

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2022

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 novena 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.

La repercusión del Libro Blanco en la sociedad española ha sido enorme, con más de 100.000 descargas de los informes electrónicos, centenares de impactos en medios (prensa, radio, informativos de televisiones públicas y privadas) e innumerables referencias en blogs, páginas web y participaciones o menciones en eventos del sector. Además, el Libro Blanco es el informe de referencia utilizado en universidades y escuelas de formación profesional para que los futuros profesionales entiendan la realidad del sector en el cual quieren emprender su camino laboral.

Todo Libro Blanco tiene como principal objetivo desgranar las demandas del sector al que se refiere. Por esta razón, este informe comienza con un listado de recomendaciones y propuestas al Gobierno con el fin de señalar los aspectos a mejorar o medidas a implantar para asegurar un futuro próspero y competitivo para nuestra industria.

Además, el informe analiza la industria española del videojuego, realizada gracias a la información aportada por los estudios españoles de desarrollo de videojuegos mediante una exhaustiva encuesta realizada durante el 2022.

Medidas para incentivar la economía de la industria española de desarrollo de videojuegos en 2022

Desde DEV, abogamos por la adopción de una serie de medidas, necesarias para establecer y fortalecer el crecimiento de los estudios, consolidarlos, y favorecer una adecuada densidad en el sector, asegurando el desarrollo de nuevos proyectos. Estas propuestas están dirigidas al gobierno del Estado y a las Comunidades Autónomas según sus competencias.

1º - Establecer un incentivo fiscal a la producción de videojuegos

- a. **¿Qué hacer?** Modificar el artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades para incorporar un nuevo apartado 4 con el objeto de 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, las artes escénicas, y la música en vivo.
- b. **¿Por qué?** Los principales países europeos de nuestro entorno (Francia, Italia, Bélgica, Países Bajos y Reino Unido) han implementado esta medida, qué está aumentando el número de producciones, atrayendo a grandes inversiones y estableciendo un efecto multiplicador importante.
- c. **Impacto:** Atraer las grandes producciones internacionales a España y mejorar el atractivo de la industria frente a los inversores privados. Según datos de Reino Unido, por cada libra invertida en la industria, el incentivo fiscal permitió aportar otras 4 libras a la economía del Reino Unido. El 68% de los juegos desarrollados en el país no se habrían realizado sin el incentivo gubernamental. De forma similar en Francia, se ha comprobado que por cada euro deducido en crédito fiscal de videojuegos, se invierten 8 euros en el sector y el estado recauda casi 1,8 euros de los ingresos fiscales y de seguridad social generados.

Nota: Esta medida, largamente demandada por el sector, ha sido apoyada por los grupos parlamentarios. El nuevo Gobierno que saldrá de las elecciones generales del 23 de julio de 2023 tendrá la oportunidad de impulsar esta importante medida y los grupos parlamentarios en el Congreso y en el Senado de apoyarla decididamente.

2º - Dar continuidad con el nuevo Gobierno al Plan de apoyo a la industria española de desarrollo de videojuegos

- a. **¿Qué hacer?** Mantener las líneas de apoyo que se pusieron en marcha en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, incrementando la dotación presupuestaria; y crear nuevas líneas necesarias:
- I. **Ayudas públicas para la promoción del sector del videojuego y de otras formas de creación digital.** Estas ayudas en forma de subvención, convocadas por el Ministerio de Cultura y Deporte y dotadas en 2023 con un presupuesto de ocho millones de Euros, se dirigen a proyectos del sector del videojuego, así como a programas de incubación, mentorización o aceleración y a los eventos profesionales y las exposiciones culturales.
 - II. **Ayudas para proyectos de I+D empresarial de aplicación a los ámbitos de audiovisual y de los videojuegos,** convocadas por el CDTI y dotadas con 30 millones de euros en forma de subvención.
 - III. **Fondo de inversión público-privado:** impulsar un esquema de colaboración público privada para el crecimiento, desarrollo e internacionalización de las empresas españolas de desarrollo de videojuegos a través de la línea Capital Riesgo - Axis de ICO.
- b. **¿Por qué?** Las convocatorias en 2022 y 2023 fueron un éxito de participación y demostraron la alta demanda en la industria. Es necesario por lo cual mantener la apuesta subiendo los presupuestos para dar respuestas a las necesidades de crecimiento del sector.
- c. **Impacto:** Establecer un sistema estable de acompañamiento para impulsar el crecimiento y consolidación de las pequeñas y micro empresas y la puesta en marcha de nuevos proyectos; impulsar el desarrollo de tecnología propia; ofrecer orientación profesional a los nuevos proyectos de emprendimiento en el sector; favorecer la aplicación de tecnologías y herramientas del videojuego a las demás industrias, a la educación y al sector público; impulsar la inversión en el capital de las empresas.

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

- a. **¿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. Poner en marcha ayudas para la contratación y formación de perfiles junior en las PYME del sector. 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.

- b. **¿Por qué?** La actual oferta de empleo y de prácticas curriculares 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 24 %, lo que contrasta con el equilibrio que hay en cuanto a gamers (el 53 % son mujeres). El 50% de los empresarios reconocen tener problemas para cubrir perfiles profesionales más especializados.
- c. **Impacto:** Más contratación de profesionales junior y una mayor salida laboral frente a la alternativa de emprendimiento sin suficientes vocación y conocimiento empresarial por falta de oportunidades profesionales. 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.

4º - Diseñar un esquema de reinversión de las multinacionales en el videojuego español

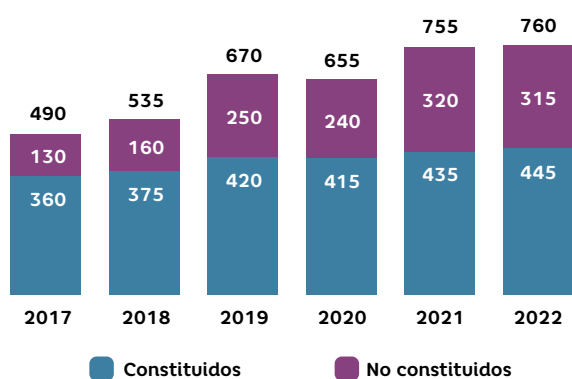
- a. **¿Qué hacer?** Poner en marcha un mecanismo que comprometa la inversión en producción nacional de videojuegos de una pequeña parte de la facturación de las empresas que distribuyen videojuegos físicos y digitales en nuestro país. Se trata de un modelo ya aplicado en la industria audiovisual española que ha tenido un éxito muy significativo.
- b. **¿Por qué?** El mercado español de videojuegos es el quinto de Europa. Sin embargo, de los 20 juegos más vendidos en España, ni uno solo de ellos ha sido producido en nuestro país. Los grandes beneficiarios gracias a la potencia de España como mercado, las distribuidoras internacionales, deben comprometerse más con la sociedad, reinvertiendo una pequeña parte de su facturación en un apoyo decidido al videojuego producido en España.
- c. **Impacto:** La obligatoriedad de reinversión del 5 % de la facturación bruta podría generar una bolsa de hasta 90 millones de euros que se destinarían a producir videojuegos en España.

Composición empresarial

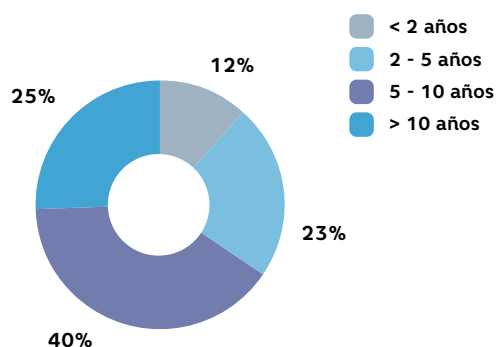
España cuenta con **760 estudios en activo** de los que **445 están constituidos como empresas** u otras formas jurídicas y otros 315 todavía no lo han hecho. A esta cifra hay que sumar otros 160 estudios que, a pesar de estar constituidos como empresa, no muestran signos de actividad, por lo que se encuentran en peligro de desaparición.

