

Prem el Play pel futur dels videojocs

Published by [Interacció](#) [1] on 04/03/2020 - 10:58 | Last modification: 04/03/2020 - 11:22



[Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento \(DEV\)](#) [2]

Entre el 'Play' i el 'Game over', hi ha moltes pantalles per passar, un munt d'aventures que ens aporten destreses i experiències des de la diversió, de vegades en solitud i d'altres en bona companyia. Els videojocs viuen un moment dolç enmig d'aquest passar pantalles, amb una bona dosis d'experiències i bona companyia en un sector que creix diversificat. Si bé ja fa temps que a l'Estat es va començar a premer el 'Play', hi ha el risc que una aposta poc contundent com l'actual, per part de l'administració, l'acabi portant al 'Game over'.

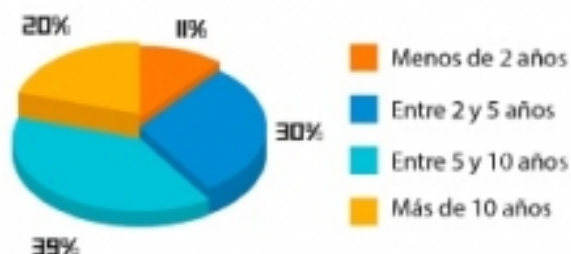
L'Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento ha publicat el sisè «[Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2019](#) [3]». D'acord amb la pròpia associació, aquest document constitueix un immillorable recurs per conèixer amb profunditat la indústria i el mercat del videojoc a Espanya, ja que recopila tota la informació necessària per a la presa de decisions i l'elaboració de plans d'inversió i recolzament públic de cara als propers anys.

El Libro blanco fa una profunda anàlisi del sector des dels següents punts de vista:

Composició empresarial:

El 2019 s'ha arribat a la xifra de 520 empreses actives, el 80% de les quals han estat creades en els últims 10 anys.

Distribución de las empresas por antigüedad



Evolución del número de empresas censadas en España



Tanmateix, s'ha detectat que un centenar d'aquetes empreses no tenen activitat, i corren el risc de desaparèixer. A més, el 52% de les empreses tenen menys de 5 treballadors.

Facturació i ocupació del sector:

Es preveu que la facturació creixi a un ritme anual del 10,7%, arribant als 1.223 milions d'euros el 2022. Pel que fa a l'ocupació, la previsió és que augmenti un 12,2%, creixement que es traduiria en 11.000 llocs de treball directes l'any 2022.

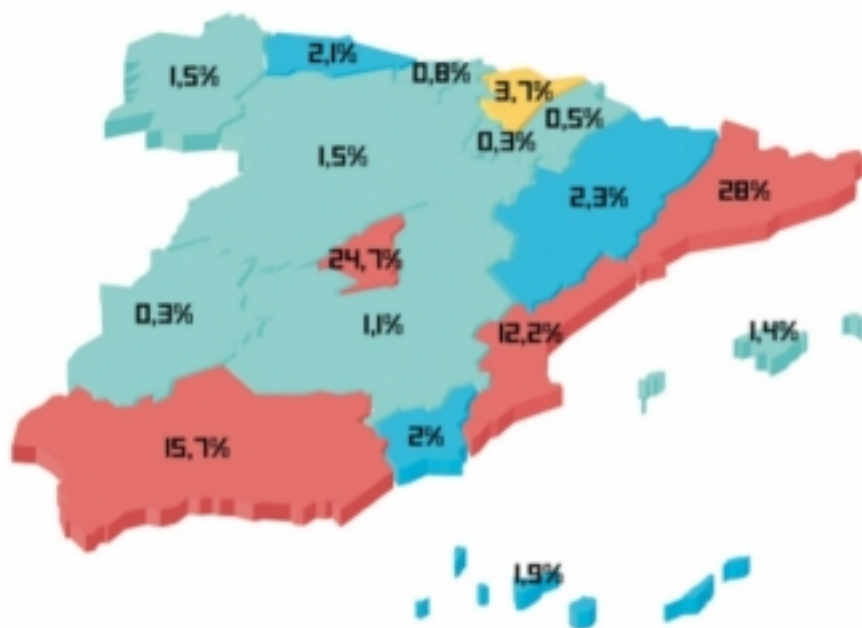
Distribución de la facturación y del empleo en el sector por tamaño de empresas



