

Con el patrocinio de:



Con el apoyo de:



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2016

Resumen Ejecutivo



Promovido por:



CON EL PATROCINIO DE



CON EL APOYO DE



CON EL APOYO DE



GAME



CON LA COLABORACIÓN DE



MEDIO OFICIAL



INTRODUCCIÓN

El Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos es el primer informe de este tipo elaborado en España que pretende mostrar y explicar en profundidad el panorama del sector de los videojuegos en nuestro país. Se trata de un completo documento que ilustra todo el potencial del que dispone este sector nacional e internacionalmente.

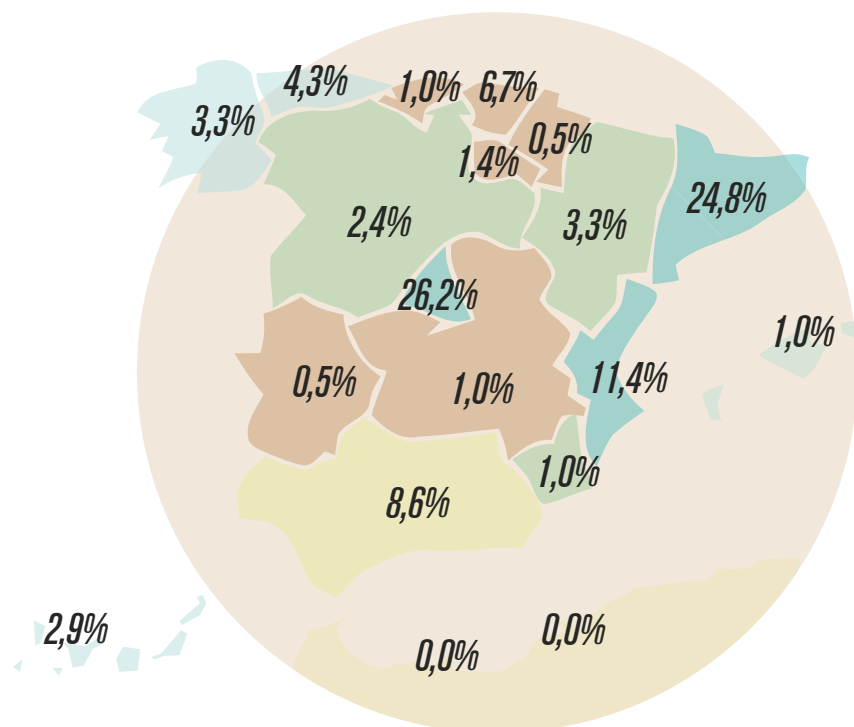
El Libro Blanco se dirige a los estudios desarrolladores, a los profesionales actuales y futuros del sector, a las entidades públicas y, también, a inversores privados nacionales e internacionales, siendo una inmejorable herramienta para conocer en profundidad la industria y el mercado del videojuego en España y recabar toda la información posible para la toma de decisiones y para poder elaborar los planes de inversión y apoyo público de cara a los próximos años.

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.

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

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.

DISTRIBUCIÓN TERRITORIAL DE LAS EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS

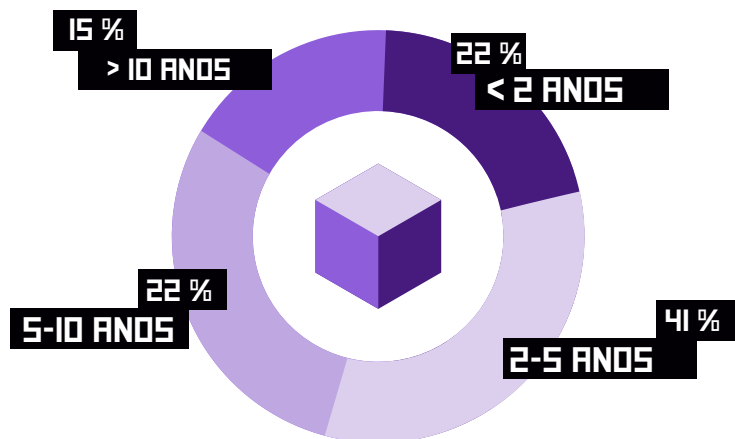


Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016

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**.