El sector comienza a consolidarse, ya que **las empresas de cinco o más años de antigüedad suponen el 65% del tejido productivo**. Se mantiene estable (12%) el número de estudios que han arrancado su actividad en los últimos dos años.

Evolución del número de estudios activos censados en España | Antigüedad de las empresas



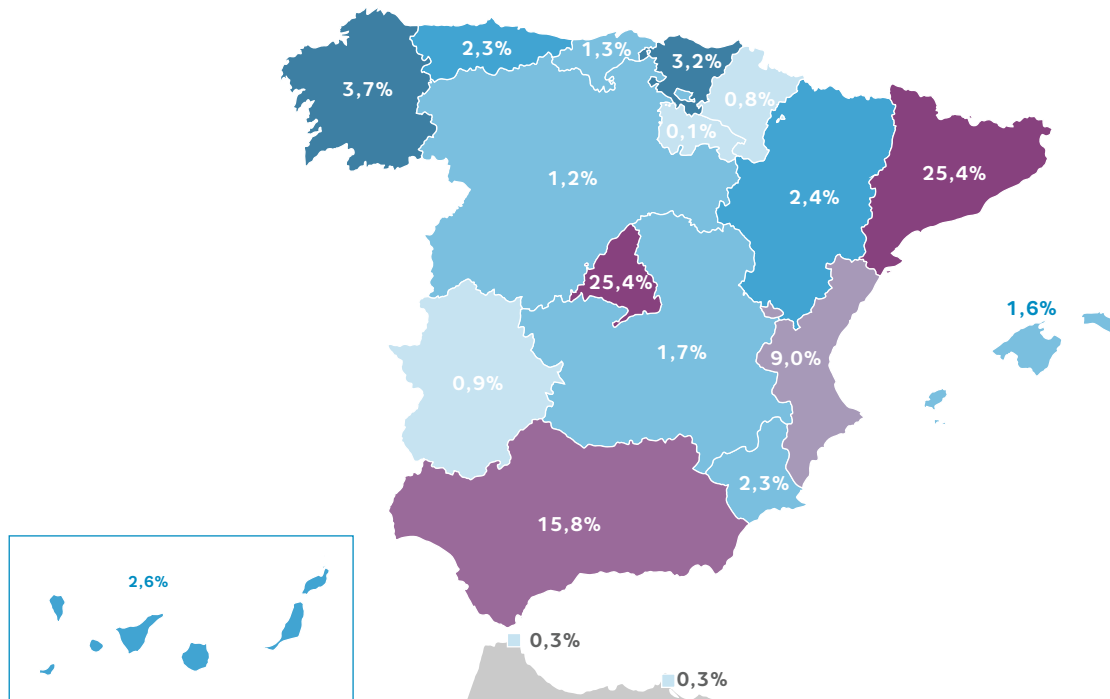
Fuente: elaboración propia y encuestas DEV



Fuente: elaboración propia y encuestas DEV

Cataluña y Madrid (25,4% respectivamente) albergan a más de la mitad de los estudios españoles. Aumenta el peso de Andalucía en el reparto de empresas (15,8%) y decrece el de la Comunidad Valenciana (9%). El resto de regiones acogen a menos del 4% de los estudios.

Distribución de los estudios activos por comunidades autónomas

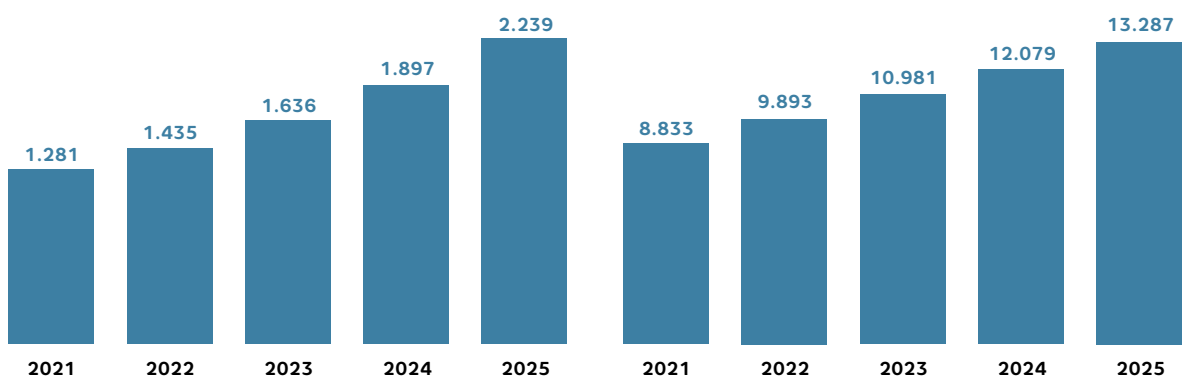


Fuente: elaboración propia

Facturación y empleo del sector

Los videojuegos españoles **facturaron 1.281 millones de euros en 2021**, lo que supone **un incremento del 16%** respecto a la cifra del año anterior. Se estima un crecimiento agregado para el periodo 2021-2025 del 15% con lo que la cifra de negocio al final de este lustro sería de 2.239 millones de euros.

Evolución prevista de la facturación en el sector (M€) | Evolución prevista del empleo directo en el sector



Fuente: elaboración propia y encuestas DEV

Fuente: elaboración propia y encuestas DEV

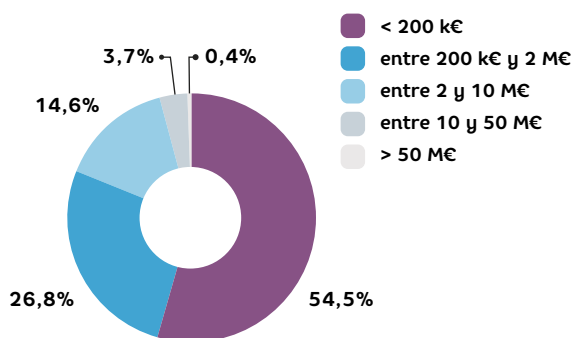
El sector ha dado **empleo directo a 8.833 profesionales, una subida del 10%** respecto al año anterior. Se estima un crecimiento agregado del 10,7% para el periodo 2021-2025 de manera que para ese último año se estima que el sector dará empleo directo a más de 13.000 personas. **Las mujeres suponen el 24,3% de las plantillas de los estudios**, número que confirma la tendencia al alza que mostraban los datos del año pasado y que está por encima de la media europea (22%).

Aunque España sigue siendo un país con **muchas empresas pequeñas que facturan menos de 200.000 euros al año (el 54%)**, se advierte una tendencia al alza en el número de estudios que facturan más de 200.000 euros, que crecen cinco puntos hasta casi el 27%.

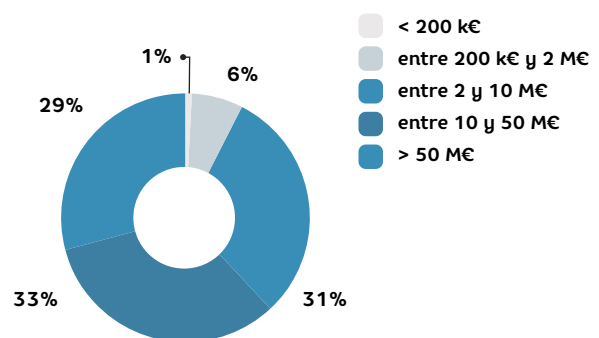
Casi dos de cada diez estudios (18,7%) facturan por encima de los dos millones de euros.

