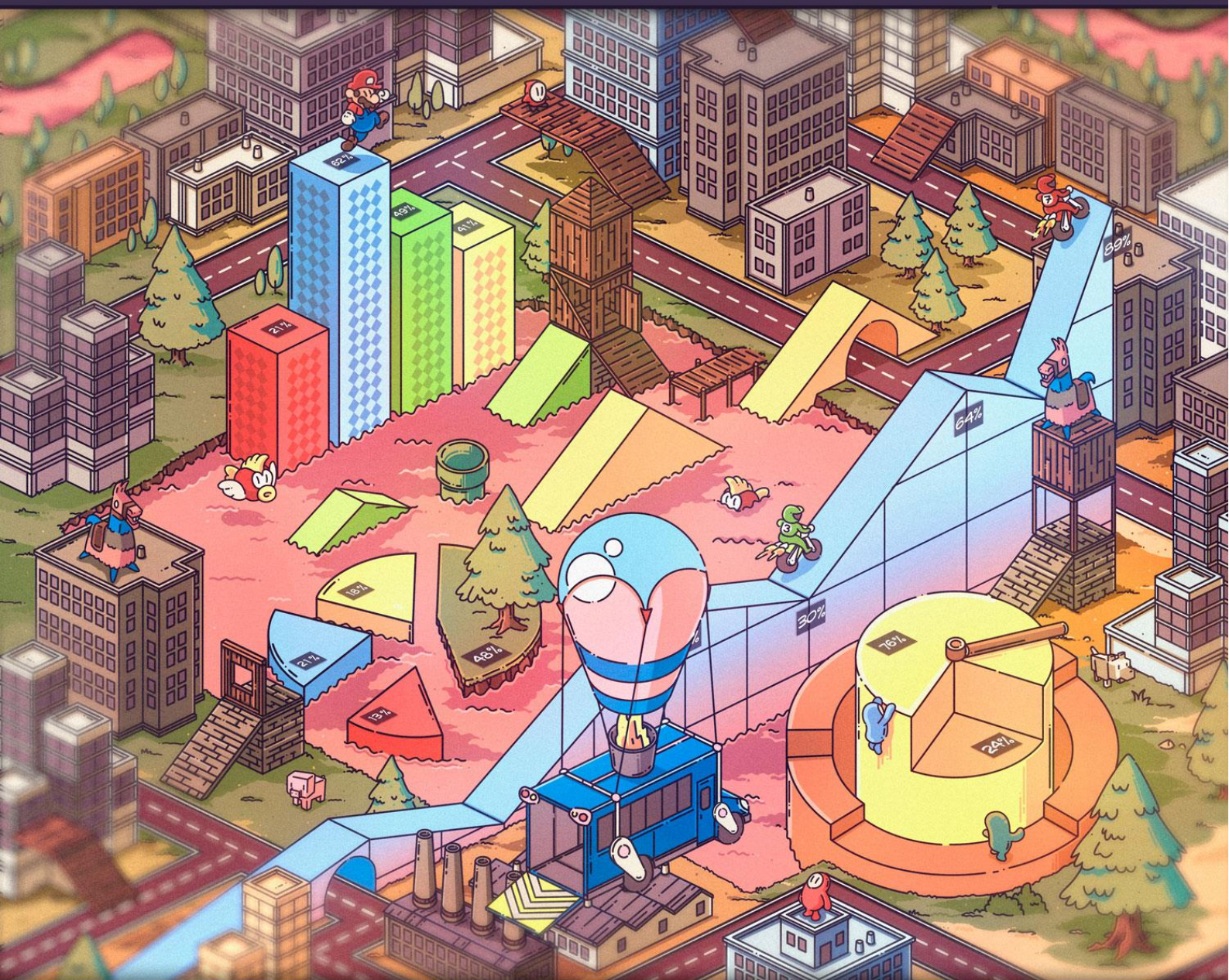


LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS

2020

RESUMEN EJECUTIVO



Promovido por:

Con el apoyo de:



Promovido por:



Con el apoyo de:



UNIÓN EUROPEA

Fondo Europeo de Desarrollo Regional

Con la colaboración de:



Con el apoyo de:



UNA MANERA DE HACER EUROPA

INTRODUCCIÓN

Un año más, **DEV, la Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento**, mantiene su compromiso con el sector al que representa publicando el Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos, el informe de referencia que analiza en profundidad el sector de los videojuegos en nuestro país y en el mundo.

El Libro Blanco, que **este año cumple su séptima edición**, se dirige a los estudios desarrolladores, a los profesionales actuales y futuros, a las entidades públicas y, también, a inversores privados nacionales e internacionales, así como a toda la sociedad en general, 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 la elaboración de planes de inversión y apoyo público de cara a los próximos años.

Esta edición del informe también se ha realizado gracias a la información aportada por los estudios españoles de desarrollo de videojuegos mediante una exhaustiva encuesta realizada durante 2020.

El documento propone las recomendaciones del sector al Gobierno con el fin de señalar los aspectos a mejorar o implantar para asegurar un futuro próspero y competitivo para nuestra industria.

Gracias a su creatividad y saber hacer, la industria de desarrollo de videojuegos se encuentra en continua ebullición y representa una mina de oportunidades que cualquier empresa, administración pública o inversor privado debería tener en consideración.

TRES MEDIDAS PARA INCENTIVAR LA ECONOMÍA DE LA INDUSTRIA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGO EN 2021

1. Establecer un incentivo fiscal a la producción de videojuegos

- **¿Qué hacer?** Modificar el artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades para incorporar un nuevo apartado 3 con el objeto que la industria del videojuego cuente con los incentivos fiscales para la producción y la captación de proyectos internacionales, tal como ya recibe la industria audiovisual.
- **¿Porqué?** Los principales países europeos de nuestro entorno (Francia, Italia, Bélgica y Reino Unido) han implementado esta medida, que está aumentando el número de producciones, atrayendo a grandes inversiones y estableciendo un efecto multiplicador importante.
- **Impacto:** Atraer las grandes producciones internacionales a España y mejorar el atractivo de la industria frente a los inversores privados.

2. Diseñar el Plan “España, Hub Audiovisual de Europa” para que haya un punto de inflexión en la industria española del videojuego

- **¿Qué hacer?** Establecer cuatro líneas estratégicas de ayudas:
 - i. **Creación de una red de incubadoras y aceleradoras gestionadas por profesionales de la industria:** impulsar la creación y consolidación de iniciativas de incubación y aceleración que puedan absorber una parte considerable de jóvenes profesionales o estudiantes que, finalizados sus estudios, deciden emprender por su cuenta. Es necesaria la participación de profesionales senior del sector para que puedan realizar labores de mentorización.
 - ii. **Ayudas para desarrolladores:** dirigidas a fomentar nuevos desarrollos. Para fomentar la capilaridad de estos fondos, es necesario establecer diferentes categorías de ayudas para que lleguen tanto a estudios grandes como medianos y pequeños.
 - iii. **Ayudas para publishers:** establecer ayuda a la creación y consolidación de empresas encargadas de publicar y distribuir juegos en España y en el extranjero.
 - iv. **Fomento de los serious games:** impulsar proyectos ligados al ámbito educativo, público o empresarial y que hacen uso de herramientas del videojuego así como de la Realidad Virtual o la Realidad Aumentada orientadas a objetivos específicos.