DISTRIBUCIÓN DE LAS EMPRESAS POR ANTIGUEDAD
(% EMPRESAS)



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016

EVOLUCIÓN DE EMPRESAS DE VIDEOJUEGOS EN ACTIVO EN ESPAÑA

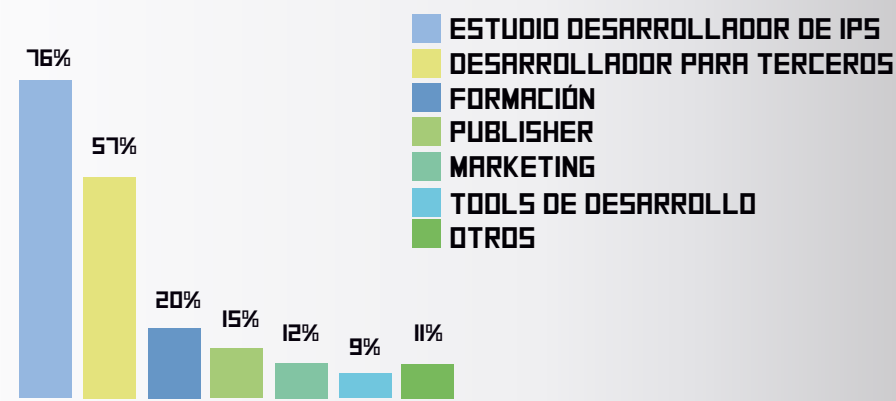


Empresas de capital mayoritariamente español y generadoras de propiedad intelectual

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**.

DISTRIBUCIÓN DE LAS EMPRESAS POR ACTIVIDAD (% EMPRESAS)



