

Con el apoyo de



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2017



Promovido por



INTRODUCCIÓN

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

El Libro Blanco, que este año cumple su cuarta 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. El videojuego es un sector en constante crecimiento que proporciona grandes oportunidades de negocio.

En esta edición, el informe también se ha realizado gracias a la información aportada por los estudios españoles de desarrollo de videojuegos, recabada mediante una exhaustiva encuesta realizada durante el mes de mayo de 2017. Además se ha incorporado información procedente de los principales informes internacionales realizados por consultoras especializadas en este sector. Finalmente, se ha contado con la contribución de destacados expertos.

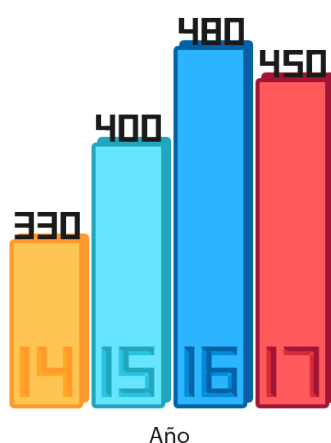
Para finalizar, el documento propone las recomendaciones del sector al Gobierno con el fin de señalar los aspectos a mejorar o implantar para asegurar un futuro próspero y competitivo para nuestra industria.

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.

UNA INDUSTRIA EN LA SENDA DE LA CONSOLIDACIÓN

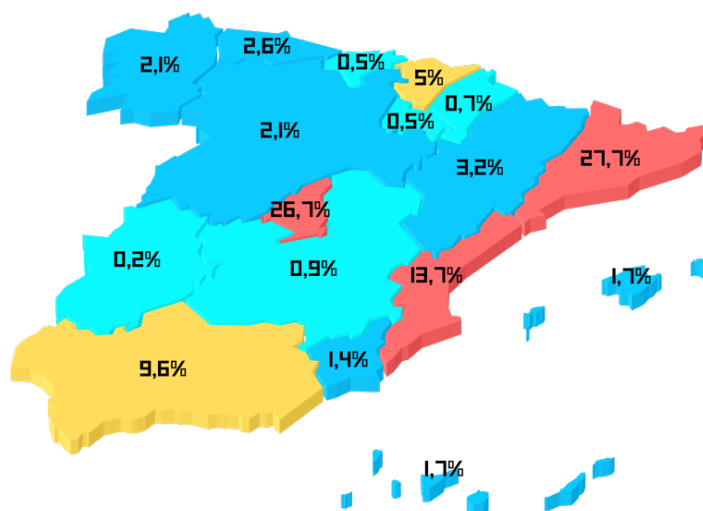
La industria española del desarrollo de videojuegos ha entrado, por primera vez en los últimos años, en una fase de consolidación. Actualmente existen en España **450 empresas y estudios legalmente constituidos**, más otros 130 a la espera de constituirse. Con respecto a 2016, la cifra actual supone **una reducción del 6 % de estudios en activo**.

Evolución del número de empresas censadas en España



La industria sigue su tendencia a la concentración alrededor de polos de carácter local, capaces de ofrecer ecosistemas favorables, a menudo impulsados por un liderazgo público. **Cataluña**, la **Comunidad de Madrid** y la **Comunidad Valenciana** son los tres principales polos.

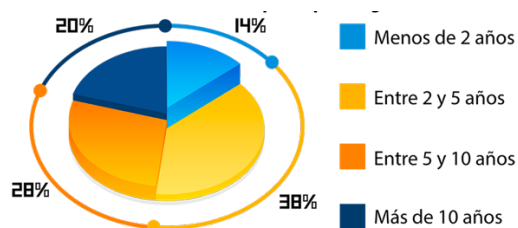
Distribución territorial de las empresas y estudios de videojuegos



EL CRECIMIENTO DEL NÚMERO DE ESTUDIOS NO ES SOSTENIBLE

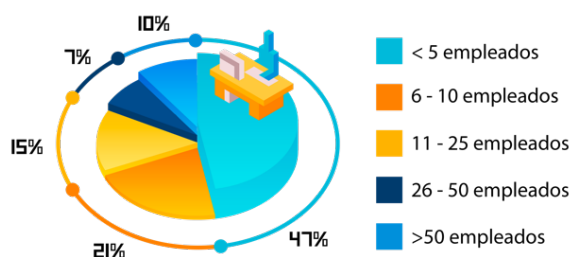
El 80 % de las empresas y estudios activos a día de hoy no existía hace 10 años. Este crecimiento se ha visto acelerado en los últimos 5 años, en los cuales se ha creado el 52 % de las empresas actuales.

Distribución de las empresas por antigüedad

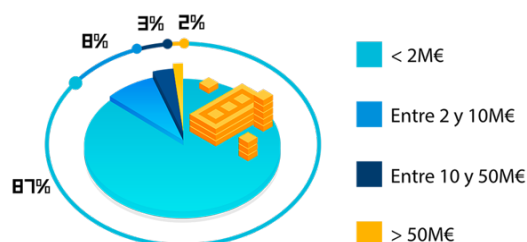


Consecuencia de ello, es **un tejido empresarial polarizado y compuesto principalmente por una amplia base de microempresas**, pocas pequeñas empresas y muy escasas de tamaño mediano o grande. El 47 % de los estudios españoles emplea a menos de 5 empleados.

