

Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2016

Publicat per [Interacció](#) [1] el 27/09/2016 - 12:21 | Última modificació: 05/02/2026 - 15:11



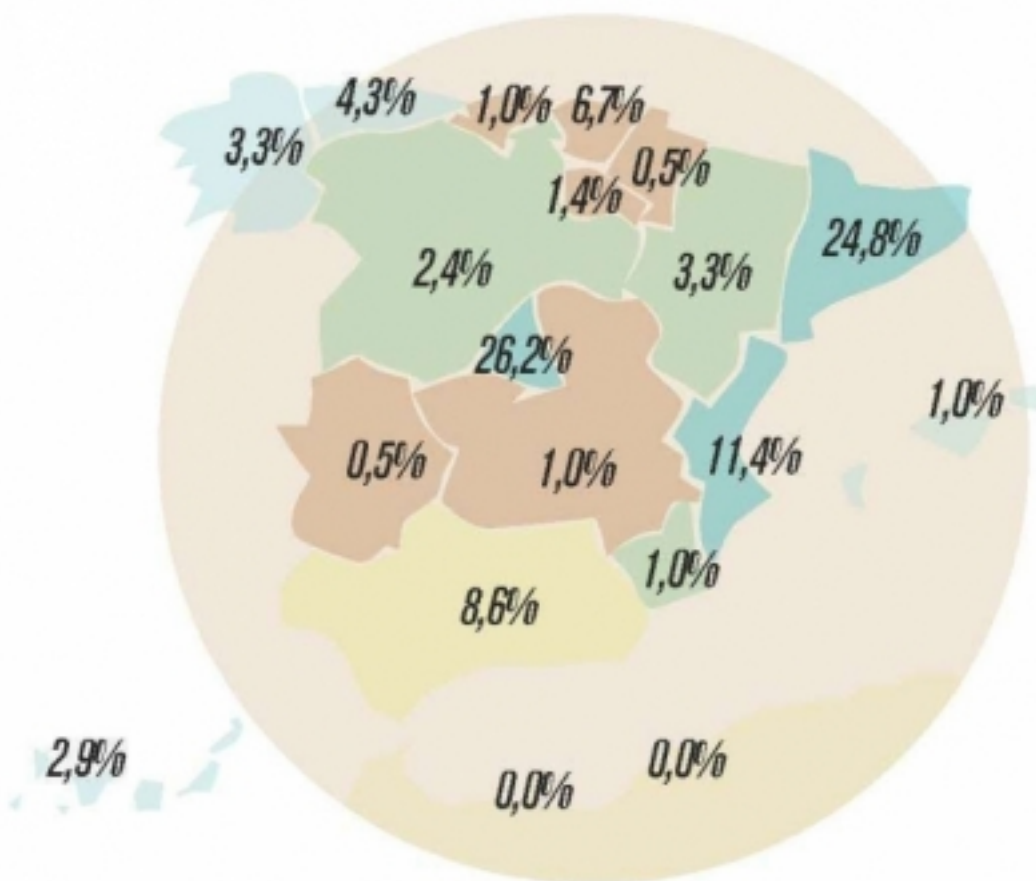
[Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento](#) [2](DEV)

Este informe estudia el mercado y la industria del videojuego en el mundo y sus previsiones de crecimiento. Además desarrolla un detallado enfoque de la industria en España y sus diferencias respecto a otros países. Se hace especial hincapié en la situación actual del desarrollo español, para terminar focalizándose en las tendencias más innovadoras y de futuro.

Para finalizar, el documento propone las recomendaciones del sector a entidades públicas y privadas con el fin de señalar los aspectos a mejorar o implantar para asegurar un futuro próspero a la industria.

El sector de la producción de videojuegos, líder en creación de empresas

DISTRIBUCIÓN TERRITORIAL DE LAS EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS



En España hay censadas **480 empresas** de videojuegos en activo, un 20% más que 2015. Además, existen alrededor de **125 iniciativas y proyectos empresariales**, a la espera de consolidarse como empresas en el corto o medio plazo.