Fuente: Elaboración Propia. Encuestas DEV

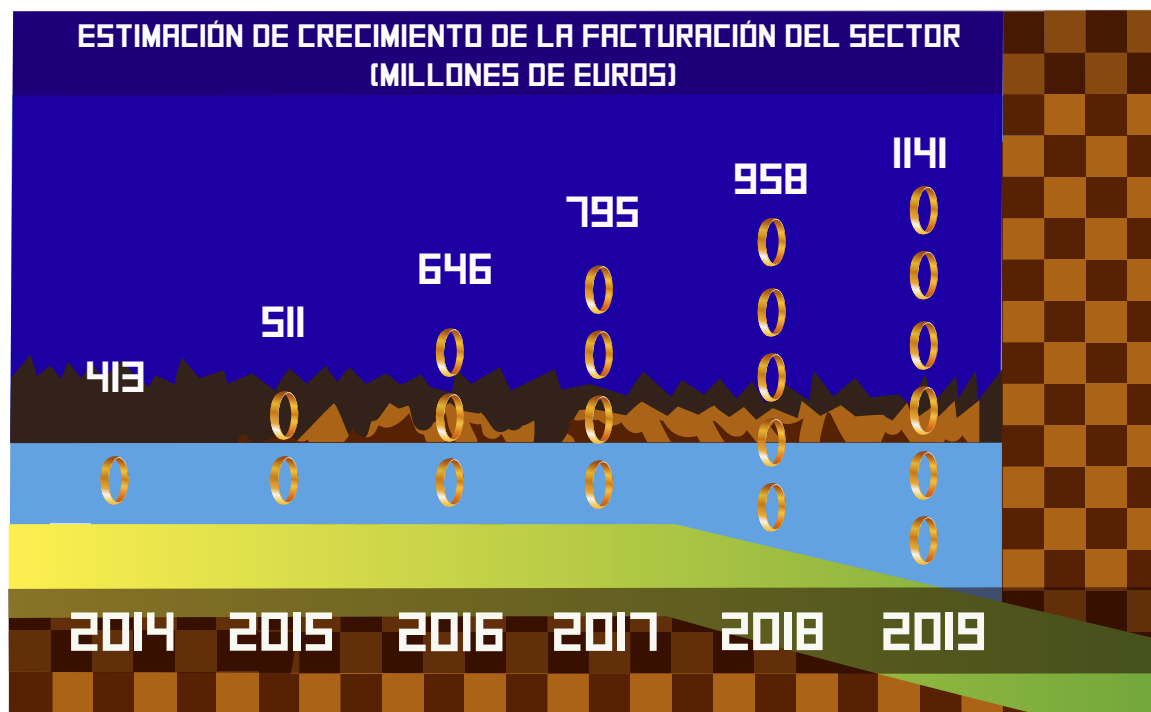


Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016

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.**



Fuente: Elaboración Propia. Encuestas DEV

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**.



Fuente: Elaboración Propia. Encuestas DEV

El 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.

INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN LOS PRINCIPALES PAÍSES

PAÍS	EMPRESAS	FACTURACIÓN (M €)
EEUU	SIN DATO	3.700
FRANCIA	250	3.677
CANADÁ	472	2.800
ALEMANIA	320	1.820
REINO UNIDO	1092	1.490
SUECIA	213	952
FINLANDIA	260	800
ESPAÑA	480	511
PAÍSES BAJOS	352	190
DINAMARCA	171	148
BÉLGICA	SIN DATO	41

Fuente: Dutch Game Garden

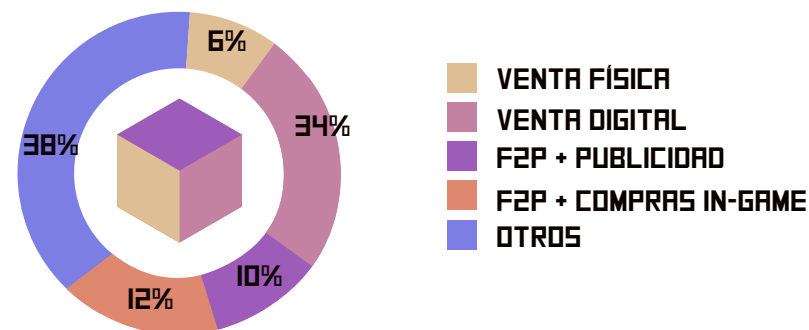
Ya casi un 40% de la facturación proviene de fuentes alternativas a la venta de videojuegos

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%).

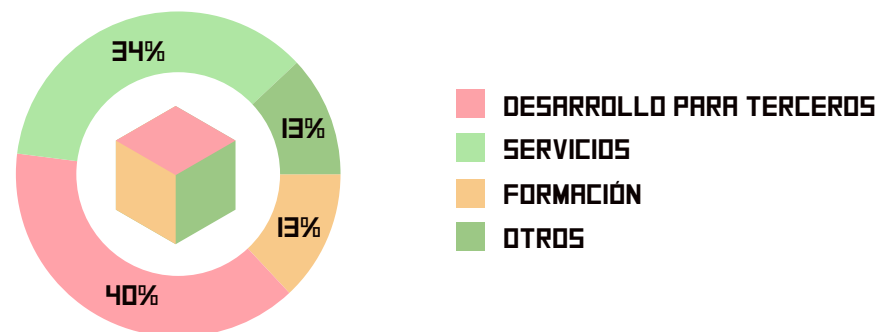
Las otras fuentes de financiación, como el **desarrollo para terceros**, la **venta de servicios** y la **formación**, doblaron su peso en la facturación con respecto a 2014.

DISTRIBUCIÓN DE LA FACTURACIÓN POR MODELO DE NEGOCIO (% FACTURACIÓN)



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016

DISTRIBUCIÓN DE LA FACTURACIÓN POR OTROS MODELOS DE NEGOCIO (% FACTURACIÓN)