El peso de las grandes empresas en nuestro país sigue siendo notable. **Las que ingresan más de 50 millones suponen el 29% de la facturación** y si unimos al grupo de entre 10 y 50 millones nos encontramos con que ese segmento es responsable del 62% de la riqueza generada en el sector

Distribución de las empresas según facturación | Distribución de la facturación según el tamaño de las empresas



Fuente: elaboración propia y encuestas DEV



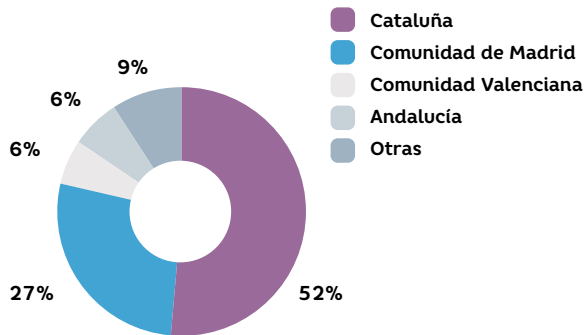
Fuente: elaboración propia y encuestas DEV

Número de empleados y tamaño de las empresas

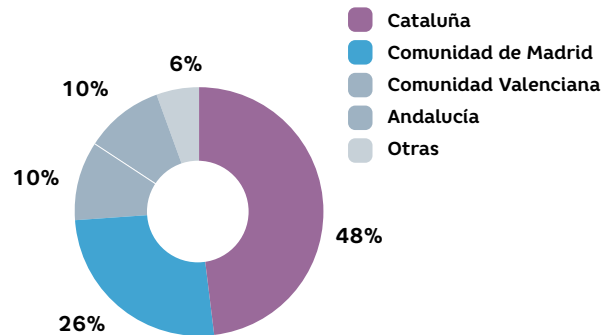
Por Comunidades Autónomas, **Cataluña vuelve a ser la región que más factura**, siendo responsable del 52% de toda la industria, y con un ligero crecimiento sobre el dato de 2020. Madrid (27%) y Comunidad Valenciana y Andalucía (6% respectivamente) le siguen de lejos. El resto del país contribuye con un 9% del total facturado.

Cataluña es el principal polo de creación de empleo en el sector, ya que concentra al 48% de los trabajadores, cifra ligeramente inferior a la del año pasado. Le siguen Madrid (26%), Valencia y Andalucía (10% respectivamente). El dato negativo es que en el resto de España solo trabaja el 6% de la industria.

Distribución de la facturación por CC.AA. | Distribución del empleo por CC.AA.



Fuente: elaboración propia y encuestas DEV

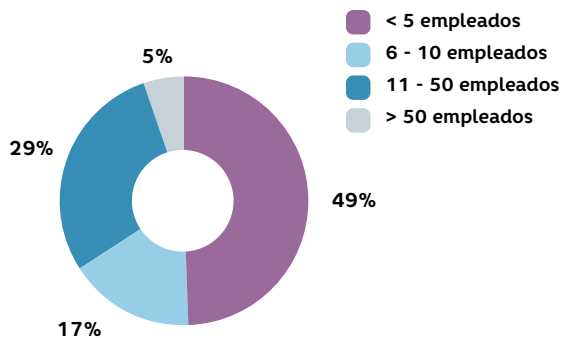


Fuente: encuesta DEV 2022 y elaboración propia

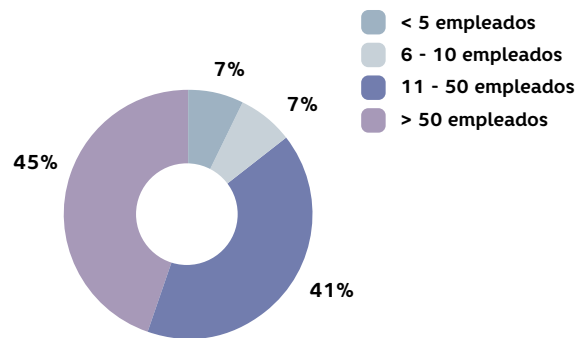
A pesar de que aumentan las empresas que aumentan su facturación, nos encontramos con que **el 49% de los estudios tienen cinco o menos empleados**, una cifra similar a la de años pasados. Un 46% de empresas tienen entre 6 y 50 empleados mientras que solo el 5% de las compañías contratan a más de 50 personas.

Ese 5% del párrafo anterior es responsable de emplear al 45% del sector en España en contraposición a las empresas de menos de diez empleados, en las que trabaja el 14% de la industria.

Distribución de las empresas por número de empleados | Distribución del empleo según el tamaño de las empresas



Fuente: elaboración propia y encuestas DEV

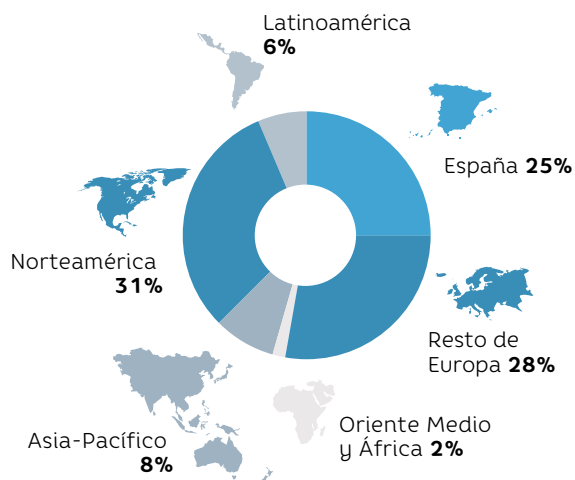


Fuente: elaboración propia y encuestas DEV

Actividad internacional

El 75% de la facturación del sector proviene del extranjero, con Norteamérica (31%) en primera posición, seguida de la Unión Europea (28%). El mercado español supone el 25% de las ventas, una cifra menor que la de años anteriores. Todavía hay posibilidades de crecimiento en regiones como Asia-Pacífico (8%), una de las mayores del planeta, o en América Latina (6%), que está en pleno crecimiento.