Distribución de las empresas por empleados

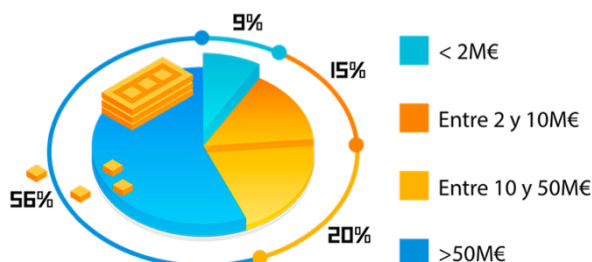


Distribución de las empresas por facturación



Las microempresas (facturación menor de 2 millones de euros) representan el 87 % de la masa empresarial, pero solamente suman entre todas el 9 % de la facturación del sector. **El 17 % de las empresas españolas no ha empezado a facturar** al encontrarse sus respectivos proyectos todavía en fases de desarrollo. El 56 % de la facturación del sector está en manos del 2 % de las empresas que factura más de 50 millones de euros, y la mayoría de ellas son empresas de matriz no española.

Distribución de las empresas por tramos de ingreso



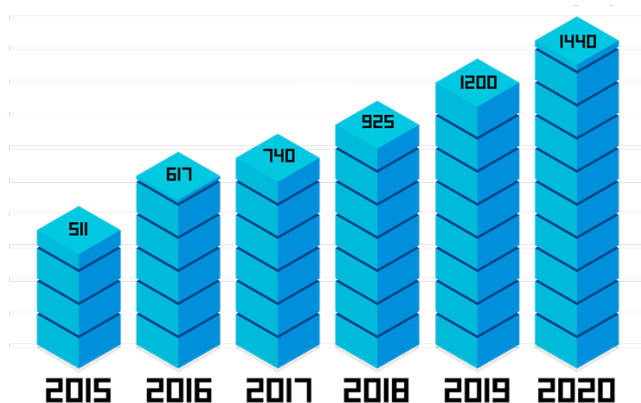
LA FACTURACIÓN Y EL EMPLEO CRECIERON UN 20 %

Pese a la caída de estudios de desarrollo activos, la facturación y el empleo del sector siguen una senda de crecimiento positiva.

La facturación de la industria española alcanzó en 2016 los 617 millones de euros, un 21 % más que 2015. Es posible estimar una previsión de crecimiento anual del 23,6 % (CAGR 2016-2020), lo que supondría **alcanzar en 2020 los 1.440 millones de euros de facturación.**

Se trata de un crecimiento que está liderado por las grandes empresas, con facturación mayor de 10 millones de euros.

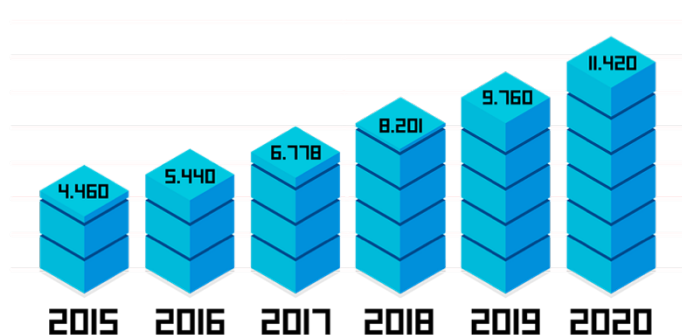
Estimación de crecimiento de la facturación del sector (M€)



De la misma manera, **el empleo directo en el sector creció un 20 %, sumando 5.440 profesionales en 2016.**

También las previsiones de evolución del empleo son positivas, y nos llevan a estimar un crecimiento a una tasa compuesta anual (CAGR 2016-2020) del **20,37 %**, hasta llegar a los **11.420 empleos directos en 2020.**

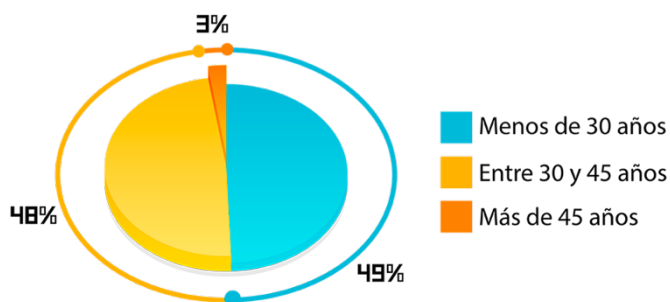
Evolución prevista del empleo en el sector (empleados/as)



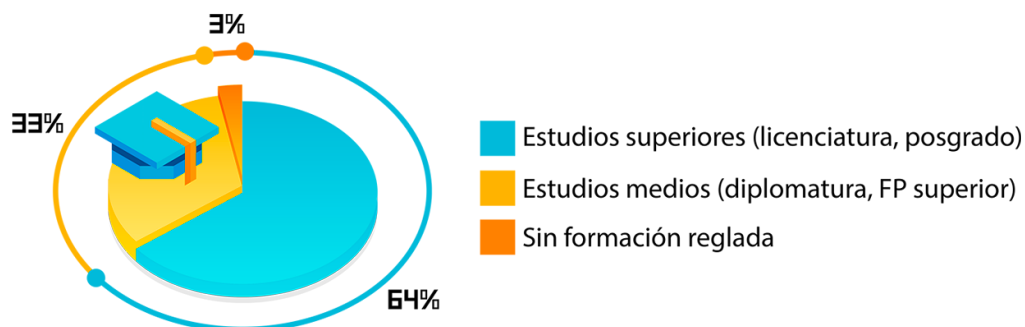
PROFESIONALES JÓVENES Y CUALIFICADOS

Se trata de un sector joven y cualificado: el 49 % de los/as empleados/as tiene menos de 30 años y el 64 % han cursado estudios superiores (licenciatura, posgrado).