- **¿Por qué?** Este 2021 y los años venideros, se presentan como una oportunidad única tanto para la economía española como para nuestro sector del videojuego. El Plan movilizará unos recursos públicos que ascienden a 1.264,5 millones de euros, a lo largo del periodo 2021-2025 y que provenientes de los Presupuestos Generales del Estado y de fondos de la Unión Europea.
- **Impacto:** Establecer un camino de acompañamiento a las empresas de videojuegos a lo largo de su ciclo de vida: ofrecer orientación profesional a los nuevos proyectos de emprendimiento en el sector; impulsar el crecimiento y consolidación de las pequeñas y micro empresas y la puesta en marcha de nuevos proyectos; impulsar la presencia de publishers en España que puedan llevar los nuevos proyectos a los mercados internacionales; favorecer la aplicación de tecnologías y herramientas del videojuego a las demás industrias, a la educación y al sector público.

3. Fomentar la incorporación laboral de jóvenes profesionales, con especial atención a la mujer

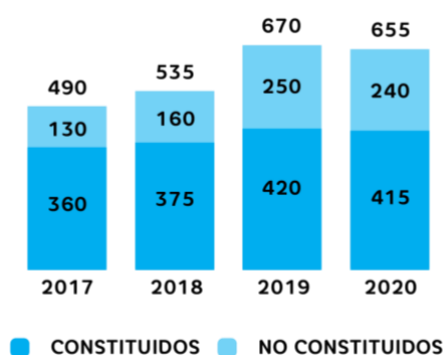
- **¿Qué hacer?** Poner en marcha iniciativas para facilitar la realización de prácticas curriculares en empresas. Establecer bonificaciones en las cuotas de la Seguridad Social para nuevos empleos de profesionales de alta cualificación. Diseñar cuotas de Seguridad Social para profesionales autónomos que tengan en cuenta los largos periodos de producción sin facturación ni ingresos. Fomentar en las empresas del sector planes de igualdad que impulsen la contratación de mujeres y su crecimiento profesional en igualdad de condiciones.
- **¿Por qué?** La oferta de empleo y de prácticas curriculares actual es insuficiente para cubrir la gran cantidad de estudiantes de grados y postgrados en videojuegos. Las empresas necesitan mecanismos para facilitar la inserción laboral. También se necesitan mecanismos para aquellos profesionales que ejercen su actividad como autónomos, ya que un ciclo de producción puede fácilmente superar los dos años. Además, la presencia de la mujer en la industria sigue siendo un reto, ya que el empleo femenino solo alcanza el 18,5 %, lo que contrasta con el equilibrio que hay en cuanto a gamers (el 42 % son mujeres).
- **Impacto:** Mayor salida laboral frente a la alternativa de emprendimiento sin suficientes vocación y conocimiento empresarial. Más oportunidades de prácticas en empresas, lo que incrementa la profesionalización y empleabilidad de los estudiantes. Incremento de profesionales femeninas en la industria en igualdad de condiciones laborales.

COMPOSICIÓN EMPRESARIAL

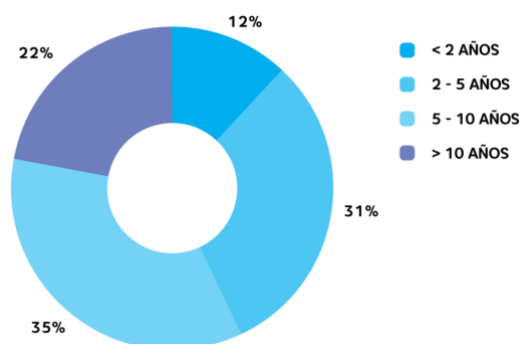
España cuenta con **655 estudios en activo**, de los que **415 están constituidos como empresas** u otras formas jurídicas. A estos números hay que sumar hasta 140 empresas que no han destacado actividad alguna, lo que las coloca en una situación de riesgo de desaparición.

El sector sigue estando dominado por empresas jóvenes, de entre 2 y 10 años de antigüedad que, en total, conforman el 66% del tejido productivo español mientras que **solo un 22% cuenta con más de diez años de longevidad**.

Evolución del número de estudios activos censados en España

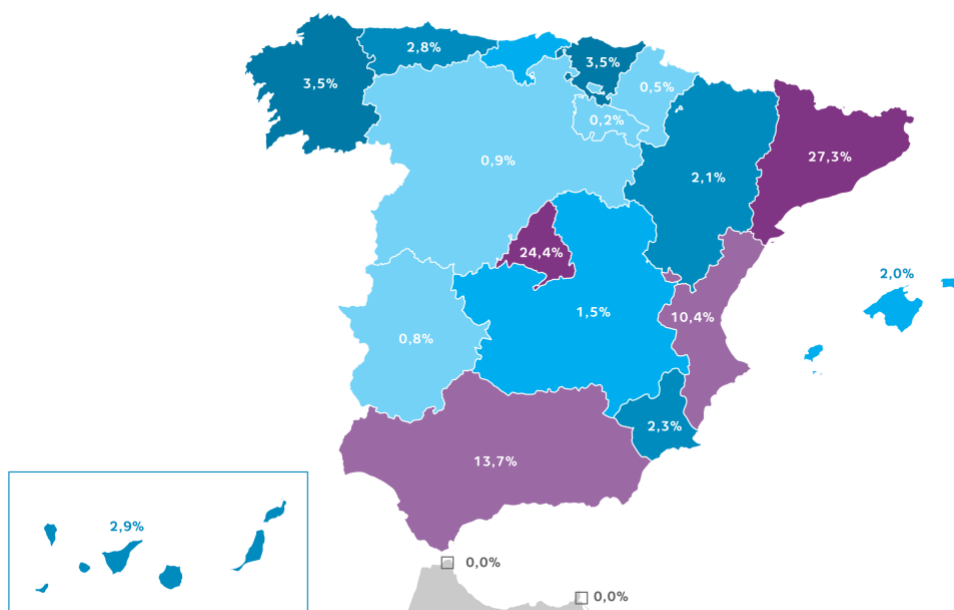


Antigüedad de las empresas



Cataluña y Madrid siguen siendo los motores del desarrollo en nuestro país, dando cobijo al 27,3% y al 24,4% de los estudios, respectivamente. Les siguen Andalucía (13,7%) y Valencia (10,4%).

