



El sector del videojuego pide centros de actividad para su desarrollo

El sector del videojuego español pide centros de actividad para su desarrollo y expansión, así como medidas fiscales que faciliten el crecimiento de esta economía y otras que imiten a la vecina Francia para poder competir en el mercado internacional.

Este sector tiene presencia en más de 450 estudios en todo el país, aunque la gran mayoría son “microempresas, de 3 a 5 integrantes” y, casi todos “de nueva creación con vida media corta, salvo algunos casos de éxito”, asevera Arturo Monedero, vicepresidente de la Asociación Española del Videojuego (AEVI) y docente de Creanavarra.

Monedero apunta también a la figura del desarrollador de videojuegos y pregunta “cuántos de ellos son emprendedores por vocación y cuántos por necesidad,

porque no encuentran trabajo y desarrollan su juego”.

Una realidad que, en el mercado español, lleva a que la vida de estos microestudios “sea de uno o dos juegos desarrollados”.

Esta fragmentación tiene una doble lectura ya que “implica más creación”, pero en visión empresarial, advierte, “si queremos aspirar a proyectos más grandes, debemos tener estudios más grandes”.

Esto puede conseguirse, entre otras propuestas, con la unión de estudios “algo que ocurre frecuentemente en los países nórdicos, donde hay más cultura de colaboración entre compañías”.

Remarca la necesidad de adecuarse a modelos internacionales, como los de Francia, Reino Unido o Canadá, “potencias mundiales”, que han podido lanzar este sector gracias a apoyo institucional y medidas fiscales.

Una colaboración público-privada en la que también cree Carlos Fernández de Vigo, que, en un reciente encuentro sobre desarrollo de videojuegos organizado por Creanavarra apostó por aunar esfuerzos para que ocurran “cosas mágicas”.

Advirtió de que tanto animación como el mundo del videojuego “no son industrias locales, sino que tienen un concepto muy internacional” y, en su caso como director del estudio Dr. Platypus& Ms. Wombat trabajan con “gente de Bélgica, EEUU o Francia”.

Un impulso a la creación de empresas relacionadas con el desarrollo de videojuegos y animación que debe ir acompañado de formación “sobre cómo ser autónomo, cómo crear”, considera Lorena Ares, directora creativa en Dr. Platypus& Ms. Wombat.

Señala que hay “mucho pasión por el videojuego, pero luego no se sabe cómo afrontar su creación” y la puesta en marcha de un proyecto empresarial sólido. Algo en lo que incide su compañero de estudio en la enseñanza de destrezas como “emitir una factura o saber cuánto cuesta una gestoría”.

Las cifras del sector en España desvelan una facturación de 1.479 millones en 2019 que colocaron a España como uno de los 10 principales mercados mundiales del sector y cuarto de Europa.

Una actividad económica que también tiene su impacto directo e indirecto en otros sectores. “Estimamos que la industria tiene un impacto directo en la economía de 3.577 millones. Por cada empleo generado, actualmente se están creando 2,6 empleos en otros sectores”, precisa José María Moreno, director general de AEVI.

Desde su asociación, solicitan extender “el régimen de incentivos fiscales de otras industrias culturales en España, como el cine, a la producción de videojuegos”. Monedero predice que esta medida “contribuiría a atraer proyectos internacionales generadores de riqueza y puestos de trabajo de calidad”.

En cuanto al perfil del jugador, Moreno derriba mitos. Frente a “la creencia de que en España se juega mucho», la realidad es que «es el país europeo donde menos horas se dedican a jugar a videojuegos”.

Las cifras hablan de unos 45 minutos de media al día o 6,5 horas semanales. Muy por detrás de otros países, como Reino Unido, donde la cifra se duplica.

A pesar de ello, en la industria española priorizan “la seguridad de los usuarios y el uso adecuado de los videojuegos”, apunta Monedero. A raíz de ello se creó e implementó el sistema de recomendación de uso por edades PEGI y herramientas de control parental.

Añade que trabajan con campañas “de concienciación e información sobre consumo responsable en distintos países del mundo, incluido España” cuyo objetivo es asegurar un uso adecuado de los videojuegos.

Sin embargo, el mundo del videojuego no acaba con el entorno lúdico sino que se extiende a otros como la educación o la sanidad. En el educativo consideran que “los videojuegos son una herramienta excepcional para enseñar toda clase de materias y valores en el aula”.

A su juicio, pueden ser un “gran aliado” ya que permiten clases “más interactivas, emocionales y amenas, pudiendo explicar con facilidad técnicas más complejas y asegurando la comprensión”.

Su aplicación puede ir desde las matemáticas, pasando por historia o geografía “y otras más novedosas como el cuidado del medio ambiente o el seguimiento de una dieta adecuada”.

Los torneos de e-sports, apunta, son “cada vez más frecuentes en ámbito educativo y una formidable plataforma para inculcar nuevos valores y habilidades en las clases” como el trabajo en equipo, el respeto a las reglas y al contrincante o el espíritu de superación.

Por último, recomienda algunas producciones españolas con éxito a nivel nacional, como ‘Arise: A simple Story’ del estudio Piccolo, ‘Unmemory’, de Patrones y Escondites, ‘HyperParasite’ de Troglobytes, ‘Reventure’, de Pixelatto.

También otros “grandes éxitos internacionales en los últimos años”, como ‘Blasphemous’ o ‘Gris’. Por último, “trabajos que están por venir y que tienen muy buena pinta”, como ‘The Waylanders’, de Gato Salvaje.

Ana Isabel Cordobés