

## La indústria espanyola del videojoc consolida les bones expectatives de creixement

Publicat per [Centre d'Informació i Documentació](#) [1] el 15/01/2018 - 12:45 | Última modificació: 15/01/2018 - 15:22



[Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, DEV](#) [2]

- La facturació va arribar en 2016 els 617 milions d'euros, un 21% més que 2015.
- L'ocupació en el sector va créixer un 20%, sumant 5.440 professionals en 2016.
- Malgrat el creixement en facturació i ocupació, per primera vegada des que es compten dades històriques ha caigut el nombre d'estudis actius

Con el apoyo de



# LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2017



Promovido por



**El sector productor de videojocs espanyols va facturar el 2016: 617 milions d'euros, un 21% més que 2015, i va incrementar la seva plantilla un 22%, arribant als 5.440 professionals**, segons revela el Llibre Blanc del Desenvolupament Espanyol de Videojocs en la seva edició 2017, que es va presentar el dijous 11 de gener a Madrid per l'Associació Espanyola d'Empreses Productores i Desenvolupadores de Videojocs i Software d'Entreteniment (DEV) amb el suport de l'ICEX Espanya Exportació i Inversions.

Aquest estudi recull les principals dades de la indústria espanyola de desenvolupament de videojocs, investiga sobre les tendències que seguirà la producció de continguts interactius, i avalua les seves necessitats, i trasllada al Govern i a la resta de les administracions públiques les recomanacions imprescindibles per a l'impuls d'aquest sector tan important.

## UNA INDÚSTRIA EN EL CAMÍ DE LA CONSOLIDACIÓ

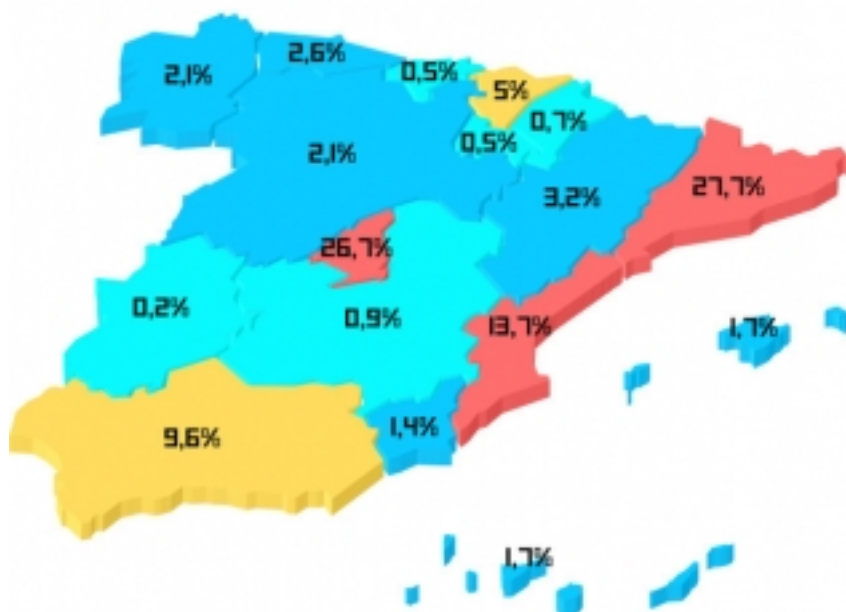
La indústria espanyola del desenvolupament de videojocs ha entrat, per primera vegada en els últims anys, en una **fase de consolidació**. Actualment existeixen a Espanya **450 empreses i estudis legalment constituïts, a més d'altres 130 projectes** a l'espera de constituir-se. Pel que fa a 2016, la xifra actual suposa una **reducció del 6% d'estudis en actiu**.