Principals comunitats autònomes:

La major part de les empreses es concentren a la Comunitat de Madrid, a la Comunitat Valenciana, a Andalusia i a Catalunya, essent aquesta última la que manté el lideratge amb un 28% de les empreses, suposant el 53% de la facturació i el 47% de l'ocupació de tot el sector.

Evolución del censo de las empresas de videojuegos en España



Fuente: Elaboración Propia. Encuestas DEV 2019

Activitat internacional:

El 65% dels ingressos provenen dels mercats internacionals, percentatge que fa palès el fet que la indústria productora de videojocs és altament exportadora.

Activitat i models de negoci:

Destaca el fet que el 86% de les empreses desenvolupa propietat intel·lectual (IP) pròpia i que una de cada quatre empreses elabora "serious games", dirigits als sectors de l'educació, la cultura i la sanitat.

Tipología de actividades realizadas



Pel que fa als models de negoci, els digitals són els que més facturació generen.

Plataformes i eines:

La plataforma més utilitzada per les empreses continua sent l'ordinador, seguida de prop pels dispositius mòbils. Pel que fa a les eines utilitzades, la líder del mercat a escala estatal és Unity, seguida a força distància d'Unreal. En relació a la comercialització de videojocs, STEAM (una plataforma global amb impacte internacional) és la més utilitzada. Cal destacar, però, que les empreses es plantegen millorar la seva presència en altres plataformes, com ara EPIC Games, que està guanyant força a l'àmbit internacional.

Ocupació i perfils professionals:

El 49% dels/les treballadors/es tenen menys 30 anys, i el 71% ha cursat estudis superiors, quelcom que reconfirma la indústria del desenvolupament i producció de videojocs com un sector d'ocupació jove i qualificat. A més, els següents gràfics mostren la gran varietat de perfils professionals que poden incorporar-se a la indústria dels videojocs:

Distribución de los perfiles profesionales



Ofertas de empleo por tipo de perfil en los próximos 12 meses



Tanmateix, la presència de la dona segueix sent un repte, ja que l'ocupació femenina és només del 16%.

Necessitats de formació:

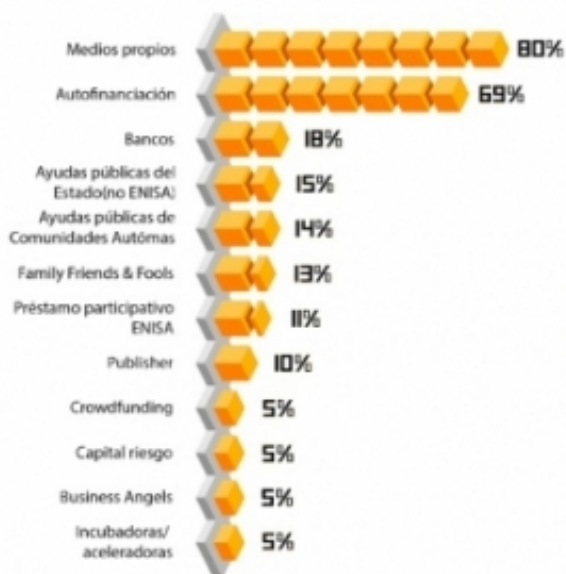
Malgrat l'àmplia oferta formativa existent a escala estatal, un 57% de les empreses segueix tenint dificultat a l'hora de trobar perfils professionals amb la formació adequada. Els principals motius que expliquen aquesta dificultat són la falta d'experiència i la formació rebuda (considerada massa generalista)

Principales razones de la dificultad de encontrar profesionales con la formación adecuada



Necessitats de finançament:

El 78% de les empreses necessita finançament, el qual prové en el 80% dels casos de recursos propis dels fundadors i en el 69% de l'autofinançament de les empreses com a conseqüència de la seva pròpia activitat. D'altra banda, també és remarcable el fet que el 86% de les empreses que precisen de finançament, la xifra necessitada és inferior als 600.000€

Fuentes de financiación de la actividad (% de empresas)**Nivel de financiación que necesitan las empresas (% de empresas)****Accés a ajudes públiques:**

Aquests és un dels grans reptes del sector, tenint en compte que l'any 2018 només un 27% de les empreses es va beneficiar d'ajudes públiques mentre que, en canvi, el 2013 el percentatge era del 44%, quasi el doble.

Un altre gran repte del sector a Espanya és el d'arribar a ocupar el lloc que li correspon al rànquing internacional en relació amb el volum del seu mercat. Malgrat ser el quart mercat europeu i el novè mundial, Espanya aconsegueix una facturació per empresa molt inferior a la d'altres països.

Industria del videojuego en los principales países

País	Empresas	Empleados	Facturación (M €)	Fact. por empresa (M €)
EEUU	3.000	220.000	40.150	13,4
Francia	700	5.050	3.677	5,3
Canadá	692	27.000	3.600	5,2
Finlandia	220	3.200	2.150	9,5
Suecia	384	7.924	1.872	4,9
Alemania	520	11.000	1.820	3,5
Reino Unido	2.261	20.430	1.720	0,8
Espanya	520	6.900	813	1,6
Países Bajos	575	3.850	300	0,5
Polonia	400	4.000	258	0,6
Romania	103	6.000	170	1,6
Dinamarca	186	1.009	123	0,7
República Checa	76	1.500	88	1,15
Eslovaquia	38	682	57	1,5
Noruega	180	599	55	0,3
Bélgica	75	800	43,6	0,6
Austria	90	500	25	0,3
Italia	120	1.000	n.d.	-

Amb aquest propòsit, l'informe inclou un seguit de recomanacions i mesures al govern la implementació de les quals contribuiria a desenvolupar una base de creixement sòlida per al futur de la indústria:

- Establir un incentiu fiscal a la producció de videojocs
- Dissenyar un esquema de reinversió de les multinacionals en el videojoc espanyol
- Donar continuïtat als programes d'ajudes dirigides al sector
- Crear una modalitat d'empresa sense activitat econòmica
- Millorar els mecanismes d'accés a deduccions fiscals per activitats d'I+D+I
- Professionalitzar i internacionalitzar les empreses petites
- Fomentar la creació d'ocupació
- Atraure *publishers* i inversors a Espanya
- Fomentar la presència de les dones a la indústria
- Tenir presència al mercat xinès.

Certament, el sector del videojoc es troba en auge a l'Estat Espanyol, i perquè segueixi sent així cal ser



conscients de tots els seus trets característics i necessitats, sense oblidar en cap cas la dimensió internacional. Precisament per aquest motiu, el profund exercici d'anàlisi que ha fet el DEV per sisè any amb la publicació d'aquest informe (que també s'atura a observar les seves debilitats, amenaces, fortaleses i oportunitats) constitueix una passa més a l'hora de garantir la prosperitat del sector.

PDF [Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2019](#) [4]

HTML [Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2019](#) [5]

PDF [Resumen ejecutivo](#) [6]

HTML [Resumen ejecutivo](#) [5]

[Inicieu sessió](#) [7] o [registreu-vos](#) [8] per a enviar comentaris

Tags: videojocs

Tags: transformació digital

Tags: internacionalització

Tags: estructura de mercat

Tags: comerç

Tags: professionalització

- [9]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2020/libro-blanco-videojuegos-2019>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

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

[3] <http://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=20f1f63cd4f0c4162e6a024f10799fed>

[4] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=20f1f63cd4f0c4162e6a024f10799fed>

[5] <http://www.dev.org.es/libroblancodev2019>

[6] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=99d9601259ec3618ad787785992b3d0d>

[7] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2019/patrimoni-marca-ciutat>

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

[9] <https://interaccio.diba.cat/node/8256>