Distribución de la facturación por regiones



Fuente: encuesta DEV 2022

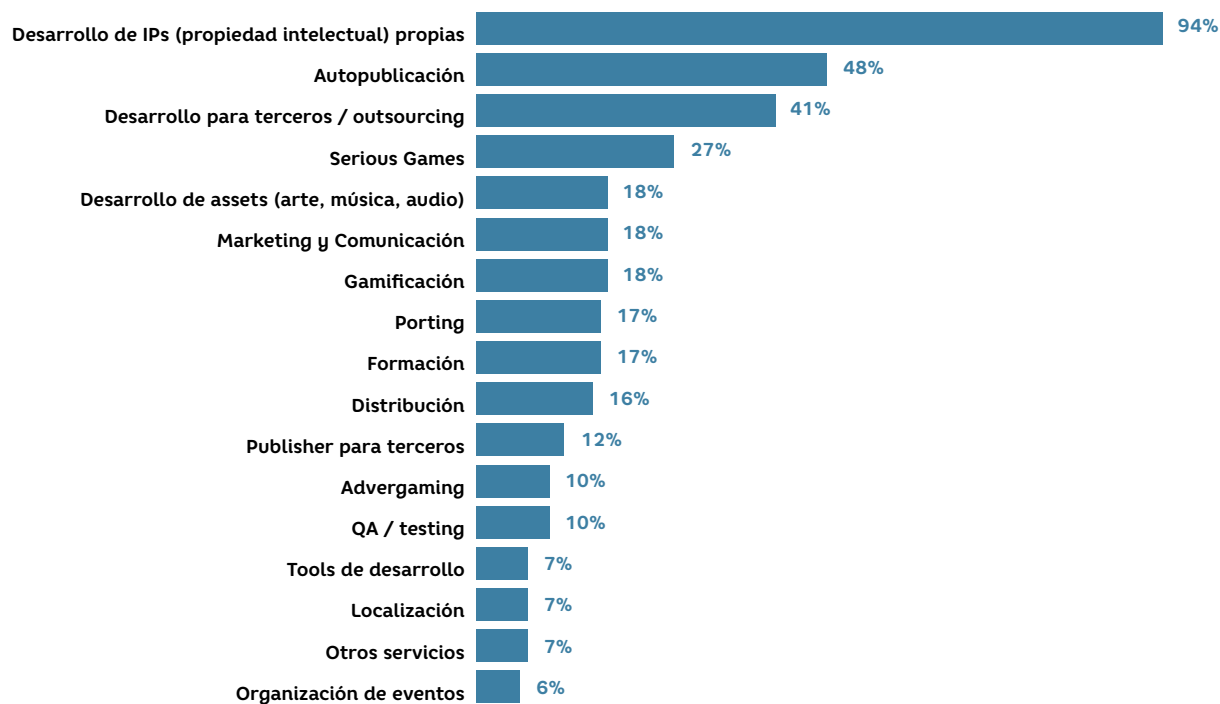
Actividad y modelos de negocio

El desarrollo de propiedades intelectuales (IPs) propias sigue siendo la principal actividad de los estudios españoles (94%), en una subida de seis puntos desde 2021. Le sigue la autopublicación (48%), el desarrollo para terceros (que desciende cuatro puntos con un 41%) y los serious games (27%), que también suben cinco puntos respecto a la encuesta del año pasado.

Algo más de un cuarto del sector (27%) se dedica al desarrollo de serious games. El sector educativo continúa siendo el principal motor de este nicho (74%), seguido de la cultura (37%) y la sanidad (33%).

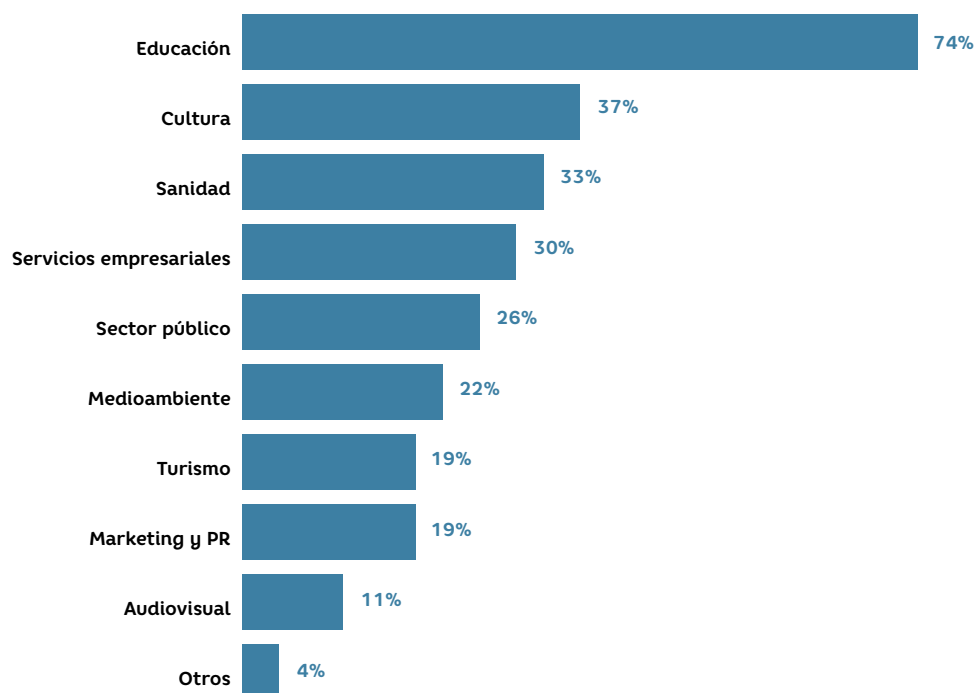
Los canales de venta online (67%) se consolidan como la principal opción de los estudios españoles siendo el pago por descarga (44%) el modelo de negocio más extendido en la industria local. El videojuego físico se estanca (3%) mientras que casi una quinta parte de la industria (19%) se dedica a hacer trabajos para terceros.

Tipología de actividades realizadas (% de empresas)



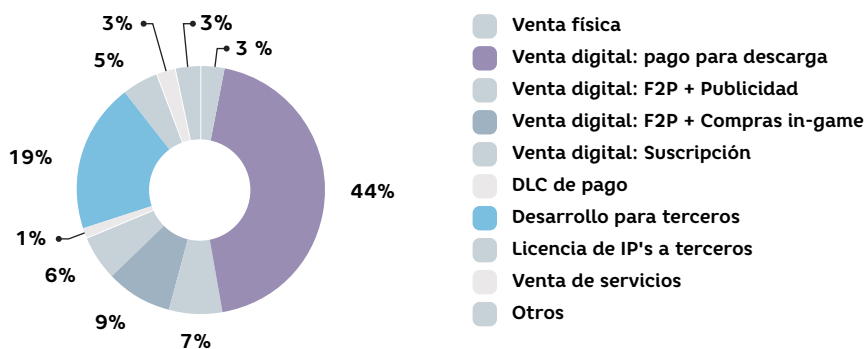
Fuente: encuesta DEV 2022

Sectores a los que se dirigen los serious games



Fuente: encuesta DEV 2022

Distribución de la facturación según el modelo de negocio (% de facturación)