## Evolución del número de empresas censadas en España



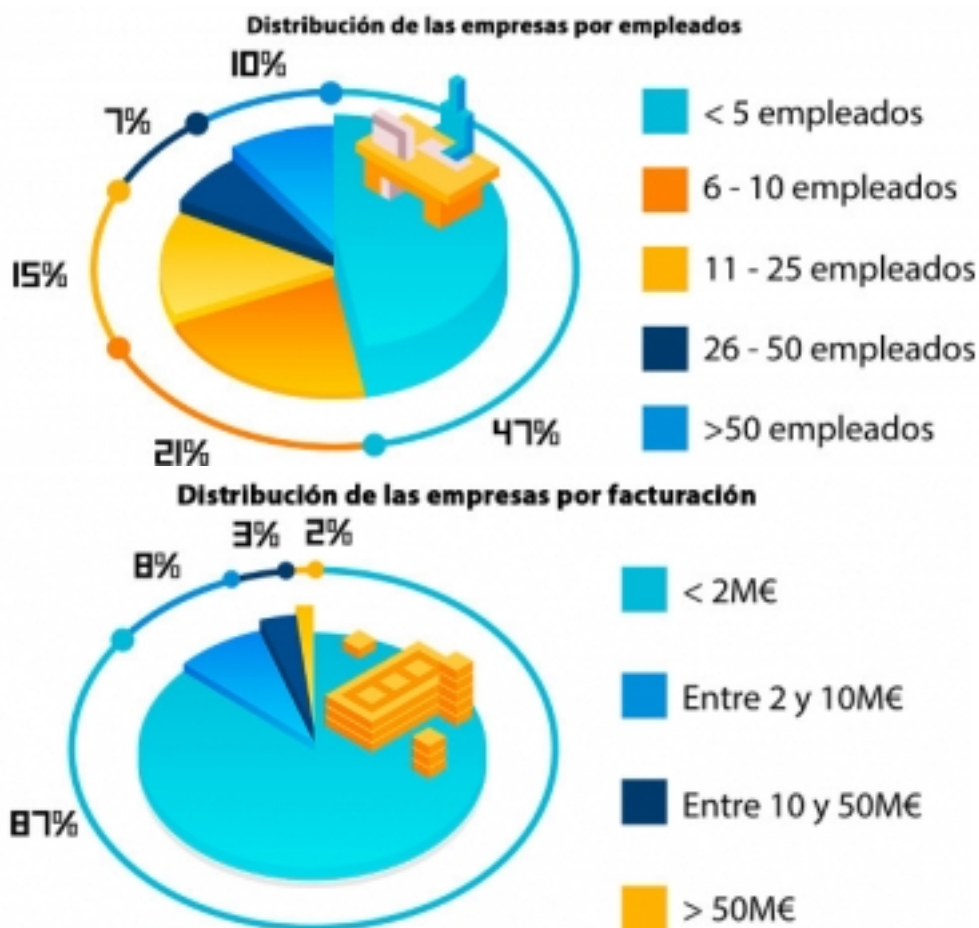
Año

## Distribución territorial de las empresas y estudios de videojuegos



El 80% de les empreses i estudis actius a dia d'avui no existien fa 10 anys. Aquest creixement s'ha vist accelerat en els últims 5 anys, durant els quals s'ha creat el 52% de les empreses actuals.

La conseqüència d'això, és un teixit empresarial polaritzat i compost principalment per una àmplia base de **microempreses**, poques petites empreses i molt escasses de mida mitjana o gran. El 47% dels estudis espanyols dona feina a menys de 5 empleats i el 87% factura menys de 2 milions d'euros.



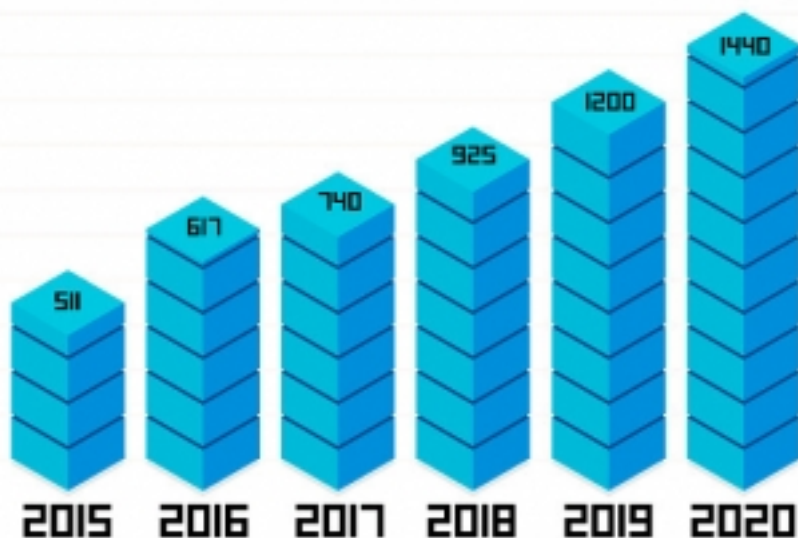
D'altra banda, es tracta d'un sector jove i qualificat: el **49%** dels/de les **treballadors/des té menys de 30 anys** i el **64%** han cursat **estudis superiors** (licenciatura, postgrau).