Una industria joven y en crecimiento

El **85%** de las empresas activas al día de hoy, no existían hace 10 años. Este crecimiento se ha visto acelerado en **los últimos 5 años**, en los cuales **se ha creado el 63% de las empresas actuales**.

Empresas de capital mayoritariamente español

La industria del videojuego es altamente creativa y generadora de nueva propiedad intelectual. La mayor parte de las empresas se dedica al **desarrollo de IP propia** o desarrollo para terceros. El **93%** de capital total constituido y desembolsado por los estudios españoles está conformado por recursos procedentes de **fuentes privadas de financiación nacional**.

Una industria de 500 millones de euros

La industria de desarrollo de videojuegos facturó **510,7 millones de euros en 2015**, un 24 % más que en el ejercicio anterior. Se estima una previsión de crecimiento anual del 22,4 % (CAGR 2015-2019), lo que supondría **alcanzar en 2019 los 1.140 millones de euros de facturación**.

El empleo se incrementó el 32 %

La industria española del videojuego consiguió en 2015 incrementar su plantilla un 32%, alcanzando los **4.460 profesionales**, entre empleados y colaboradores directos. Incluyendo las estimaciones de empleos generados de forma indirecta, se llega a la cifra total de **7.849 profesionales** vinculados al sector.

Las previsiones de crecimiento del empleo en el sector son positivas y nos llevan a estimar un crecimiento a una tasa compuesta anual (CAGR 2015-2019) del 22,7 %, hasta superar los **10.000 empleos en 2019**.

Desfase entre el mercado y la industria

España representa internacionalmente un **mercado** importante, llegando a ocupar el cuarto lugar a europeo y el **octavo mundial** en cuanto a ingresos. Sin embargo, el lugar que corresponde a España teniendo en cuenta la facturación de la industria es **muy inferior con respecto al mercado**. Industrias de países como **Finlandia, Suecia, Alemania y Francia**, obtienen una facturación muy superior estando compuestas por menos empresas.

Casi un 40% de la facturación proviene de fuentes alternativas a la venta de videojuegos

El peso de la **venta física de videojuegos en la facturación sigue bajando**, suponiendo de media solo el 6% de total. Cerca de un tercio de la facturación procede de la **venta directa digital** (34%), seguidas del modelo **free to play** financiado por publicidad (10%), y del modelo free to play con compras integradas en el propio juego (12 %). Las otras fuentes de financiación, como el **desarrollo para terceros**, la **venta de servicios** y la **formación**, doblaron su peso en la facturación con respecto a 2014.

La industria española de desarrollo de videojuegos es mayoritariamente exportadora

La industria española se aprovecha decididamente de la falta de barreras a la venta internacional, ya que, de media, el **52 % de la facturación total proviene de fuera de nuestras fronteras**. Norteamérica, con el 22 % y Europa, con un 19 %, representan los mercados internacionales con mayor peso en la facturación de nuestras empresas. El mercado asiático con el 4 % y LATAM con un peso del 5 %, siguen representando oportunidades de crecimiento futuro.

El 55 % de empresas arma tener dificultades para encontrar perfiles adecuados en el mercado laboral español

La **monetización** se encuentra en el primer lugar en cuanto a perfiles con dificultad a encontrar en el mercado laboral, superando a la **programación**, lo que pone en relevancia la urgencia de las empresas en buscar líneas de generación de ingresos para sus juegos.

La realidad virtual, la más esperada entre las tendencias futuras

El 30% de las empresas ya está llevando a cabo desarrollos en realidad virtual, mientras que prácticamente dos tercios de ellas quiere hacerlo a corto y medio plazo. Por otro lado, las empresas declaran estar listas para adoptar otras tendencias como son los **eSports**, el **Cloud Gaming** y los **Wearables**.