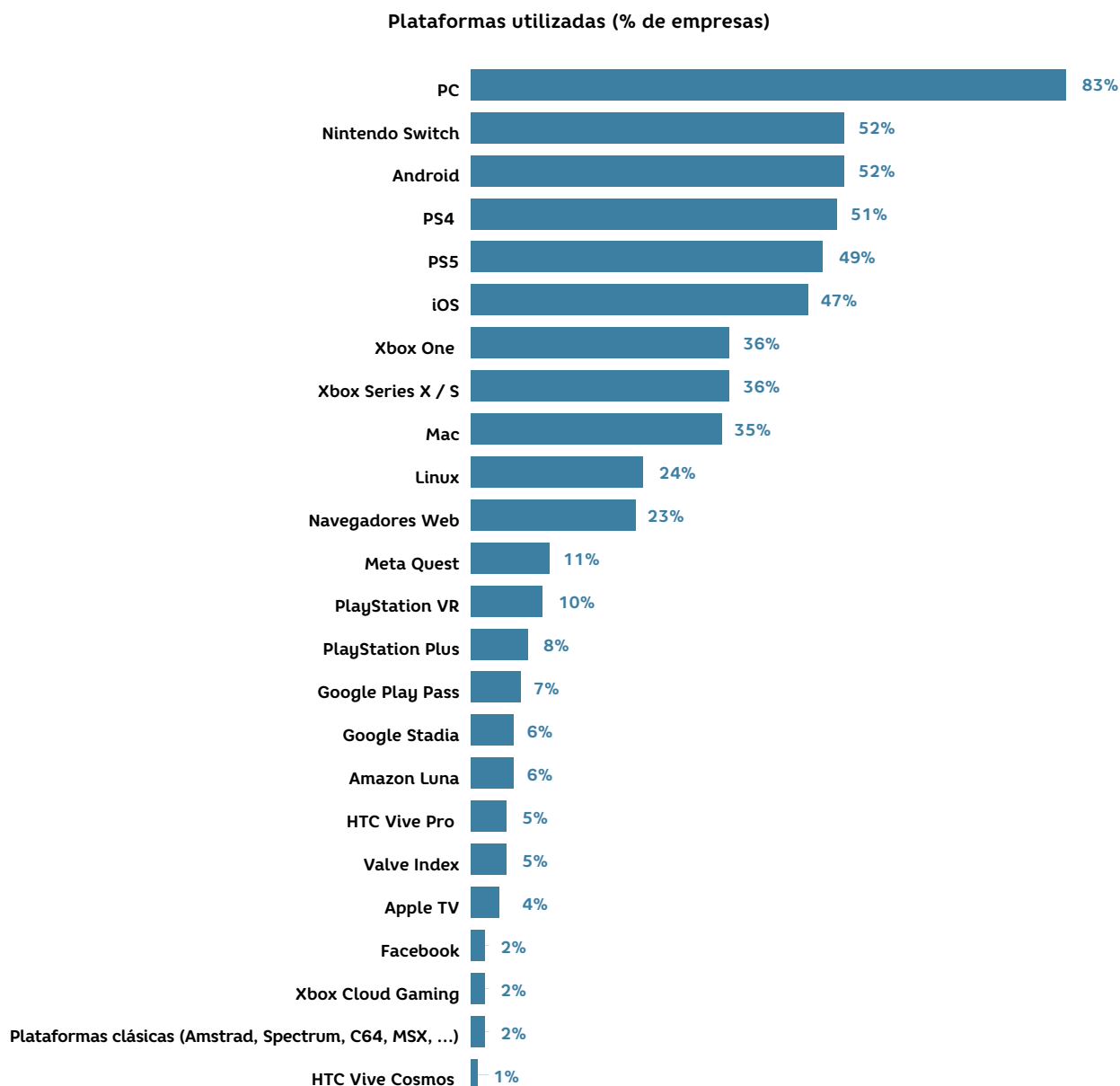


Fuente: encuesta DEV 2022



Plataformas y herramientas

El PC (83%) continúa siendo la plataforma preferida de los estudios de videojuegos españoles, que también apuestan con fuerza tanto por plataformas móviles (Android un 52%, iOS un 47%) como por consolas. En estas últimas destacan Nintendo Switch (52%), PS4 (51%) y PS5 (49%).

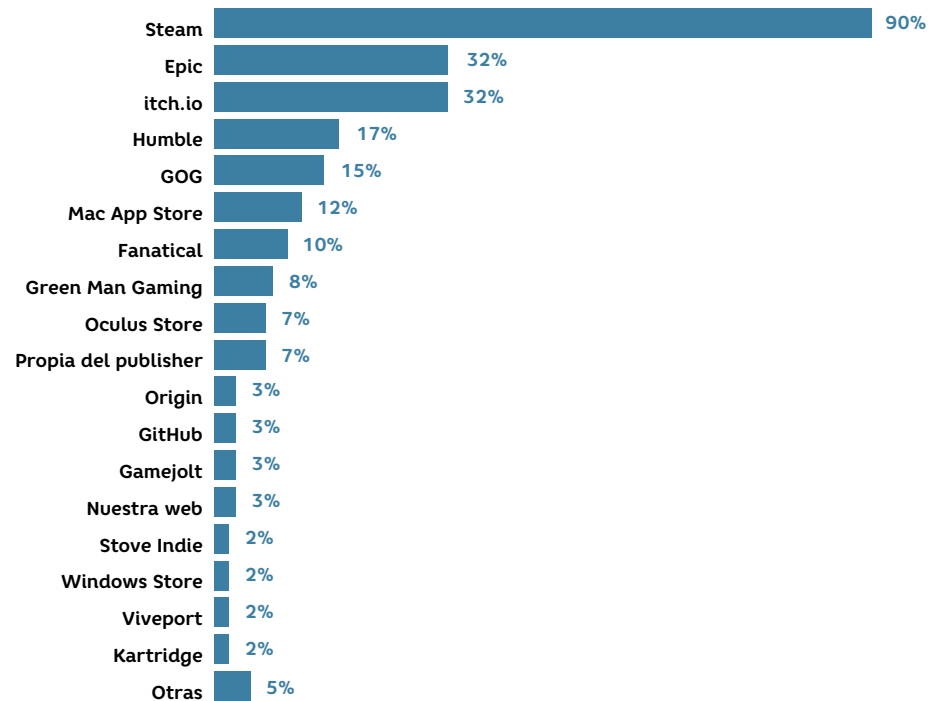


Fuente: encuesta DEV 2022

Steam (90%) es la principal plataforma utilizada por los estudios españoles que comercializan sus juegos en PC. Le siguen a una distancia considerable Itch.io (32%) y Epic Games Store (32%). Esta última experimenta una subida notable respecto al último año, casi veinte puntos, y apunta a un mayor crecimiento gracias a medidas

recientes orientadas a convertirla en una plataforma cada vez más abierta a estudios independientes.

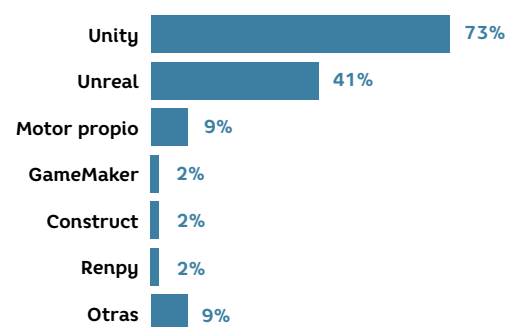
Tiendas digitales para PC / Mac / Linux utilizadas (% de empresas)



Fuente: encuesta DEV 2022

Unity (73%) se mantiene en primera posición de la lista de herramientas de programación utilizadas por los estudios españoles aunque crece el número de empresas que apuestan por Unreal Engine (41%). El 47% de estudios admiten que en los próximos años necesitarán un número importante de trabajadores especializados en Unreal Engine 5

Herramientas utilizadas (% de empresas)

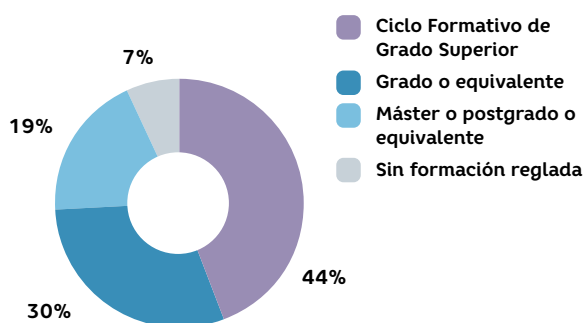


Fuente: encuesta DEV 2022

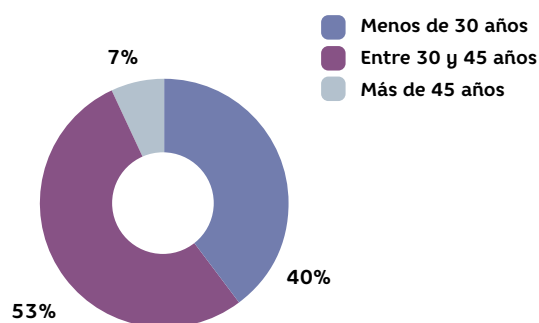
Empleo y perfiles profesionales

El sector del videojuego español continúa creando **empleo joven, estable y de calidad**. Solo un 7% de los trabajadores no cuentan con ninguna titulación mientras que **el 49% cuenta con un grado, máster, posgrado o algún título equivalente**. El 93% de los trabajadores españoles tiene menos de 45 años aunque crece el grupo formado por personas de entre 30 y 45 años (53%), que se convierte en el mayoritario en el sector.

