

Kippel⁰¹

ENTORNO

Cataluña, cuna del videojuego: registra el 40% de la facturación del total del sector en España

La industria catalana del videojuego ha generado mil millones de dólares en los últimos siete años. El 80% de las compañías de la comunidad autónoma desarrollan sus propios videojuegos.

29 JUN 2017 — 04:54

POR DANIEL LÓPEZ



Cataluña saca pecho en el sector del videojuego. El volumen de negocio que ha generado el territorio a nivel mundial ha ascendido a los mil millones de dólares (879 millones de euros) durante los últimos siete años. Las más de 120 empresas que conforman la industria del videojuego en Cataluña registran el 40% de la facturación de toda España en este sector.

Así lo ha comunicado Devicat, la asociación de desarrolladores y editores de videojuegos de Cataluña, en el marco del congreso de videojuegos Gamelab 2017, que se celebra desde este miércoles hasta el viernes en L'Hospitalet de Llobregat. En total, el 44% de las empresas factura más de dos millones de euros anuales y más del 80% desarrollan propiedades intelectuales propias. Existen más de 1.687 trabajadores directos y 1.300 indirectos dentro de esta área.

Devicat es una asociación que está compuesta por algunas de las empresas más importantes del sector del videojuego en Cataluña, entre las que destacan las filiales de firmas internacionales como King o Ubisoft.

1/2

<https://www.kippel01.com/entorno/cataluna-cuna-del-videojuego-registra-el-40-de-la-facturacion-de-espana-en-el-sector.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

Devicat se ha fijado como objetivo atraer a las multinacionales

Para Xavier Carrillo, presidente de Devicat, trabajar con empresas de la talla de **King**, creadores de títulos para móviles como *Candy Crush*, “supone traer talento internacional” a Cataluña. Del mismo modo, trabajar codo con codo con **Ubisoft**, que lleva instalada en Barcelona desde 1998, aporta el valor de haber colaborado en títulos de éxito mundial como *Rainbow Six Siege* o la saga *Assassin’s Creed*.

En este aspecto, Devicat se ha fijado como objetivo “atraer de manera inteligente a las multinacionales, pensar a largo plazo y sin que se anule el desarrollo local”. De igual forma, desde la agrupación tienen claro que hay que centrar la atención también en que las pymes “facturen millones e incluso decenas de millones”.

Devicat ha resaltado algunos de los puntos fuertes de la industria del videojuego en Cataluña, como el hecho de que genera el doble de actividad que el resto de industrias culturales. Además, el sector es ampliamente exportador y un 95% de lo que se crea se comercializa en el exterior.

“Para medir tu riesgo, los bancos te piden tus activos materiales”, ha dicho Carrillo

Por otra parte, la agrupación catalana ha señalado que los bancos tienen que adoptar un rol en la financiación de este tipo de empresas, pero que no tienen las herramientas suficientes hoy en día. “Para medir tu riesgo, los bancos te piden tus activos materiales”, ha dicho Carrillo, “pero lo primero en lo que tienen que invertir son en las propiedades intelectuales”.

En esta línea, el presidente de Devicat ha explicado que se necesita dialogar con las instituciones bancarias para que “evalúen el valor de las propiedades intelectuales”. Por este motivo, Carrillo opina que existe “una disfunción” en este aspecto, tanto para el área de los videojuegos como en otros sectores digitales.

En este papel relevante que juega Cataluña en el panorama, desde Devicat aseguran que “hace falta talento y gente formada”. Aún así, tanto el presidente de la agrupación como su portavoz están de acuerdo con que “ahora tenemos la gente mejor preparada de la historia” en esta área.

Para Devicat es importante, además, crecer como agrupación de empresas. Su voluntad pasa por ganar envergadura incorporando a empresas independientes que crezcan para que se unan algún día. En este sentido, Sellas ha dejado claro que “Devicat no es un colectivo cerrado”.

El portavoz de la plataforma ha afirmado que uno de los objetivos que las compañías catalanas del sector deben pretender a medio plazo es “pasar de ser compañías creadoras a generadoras de negocio y conseguir que las empresas crezcan y que no todas se vendan, sino que también sean compradoras”. Para Devicat, este concepto ha de producirse en un entorno sostenible conformado por empresas capaces de facturar centenares de millones.

2/2

<https://www.kippel01.com/entorno/cataluna-cuna-del-videojuego-registra-el-40-de-la-facturacion-de-espana-en-el-sector.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.