Empleo de la industria por edad (%empleo)



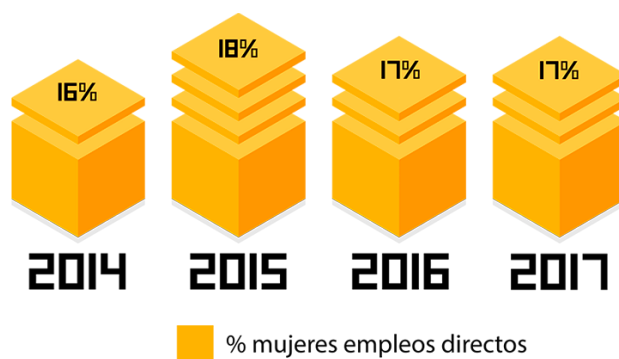
Empleo de la industria por titulación (%empleo)



PRESENCIA DE LA MUJER EN LA INDUSTRIA

La presencia de la mujer en la industria se queda un año más estancada, representando un pobre 17 % del total de los empleos directos. Se trata de uno de los principales retos del sector.

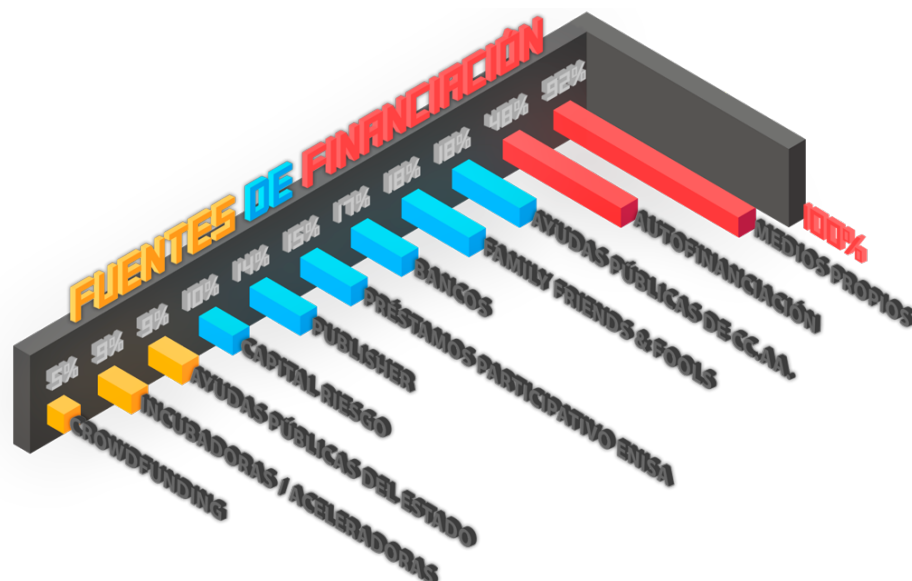
Porcentaje de mujeres en empleos directos



LA FINANCIACIÓN, PRINCIPAL NECESIDAD DE LA INDUSTRIA

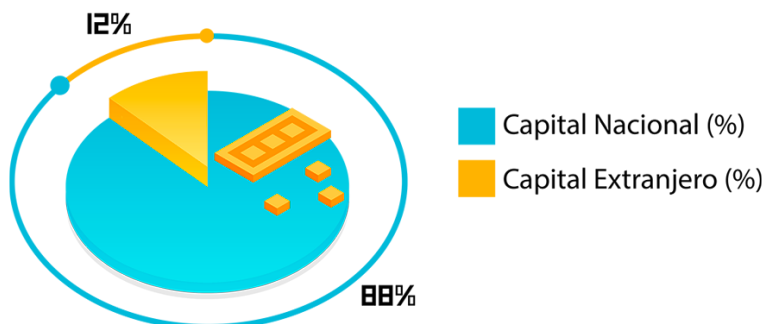
La falta de financiación es uno de los retos principales de las empresas españolas de desarrollo de videojuegos, tanto pequeñas como medianas. **El 91 % del capital social de las empresas procede únicamente de los socios fundadores. El 92 % de ellas financia su operativa con medios propios, y el 48 % también lo hace autofinanciándose** con los ingresos de su propia actividad.

Fuentes de financiación de la actividad



La captación de capital extranjero es todavía un reto para el sector, ya que de media solamente representa el 12 % del capital social de las empresas españolas.

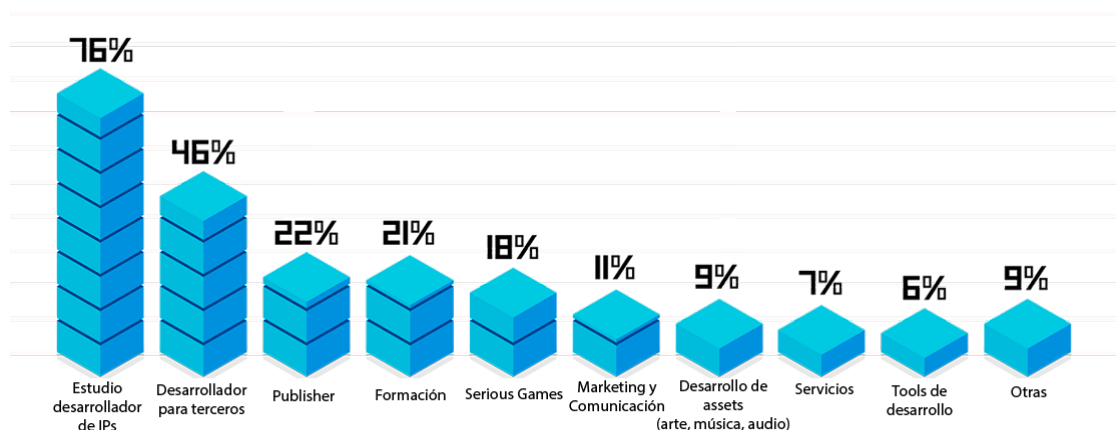
Distribución del capital por procedencia