Empleo de la industria por titulación (% empleo) | Empleo de la industria por edad (% empleo)



Fuente: encuesta DEV 2022

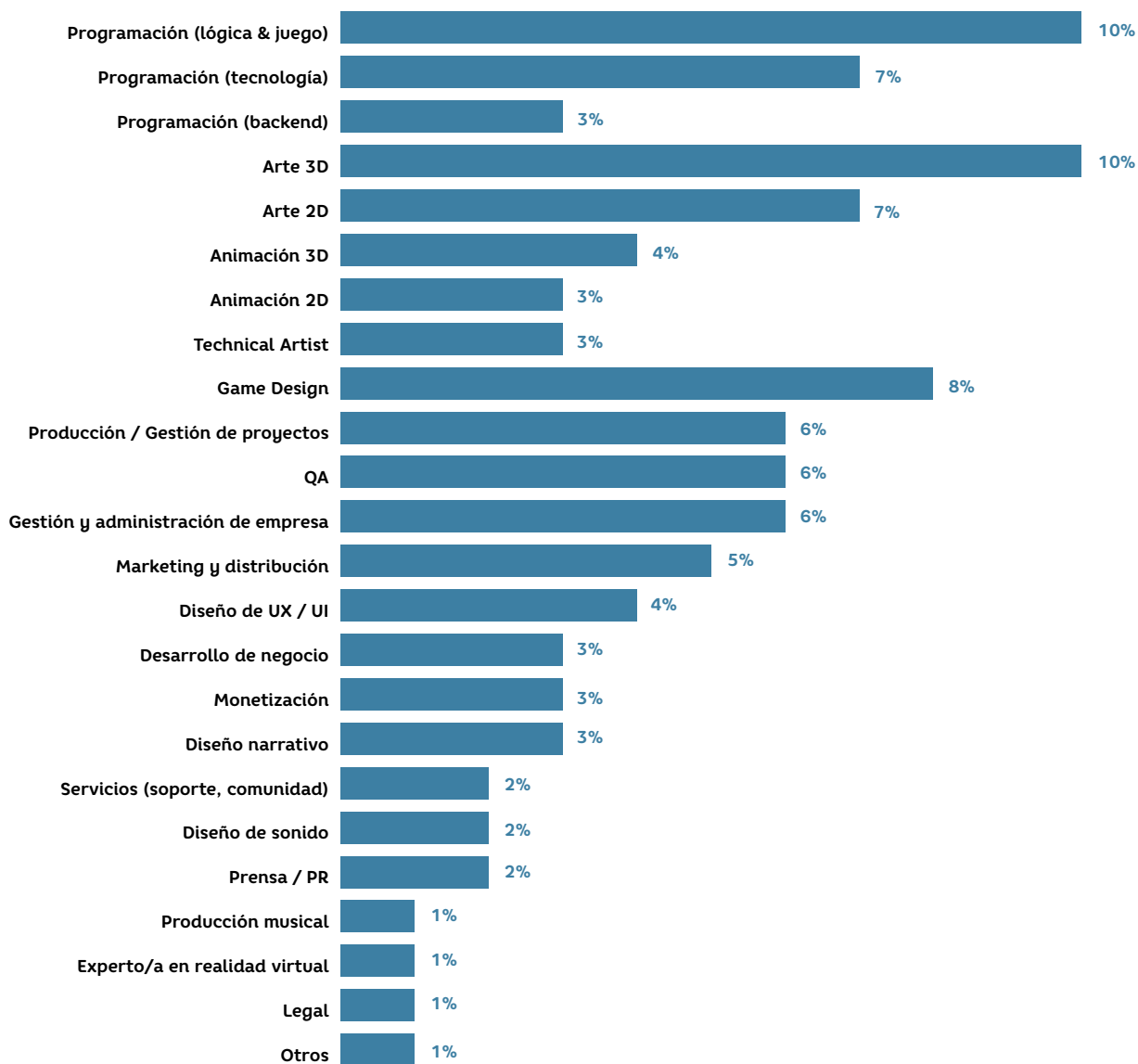


Fuente: encuesta DEV 2022



Programadores (20%), artistas (17%), diseñadores (8%) y animadores (7%) son los principales perfiles que se pueden encontrar en los estudios.

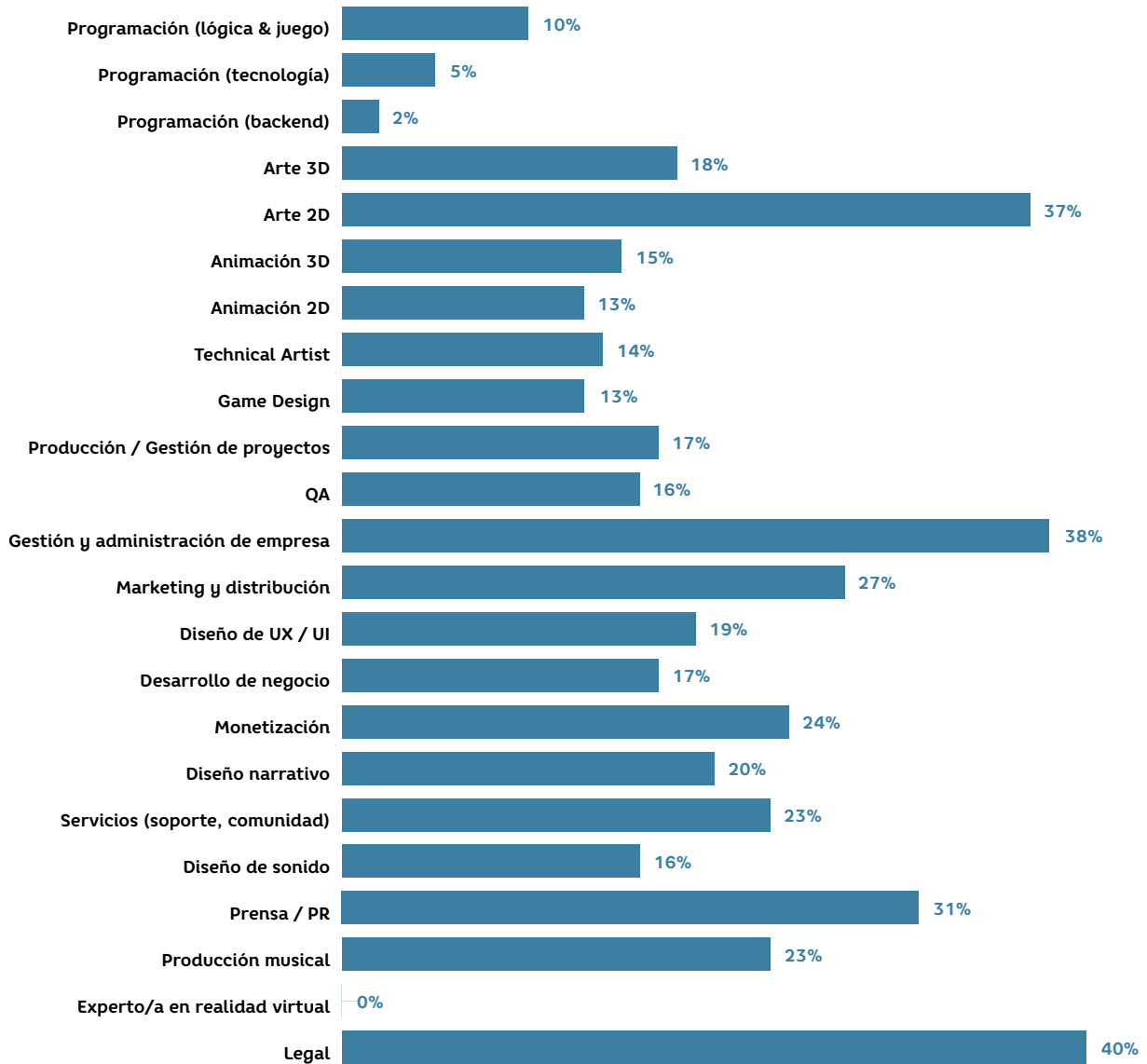
Distribución de los perfiles profesionales



Fuente: encuesta DEV 2022

La presencia femenina es muy dispar en función de los departamentos pero en ninguno de ellos es mayoritaria. Las mujeres son más numerosas en relaciones públicas (31%), marketing y distribución (31%) o monetización (24%) mientras que en los diferentes departamentos de programación apenas superan el 10%.

