

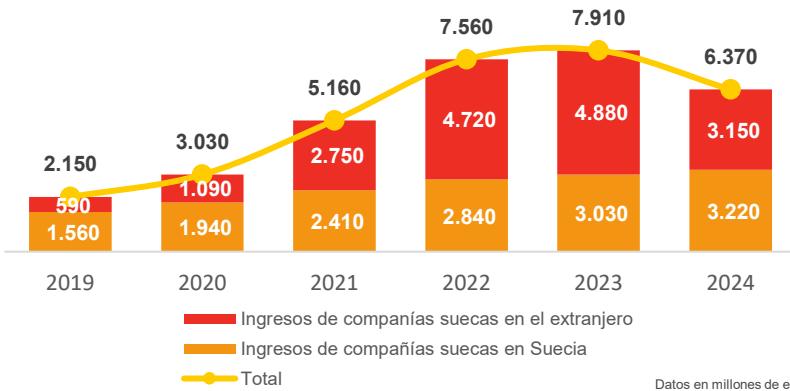
EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS EN SUECIA

2025

Definición del sector

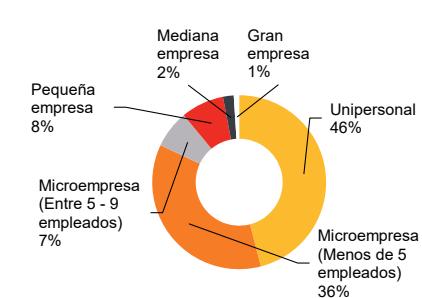
- El sector del videojuego comprende el **conjunto de actividades relacionadas** con la creación, producción, publicación, distribución y comercialización de **contenidos interactivos digitales**, diseñados para ser ejecutados en diferentes plataformas de **hardware**.
- Existen **dos segmentos principales**: el **segmento mobile** (juegos para *smartphone*) que se distribuye exclusivamente por el canal digital, y el de consolas y PC, que puede ser distribuido por canal digital o físico, al existir ediciones en copia física (disco o cartucho) de algunos videojuegos.
- Los videojuegos no disponen de código arancelario al ser **bienes intangibles**, y son considerados servicios electrónicos cuando se comercializan en formato digital. Los soportes físicos (discos, cartuchos), que sí disponen de código arancelario, pueden albergar otros contenidos diferentes a los videojuegos.
- Los **principales códigos NACE** relacionados con la actividad propia del sector son 58.21 (Edición de videojuegos) y 62.1 (Actividades de programación).

Facturación del sector 2019 - 2024

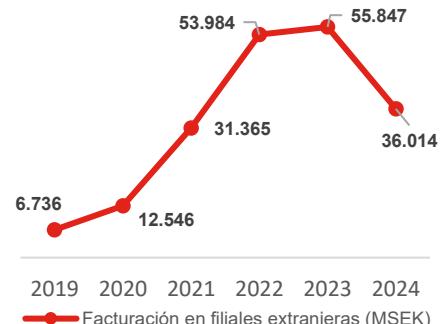


Tejido empresarial

1.101 empresas en total en el sector



Facturación de filiales en el extranjero



Producción local

Top 10 compañías suecas por volumen de ventas en 2024 – 2025

	King	665
	Mojang Studios	309
	Paradox Interactive	194
	Embracer Group	157
	EA DICE	153
	Exertis Ztorm	126
	Toca Boca	126
	Avalanche Studios Group	110
	G5 Entertainment	99
	Sharkmob	92

Datos en millones de euros

Demanda

- A pesar de que las perspectivas demográficas en Suecia apuntan al envejecimiento de la población, se estima un aumento de la base de consumidores adultos.
- En Suecia, **6,9 millones de personas juegan habitualmente**, de las cuales 4,2 son usuarios de pago. El volumen de consumo alcanzó en 2024 un valor aproximado de 726 millones de euros.
- El **ingreso medio por usuario** (ARPU) se cifra en 185,9 USD, superior a la media global de 118,3 USD.
- Con respecto a los **factores de decisión de compra**, destacan las reseñas de otros usuarios y la búsqueda del equilibrio calidad/precio bajo el concepto *lagom*, siendo el precio final poco importante.
- El juego multiplataforma, los servicios de suscripción, el fenómeno *kidult* y la personalización con IA son algunas de **las principales tendencias** de los consumidores suecos.