ACTIVIDAD DE LOS ESTUDIOS ESPAÑOLES

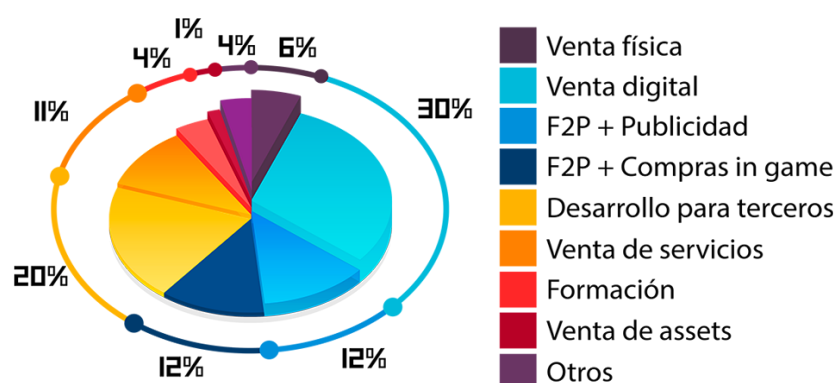
El alto potencial creativo de las empresas españolas del sector se refleja en que **el 76 % son estudios que desarrollan propiedad intelectual (IP) propia**. Además, el 46 % de las empresas se dedica a desarrollos por encargo de terceros. Destaca el incremento de empresas que se dedica a la publicación: 22 % en 2017, frente al 15 % en 2016.

Tipología de actividades realizadas



La **venta digital** sigue siendo el modelo de negocio que más facturación genera de media para las empresas españolas de videojuegos, junto con los **modelos de negocio free to play** con monetización derivada de publicidad y de compras dentro del juego. El **desarrollo para terceros** ya es el tercer modelo de negocio más importante para nuestras empresas.

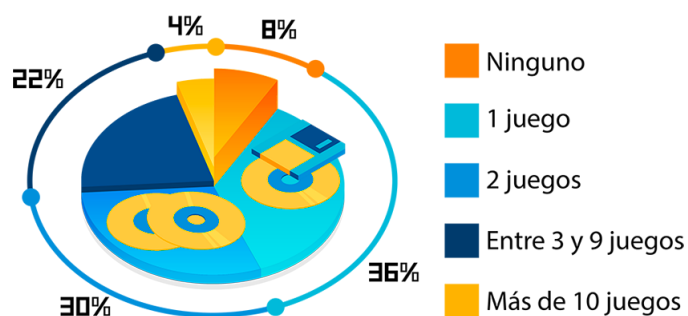
Distribución de la facturación por modelo de negocio (% de facturación)



JUEGOS EN PRODUCCIÓN

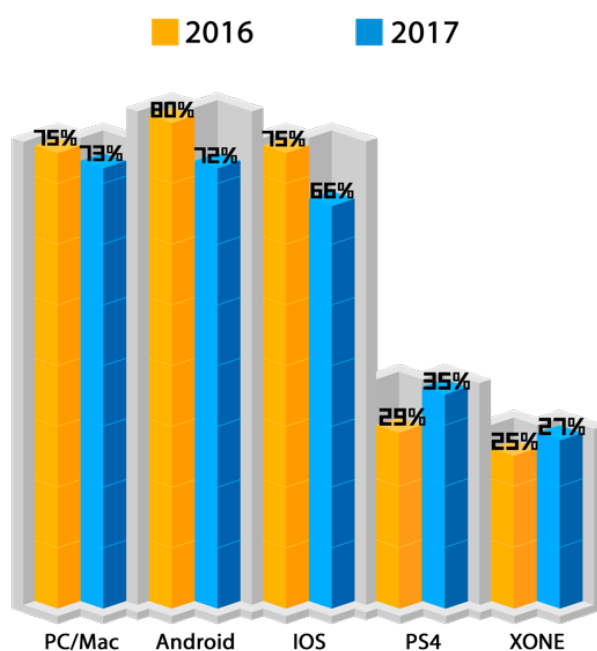
Estimamos que **en el año 2016 había en España más de 900 juegos en procesos de desarrollo**, lo que representa una media de dos juegos por empresa. El 36 % de las empresas españolas estuvo desarrollando un solo juego. Solamente el 4 % estuvo desarrollando al mismo tiempo más de diez juegos.

Juegos en desarrollo por empresa en 2016 (% de empresas)



La mayoría de empresas españolas desarrolla juegos para **ordenador** (PC y MAC) y **dispositivos móviles** (plataformas Android y iOS). Sin embargo, estas plataformas están disminuyendo su presencia, quizás por la saturación de las tiendas digitales, que afecta especialmente los estudios independientes. Por otro lado, se ha apreciado un incremento de estudios que desarrollan juegos para las principales **consolas**, como Playstation 4 e Xbox One.