Distribución de estudios activos por comunidades autónomas

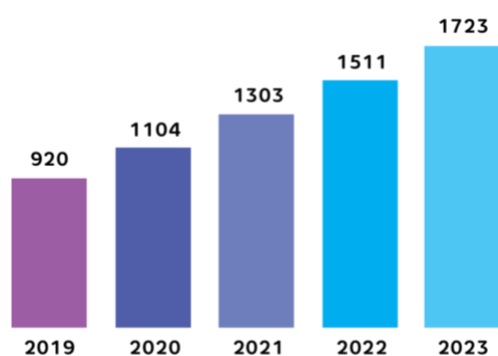


FACTURACIÓN Y EMPLEO DEL SECTOR

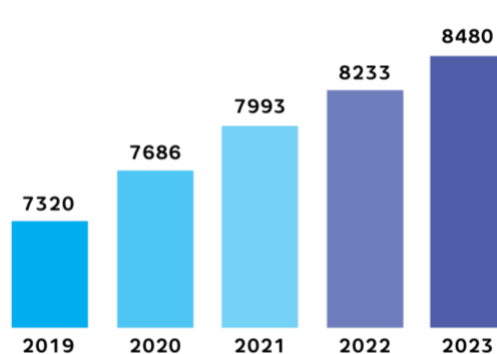
El sector productor de videojuegos españoles **facturó en 2019 920 millones de euros, un 13 % más que 2018**. De la misma manera, **incrementó su plantilla en 2019 en un 6,1 %, alcanzando los 7.320 profesionales**.

Según las previsiones, la facturación crecerá a un ritmo anual del 17 % (CAGR 2019-2023), lo que supondría **superar en 2023 los 1.700 millones de euros**. De la misma manera, podemos estimar un crecimiento del empleo a una tasa compuesta anual (CAGR 2019-2023) del 4,5 %, hasta llegar a **los 8.500 empleos directos en 2023**.

Evolución prevista de la facturación en el sector (M€)

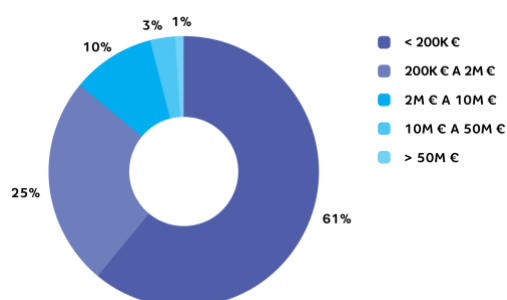


Evolución prevista del empleo en el sector

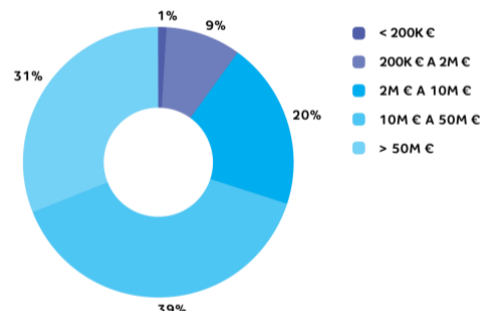


Sin embargo, España continúa siendo un país de muchos estudios que facturan por debajo de los 2 millones de euros al año. Hasta un 86 % de las firmas se engloban en esta categoría, aunque sigue siendo importante reseñar que el 61% del total de la industria tiene una facturación por debajo de los 200.000 euros anuales. **Tan solo el 4% de los estudios españoles tiene un volumen de negocio superior a los 10 millones de euros**. Su importancia como tractores del sector queda patente al comprobar que su volumen de negocio equivale al 70% de toda la industria.

Distribución de las empresas por facturación



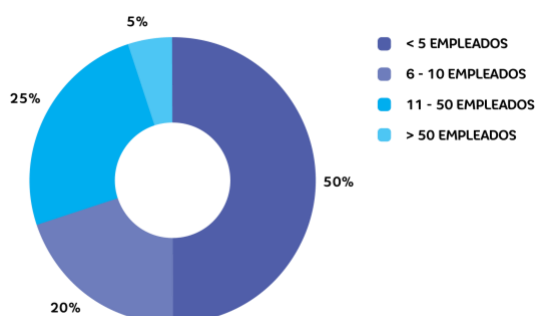
Distribución de la facturación según el tamaño de las empresas



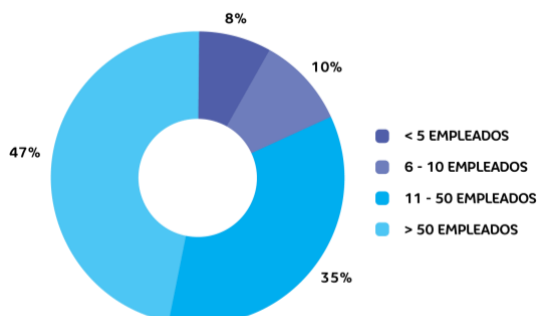
De la misma manera, **la mitad de las empresas tienen menos de cinco empleados**. El 45% cuentan con una plantilla de entre 6 y 50 empleados. El gran déficit de la industria nacional, los grandes estudios, queda de nuevo patente. Las compañías con más de 50 trabajadores solo representan el 5% del total de la industria.

Una situación que se revierte cuando se valora el papel que juegan estas grandes compañías a la hora de generar empleo. El 47% de los desarrolladores españoles de videojuegos están contratados en estas firmas mientras que los estudios de menos de 5 personas solo representan el 8% de la fuerza laboral.

Distribución de las empresas por número de empleados

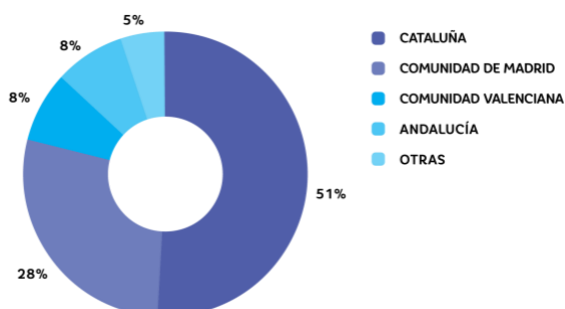


Distribución del empleo según el tamaño de las empresas

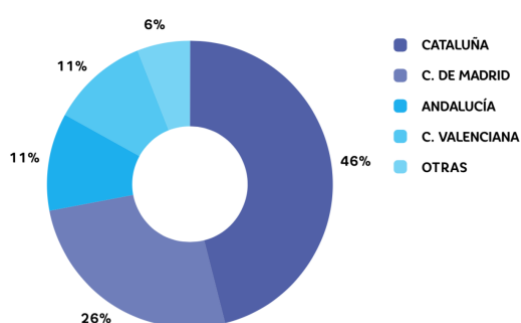


La bicefalia entre Madrid y Cataluña respecto al número de empresas censadas se rompe en favor de la segunda a la hora de analizar la facturación y la distribución del empleo. **Las empresas afincadas en Cataluña facturan el 51% de la industria**, seguidas por las de Madrid, con un 28%, y la Comunidad Valenciana y Andalucía, ambas con un 8%. En cuanto al empleo, Cataluña se mantiene como el principal polo. En esta comunidad se concentra el 46% de los trabajadores ligados al videojuego, por el 26% que reside en Madrid o el 11% que se alojan en la Comunidad Valenciana y Andalucía.

