Tema del día

Un sector incipiente

UNA DECENA DE EMPRESAS LUCHAN POR POSICIONARSE

El videojuego despega en Castellón como nicho de empleo joven

La cifra de estudios que diseñan y crean juegos va al alza en la provincia. La creación del grado en la UJI es una de las claves

ELENA AGUILAR
eaguilar@epmediterraneo.com
CASTELLÓN

Hace mucho tiempo que los videojuegos dejaron de ser un entretenimiento de niños. Guiones de película, bandas sonoras creadas por titanes de la música, actores que ponen voz y gestos a sus *alter ego* digitales a través de complejas técnicas de captación de movimiento... Los juegos digitales ya mueven en España más dinero que el cine y la música: 1.083 millones de euros en ventas en el 2015 (consolas y videojuegos), un 8,7% más que durante el año anterior. Y otro apunte más: en nuestro país ya hay 14 millones de usuarios, el 36% de la población, lo que le posiciona entre las 4 plazas europeas con un mayor número de *gamers*.

Pese a la magnitud de las cifras, el de los videojuegos no es solo un mundo de grandes compañías y proyectos multimillonarios. El mercado, cada vez más, está plagado de modestos estudios que tratan de hacerse un hueco en un nicho pujante pero no exento dificultades. Y Castellón es una excepción. Si hasta hace un par de años las empresas dedicadas al diseño y desarrollo de entretenimiento electrónico eran prácticamente testimoniales (Nerlaska, en Moncofa, y Ninja Fever, en Castellón están entre las pioneras) hoy el auge parece imparable y sus nombres casi impronunciables; Catnness Games Studios, Gamesonomuy, Pix Juegos, RAWR Lab, Teseo y el Minotauro... están entre las punteras.

La última edición del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, que cada año publica la Asociación española de productoras y desarrolladores de videojuegos (DEV), dibuja a la perfección el auge de esta industria. De hecho, la Comunitat Valenciana ha sido la que más ha crecido en número de empresas durante el pasado ejercicio, ocupando el 13,5% de la industria nacional y por encima de Andalucía y País Vasco, dos polos empresariales notables. Madrid y Barcelona acogen a las grandes multinacionales. Y, ¿cuántas hay en España? Ya son 400 de las que casi 60 están en territorio valenciano y, de ellas, casi una decena en Castellón. El número crece y, el empleo, también. Durante el último año la cifra de trabajadores del sector ha aumentado casi un 28%, la mayoría empleo joven y altamente cualificado.

En Castellón hay cantera porque hay talento. Y parte de la *culpa* la tiene la Universitat Jaume I (UJI). En septiembre del 2012 empezó su andadura el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y, en muy pocas semanas, saldrán de las aulas los primeros titulados. "Fuimos la primera universidad pública española en implantar este grado en la rama de Ingeniería y Arquitectura, y los resultados son muy satisfactorios", apunta Miguel Chover, vicedirector de la titulación.

UNA TITULACIÓN ESTRELLA // Desde el primer día Videojuegos se convirtió en una de las titulaciones estrella de la universidad pública castellonense. En sus aulas se forman 240 alumnos y las 60 plazas que se ofertan cada año se quedan cortas, muy cortas. "Este año un centenar de alumnos se han quedado en lista de espera", sentencia el vicedirector del grado, que destaca que un tercio de los alumnos son de Castellón, mientras que el resto procede de otras provincias españolas.

Que cada vez son más las empresas de Castellón que viven de los videojuegos es una realidad, pero el sector aún puede dar mucho más de sí. "Es un sector incipiente", sentencia Miguel Chover. Puede dar más de sí y hacerlo más allá del concepto del entretenimiento. Porque el videojuego tiene múltiples aplicaciones y va mucho más allá que matar marcianitos. Un ejemplo: la empresa Cuatroochenta acaba de crear, junto a varios estudiantes del grado de Videojuegos de la UJI, un departamento de realidad virtual con el que pretende que los clientes de una azulejera se sumerjan de una forma nueva en una sala de exposiciones cerámica.

el dato

UN 40% JUEGA DE FORMA HABITUAL

EL MAYOR PORCENTAJE DE USUARIOS SE CONCENTRA ENTRE LOS 25 Y 34 AÑOS

▸ En España ya hay 14 millones de jugadores de videojuegos, y casi la mitad son mujeres. Según el estudio Gametrack, elaborado trimestralmente, casi un 40% de los españoles entre 6 y 64 años ha jugado a algún tipo de videojuego durante la semana, o lo que es lo mismo, 14 millones de españoles juegan una media de cinco horas semanales.

▸ En cuanto a la edad de los usuarios, las personas que más juegan tienen entre 25 a 34 años, seguidos del rango entre 15 a 24. La mitad de los jugadores en España se encuentran comprendidos entre los 15 a los 34. El informe también repasa las plataformas más populares entre los jugadores. En nuestro país, el ordenador gana la partida, usado por un 23% de los jugadores, aunque con números muy similares a los de consola (21%) y 'smartphone' (18%). Las peores cifras se las llevan los portátiles, con un 11%.

