

Kippel⁰¹

ENTORNO

Videojuegos en España, un negocio de 511 millones de euros

El mercado español de videojuegos aún está lejos de alcanzar los niveles de Finlandia, Suecia, Reino Unido, Francia o Estados Unidos.

25 ENE 2017 — 11:15

POR KIPPEL01



La industria española de videojuegos aún tiene un largo camino por recorrer. Con un volumen de negocio que alcanza 511 millones de euros, el sector aún está lejos de equipararse con países como Finlandia o Suecia, donde la facturación de sus poco más de 200 empresas de videojuegos oscila entre 800 millones y mil millones de euros.

Aunque aún más lejos se encuentra Francia, donde las 250 empresas que forman parte de esta industria registraron una facturación de 3.677 millones de euros en 2015; o Estados Unidos, que pese a desconocerse el número de compañías que conforman el sector, sí se conoce su cifra de negocio: 3.700 millones de euros, según *El Confidencial*.

España es, con 480 estudios, el segundo país con mayor número de compañías dedicadas al sector, sólo por detrás de Reino Unido (1.092), según se indica en el *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos*. Pese a su volumen, las empresas españolas de la industria de los videojuegos echan en falta medidas fiscales que les permita fortalecer sus negocios.

España es el segundo país con mayor número de compañías dedidcas al sector de los videojuegos

1/2

<https://www.kippel01.com/entorno/videojuegos-en-espana-un-negocio-de-511-millones-de-euros.html>

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Kippel⁰¹

ENTORNO

Ante esta situación, expertos del mercado señalan un cambio de fiscalidad, la entrada del sector público para financiar los estudios o una mayor colaboración entre los empresarios de la industria para conseguir una mayor rentabilidad.

Otra de las medidas que solicitan desde el sector es mayores exenciones fiscales, que les permitiría acceder a proyectos de mayor calibre, además de la colaboración entre organismos públicos y privados para abrir una nueva vía de financiación.

Por último, otro de los problemas a resolver es la gran atomización que sufren las compañías españolas de videojuegos. Según el documento anteriormente mencionado, en España el 45% de los estudios cuentan con una plantilla de cinco o menos empleados, y una vida de entre dos y cinco años; mientras que 340 estudios aglutinan la mayor parte del mercado español de videojuegos.