Distribución de la facturación por CC.AA.



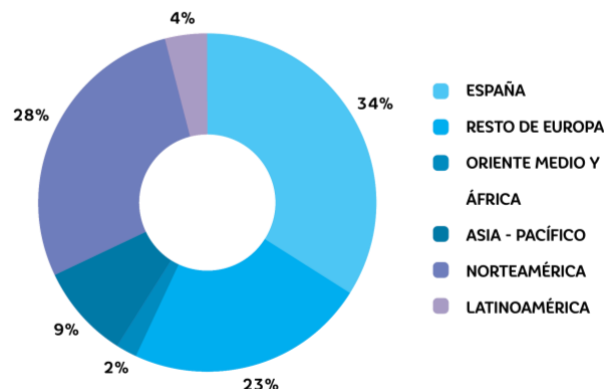
Distribución del empleo por CC.AA.



ACTIVIDAD INTERNACIONAL

La industria productora de videojuegos es altamente exportadora, ya que **el 66 % de los ingresos proviene de los mercados internacionales**. Teniendo en cuenta la posición dominante de la región Asia-Pacífico en el consumo de videojuegos mundial, hay un gran margen de crecimiento para las empresas españolas dirigiendo sus esfuerzos hacia ese mercado.

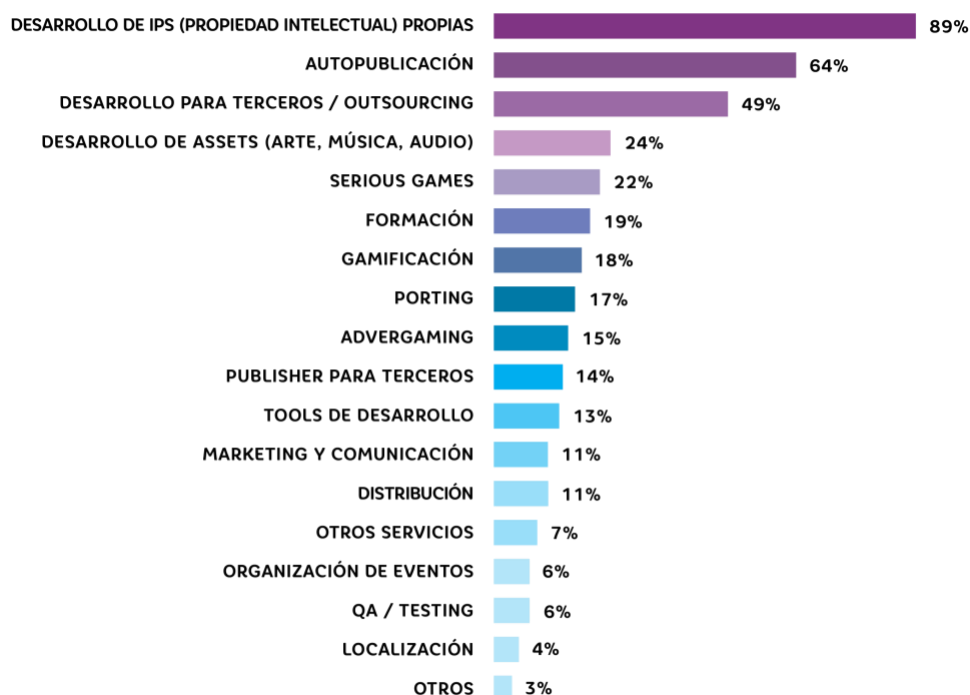
Distribución de la facturación por regiones



ACTIVIDAD Y MODELOS DE NEGOCIO

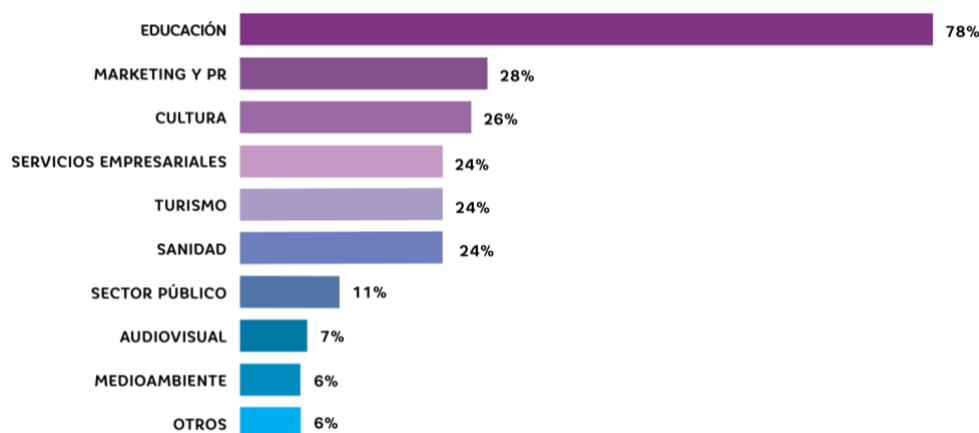
El 89 % de las empresas desarrolla propiedad intelectual (IP) propia. Por otro lado, el 49 % desarrolla videojuegos por encargo. El 14 % publica juegos de terceros, mientras que el 64 % apuesta por la autopublicación.

Tipología de actividades realizadas (% de empresas)



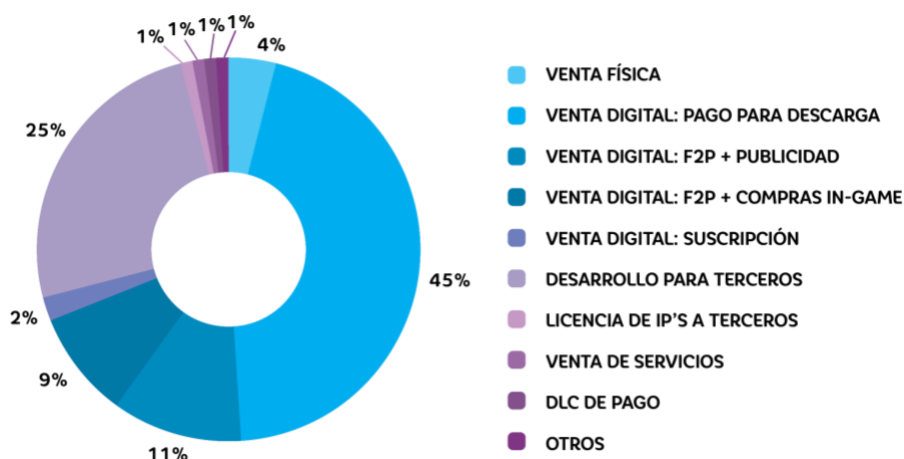
En la actualidad, algo más de 1 de cada 5 estudios españoles ha publicado *serious games*, para los que el sector educativo sigue siendo el principal cliente.