Presencia de la mujer según el perfil profesional



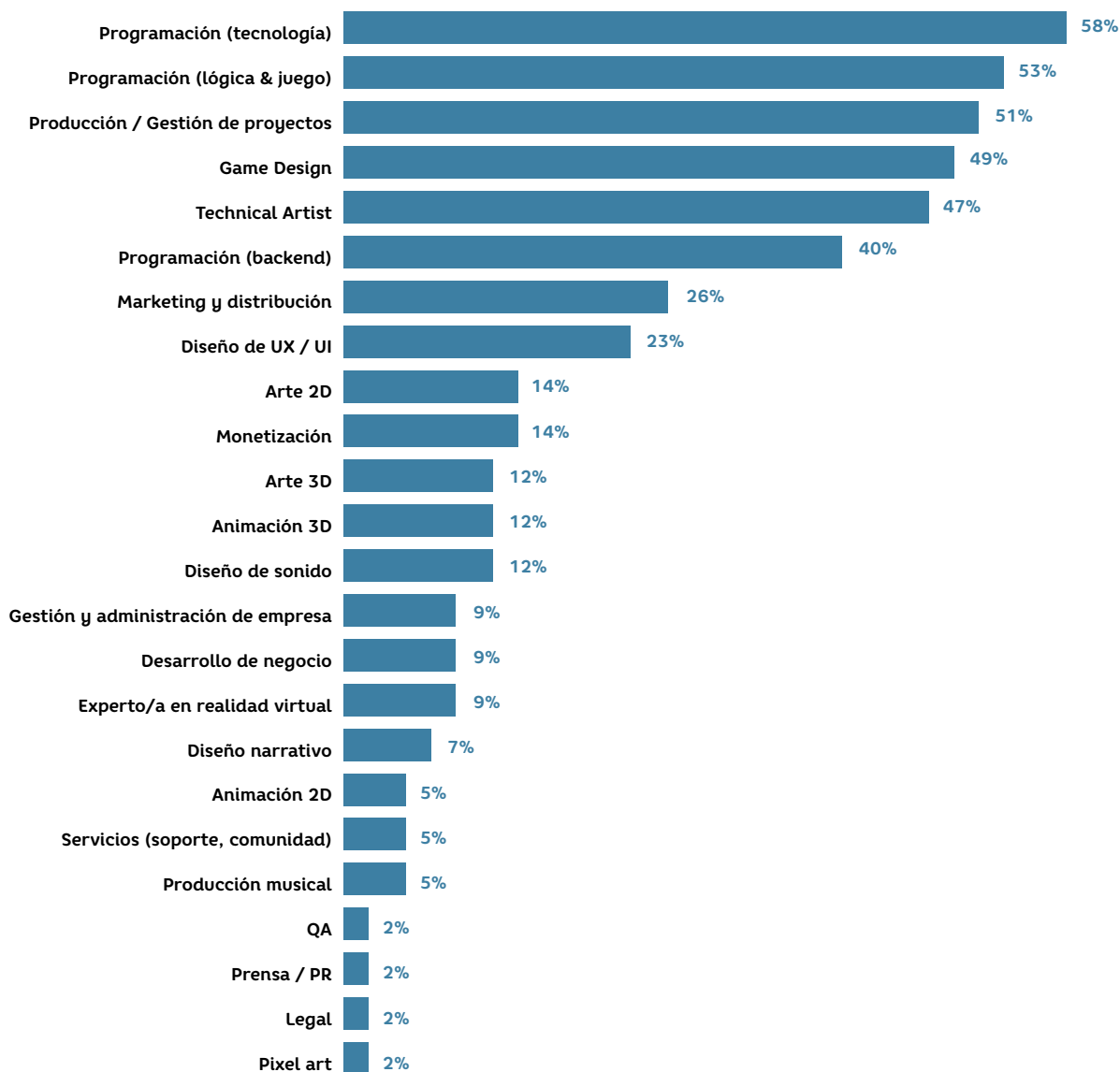
Fuente: encuesta DEV 2022

Necesidades de formación

Más de la mitad (54%) de los estudios españoles se encuentran con dificultades a la hora de contratar a perfiles cualificados para su estudio. Programadores (entre el 58% y el 40%), productores (51%), diseñadores (49%) y technical artists (47%) son las especializaciones donde los estudios encuentran mayores trabas.

Entre los motivos esgrimidos por las empresas se encuentran la falta de experiencia profesional (76%), formaciones demasiado generalistas (60%) o no adaptadas a las necesidades de las empresas (56%). Un 47% asegura que la formación no tiene calidad suficiente.

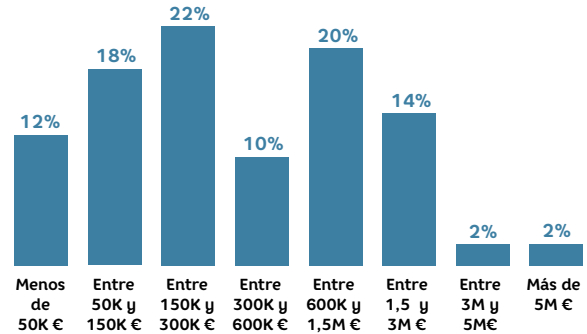
Perfiles profesionales con mayores dificultades de contratación



Necesidades de financiación

El 52% de los estudios españoles necesitan hasta 300.000 euros para financiar su próximo proyecto, una bajada significativa desde el 63% del año anterior. También aumentan las empresas con objetivos más ambiciosos: un 44% tiene unas necesidades de entre 300.000 y tres millones de euros, once puntos más que en 2021.