Estos son los principales retos y necesidades, según los resultados de la encuesta al sector:

1. Medidas de apoyo fiscal y a la competitividad empresarial

- Dar continuidad al programa público de apoyo a la producción de videojuegos a través de subvenciones y préstamos, creado por la SETSI en 2014.
- Creación de programas específicos de búsqueda y captación de inversión extranjera en estudios españoles de desarrollo.
- Establecer una agencia especializada que unifique la gestión y coordinación de todas estas iniciativas.

2. Medidas de apoyo a la internacionalización

- Rediseñar el apoyo institucional de la marca Games from Spain del ICEX mediante un benchmarking de los países de éxito y promoviendo ayudas para la inversión en comunicación y promoción para la captación de jugadores globales.
- Fomentar las coproducciones mediante la inclusión del sector de los videojuegos en los tratados, acuerdos o convenios de cooperación cultural que España mantiene con numerosos países.

3 . Medidas de apoyo a la creación de empleo

- Estudiar el establecimiento, extensible a otras industrias digitales, de bonificaciones en las cuotas de la Seguridad Social y la reducción impositiva de las rentas del trabajo (IRPF) para nuevos empleos de profesionales (empleados y autónomos) de alta cualificación y de menos de 30 años.
- Simplificar y crear una vía rápida de obtención de visados para atraer talento procedente de otros países.
- Establecimiento de convenios para el intercambio temporal de profesionales

4. Medidas de apoyo a la formación

- Crear un Plan de Formación Continua para el sector del videojuego con una política eficaz de becas y/o ayudas para todas las fases de formación y basadas en la excelencia.
- Atendiendo a la demanda de la industria del videojuego, diseñar los planes formativos de los distintos grados, másteres y ciclos de formación profesional para potenciar tanto las capacidades artísticas y de diseño como la parte técnica de programación, sin olvidar la gestión empresarial,
- Potenciar los cauces de comunicación entre las empresas del sector y las entidades de formación para crear un fondo de becas contra fondos público-privados para la financiación de puestos de trabajo de alumnos en prácticas.

5. Medidas de apoyo a la comunicación y visibilidad de la industria, sus creadores y sus contenidos

- Promoción de la industria de creación de videojuegos a través de campañas institucionales nacionales e internacionales, destacando el talento, creatividad y profesionalidad.
- Incentivar convenios con grandes plataformas de comunicación digital para favorecer la visibilidad de productos creados en España.
- Inclusión de ayudas específicas para realizar campañas de marketing y comunicación dentro de los apoyos económicos a las compañías de desarrollo y publishing.
- Promover junto a la iniciativa privada un gran evento que posicione a España en el calendario de las grandes citas internacionales del sector.
- Potenciar la organización de foros de encuentro para mejorar la relación de las empresas del sector con inversores privados.
- Crear clusters tecnológicos especializados en videojuegos, con el apoyo de la Administración Pública.

6. Fomento de sinergias con otros sectores

- Respalda proyectos en el ámbito editorial donde los desarrolladores puedan preparar contenidos para publicaciones electrónicas.
- Introducir iniciativas para el aprovechamiento de la tecnología de videojuegos en educación y en industrias transversales, como es el caso de los serious games, smart cities y de las aplicaciones para la Industria 4.0.

7. Sensibilización desde edades tempranas por la propiedad intelectual

- Implementación de un plan de charlas y seminarios en los centros de primaria y secundaria que, a partir de la experiencia de lo que es el desarrollo de un videojuego, permitan transmitir los valores del respeto a la propiedad intelectual.



PDF [Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos](#) [3] [2016](#) [4]

Font: [DEV](#) [2]

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

Etiquetes: sectors culturals i creatius

Etiquetes: economia de la cultura

Etiquetes: treball cultural i professionals

- [7]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2016/libro-blanco-videojuegos-2016>

Enllaços:

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

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

[3] <http://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E140109.pdf>

[4] <http://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=06d0c6caf10fdd5e923ebdabcb677bf0>

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

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

[7] <https://interaccio.diba.cat/node/6692>