Sectores a los que se dirigen los *serious games*



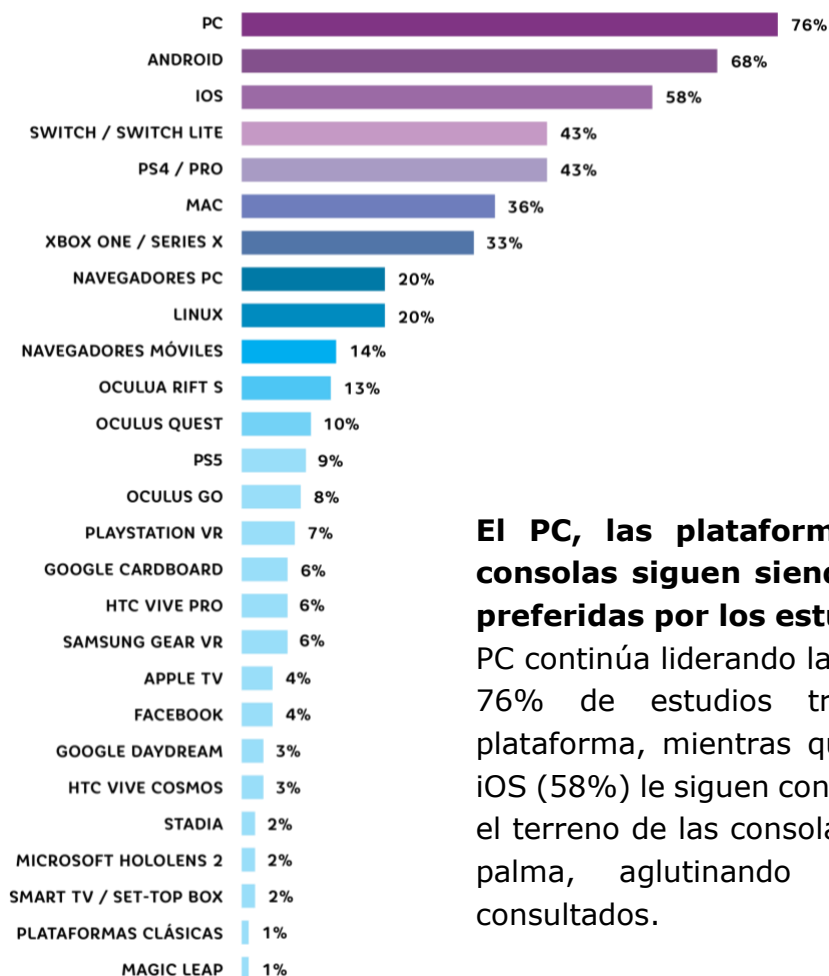
Internet continúa su consolidación como el principal canal de venta de los videojuegos españoles. El **67% de los juegos son vendidos de manera online** (en todas sus variantes, desde juegos completos hasta F2P con compras in-game, con publicidad o por suscripción). El videojuego físico solo supone el 4% de la facturación de los estudios. El desarrollo para terceros es una actividad que desarrollan uno de cada cuatro compañías españolas.

Distribución de la facturación por modelo de negocio (% de facturación)



PLATAFORMAS Y HERRAMIENTAS

Plataformas utilizadas (% de empresas)



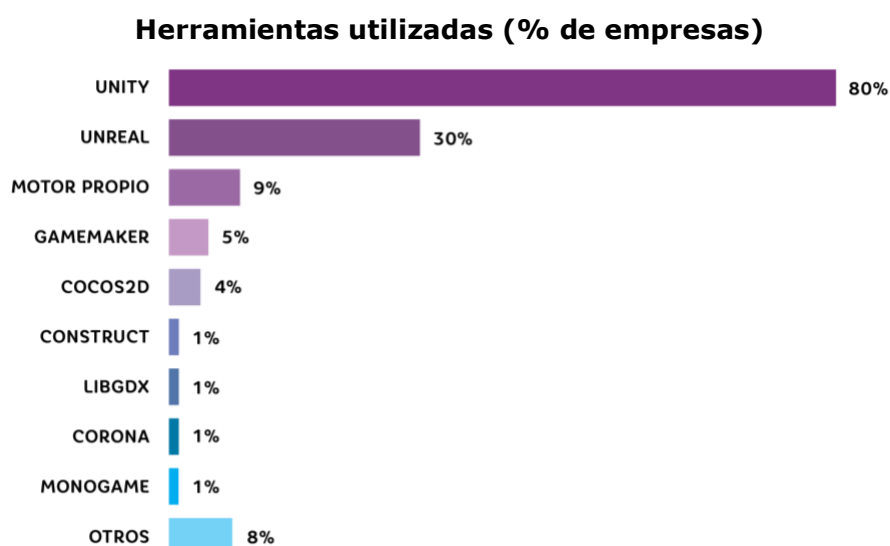
El PC, las plataformas móviles y las consolas siguen siendo las plataformas preferidas por los estudios españoles. El PC continúa liderando la clasificación, con un 76% de estudios trabajando en esta plataforma, mientras que Android (68%) y iOS (58%) le siguen con relativa cercanía. En el terreno de las consolas, Switch se lleva la palma, aglutinando al 43% de los consultados.

Tiendas digitales para PC / Mac / Linux utilizadas (% de empresas)



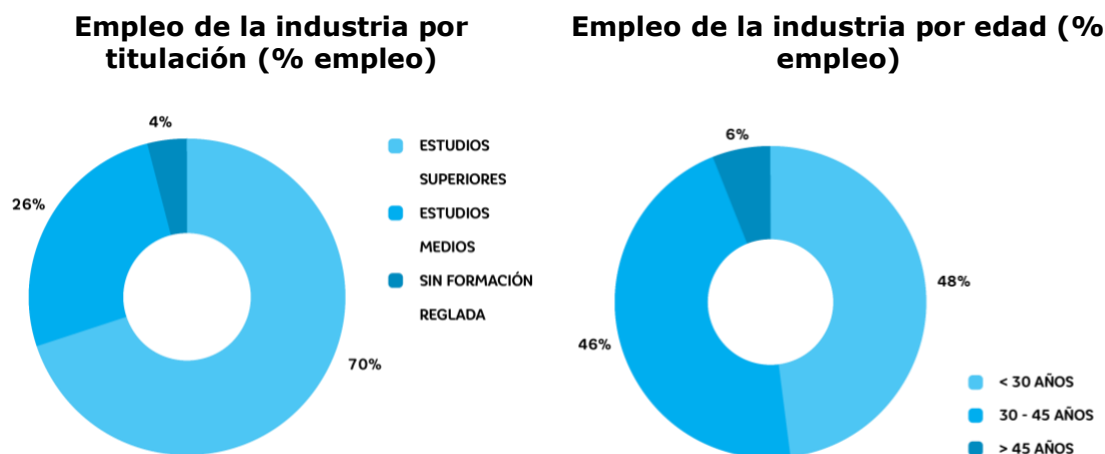
Steam sigue siendo la plataforma más utilizada por los estudios españoles. Hasta el 87% de los que optan por desarrollar para ordenadores se decanta por la plataforma de Valve. El impacto de la Epic Games Store es todavía escaso en el tejido nacional, ya que solo el 12% de los desarrolladores de PC se han interesado por ella.

