La industria del videojuego factura en dos dígitos desde hace años y las previsiones son igualmente buenas. Innovación, emprendimiento, tecnología y cultura son componentes clave en este sector joven, donde el 55 por ciento de sus profesionales tiene menos de 30 años. Una nueva economía que ha venido para quedarse en la sociedad digital.

Dice Gadamer que "en el comportamiento lúdico, todo jugar es un ser jugado", pues la fascinación que ejerce el acto del juego lleva asociado un poder de atracción que se adueña de los propios jugadores. En este sentido podríamos decir que algo semejante sucede con la industria del videojuego. El público, en general, tiene curiosidad, siente atracción y a veces fascinación por un sector en crecimiento económico, innovador, tecnológico y de futuro. Todo ello en igual proporción al sentimiento contrario que produce debido al desconocimiento y la incertidumbre que se deriva de los efectos de un nuevo tipo de cultura que ha cambiado el panorama del ocio y del entretenimiento.

Esta nueva economía en la sociedad digital implica a millones de videojugadores en todo el mundo desarrollando hábitos, demandando nuevos productos y estableciendo tendencias y lazos sociales, con el consiguiente interés para las empresas desarrolladoras. España, en este sentido, resulta especialmente atractiva, pues se sitúa como uno de los principales mercados internacionales. Ocupa la cuarta plaza en Europa y la novena en el mundo.

»España

se sitúa como uno de los principales mercados internacionales. Ocupa la cuarta plaza en Europa y la novena en el mundo»]

Hacer y producir videojuegos es una actividad cultural, como la literatura o el cine, orientada a transportarnos a nuevos escenarios de tipo virtual. Los jugadores voluntariamente acceden a mundos de ficción ajenos a nuestra realidad, mundos posibles donde es posible experimentar y aprender. Lo que sucede en el juego asimismo cambia a los jugadores. Si yo adquiero, por ejemplo, un aprendizaje lógico matemático en un juego de puzzles, es comprensible que desarrolle esta capacidad en el mundo real. Si vivo una situación de desigualdad, es probable que empatice con una realidad ajena a la mía en el mundo real. Los videojuegos son, pues, espacios cuya actividad excede los límites del propio juego. "El hombre sabe, y a la vez no sabe, que toda vez que juega se introduce en un mundo posible con sus reglas y metas propias» (Huizinga, 1938) y este hecho trasciende las fronteras del juego.

En el videojuego, como en su industria, todo parece suceder en un mundo aparte, tecnológico y abierto a la participación. La capacidad de co-creación del jugador incide en la obra a medida que la juega y con su acción la transforma. Así, los estudios desarrolladores ponen a su disposición todo tipo de herramientas que permitan el diálogo con sus jugadores: dentro del juego, mediante diseño interactivo y dinámico, *chats*, modos creativos, etc, entre otros; y de forma externa al juego, mediante redes sociales, manuales, ferias, etc. Canales que abren ventanas de escucha a la persona que juega y que a su vez le hacen partícipe del proceso de la creación de un videojuego. Un puro ejercicio creativo entre autores y jugadores, un baile que disocia la barrera de la autoría en pos de un producto colectivo.

De ahí su atractivo y, a la vez, el despertar de las preocupaciones, pues ¿qué intención, deliberada o no, tiene

el desarrollador? o ¿seré yo un buen jugador, o lo que es lo mismo, tendré la competencia tecnológica desarrollada para aprovechar las virtudes del medio?

Crecimiento a dos dígitos

En el plano económico, la industria del videojuego despierta igual sensación: fascinación y desconcierto se unen a partes iguales en un sector en fase de crecimiento que busca consolidarse en la sociedad digital, entre las disciplinas y los saberes.

El sector de los videojuegos es, como los propios juegos, divertido y de estética desenfadada. Está modernizado hasta el punto del lenguaje, con jerga propia, para establecer un nuevo tipo de comunicación con los jugadores: en vez de superproducciones, hay triples A, en vez de industria independiente, hay industria *indie*. Pero esa aparente informalidad se formaliza de manera muy seria cuando nos asomamos a los buenos resultados de la facturación.

> Desde años esta industria supera ampliamente la facturación del sector audiovisual y musical conjuntamente

Actualmente los videojuegos representan la primera opción de ocio audiovisual en España y del mundo con un crecimiento de la facturación de dos dígitos, del 15, 6 por ciento, lo que supone un total de 713 millones de euros anuales, según el *Libro Blanco del Videojuego Español* de la DEV. Es el mismo nivel de crecimiento de dos dígitos que obtuvo en años anteriores y según previsiones, estos resultados no solo se mantendrán sino que mejorarán en los próximos tres, hasta un 23 por ciento en el año 2021.