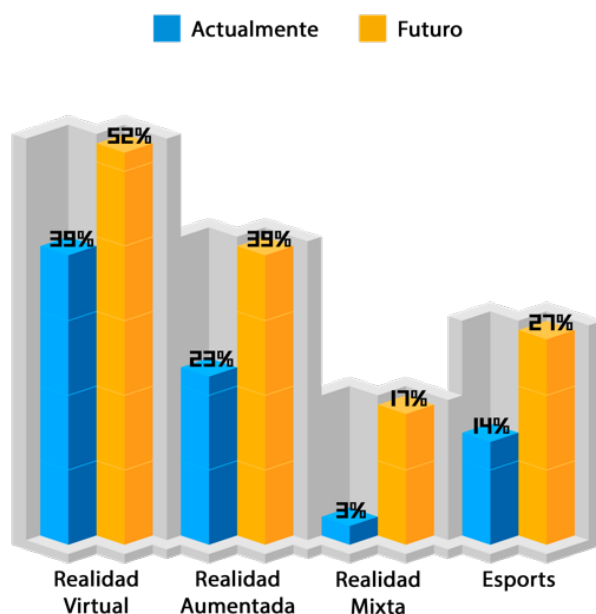
Variación de uso de las principales plataformas



LAS TENDENCIAS PRINCIPALES

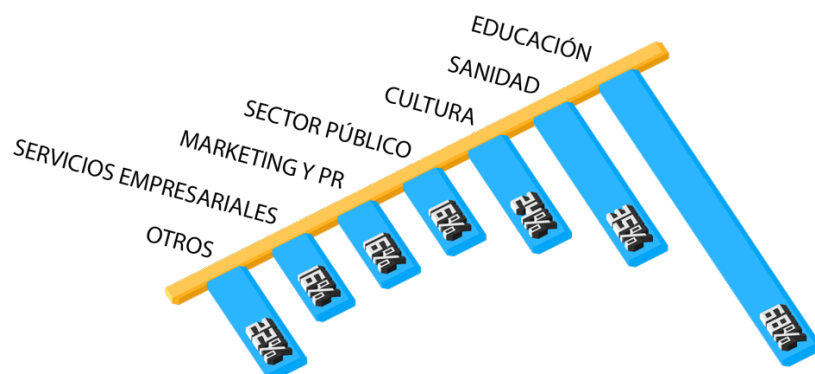
El 40 % de la empresas españolas ya ha llevado a cabo desarrollos para plataformas de Realidad Virtual, mientras que más de la mitad pretende hacerlo en un futuro cercano. Los eSports, representan un mercado muy prometedor, pero todavía a la espera de demostrar modelos de negocio viables para las empresas, sobre todo para los estudios de desarrollo.

**Desarrollos realizados según las principales tendencias:
actual VS previsión futura**



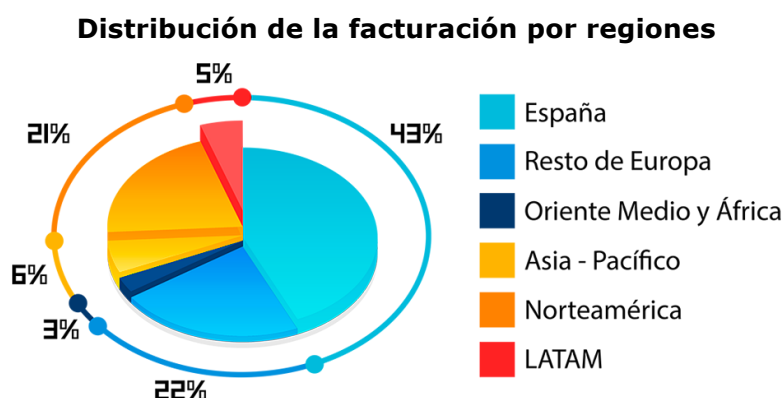
Uno de cada cinco estudios españoles desarrolla *serious games*. En 2016, el 14 % de los juegos publicados en España se enmarcó en esta tipología. El sector de la educación es el principal demandante de estos productos, seguido por la sanidad y la cultura.

Sectores a los cuales se dirigen los *serious games* desarrollados



UNA INDUSTRIA CON VOCACIÓN INTERNACIONAL

La industria española de desarrollo de videojuegos se reconfirma un año más como altamente exportadora, ya que, de media, **el 57 % de los ingresos de las empresas del sector proviene de los mercados internacionales.**



EL RETO DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA

Las industrias de los principales países, como Estados Unidos, Canadá, Francia, Finlandia, Alemania y Suecia, **consiguen un ratio de facturación por empresa muy superior a España**, hasta siete veces superior, como en el caso de Finlandia.

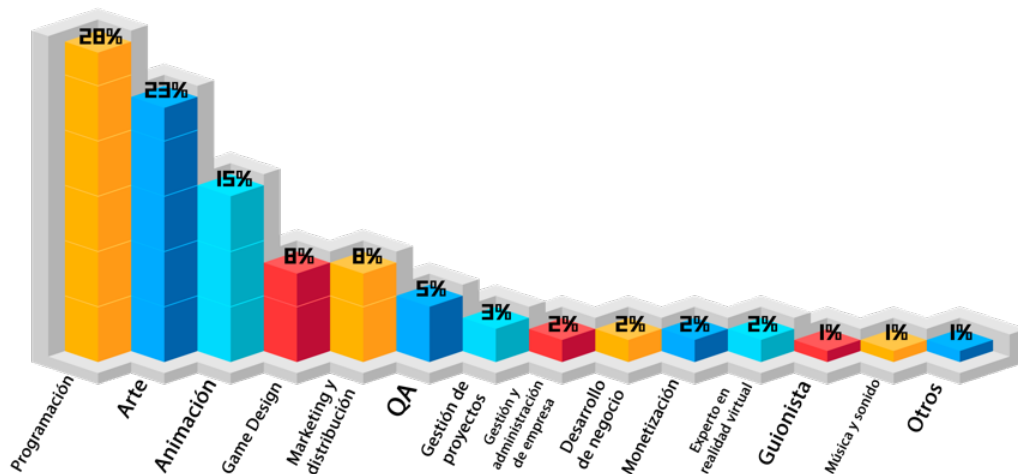
Industria del videojuego en los principales países