En la batalla entre Unity y Unreal, los estudios españoles lo tienen claro: **Unity es su herramienta creativa preferida**. Hasta el 80% de los desarrolladores admite utilizarla en su día a día mientras que Unreal solo se ha ganado el favor del 30% de los estudios. Las compañías que optan por trabajar con un motor propio continúan descendiendo, ya que en la actualidad se quedan en el 9%. La gratuidad de las dos herramientas citadas unido a los costes que supone crear y mantener una herramienta propia explican la tendencia actual.



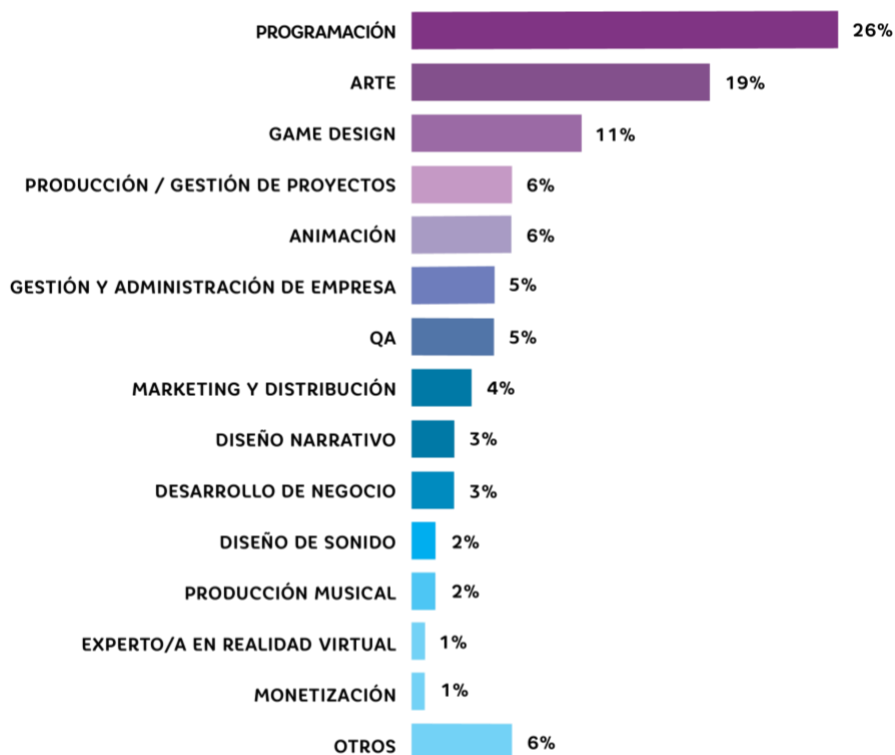
EMPLEO Y PERFILES PROFESIONALES

Los estudios españoles forman una comunidad de trabajadores jóvenes, cualificados y que gozan de un empleo de calidad, a tenor de las cifras arrojadas por el Libro Blanco. Casi la mitad de los trabajadores del sector (el 48%) tiene menos de 30 años y el grupo comprendido entre los 18 y los 45 años aglutina al 94% de la mano de obra. El 70% de los trabajadores de estudios españoles cuenta con una titulación superior.



Programadores (26%), artistas (19%) y diseñadores (11%) siguen siendo los perfiles mayoritarios en una industria.

Distribución de los perfiles profesionales



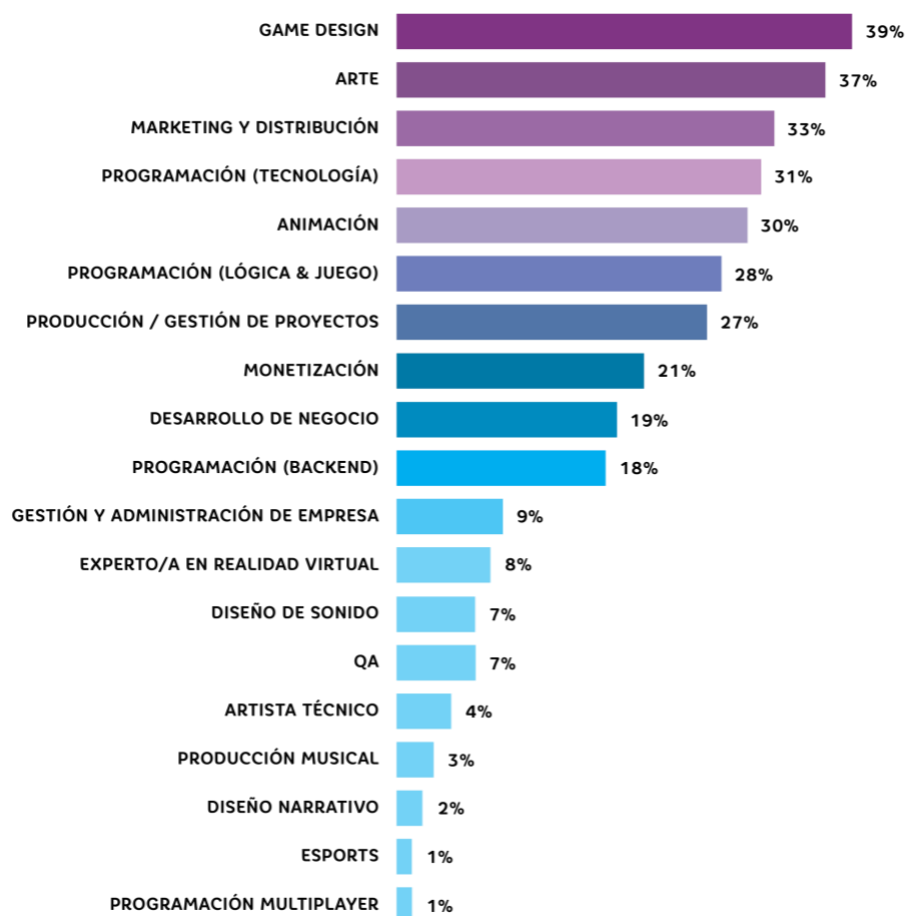
El empleo femenino sigue al alza, confirmando la tendencia vista en los últimos años, y supera la mejor cifra obtenida hasta la fecha. En la actualidad, **las mujeres suponen el 18,5% de los trabajadores del sector.**

NECESIDADES DE FORMACIÓN

Un 55% de estudios españoles sigue encontrándose con problemas para encontrar perfiles adecuados a sus necesidades, una cifra que se ha mantenido estable durante los últimos años aunque supone un ligero descenso respecto a la encuesta del año pasado. Programadores, diseñadores, artistas, profesionales de marketing y distribución y animadores se encuentran entre los perfiles más demandados.

