Kippel01

ENTORNO

Realidad virtual y mil millones de ingresos: el futuro del negocio de los videojuegos en España

Las previsiones para el negocio de los videojuegos en el mercado español apuntan a un crecimiento anual del 22,4%, hasta alcanzar unos ingresos de 1.140 millones de euros y superar los 10.000 empleados en 2019.

21 FEB 2017 — 04:57

POR AMELIA PIJUÁN

La adopción de la realidad virtual o el salto a las consolas de nueva generación definen su camino en el futuro del negocio de los videojuegos en España, un mercado dominado por los microestudios (83%) y que aglutina el mayor número de compañías de Europa (480) dedicadas a esta actividad, sólo por detrás de Reino Unido.

Ahora, este sector se ha marcado un ambicioso objetivo: superar los mil millones de euros de facturación en 2017. Según se desprende del *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos*, la industria española lleva varios años registrando un crecimiento a doble dígito, lo que llevaría al sector a alcanzar 1.140 millones de euros de ingresos en 2019.

Este incremento a doble dígito también se traduciría en el número de empleados dedicados a esta industria, que se espera que en los próximos dos años superen los 10.000 empleados. En 2014, el número de trabajadores del sector de los videojuegos en España apenas llegaba a los 3.400

https://www.kippel01.com/entorno/realidad-virtual-y-mil-millones-de-ingresos-el-futuro-del-negocio-de-los-videojuegos-en-espana.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.

empleados. Programadores, diseñadores y animadores serán los perfiles más demandados por la industria.

Uno de los factores que llevará a la industria a superar la barrera de los mil millones de euros de facturación será el viraje hacia las consolas de nueva generación. Hasta la fecha, la gran mayoría de estudios (de pequeñas dimensiones) han lanzado sus videojuegos a través de plataformas como **Android**, **iOS** y **PC**.

Menos de un tercio de los estudios desarrolla sus videojuegos para consolas como PlayStation 4 o Xbox One

Si bien distribuir los videojuegos a través de **Google Play** o **App Store** ha sido una ventaja a la hora de conseguir una mayor accesibilidad a los mercados internacionales, también ha supuesto la saturación de este mercado, lo que ha incrementado la competencia entre los microestudios. Según los datos del *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos*, menos de un tercio de estas compañías se dedica a desarrollar productos para consolas como PlayStation 4 o Xbox One.

Ante esta situación, muchas de estas empresas se están replanteando desarrollar más videojuegos para consolas, buscando una rentabilidad que es más difícil conseguir en las plataformas *mobile*.

En este sentido, las estimaciones del estudio señalan un incremento de los videojuegos para PlayStation 4, que pasarán de representar un 29% a un 54%; así como de la Xbox One, que alcanzará el 46%. También se prevé que la *Smart TV* gane peso como plataforma para videojuegos españoles, pasando de representar el 8% al 18%.

El 28% de los estudios ya ha introducido la realidad virtual en sus videojuegos

La realidad virtual también actuará como motor de cambio de esta industria en España. Según datos del informe, en la actualidad el 28% de las empresas ya está introduciendo la realidad virtual en sus productos, mientras que el 64% de estos prevé agregarlo próximamente.

HTC Vive, **Oculus Rift**, **Samsung Gear VR** o **Sony PlayStation VR** son algunos de los dispositivos que ya han puesto la primera piedra de este negocio, que en España parece despertar un especial interés. Según datos de la consultora **Newzoo**, el 16% de los españoles tienen la intención de comprar un producto de realidad virtual, la tasa más elevada en Europa y Norteamérica. En Estados Unidos o Francia, principales mercados del sector de los videojuegos, el porcentaje se sitúa en el 12% y el 10%, respectivamente.

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.