País	Empresas	Empleados	Facturación (M€)	Fact./ Empresa (M€)
EEUU	2.858	65.678	10.580	3,7
Canadá	596	21.700	3.300	5,5
Francia	700	5.050	3.677	5,3
Finlandia	250	2.750	2.500	10,0
Alemania	441	10.350	1.820	4,1
Reino Unido	660	10.870	1.490	2,3
Suecia	287	4.291	1.325	4,6
España	450	5.440	617	1,4
Polonia	290	4.000	280	1,0
Países Bajos	455	3.030	190	0,4
Dinamarca	151	770	148	1,0
Bélgica	75	800	43,6	0,6
Noruega	180	599	36	0,2
Austria	120	750	-	-
Italia	120	1.000	-	-

PERFILES PROFESIONALES MÁS DEMANDADOS

Más del 80 % de las vacantes que se abrirán en el futuro cercano corresponderá a perfiles como **programadores/as, artistas, animadores/as, game designers, expertos/as en marketing y distribución**, que son los profesionales que constituyen el *core* del sector.

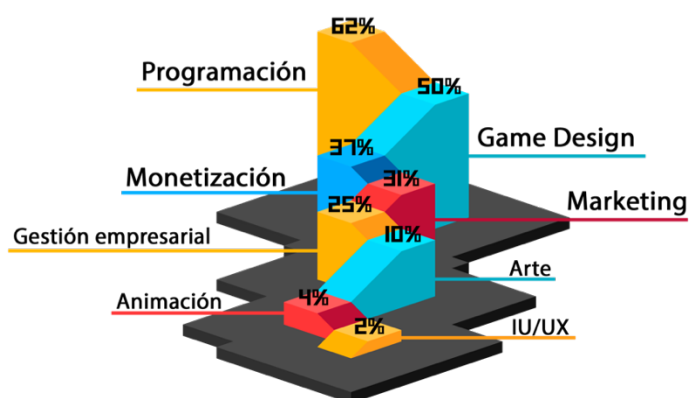
**Ofertas de empleo por tipo de perfil en los próximos 12 meses
(% de puestos ofrecidos)**



EL RETO DE LA FORMACIÓN

Gracias a la gran oferta actual de formación en videojuegos en las principales ciudades españolas, por primera vez se dan las condiciones de poder generar una gran oferta de profesionales. Sin embargo, esta realidad contrasta con el hecho de que todavía **la mitad de las empresas españolas tiene dificultades para encontrar perfiles con formación adecuada en el mercado.**

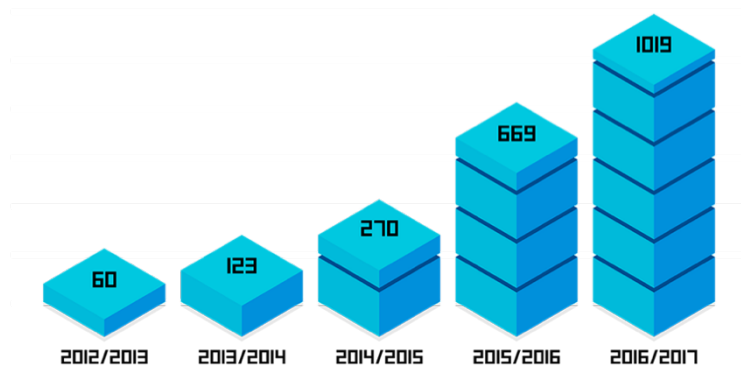
Profesionales con formación adecuada más difíciles de encontrar (% de empresas con dificultad)



Además, si la industria no evoluciona según las expectativas, **será más difícil asegurar un empleo a la totalidad de los nuevos egresados.**

En los últimos cuatros cursos académicos, **se matricularon en el Grado Oficial en Diseño y Desarrollo de Videojuegos 2.081 estudiantes.** Si tenemos en cuenta los programas de máster, los ciclos formativos de grado superior y los distintos cursos especializados, podríamos estar hablando de **más de 6.000 alumnos formándose en este momento.**

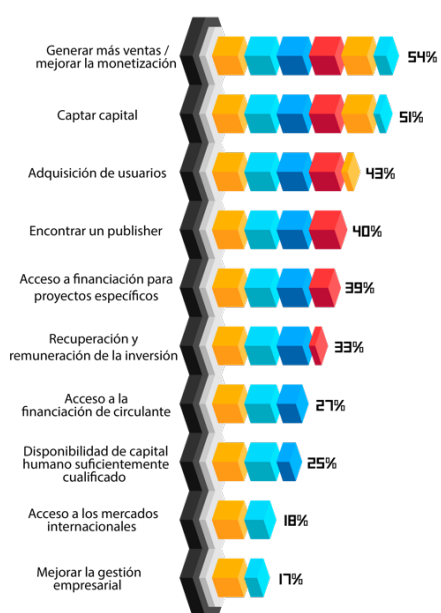
Evolución del alumnado matriculado en el Grado Oficial en Diseño y Desarrollo de Videojuegos