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016

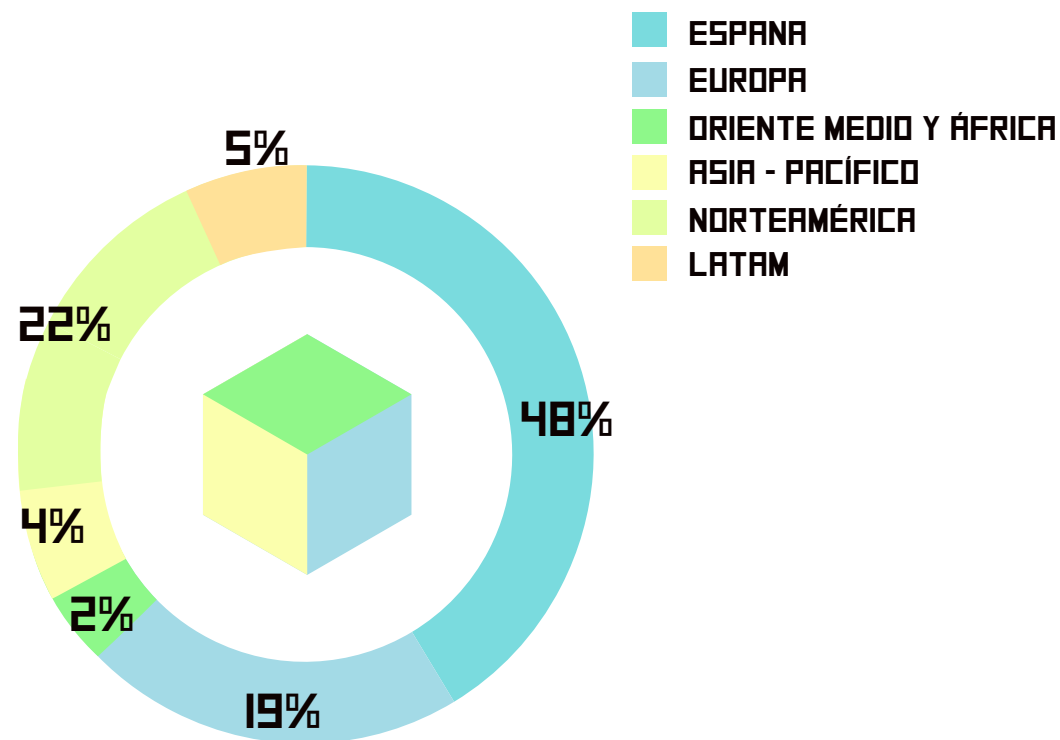
La industria española de desarrollo de videojuegos es mayoritariamente exportadora

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.

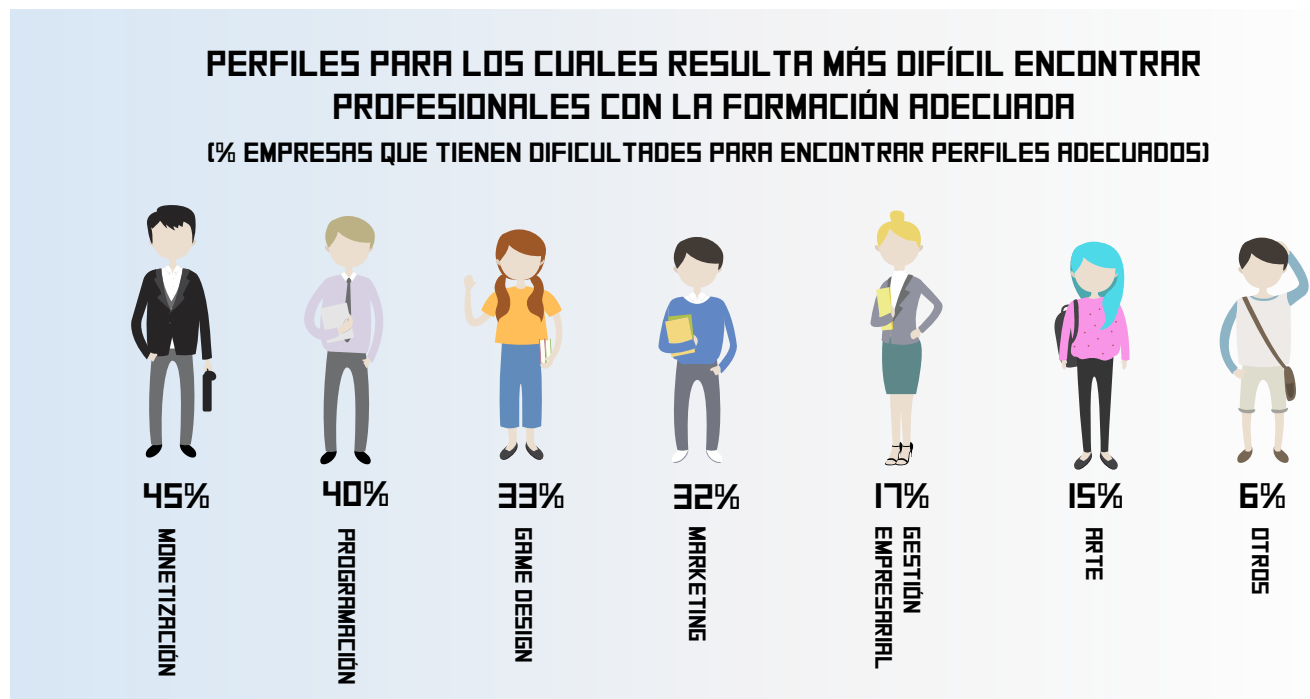
**DISTRIBUCIÓN DE LA FACTURACIÓN POR REGIONES
(% FACTURACIÓN GLOBAL)**