### **LA FACTURACIÓ I L'OCUPACIÓ van créixer un 20%**

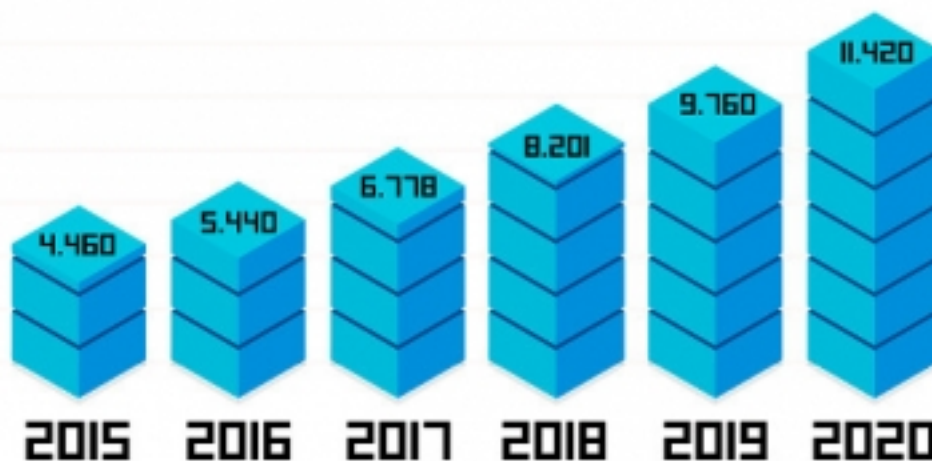
La facturació de la indústria espanyola va assolir al **2016 els 617 milions d'euros**, un 21% més que 2015. És possible estimar una previsió de creixement anual del 23,6% (CAGR 2016-2020), el que suposaria assolir el 2020 els 1.440 milions d'euros de facturació.

De la mateixa manera, l'**ocupació directa en el sector va créixer un 20%**, sumant 5.440 professionals en 2016. També les **previsions d'evolució de l'ocupació** són positives, i ens porten a estimar un **creixement a una taxa composta anual** (CAGRE 2016-2020) **del 20,37%**, fins arribar als 11.420 llocs de treball directes en 2020.

Estimación de crecimiento de la facturación del sector (M€)



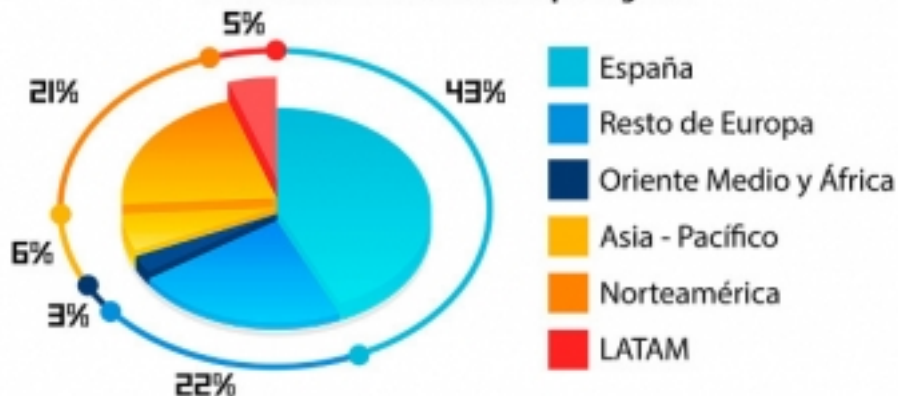
Evolución prevista del empleo en el sector (empleados/as)



### UN SECTOR AMB CLARA VOCACIÓ INTERNACIONAL

La indústria espanyola de desenvolupament de videojocs es confirma un any més com altament exportadora, ja que, de mitjana, el **57% dels ingressos de les empreses del sector prové dels mercats internacionals**.