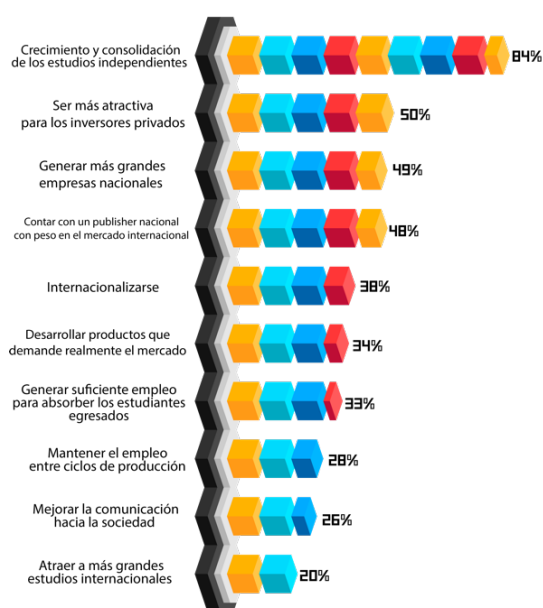
RETOS Y NECESIDADES DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA

Las principales preocupaciones de las empresas están relacionadas con la **viabilidad de la empresas** y con el **retorno** que pueden generar sus juegos. En cuanto a los retos de la industria en su conjunto, las empresas identifican por unanimidad el **crecimiento y consolidación de los estudios independientes**, y, a continuación, la capacidad de nuestra industria de **generar más medianas y grandes empresas**.

Principales retos a los que se enfrentan las empresas



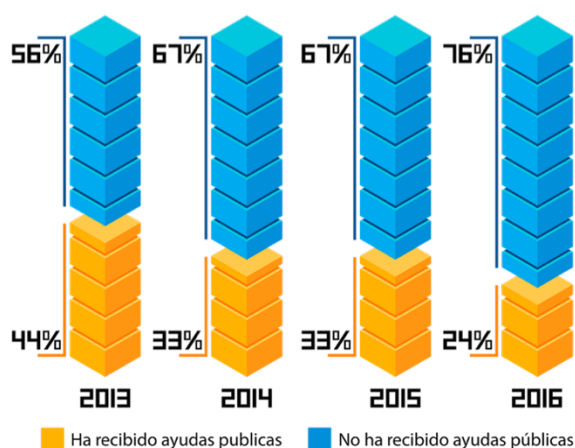
Principales retos de la industria española de videojuegos



ACCESO A AYUDAS PÚBLICAS

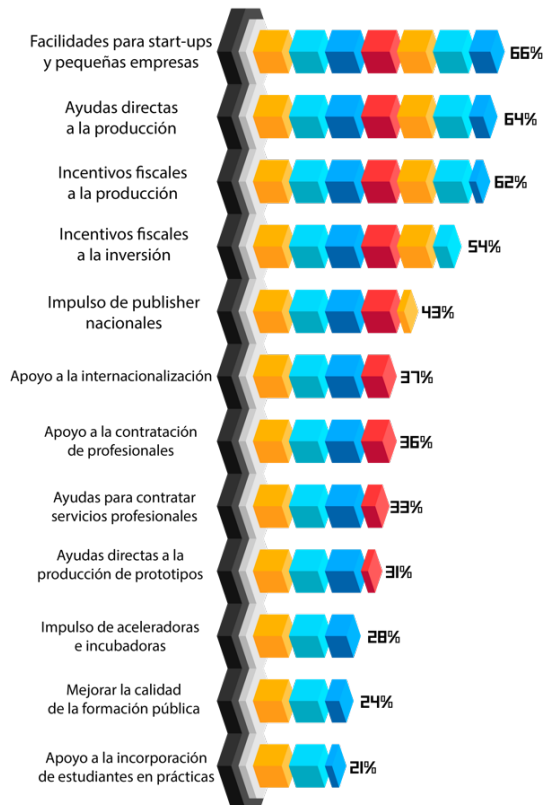
Pese a la gran necesidad de apoyo público, en 2016 **el 76 % de las empresas de nuestro sector no accedió a ningún tipo de ayuda pública**.

Porcentaje de empresas que han recibido ayudas públicas (evolución)



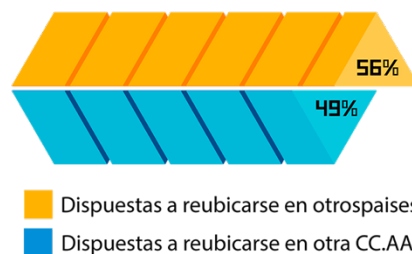
La principal medida de apoyo deseada por las empresas es la introducción de **facilidades para las *startups* y las pequeñas empresas**.

Medidas públicas de apoyo más eficaces, según las empresas



El 56 % de los estudios estaría dispuesto a reubicarse en otro país, y el 49 % se movería a otra Comunidad Autónoma española que facilite condiciones más favorables.

Empresas dispuestas a reubicarse para conseguir condiciones más favorables



Debilidades	Amenazas
• Escaso número de estudios de tamaño grande y mediano que no puede 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 indie), con falta del capital necesario y carencias en gestión empresarial para finalizar con éxitos 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 97% del capital se financia con recursos propios, lo que desprende 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 la falta de incentivos. • Políticas públicas de apoyo 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.	• Fracaso de la mayoría de las startups y empresas pequeñas (estudios indie). • 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	Oportunidades
• 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 la atraktividad de nuestras ciudades y calidad de vida como tractor de la implementación de proyectos internacionales.	• Al igual que ha pasado en el sector audiovisual, la creación de un ecosistema industrial y fiscal, 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 <i>transmedia</i>, beneficiándose de los canales comerciales y de distribución de estas industrias y de su liderazgo en los mercados internacionales. • Captación de importantes inversiones de fondo 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 éxitos de aplicación del videojuego como herramienta en ámbitos de interés público, como la educación y la salud.

