

El videojuego se hace mayor

La industria española del entretenimiento electrónico, que aglutina tres centenares de empresas con una importante vocación exportadora, se consolida como uno de los motores de la economía digital

Manuel C. Rubio

La industria española del videojuego vive un momento dulce. Tras haber estado a punto de desaparecer en la década de 1990, el sector se presenta ahora como uno de los motores fundamentales de la economía digital y un medio repleto de oportunidades de negocio y empleo. Esta es una de las principales conclusiones del *Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos*, un documento elaborado por la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de videojuegos y *software* de entretenimiento (DEV) que recoge los principales datos de la industria nacional al tiempo que ofrece algunas recomendaciones para fomentar e impulsar su desarrollo.

El estudio, que fue presentado a finales de mayo, configura a través de una serie de cifras la radiografía de este sector al que califica de joven, innovador y con vocación global. Entre las más relevantes, destacan las optimistas previsiones de crecimiento, que apuntan a que la facturación de las empresas españolas de videojuegos crecerá a una tasa anual compuesta del 23,7% en los próximos tres años, hasta alcanzar los 723 millones de euros en 2017.

Además, resalta que el sector está integrado en la actualidad por 330 empresas, el doble que en 2010 y 10 veces más que hace una década. En su mayor parte, se trata de compañías afincadas en Madrid y Cataluña que han sido creadas durante el último lustro gracias al empuje de nuevos emprendedores locales y que en un altísimo porcentaje cuentan con plantillas reducidas de menos de 25 trabajadores. Como contrapunto, el documento señala que tan solo el 3% del capital de estas empresas está en manos de socios extranjeros, lo que, según DEV, vendría a poner de manifiesto la escasa relevancia de la industria española entre los inversores foráneos.

El informe refleja asimismo que la industria nacional tiene una importante vocación exportadora, ya que más de la mitad de los ingresos proceden de fuera de España (el mercado europeo representa el 24,3% de las ventas) y que cerca de la mitad de



Foto: Stefano Tinti / Shutterstock

ellas han recibido algún tipo de ayuda pública, fundamentalmente para el desarrollo de proyectos de I+D+i o de internacionalización.

Plan de ayudas

Sin embargo, las compañías se quejan de que estos apoyos proceden de programas genéricos y no de un plan específico de ayudas al sector de los videojuegos, tal como reclaman, que les permita incrementar su competitividad frente a las empresas de otros países en los que sí existen importantes incentivos públicos.

El último indicador destacado de este documento hace referencia al empleo, un ámbito en el que este sector productivo se ha demostrado como uno de los pocos capaces de generar puestos de trabajo. Tras aumentar un 29% en 2013, la industria española de videojuegos emplea a 2.630 personas, una cifra que prevé duplicar en 2017. Además, el Libro Blanco subraya que se trata de empleo estable (el 65% de los contratos tienen carácter indefinido), dirigido a un profesional joven (casi la mitad de los empleados tienen menos de 30 años) con estudios medios o superiores. Con todo, dos de cada tres empresas reconocen tener problemas para encontrar personal cualificado debido, en buena medida y según

sostiene el sector, a la falta de una formación de calidad y a la ineficiencia de los actuales planes de estudios, poco o nada adaptados a las demandas de sectores tecnológicos punteros como el de videojuegos.

Pero las demandas de las empresas no solo se centran en una mejora de la formación. Así, el informe de DEV recomienda la adopción de otras medidas que van desde el apoyo fiscal y la competitividad empresarial, así como de la marca Games from Spain, hasta el fomento de las sinergias con otros sectores de la economía española.

Se trata, en definitiva, de favorecer que este sector pueda competir con garantías en un mercado cada vez más globalizado acostumbrado a moverse en cifras de vértigo. Considerada la primera industria cultural del mundo por facturación –70.000 millones de euros en 2013, el doble de la taquilla del cine–, los videojuegos atraen a unos 1.600 millones de jugadores en todo el mundo y se estima que en Europa, al igual que en España, una de cada dos personas juega. *De Tetrís* (1984), el juego líder de la historia, se han vendido más de 140 millones de copias, mientras que *Gran theft auto V*, el más popular del momento, ha superado en beneficios a toda la industria de la música. Con estos números, nadie discute que el videojuego se ha hecho mayor.