Fuente: Elaboración Propia. Encuestas DEV

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

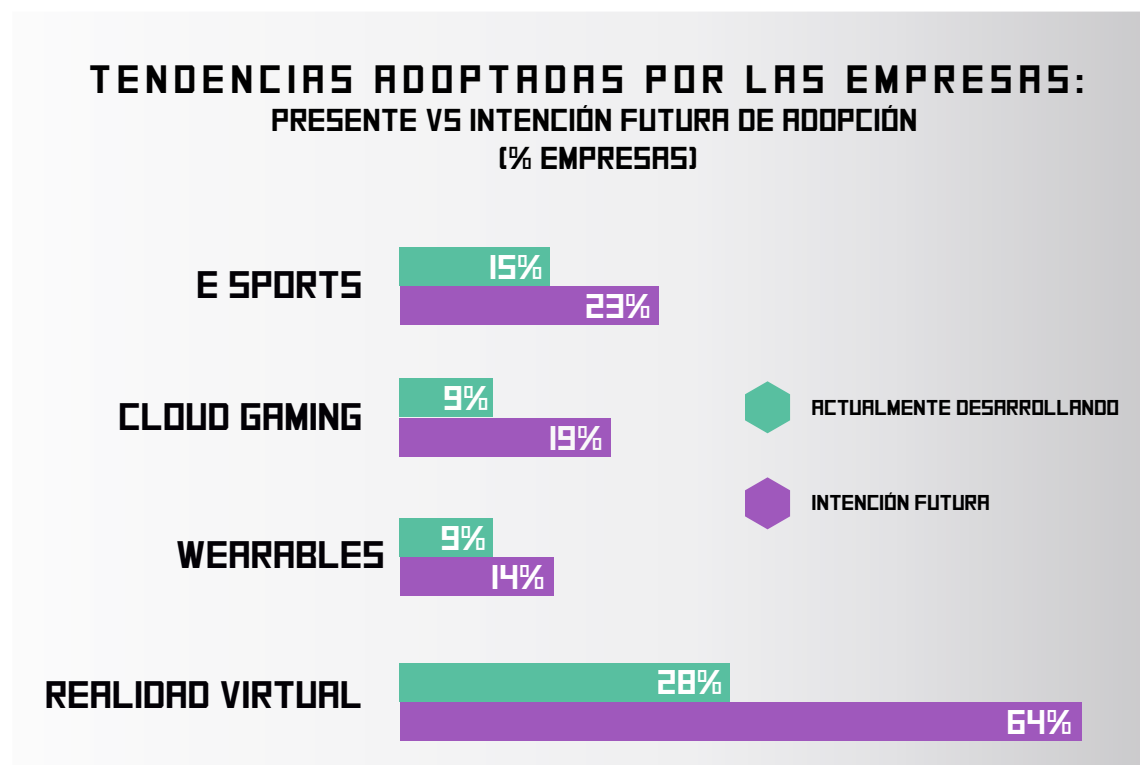
La **monetización** se encuentra en el primer lugar en cuanto a perfiles con dificultad a encontrar en el mercado laboral, superando a la **programación**, lo que pone en relevancia la urgencia de las empresas en buscar líneas de generación de ingresos para sus juegos.



