



# Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2016

Publicat per [Interacció](#) [1] el 27/09/2016 - 11:21 | Última modificació: 28/09/2016 - 06:19



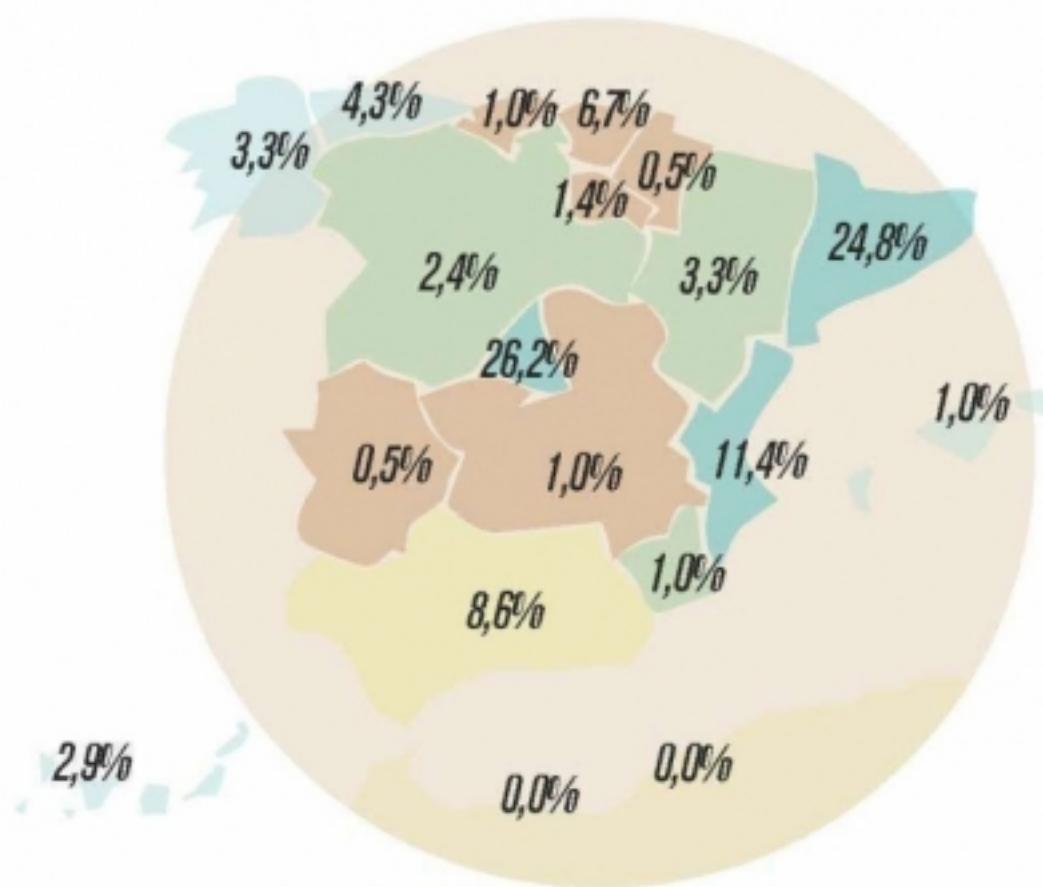
[Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento \[2\]\(DEV\)](#)

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**

- Respaldar 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]

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

**Etiquetes:** videojocs

**Etiquetes:** estructura de mercat

**Etiquetes:** professionalització

**Etiquetes:** comerç

- [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>