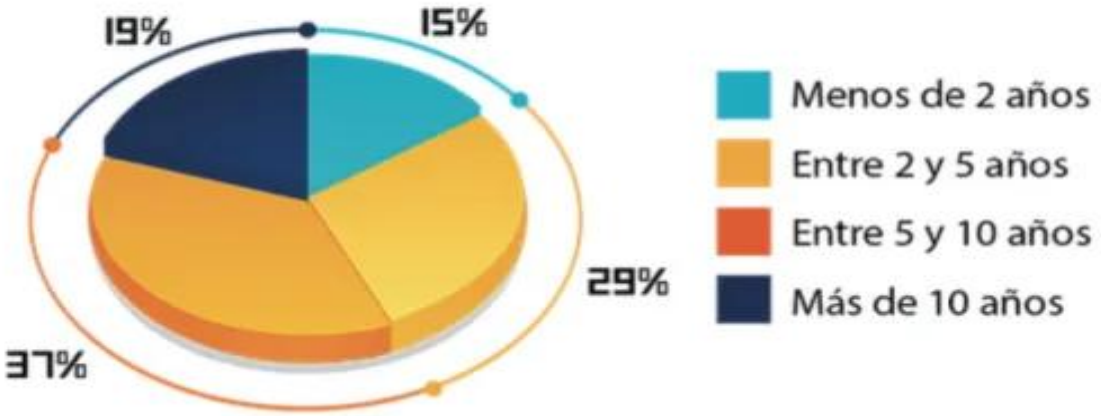
Desde años esta industria supera ampliamente la facturación del sector audiovisual y musical conjuntamente. La facturación del cine, con 587,5 millones anuales y la de la música grabada, con 237,2 millones, no alcanzan conjuntamente a los videojuegos y, por tanto, el videojuego se consolida como principal sector del ocio y el entretenimiento en nuestro país, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

A estos buenos resultados sumamos el crecimiento del empleo del sector en España, un 16,5 por ciento más, y hasta 2121 se espera un ritmo en positivo del 18,2 por ciento. Y a las buenas perspectivas se añade un crecimiento de la inversión extrajera, el pasado ejercicio con un aumento del 4 por ciento, un aumento del 10 por ciento de los ingresos que provienen de los mercados internacionales y un crecimiento de los estudios de desarrollo internacionales en nuestro país.
No obstante, el sector, como con el juego, despierta ciertas alertas que conviene tener en cuenta.

Indicadores a revisión

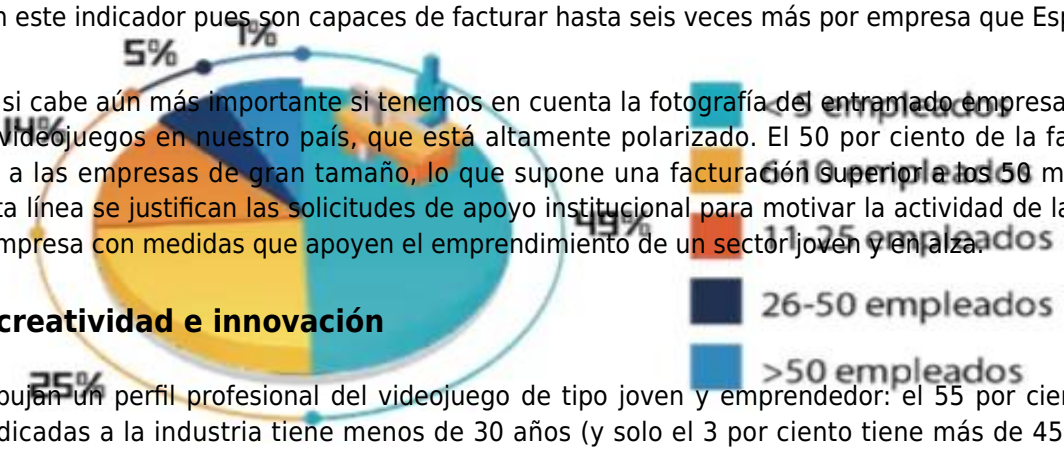
Como es propio de un sector en alza y joven, la industria se encuentra en fase de consolidación y se caracteriza por ser emprendedora. El 81 por ciento de las empresas se crearon en los últimos 10 años y la mayoría de ellas recurre, para poder desarrollar sus ideas, a la autofinanciación. El 92 por ciento del capital social de las empresas procede únicamente de los socios fundadores.

Distribución de las empresas por antigüedad



Fuente: Libro Blanco del Videojuego Español

Uno de los datos reveladores y a los que deberíamos prestar mayor atención en un nivel institucional es la tasa de la productividad de los estudios desarrolladores. Otros países como Finlandia obtienen mejores resultados en este indicador pues son capaces de facturar hasta seis veces más por empresa que España.



Este dato es si cabe aún más importante si tenemos en cuenta la fotografía del entramado empresarial de los estudios de videojuegos en nuestro país, que está altamente polarizado. El 50 por ciento de la facturación corresponde a las empresas de gran tamaño, lo que supone una facturación superior a los 50 millones de euros. En esta línea se justifican las solicitudes de apoyo institucional para motivar la actividad de la mediana y pequeña empresa con medidas que apoyen el emprendimiento de un sector joven y en alza.

Sector de creatividad e innovación

Los datos dibujan un perfil profesional del videojuego de tipo joven y emprendedor: el 55 por ciento de las personas dedicadas a la industria tiene menos de 30 años (y solo el 3 por ciento tiene más de 45 años), su trabajo se caracteriza por apostar por fórmulas de creatividad en cuanto a la creación de contenidos únicos (una empresa sobre diez utiliza motores propios) y su actividad se desarrolla principalmente en modelos innovadores de negocio digital, como los *eSports*, y nuevas herramientas como la realidad aumentada y la realidad mixta. Es decir, este sector es protagonista en el cambio de modelo de consumo y también de los mecanismos actuales para proteger al jugador, como es el sistema PEGI.

En definitiva, una nueva economía que puede ser una oportunidad para nuevas generaciones que busquen desarrollarse en un sector que demanda perfiles cualificados y que aún tiene que trabajar por la efectiva incorporación de la mujer, para que aporte valor a esta industria en crecimiento de la sociedad digital.

[IMAGEN DE APERTURA: DETALLE DEL VIDEOJUEGO 'GRIS' DE NOMADA STUDIO]