La falta de experiencia profesional es el principal motivo con el que se topan los estudios, una razón que guarda cierta relación con la experiencia media del grueso de los trabajadores de los estudios como vimos unos párrafos más atrás. Aspectos relacionados con la formación así como la ausencia de medios económicos suficientes para hacer ofertas atractivas también son algunos de los obstáculos que se encuentran las empresas.

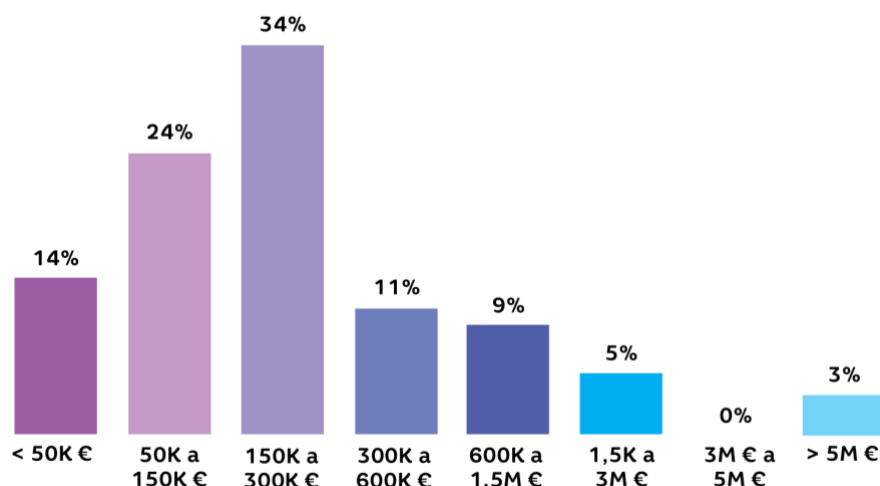
Perfiles profesionales con mayores dificultades de contratación



NECESIDADES DE FINANCIACIÓN

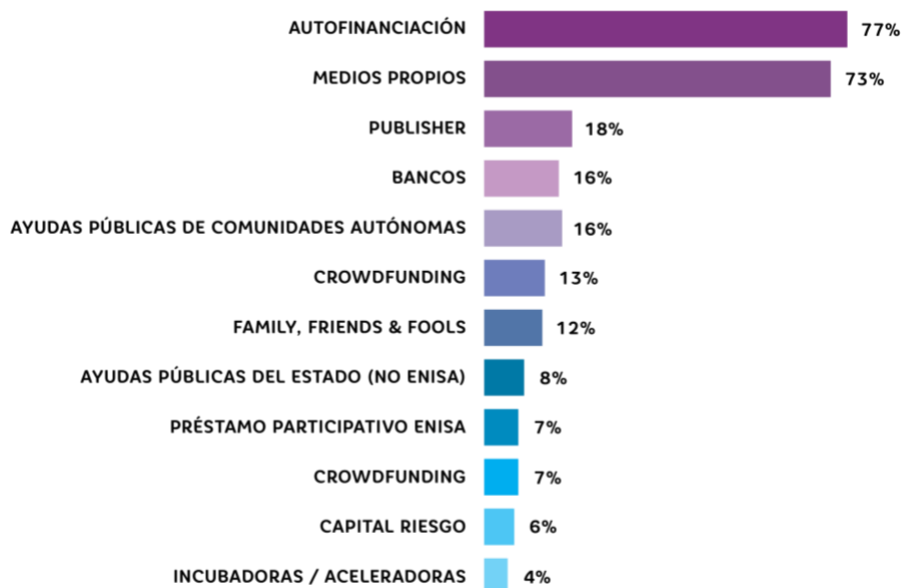
El 58% de los estudios de videojuegos españoles necesita entre los 50.000 y los 300.000 euros para ejecutar sus proyectos. La ausencia de grandes proyectos en nuestro país sigue siendo una realidad palpable: solo el 3% de los estudios cree que sus necesidades están por encima de los 5 millones de euros y un 5% estaría satisfecho si lograra entre 1,5 y 3 millones de euros.

Necesidades de financiación de los estudios para la ejecución de proyectos



La autofinanciación y los medios propios se mantienen como las principales herramientas para subsistir en el día a día. Ambas opciones son las más socorridas, si tenemos en cuenta que la siguiente alternativa, la liquidez ligada a un acuerdo con un publisher, solo representa al 18% de las compañías.

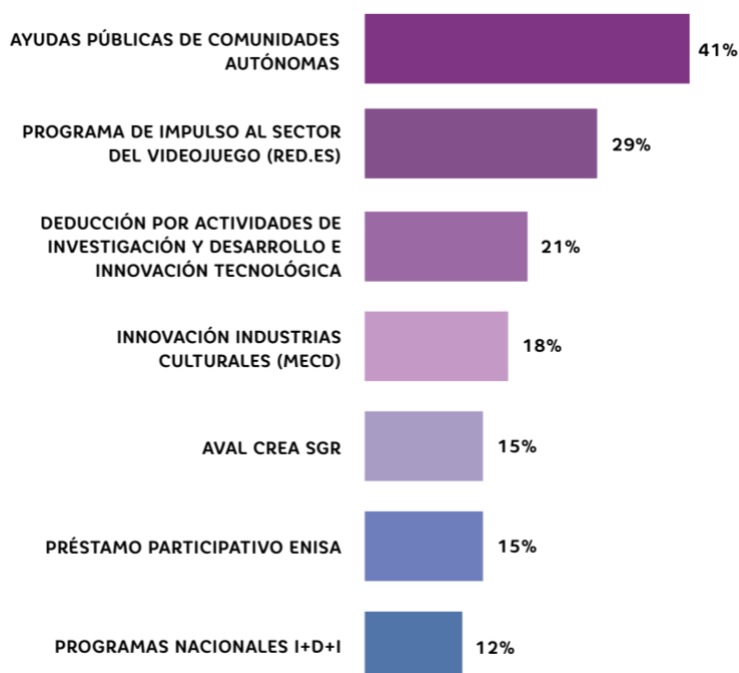
Fuentes de financiación actual de los estudios (% de empresas)



ACCESO A AYUDAS PÚBLICAS

Solo el 31% de los estudios afirma haber recibido ayudas públicas durante 2019. De los estudios que pudieron contar con fondos para el desempeño de su labor, el 41% los recibió de su propia Comunidad Autónoma. Las ayudas de Red.es llegaron al 29% de las compañías mientras que el 21% se aprovecharon de deducciones fiscales ligadas a actividades de investigación y desarrollo de innovación tecnológica.