Precios

Datos en euros

Los **juegos para smartphone** (segmento *mobile*) son de **distribución exclusivamente digital**, y utilizan mayormente el formato **freemium**, que permite descargar el juego de forma gratuita y generar ingresos mediante compras dentro del mismo. Los juegos de mayor calidad siguen un modelo **premium**, en el que el usuario paga una sola vez. Según el *store check* realizado, estos precios se sitúan entre 9 y 239 SEK.

Los **juegos de consola y PC** pueden adquirirse en formato digital y físico, y puede establecerse una clasificación del precio estimado según la escala de su desarrollo:

- Indie** · ≤ 30 € - desarrollos pequeños normalmente de estudios independientes.
- AA** · 31 – 50 € - presupuestos más elevados, recursos técnicos más avanzados.
- AAA** · ≥ 51 € - grandes producciones, presupuestos elevados y ciclos de desarrollo largos.

Según el *store check* realizado, los precios en formato físico suelen ser más elevados para un mismo título.

EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS EN SUECIA

2025

Percepción del producto español

- Existen cinco empresas de videojuegos suecas implantadas en España, aportando valor al ecosistema de videojuegos en el país.
- Entre los profesionales del sector existe una **idea general** sobre que los videojuegos que se hacen en España suelen ser proyectos muy pequeños, *indies* o juegos para móvil.
- Barcelona es el principal polo de desarrollo de videojuegos en España, y se encuentra muy bien posicionada internacionalmente.
- Los **videojuegos** en general no poseen una "marca país" fuerte; su procedencia no suele ser importante. Es el *publisher* el que suele ser conocido por el consumidor.

Canales de distribución

Software Canal físico

Un 55,1 % del **software** en formato físico se vende a través de **retailers** con establecimiento físico, aunque esta proporción ha disminuido; en 2018 era del 76 %.

Canal online

Representa el **98 %** del total de las ventas de **software** en **formato digital**. Por otra parte, la cuota de venta de **software** en formato físico por este canal es del 44,9 %.

Hardware Canal físico

El **hardware** son las consolas, los periféricos y los equipos de AR/VR. Las ventas de **hardware** por este canal han disminuido del 80,2 % en 2018 al 59,6 % en 2023.

Canal online

Las **ventas por el canal online** han crecido más de un 20 % en el último lustro, tendencia que se espera que continúe.

Perspectivas del sector

- Las previsiones apuntan a una **tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR)** del **1,1 %** para el período 2023–2028, con un volumen de ventas total estimado de 11.865,3 millones de coronas, equivalente a unos 1.038 millones de euros.
- Las tres **categorías con mayor previsión de crecimiento** son los equipos de AR/VR, las compras dentro del juego y los juegos **online** y suscripciones.
- El crecimiento de los **eSports** a raíz de su inclusión en la Federación Nacional de Deportes, el desarrollo de títulos para AR/VR y el juego multiplataforma, la creciente aplicación de la IA a los procesos de desarrollo y la expansión del canal **online** son algunas de las **tendencias más destacadas** del sector de cara al futuro.

Información práctica

Ferias y eventos

Nordic Game
nordicgame.com

Sweden Game Conference
swedengameconference.se/en/

Umeå Game Conference
ugconf.se

DREAMHACK Stockholm
dreamhack.com/stockholm/

For Devs Conference
dataspelsbranschen.confetti.events

Invest in Games
investinggames.se

Asociaciones

Asociación de la Industria Sueca del Videojuego
dataspelsbranschen.se

Asociación de eSports en Suecia
[Svenska E-sportförbundet \(SESF\)](http://www.svenskesport.se)

Instituciones

Game Habitat
gamehabitat.se

East Sweden Game
eastswedengame.se

Sweden Game Arena
swedengamearena.com/en/

Más info

Accede aquí al estudio de mercado completo

Realización
Carlos Hernández Pajuelo

19 de noviembre de 2025
Estocolmo

Supervisión
Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Estocolmo

<http://suecia.oficinascomerciales.es>

Editado
ICEX España Exportación e Inversiones, E.P.E.

Este documento tiene carácter exclusivamente informativo y su contenido no podrá ser invocado en apoyo de ninguna reclamación o recurso. ICEX España Exportación e Inversiones no asume la responsabilidad de la información, opinión o acción basada en dicho contenido, con independencia de que haya realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información que contienen sus páginas.

Si desea conocer todos los servicios que ofrece ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar la internacionalización de su empresa contacte con:

Ventana Global
913 497 100 (L-J 9 a 17 h; V 9 a 15 h)
informacion@icex.es
www.icex.es

Noviembre, 2025 · NIPO 224250273