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**.



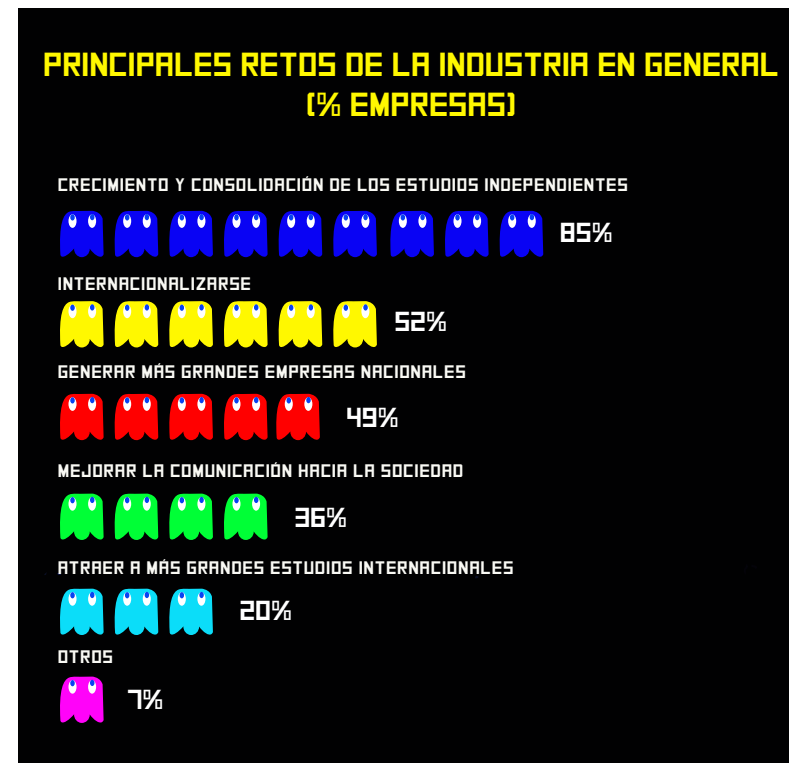
Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016

Los retos y las necesidades de la industria española de desarrollo de videojuegos

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



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016



Fuente: Elaboración Propia. Encuesta DEV 2016

1. Medidas de apoyo fiscal y a la competitividad empresarial

- ▶ Asimilar, para la industria del videojuego, las ayudas e incentivos fiscales para la producción nacional y la captación de proyectos internacionales que recibe la industria audiovisual.
- ▶ Implementar un sistema de incentivos fiscales destinados a favorecer la creación de nuevos proyectos empresariales y la consolidación de las pymes.
- ▶ Mejorar la fiscalidad de la I+D y desarrollar un criterio más racional en la valorización de los activos intangibles.
- ▶ Revisar la ley 5/2015 de Fomento de la financiación empresarial para incluir el *crowdfunding*. Establecer una tributación más ágil, menos burocrática y más competitiva.
- ▶ 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.

Socios de DEV

SOCIOS DE DEV



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT ©



UBISOFT
BARCELONA



UNUSUAL STUDIOS

SOCIOS ADHERIDOS



aheartfulofgames



bloompix



catness
game studios



CORSEGAMES



DRAKHAR STUDIO



ilustrum



JANDU SOFT

KOTH
Studio



Macflai games



ind
THE PIXEL



GAMES
ADAONE



MAGIC
FRAME STUDIOS

MANGO
PROTOCOL



pupgam
studios



Skara



TEXON
GAMES

THE BAREBRIARS



SOCIO CORPORATIVO



SOCIOS COLABORADORES Y TECNOLÓGICOS



TecnoCampus
Escola Superior
Politécnica



Centre adscrit a la

