  
**negocio**  
**Usuarios**

**Narración**  
**Diseño de juegos**  
**Creatividad**  
**UX**

**eSports**  
**Advergaming**  
**Comunicación y Publicidad**  
**en diferentes plataformas**

*\* Aunque no olvidamos las anteriores si tienen que ver con nuestro foco.*



# Cómo lo hacemos

01

02

03

04

05



## Nos hacemos preguntas

Compartimos por mail, drive, videoconferencia las posibles convocatorias para publicar & presentar

## Equipo

En función del perfil de cada uno por temática, experiencia profesional, perfil académico...etc creamos el grupo que se centrará en cada convocatoria

## Research

A picar piedra. Investigar y redacción del paper, ponencia, curso del equipo correspondiente

## Envío

Se envía la publicación & investigación al Congreso & revista que hace la convocatoria

## Publicación

Se publica y se comparte con el equipo los nuevos avances

## Qué ofrecemos

- **Asesoramiento** en el diseño y desarrollo de productos de entretenimiento interactivo.
- **Dirección y coordinación de actividades** relacionadas con el sector del gaming. Como pueden ser GameJams, torneos de E-sports.
- **Análisis de campañas de comunicación** en el ámbito de los E-sports.
- Análisis de la comunicación y publicidad de las diferentes plataformas y productos de videojuegos.
- Análisis de la creatividad de productos interactivos
- Análisis de los modelos de negocio de productos de entretenimiento

## Dónde nos encontramos

El grupo está físicamente **ubicado en la Universidad de Vigo**, pero la variedad de ubicaciones geográficas de sus miembros el perfil tecnológico de los mismos, nos encontramos **online**.

En breve contaremos con nuestra propia web, donde publicaremos las investigaciones en las que estamos trabajando actualmente.

Mientras tanto podéis poneros en contacto con su **coordinadora**.

[blegeren@uvigo.es](mailto:blegeren@uvigo.es)

¡Muchas gracias!