Distribución de la facturación por regiones





## REALITAT VIRTUAL I ESPORTS, TENDÈNCIES PRINCIPALS

El **40% de les empreses espanyoles ja han dut a terme desenvolupaments per Realitat Virtual**, mentre que més de la meitat pretén fer-ho en un futur proper. Els eSports, representen un mercat molt prometedor, però encara a l'espera de demostrar models de negoci viables per a les empreses, sobretot per als estudis de desenvolupament. **Un de cada cinc estudis espanyols desenvolupa 'serious games'**.

## EL REPTE DE LA FORMACIÓ

Gràcies a la gran oferta actual de formació en videojocs a Espanya, per primera vegada es donen les condicions de poder generar una gran oferta de professionals. No obstant això, aquesta realitat contrasta amb el fet que encara **la meitat de les empreses espanyoles té dificultats per trobar perfils amb formació adequada al mercat**.

A més, si la indústria no evoluciona segons les expectatives, serà més difícil assegurar una ocupació a la totalitat dels nous titulats.

## FINANÇAMENT, PRINCIPAL NECESSITAT DE LES EMPRESES

En l'acte es va presentar un avanç de l'informe "**Les 3D del Finançament de Videojocs**", un projecte que busca connectar l'oferta del capital inversor amb la demanda de projectes invertibles de desenvolupament de videojocs a Espanya, a través d'una major conscienciació sobre les seves característiques i processos associats. De mitjana, **el 91% del capital social de les empreses espanyoles de videojocs procedeix únicament dels socis fundadors**; el 92% d'elles finança la seva operativa amb mitjans propis, i el 48% també ho fa autofinançant amb els ingressos de la seva pròpia activitat.

## CAL UN AMBICIÓS PLA DE SUPORT PÚBLIC

La indústria espanyola de desenvolupament de videojocs necessita **un ambiciós Pla de suport públic que permeti la creació a Espanya d'un gran ecosistema enfocat a l'excel·lència**, que faci rendible l'activitat dels estudis ja creats, fomenti la creació sostenible de noves empreses, i asseguri un procés d'acompanyament que permeti la seva consolidació a la fases més crítiques de la seva maduració empresarial, al mateix temps impulsant l'entrada d'inversors privats.

"El futur de la nostra indústria depèn en gran part de l'èxit dels estudis independents i de l'ocupació que puguem generar per als futurs professionals. Necessitem per tant iniciatives tant públiques com privades que canalitzin, acompanyin i facin créixer aquesta important pedrera de gran talent per que aconseguim a Espanya una indústria capaç d'escometre grans produccions que ens posicionin en el lloc que mereixem " va assenyalar **Luis Quintans**, president de **DEV**.

Font [Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, DEV](#). [2]

PDF [Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2017](#). [3]

HTLM [Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2017](#). [4]

[Inicieu sessió](#) [5]o [registreu-vos](#) [6] per a enviar comentaris

**Categories:** indústries culturals i creatives

**Categories:** Estadístiques

**Categories:** Economia



**Etiquetes:** videojocs

**Etiquetes:** llibre blanc

**Etiquetes:** indústries creatives

**Etiquetes:** internacionalització

**Etiquetes:** estructura de mercat

**Etiquetes:** comerç

**Etiquetes:** professionalització

- [7]

**URL d'origen:** <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/industria-espanyola-videojoc>

**Enllaços:**

[1] <http://interaccio.diba.cat/members/centre-dinformacio-documentacio>

[2] <http://www.dev.org.es/>

[3] [http://http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/libro\\_blanco\\_dev\\_2017.pdf](http://http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/libro_blanco_dev_2017.pdf)

[4] <http://hostmaster.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202017.pdf>

[5] <http://interaccio.diba.cat/>

[6] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[7] <http://interaccio.diba.cat/node/7404>