MÁS INFORMACIÓN Y SUGERENCIAS
▸ www.elperiodicomediterraneo.com
▸ Contestador: 964214322 · Buzón: 25511 CONT

+datos

SECTOR ATOMIZADO

▸ Los desarrolladores españoles de videojuegos constituyen un sector profundamente atomizado, formado por unas 400 empresas, de las cuales un 49% tiene menos de cinco empleados.

¿DÓNDE ESTÁN?

▸ La mitad de estos estudios están situados, a partes casi iguales, entre la Comunidad de Madrid y Cataluña, y la mayoría son estudios con menos de cinco años de antigüedad (el 65%).

JUEGOS 'MOVILES'

▸ Estos pequeños estudios se dedican mayoritariamente al juego en dispositivos móviles, que supusieron el 89% de la facturación de los desarrolladores españoles en el último año.

MAL ENDÉMICO

▸ La piratería, el mal endémico de las industrias culturales, es la otra gran traba para el sector en nuestro país, que estima que esta industria deja de percibir 200 millones por piratería

EL MÁS POPULAR

▸ Super Mario Bros es, sin duda, el videojuego más popular. Nació en Japón hace 30 años. Fue un éxito y la primera historia del fontanero más famoso del mundo vendió 400 millones de copias.

EXPORTACIÓN

▸ La industria española del videojuego está financiada casi en su totalidad por capital nacional), con un gran componente exportador: el 56% de las ventas se dirige al mercado internacional.

El perfil de las empresas

1 **La mayoría de los** estudios que diseñan y crean videojuegos son empresas de tamaño pequeño y cuyos trabajadores son jóvenes. La media de edad está solo entre los 25 y los 30 años.

2 **Son empresas** formadas por jóvenes y creadas recientemente. De hecho, se estima que más del 65% de los estudios tiene menos de cinco años y casi el 30% ha nacido en los últimos dos.

3 **En España el** sector del videojuego da empleo a casi 7.000 personas, entre trabajo directo e indirecto. Además, es un sector muy masculino y solo el 18% de quienes diseñan es mujer.

PACO POYATO

▸▸ Primera 'Game Experiencie' celebrada el pasado mes de abril en la Universitat Jaume I.

Los videojuegos 'se quitan' la mala fama y ayudan a investigar contra el alzhéimer

▸A los videojuegos siempre les ha perseguido la mala fama. Se les 'ha acusado' de ser un entretenimiento que enganchaba y creaba adicción, sobre todo entre el público joven. El sector, sin embargo, ha sabido demostrar que sirve para mucho más y que hay creaciones que curan y educan. Uno de los primeros casos en los que se evidenció que un videojuego empezó a ser algo más que simple entretenimiento fue el desarrollo de Brain Training. Los estímulos constantes que causan en el cerebro videojuegos de este tipo son un arma perfecta para retrasar el envejecimiento cerebral de las personas. Incluso hay videojuegos que ayudan en la investigación contra el alzhéimer y creaciones que diagnostican y tratar problemas visuales. "Es una industria con gran componente tecnológico y que tiene muchas posibilidades", dicen fuentes del sector.

Juegos 'made in' Castellón

Catness Games Studios entra en el sector por la puerta grande

DAVID RODRÍGUEZ
Catness Games Studios

En tiempo récord tres jóvenes de Castellón sobradamente preparados han conseguido lo que muchos tardan años. David Rodríguez y Marco Domingo (estudiantes del grado de Videojuegos de la UJI) y Adrián Virlan (alumno de la Escuela de Arte y Superior de Diseño) crearon en diciembre del 2014 la empresa Catness Games Studios. Su primera creación Hive ha entrado por la puerta grande y el videojuego será distribuido a nivel mundial por la plataforma Steam Greenlight, que cuenta con más de 142 millones de usuarios. "Lo cierto es que estamos abrumados. Es algo que nos esperábamos, sobre todo si se tiene en cuenta que es nuestra primera creación", explica Rodríguez. Sus siguientes pasos, seguir trabajando en la creación de videojuegos y hacerlo con los cinco sentidos.

Gamesonomy enseña todos los trucos para diseñar videojuegos

IRIS SÁNCHEZ
Gamesonomy

El sector de los videojuegos tiene muchas vertientes y una es la educativa. La empresa Gamesonomy nació a partir del desarrollo de un editor para la creación de videojuegos en dispositivos móviles y web. Hace dos años abrieron una línea de negocio enfocada a impartir cursos en colegios y campamentos tecnológicos. O lo que es lo mismo: sus profesionales enseñan a personas de todas las edades a diseñar videojuegos. Alumnos de colegios como Lledó o Sant Cristóbal, en Castellón, y varios centros de Valencia, son ejemplos de escolares que están aprendiendo. También imparten talleres en academias y casals joves de la provincia de Castellón. "Cuando un alumno diseña y crea su propio videojuego está desarrollando y potenciando toda una serie de habilidades", apunta Iris Sánchez, coordinadora de la Escuela Gamesonomy. Y ¿cuáles son esas habilidades? Para empezar mejoran los conocimientos matemáticos, se aprende a resolver problemas y mejora la comunicación.