Procedencia de las ayudas públicas recibidas durante 2019



LOS RETOS DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA

España es el quinto mercado europeo y décimo mundial. A pesar de ello, **la industria española de desarrollo y producción de videojuegos está todavía lejos de ocupar el lugar que le corresponde en el ranking internacional por el tamaño de su mercado.** Las industrias de los principales países productores consiguen una facturación por empresa muy superior a la de España.

Principales 10 mercados mundiales en 2020

	País	Región	Población (millones)	Tamaño del mercado (M€)
1	China	Asia	1.439,3	40.854
2	Estados Unidos	Norteamérica	331	36.921
3	Japón	Asia	126,5	18.683
4	República de Corea	Asia	51,3	6.564
5	Alemania	Europa occidental	83,8	5.965
6	Reino Unido	Europa occidental	67,9	5.511
7	Francia	Europa occidental	65,3	3.978
8	Canadá	Norteamérica	37,7	3.051
9	Italia	Europa occidental	60,5	2.661
10	España	Europa occidental	46,8	2.656

Industria del videojuego en los principales países

País	Empresas	Empleados	Facturación (M€)	Fact. por empresa (M€)
EE.UU	1.958	143.045	34.000	17,4
Francia	700	5.050	3.677	5,3
Canadá	692	48.000	3.600	5,2
Suecia	442	8.758	2.294	5,1
Finlandia	220	3.200	2.150	9,5
Alemania	524	11.000	1.820	3,5
Reino Unido	2.277	20.430	1.720	0,8
España	415	7.320	920	2,2
Polonia	440	9.710	479	1,0
Países Bajos	575	3.850	300	0,5
Rumanía	100	6.000	159	1,6
Irlanda	66	2.100	150	2,3
Dinamarca	186	1.009	123	0,7
Rep. Checa	76	1.500	88	1,15
Bélgica	114	1.100	70	0,6
Eslovaquia	55	762	51	0,9
Noruega	180	342	47,2	0,3
Austria	87	474	26	0,3
Italia	120	1.100	n.e.	-

DEBILIDADES	AMENAZAS
• Escaso número de estudios de tamaño grande y mediano que puedan absorber la oferta disponible de profesionales. • Ante la falta de oportunidades, gran número de profesionales se ven abocados al emprendimiento sin disponer de las necesarias vocaciones empresariales. • Predominancia de micropymes (estudios <i>indie</i>), con falta del capital necesario y carencias en gestión empresarial para finalizar con éxito sus proyectos y, posteriormente, posicionar sus productos en los mercados internacionales. • La infravaloración de los activos intangibles (PI) hace imposible encontrar vías de financiación tradicional. • El 92% del capital se financia con recursos propios, lo que apunta a la nula confianza de inversores ajenos. • Falta de editores locales (<i>publishers</i>) que puedan patrocinar el lanzamiento de los juegos en mercados internacionales. • Los inversores generalistas no ven atractivo en el sector por desconocimiento y falta de incentivos. • Políticas públicas de apoyo discontinuas, con poca dotación y no adaptadas a las necesidades del sector. • Falta de profesionales con competencias especializadas, lo que obliga a algunas empresas grandes y medianas a captar talento extranjero. • Mercados saturados e insostenibles para los juegos independientes.	• Fracaso de la mayoría de las <i>startups</i> y empresas pequeñas (estudios <i>indie</i>). • La falta de capital inversor con vocación de permanencia pone en riesgo a los estudios de tamaño mediano que están abocados a financiar nuevos proyectos con recursos propios. • Oferta de empleo insuficiente para absorber la siguiente generación de egresados de grados y másteres, lo que generará frustración y una posible caída de la demanda de formación. • Deslocalización de los estudios más grandes y exitosos en otros países con un ecosistema más completo y favorable. • Pérdida del talento de nuestros mejores creativos y profesionales, que son atraídos a proyectos extranjeros. • Frustración de los inversores, que se dirigirían a otro sectores o a otros países.

FORTALEZAS

- Industria limpia de alto potencial, creadora de cultura, de empleo joven y cualificado y generadora de riqueza.
- Industria internacional, lo que asegura que su crecimiento se dirige a todos los mercados.
- Carácter transversal con importantes aplicaciones en distintos sectores (aeronáutico, militar, educación, salud, servicios, etc.)
- El activo es la propiedad intelectual, capaz de generar retornos en distintos formatos y canales de explotación y por largos períodos de tiempo.
- Gran capacidad técnica, artística y creativa de los profesionales del sector.
- Los sectores públicos ya han identificado a la industria del videojuego como un sector que merece ser apoyado.
- Infraestructuras industriales y tecnológicas, así como el atractivo de nuestras ciudades y su calidad de vida como incentivo para la puesta en marcha de proyectos internacionales.

OPORTUNIDADES

- Al igual que ha pasado en el sector audiovisual, la creación de un ecosistema industrial y fiscal adecuado capta la atención de productores, creadores e inversores, lo que permite el fortalecimiento de proyectos en marcha, la entrada de coproducciones y la instalación de nuevos estudios.
- Fortalecer la imagen de Marca España generando un ecosistema fuerte y de referencia a nivel global.
- Capacitación y reconversión de personas con necesidades formativas pero que ya poseen competencias digitales.
- Aprovechar las fuertes sinergias con las industrias culturales en español (editorial, audiovisual, animación) para generar y exportar proyectos de carácter *transmedia*, beneficiándose de los canales comerciales y de distribución de estas industrias y de su liderazgo en los mercados internacionales.
- Captación de importantes inversiones de fondos privados nacionales e internacionales deseosos de encontrar proyectos con potencial de éxito y que estén respaldados con el compromiso de las AAPP.
- Cantera de empresarios y profesionales orientados a industrias digitales, culturales y creativas
- Generación de una red potente de agentes externos (inversores, *crowdfunding*, mentores, centros de formación, centros de I+D, empresas de servicios, despachos legales, consultoría, etc.).
- Generar y exportar casos de éxito de aplicación del videojuego como herramienta en ámbitos de interés público, como la educación y la salud
- Puesta en marcha del plan de impulso "*España, Hub audiovisual de Europa*"

Promovido por:



DEV - Asociación Española de Empresas Productoras
y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de
Entretenimiento

Velázquez, 10, 1ª planta - 28001 Madrid

www.dev.org.es

Reservados todos los derechos. Se permite su difusión por cualquier medio siempre que se mantenga el reconocimiento de DEV como editores de la obra y de sus autores, no se haga uso comercial del contenido, incluidos los gráficos, y no se realice ninguna modificación de las mismas.