

La del videojuego continúa siendo la principal industria cultural del planeta, superando en recaudación conjunta a la del cine y la música. El ocio electrónico generó 188.800 millones de dólares en 2025 y podría rebasar los 200.000 este mismo año, según el último informe publicado por la firma de análisis Newzoo. El número de jugadores tampoco ha dejado de crecer: se estima que son ahora mismo más de 3.700 millones en todo el mundo (incluyendo usuarios de consolas tradicionales, ordenadores y teléfonos móviles). Para entender el porqué de esta popularidad, nada mejor que repasar los diez videojuegos más vendidos de todos los tiempos.

Minecraft (350 millones de copias vendidas)

La primera versión de Minecraft surgió en 2011 a manos del desarrollador sueco Markus Persson, quien ideó un mundo abierto que los usuarios podían modificar a placer. Se trata, por tanto, de un título infinito, donde apilar bloques para conformar distintas estructuras e interactuar con el resto de jugadores, lo que le ha permitido sobrevivir hasta nuestros días. Tal fue su éxito que Microsoft adquirió el estudio responsable (Mojang) en 2014, previo desembolso de 2.000 millones de euros. No ha habido plataforma de videojuegos que no haya contado con una versión de Minecraft, cuyo éxito se explica por haberse convertido en un espacio digital de encuentro para los más jóvenes. También ha sido respaldado por la comunidad educativa (cuenta con una edición pensada para entornos escolares), al espolear la creatividad y la resolución de problemas.

Grand Theft Auto V (225 millones)

La serie Grand Theft Auto ('GTA') no ha estado exenta de polémica por su violencia explícita y el abordaje de temáticas adultas que a menudo han impactado entre los jóvenes, dada la popularidad de estos juegos y el desinterés de muchos padres a la hora de restringir a sus hijos el acceso a contenidos inapropiados. Sea como fuere, la quinta entrega principal mereció el aplauso unánime de la crítica al presentar, «un logro colosal en materia de ingeniería técnica», según 'The Daily Telegraph'. Para Alfonso Gómez, codirector del Bilbao International Games Conference (BIG Conference), GTA V destaca también por «una narrativa que aborda el sueño americano y sus grietas desde la provocación, pero sin renunciar a tramas complejas».



Los videojuegos más vendidos de la historia (y por qué triunfan)

De Minecraft a la saga de Mario pasando por GTA, este sector conquista a usuarios de todas las edades. Ya mueve cerca de 200.000 millones de dólares



JO SÉ CARLOS CASTILLO

Tetris (132 millones)

Aunque las ventas de Tetris superan ampliamente los 500 millones de copias al considerar todas sus versiones, la más exitosa hasta la fecha es la desarrollada en 2006 por Electronic Arts. Esta edición para te-

léfonos móviles superó los 100 millones de descargas (pagadas) en tan solo cuatro años, seguramente porque se trata de uno de los juegos más conocidos de la historia y su mecánica —encajar las piezas que van cayendo por la pantalla— resulta tan simple como adictiva.

En palabras de Fernando Gil, autor de 'Tetris: El rompecabezas que

revolucionó el mundo', este videojuego «fue el primero en demostrar que son para todo el mundo. Es un idioma universal que ha sabido evolucionar y adaptarse a las nuevas tecnologías».

Wii Sports (82,9 millones)

Aunque Wii Sports no se vendió como tal (vino incluido en la caja



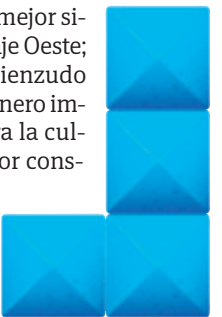
de Wii, una de las consolas más exitosas de todos los tiempos), no es menos

cierto que mucha gente se hizo con la máquina exclusivamente para jugarlo. Eso lo convierte en digno integrante de este ranking por derecho propio. Consistió en una recopilación de juegos deportivos (tenis, bolos, boxeo...) protagonizados por avatares creados a imagen y semejanza de los jugadores.

¿La peculiaridad? Se controlaban imitando los movimientos reales de tenistas, jugadores de bolos y boxeadores gracias a los sensores incorporados en el mando de la consola. Ahí reside, de hecho, el motivo de su éxito: la complejidad con que muchos percibían eso de pulsar botones desapareció. Madres y abuelos se animaron a jugar frente al televisor por primera vez sabedores de que tan solo tenían que hacer 'aspavientos'.

Red Dead Redemption 2 (82 millones)

Rockstar Games, también responsables de GTA, firmaron esta secuela en clave de western allá por 2018. Entonces, Antonio Santo, director de la agencia de comunicación especializada Jaleo PR, lo definió como «el mejor simulador del Salvaje Oeste; un sentido y concienzudo homenaje a un género importantísimo para la cultura americana por constituir uno de sus mitos fundacionales». Vistas las cifras de ventas, los usuarios le dieron la razón.



Completando el 'top ten'

Las 'carreras locas' de Mario Kart 8 consiguieron despachar (versión 'deluxe' incluida) la friolera de 79 millones de copias gracias a su diversión accesible y desenfadada; mientras que **PUBG: Battlegrounds** (un juego por internet donde vence el último en pie, al más puro estilo del gratuito Fortnite) supera los 75 millones desde su lanzamiento en 2017. Cierran el listado la aventura de acción **Terraria** (64 millones); la tercera adaptación al videojuego de la saga literaria The Witcher, **'The Witcher 3: Wild Hunt'**, con 60 millones de copias a sus espaldas, y el **Super Mario Bros.** de 1985 (58 millones). Lejos de perder fuelle, el fontanero saltarín de Nintendo está más vivo que nunca gracias al éxito de sus últimas aventuras tridimensionales y sendas incursiones cinematográficas de la mano de Universal. La última, 'Super Mario Galaxy: La película', se encamina a los 1.000 millones de dólares recaudados a nivel global.