Necesidades de financiación de los estudios para la ejecución de proyectos

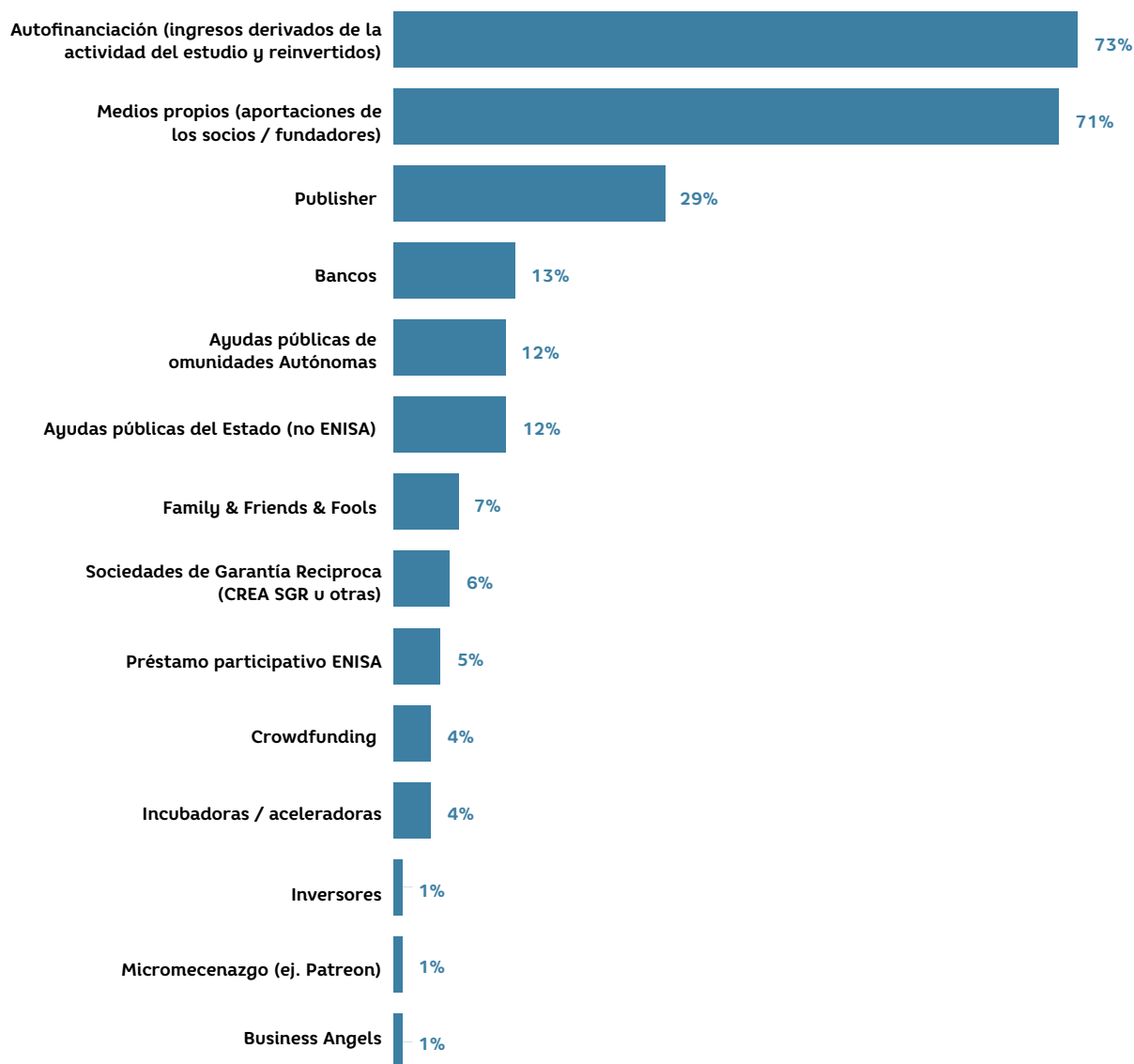


Fuente: encuesta DEV 2022



La autofinanciación (73%), que se refiere a los ingresos derivados de la actividad del estudio reinvertidos en nuevos proyectos, y los medios propios (71%), que engloban las aportaciones de los socios y fundadores, siguen siendo las dos principales vías de financiación de los estudios. Casi un tercio de las empresas (29%) ya logra financiar sus proyectos a través de un publisher.

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

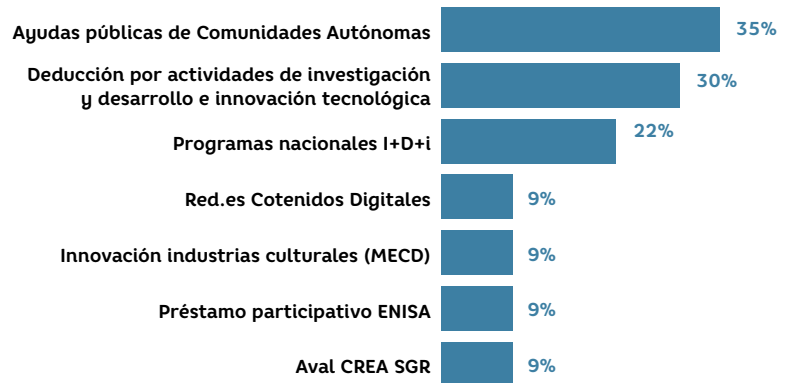


Fuente: encuesta DEV 2022

Ayudas públicas

El 29% de los estudios encuestados recibió alguna ayuda pública durante 2021. La principal fuente de las ayudas públicas ha llegado desde las comunidades autónomas (35%), seguidas por las deducciones por actividades de investigación y desarrollo e innovación tecnológica (30%) y los programas nacionales I+D+i (22%). La subvención media en 2021 ha ascendido a 55.777 euros, el préstamo medio a 130.000 euros y la deducción fiscal media a 138.833.

Procedencia de las ayudas públicas recibidas durante 2021



Fuente: encuesta DEV 2022

De todas las políticas públicas que se podrían poner en marcha para favorecer al sector, **el incentivo fiscal sigue siendo el mejor valorado por los estudios españoles** (con un 4,4 sobre 5), seguido de las subvenciones para proyectos de videojuegos (4), las ayudas para la creación y consolidación de publishers en España (3,7) y las ayudas para la internacionalización de los eventos españoles (3,7).

Valoración de las políticas públicas que serían más efectivas para favorecer al sector del videojuego



Fuente: encuesta DEV 2022

Sobre DEV

DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, representa los intereses de las empresas desarrolladoras de videojuegos, tanto españolas como internacionales con sede en España, comprometidas con el desarrollo de este sector. La asociación tiene como finalidad abogar por el reconocimiento institucional de la industria del videojuego como sector estratégico, altamente tecnológico, motor de nuevos modelos de negocio, generador de empleo y exponente internacional de nuestra cultura.

Los órganos de gobierno y representación de la Asociación son, respectivamente, la Asamblea General y la Junta Directiva, actualmente formada por:

- **Presidenta:**

- » Valeria Castro (CEO de Platonic Games)

- **Vicepresidentes:**

- » Xavier Carrillo (CEO de Digital Legends)

- **Tesorero:**

- » Fran Gálvez

- **Vocales:**

- » Antonio Iglesias (cofundador de Kraken Empire)

- » David Ferriz (cofundador, game designer y artista gráfico en DevilishGames - Spherical Pixel)

- » Eva Gaspar (CEO de Abylight)

- » Ferran Puntí (CEO de The Breach Studios)

- » Gonzo Suárez

- » Jesús Bosch (director General de Product Madness)
 - » Juan Castillo (cofundador y CTO de GGTech)
 - » Luis Díaz Peralta (desarrollador independiente)
 - » Luis Oliván (cofundador de Fictiorama)
 - » Pasqual Batalla (COO y miembro del Comité Ejecutivo de Socialpoint)
 - » Sergio Prieto (CEO de Gato Salvaje Studio)
- **Secretario General:**
 - » Antonio Fernández
 - **Secretario Técnico:**
 - » Emanuele Carisio



Socios de DEV



Socios Colaboradores y Tecnológicos



Socios Corporativos



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS

EDICIÓN DE 2022

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

Tanto la presente Obra como todos sus contenidos están expresamente protegidos por derechos de propiedad intelectual, cuya titularidad ostenta la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). Algunos derechos reservados. Se permite la reproducción y comunicación pública de la presente obra sin un fin comercial o económico. Queda expresamente prohibida su distribución física y su transformación sin la expresa autorización previa de DEV. Si quiere ejercer cualquiera de los derechos no reconocidos en la presente Cláusula, dirjase a DEV a través del siguiente correo electrónico: info@dev.org.es.