RECOMENDACIONES SECTORIALES AL GOBIERNO Y A TODAS LAS AA.PP.

1. Medidas de apoyo fiscal y a la competitividad empresarial

- Modificar el artículo 36.2 de la Ley de Impuesto de Sociedades para que la industria del videojuego cuente con los incentivos fiscales para la producción dentro del Estado y la captación de proyectos internacionales, tal como ya recibe la industria audiovisual.
- 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.
- Creación de un Programa público de apoyo a la producción de videojuegos, orientado tanto a pilotos y soft launch, como a lanzamientos globales.
- Creación de un Programa de Impulso a la Consolidación de estudios independientes de desarrollo de videojuegos de reciente creación.
- Creación de Ayudas para la contratación de servicios profesionales (marketing, comunicación, edición, distribución, ...) por estudios independientes de reciente creación.
- Creación de una línea de financiación específica para proyectos de videojuegos (vía fondo de inversión público, o entidades como ENISA, pero adaptando los prestamos participativos) dedicada y adaptada a las necesidades del sector.
- Liderazgo de las AAPP para el impulso de programas específicos de búsqueda y captación de inversión extranjera en estudios españoles de desarrollo.
- Creación de una comisión, con la participación del sector, de las entidades financieras, del Gobierno y del Banco de España, para estudiar soluciones y diseñar mecanismos que permitan a los bancos conceder créditos a empresas en base a activos inmateriales.
- Apoyo a programas de aceleración verticales que fomenten la consolidación del sector a nivel empresarial y reduzcan el amateurismo.
- Fortalecimiento y consolidación de la **Mesa del Videojuego** que ayude a la coordinación de todas las iniciativas del Estado junto con las de las CCAA y los ayuntamientos, en colaboración con los representantes del sector.

2. Medidas de apoyo a la internacionalización

- Rediseñar las actuaciones del Plan Sectorial de Videojuegos y de la marca *Games from Spain* del ICEX para que se adapten a las necesidades de las empresas de distinto tamaño.
- Fomentar las coproducciones mediante la inclusión del sector de los videojuegos en los tratados, acuerdos o convenios de cooperación cultural que España ha establecido con numerosos países.

3. Medidas de apoyo a la creación de empleo

- Establecimiento de cuotas de Seguridad Social para profesionales autónomos que tengan en cuenta los largos periodos de producción sin facturación ni ingresos.
- Estudiar el establecimiento, extensible a otras industrias digitales, de bonificaciones en las cuotas de la Seguridad Social para nuevos empleos de profesionales de alta cualificación.
- Establecimiento de convenios internacionales para el intercambio temporal de profesionales.
- Facilitar el acceso a la formación con compromiso de contratación.

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.
- Facilitar la entrada de profesionales de reconocido prestigio como formadores en las escuelas públicas, y promover planes de formación del profesorado.
- Fomentar la internacionalización de las entidades de formación para: integrar profesorado internacional; captar alumnos extranjeros; promover acuerdos con entidades internacionales para realizar parte de la formación en el extranjero.

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, la creatividad y la 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*.
- Medidas de sensibilización para resaltar la importancia del sector en el ámbito de los contenidos digitales y evitar prejuicios (productos para todas las edades y para ambos sexos, productos que fomentan la socialización, etc.)
- Potenciar los eventos existentes con la implementación de escaparates de producciones de videojuegos españoles capaces de atraer a los compradores e inversores internacionales. Posicionar 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.

6. Fomento de sinergias con otros sectores

- Respalda proyectos en el ámbito editorial donde los desarrolladores puedan preparar contenidos para publicaciones electrónicas.
- Fomentar foros y espacios de encuentro entre la industria del videojuego y otras industrias culturales y creativas (audiovisual, animación, editorial, etc.), orientados a la colaboración y a la realización de producciones transmedia.
- 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. Medidas de fomento de la presencia de la mujer en la industria

- Desarrollar acciones de concienciación hacia la industria del videojuego sobre la importancia de contar con mujeres y hombres en igualdad de condiciones. Fomentar el desarrollo en las empresas del sector de políticas de RRHH y de RSC que tengan en cuenta este aspecto.

- Impulsar, en el ámbito formativo, campañas educativas en etapas preuniversitarias mostrando las opciones laborales que existen en un sector en crecimiento como el del videojuego, haciendo hincapié en que es necesario aumentar la presencia de mujeres.
- Fomentar la igualdad de presencia de mujeres y hombres en los debates y las ponencias de los eventos y jornadas del sector.
- Coordinar acciones con otras iniciativas similares promovidas por otras disciplinas STEM.

8. Fomento de buenas prácticas en la industria

- Fomentar la puesta en marcha de buenas prácticas que se hagan eco de las reivindicaciones de la industria, y que favorezcan la profesionalización y modernización del sector.

9. Sensibilización desde edades tempranas sobre 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.

CON EL APOYO DE:

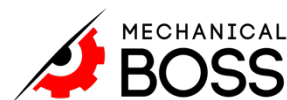


España
Exportación
e Inversiones



CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

CON LA COLABORACIÓN DE:



Centre adscrit a:
UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Observatori de Comunicació, Videojocs i Entreteniment
Institut de la Comunicació
Universitat Autònoma de Barcelona
Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya



estrategias
de posicionamiento y crisis



MEDIO OFICIAL:



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS

EDICIÓN DE 2017

Promovido por



DEV - Desarrollo Español de Videojuegos

Velázquez, 94, 1ª planta - 28006 Madrid

www.dev.org.es

Gráficos e imágenes: Mechanical Boss y GGTECH Entertainment.

