

El Llibre blanc de la indústria dels videojocs a Espanya

JOAN M. CORBELLA / ABRIL DE 2014

A hores d'ara, dir que la indústria del desenvolupament de videojocs és un dels segments més dinàmics i amb més creixement d'entre les indústries culturals, o indústries creatives per usar la terminologia més de moda, no té res d'original si fem referència Catalunya o al conjunt de l'estat espanyol. No hi ha setmana que algun mitjà de comunicació dels tradicionals no en parli, i buscant dins la teranyina d'internet es poden trobar nombrosos comentaris en el mateix sentit, de la mateixa manera que les universitats del país s'han apressat a crear graus de formació en la matèria.

Però malgrat que aquestes afirmacions són raonablement certes, i venen sustentades sempre en informes o estudis estadístics sobre l'economia digital, el nou panorama empresarial, l'impacte de les tecnologies en la creació d'ocupació i similars, acceptats generalment com a vàl·lids, era necessari un treball específic sobre el sector, fet amb prou rigor també per a donar suport a les polítiques i estratègies d'autoritats públiques i empreses.

Això és el que fa el llibre blanc del desenvolupament espanyol dels videojocs, publicat per primera vegada per l'Asociación Española de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV), entitat que substitueix l'antiga aDeSe, que ja mantenia una llarga tradició d'oferir informes públics sobre les dimensions del sector i de l'activitat dels videojocs. Més enllà de les quatre dades recollides pels mitjans de comunicació generalistes, creiem que pot ser interessant informar de tot el que inclou el document, que va molt més enllà.

El llibre blanc, breu però complet, dedica una primera part a explicar les claus de la cadena de valor del negoci dels videojocs i els canvis que ha viscut els darrers temps amb l'aparició de nous circuits, noves formes de consum i noves formes de servei i de negoci, arribant fins i tot a explicar amb molta claredat el concepte de moda "gamefication" i les seves derives en el món de la publicitat i la comunicació empresarial, una forma d'eixamplar les fronteres de l'activitat de desenvolupament del videojoc.

Posteriorment, l'estudi inclou la relació de les magnituds bàsiques del sector al món i les expectatives d'evolució, segons les estimacions fetes pels principals analistes internacionals, sense descuidar la relació de les empreses centrals del sector al món amb les dades que mostren la seva trajectòria econòmica.

Pel que fa a la presentació de dades del mercat espanyol, a banda d'exposar l'evolució del consum i del valor econòmic, l'estudi proposa un mapa de l'estructura actual, formada per 330 empreses, de les quals el 27% situades a Catalunya (a Madrid el 29,7%), i caracteritzades per la seva escassa dimensió laboral: la meitat tenen menys de 10 treballadors, encara que al seu costat hi ha una dotzena de companyies amb més de 50 treballadors. Tampoc és tan estrany, si es posa en relació amb l'edat de les empreses: una quarta part tenen menys de dos anys, i amb menys de 5 anys s'agrupa el 68% de les companyies. Pel que fa al capital, la pràctica totalitat (97% dels casos) són d'inversionistes espanyols. Seria bo, per a altres edicions de l'estudi, contrastar aquest panorama amb altres països, per identificar estats de normalitat o situacions a millorar. En la descripció del mercat espanyol, el llibre blanc entra a detallar el ventall d'activitats que ocupen les empreses, el repartiment de la facturació per models de negoci i formats de servei, però també dades tan importants com el tipus de formació dels seus empleats i la seva edat (per exemple, destaca el fet que la meitat de la gent té entre 30 i 45 anys), dins un interessant esforç per a elaborar una tipologia de perfils professionals dins el sector, que s'acompanya de la informació sobre les retribucions mitjanes que els corresponen.

Per a la realització de l'estudi, van participar 120 empreses en l'enquesta que els fa facilitar l'associació DEV.

La darrera part de l'estudi està destinada a interessar el lector sobre les polítiques de suport a la indústria del videojoc, i després de passar revista a les actuacions que es donen en països que s'hi han involucrat activament (Canadà, Corea, Estats Units, França, Alemanya i països escandinaus, sobretot), recopila les actuacions de l'administració espanyola al seu favor, sense descuidar un breu apunt sobre el cas de Catalunya.

Per tancar el llibre blanc, l'associació DEV fa les seves propostes d'actuació a l'administració pública, referides als terrenys de la fiscalitat, el suport a la innovació i la internacionalització, a la formació i la creació d'ocupació i sobre l'aprofitament de sinergies amb altres sectors.

Per a descarregar el document: <http://www.dev.org.es/es/publicaciones/126-libro-blanco-dev>