

GRADO EN COMERCIO

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS
Y EL SECTOR ESPAÑOL**

Jesús Benito Polo

FACULTAD DE COMERCIO VALLADOLID
Septiembre 2023



**UNIVERSIDAD DE VALLADOLIDGRADO EN COMERCIO
CURSO ACADÉMICO 2022/2023**

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA INDUSTIA DE LOS VIDEOJUEGOS
Y EL SECTOR ESPAÑOL**

Trabajo presentado por: Jesús Benito Polo

Tutor: Florentina Victoria Cánovas Sánchez

**FACULTAD DE COMERCIO
Valladolid, septiembre 2023**

Índice

1.	Introducción.....	6
2.	Marco Teórico.....	7
2.1.	Videoguegos: concepto y evolución.	7
2.2.	Tipos de videojuego.....	11
2.3.	Modelos de negocio.....	14
2.4.	El sector actual de los videojuegos.....	16
2.5.	Principales compañías.....	20
2.6.	Streaming y Twitch.....	21
2.7.	Tipos de consumidores.....	24
2.7.1.	Jugadores por entretenimiento.....	24
2.7.2.	Creadores de contenido.....	24
2.7.3.	Jugadores profesionales.....	25
2.8.	El papel de la mujer en el sector.....	27
3.	Marco aplicado.....	30
3.1.	Análisis DAFO.....	30
3.1.1.	Análisis Externo.....	30
3.1.2.	Análisis interno.....	32
3.2.	El mercado español.....	34
3.2.1.	Empresas españolas desarrolladoras de videojuegos.....	38
3.2.2.	Tendencias para 2024.....	43
4.	Conclusiones.....	45
5.	Bibliografía.....	47

Índice de Gráficos

Gráfico 1 Jugadores a nivel global por región en 2022.....	16
Gráfico 2 Ingresos del sector del videojuego por región	17
Gráfico 3 Ingresos del sector de videojuegos por plataformas	18
Gráfico 4 Número de espectadores a lo largo de los años	21
Gráfico 5 Número de espectadores de E-Sports en millones	26
Gráfico 6 Numero y porcentaje de jugadores según su sexo.....	27
Gráfico 7 Porcentaje de creadores de videojuegos según su sexo.....	28
Gráfico 8 Géneros más populares según juegos vendidos.....	35
Gráfico 9 Número de estudios activos en España a través de los años.....	38
Gráfico 10 Número y porcentaje de desarrolladores de videojuegos en España según su sexo.....	39
Gráfico 11 Plataformas más populares según los juegos publicados por empresas Españolas en el 2022	41
Gráfico 12 Modelos de negocio más usados por las empresas Españolas en 2022	42
Gráfico 13 Distribución de las empresas según su facturación en 2021 y 2022	43

Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Juego “Tennis for Two”	7
Ilustración 2 Videoconsola Atari 2600.....	8
Ilustración 3 Videoconsola Game Boy original.....	9
Ilustración 4 Videoconsola Wii.....	10

Índice de Tablas

Tabla 1 Principales mercados mundiales	19
Tabla 2 Principales compañías productoras de videojuegos según su volumen de negocio	20
Tabla 3 Streamers con más seguidores	22
Tabla 4 Número de espectadores según su habla	23
Tabla 5 porcentaje de jugadores según su rango de edad	28
Tabla 6 Análisis DAFO de la industria de los videojuegos.....	33
Tabla 7 Número de juegos vendidos en los años 2021 y 2022.....	35
Tabla 8 Top 20 de juegos lanzados y más vendidos en el 2022.....	36
Tabla 9 Videojuegos Españoles más vendidos	40

Resumen

El principal objetivo de este TFG es hacer un reconocimiento sobre el sector de los videojuegos actual, ajustándonos a un aspecto económico y social. Para ello primero situaremos el marco actual de la industria tanto a nivel mundial como nacional viendo la evolución de la industria, los distintos modelos de negocio que existen en la industria, las principales compañías y los creadores de contenido, luego estableceremos un perfil de los distintos consumidores de videojuegos y lo que demandan.

Además, realizaremos un análisis DAFO para analizar las posibles debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades presentes en la industria, por último observaremos el impacto que produce la industria de los videojuegos en el sector Español.

Para conseguir este análisis del sector hemos analizado distintas bases de datos e informes del sector.

Abstract

The main objective of this TFG is to recognize the current video game sector, adjusting to an economic and social aspect. To do this, we will first locate the current framework of the industry both at a global and national level, seeing the evolution of the industry, the different business models that exist in the industry, the main companies and content creators, then we will establish a profile of the different video game consumers and what they demand.

In addition, we will carry out a SWOT analysis to analyze the possible weaknesses, threats, strengths, and opportunities present in the industry, finally we will observe the impact that the video game industry produces in the Spanish sector.

To achieve this analysis of the sector we have analyzed different databases and reports on the sector.

1.Introducción

Este trabajo surge debido a que desde pequeño siempre he tenido un gran interés por los videojuegos no solo en jugarlos, sino que también estaba interesado en conocer más sobre la industria y las empresas desarrolladoras que estaban detrás y de esta forma he podido conocer un punto de vista más serio de la industria.

El sector de los videojuegos desde sus inicios en los años 50 hasta la actualidad ha evolucionado y cambiado en muchos aspectos. En el caso del sector de los videojuegos se debe a diversos factores como la implementación de nuevas tecnologías las cuales han ayudado a desarrollar nuevas videoconsolas aumentando de esta forma su potencia, desencadenando en una mejora sustancial en las calidades tanto graficas como jugables de los videojuegos; también la aparición de nuevas plataformas de difusión de contenidos como lo son YouTube y Twitch los cuales han generado puestos de trabajo que no existían hace 30 años; otro factor que ha afectado a los videojuegos en los últimos años es la aparición de los deportes digitales denominados E-Sport, los cuales atraen cada año a más gente; la creación de distintas formas de modelos de negocio, que han ayudado a impulsar las ganancias de este sector. Todos estos factores han conseguido impulsar la industria de los videojuegos a una posición privilegiada en la sociedad y en la economía global llegando a ser considerada un arte más como la música o el cine.

El objetivo que nos planteamos en este Trabajo de Fin de Grado es hacer un reconocimiento sobre el sector de los videojuegos actual centrándonos más en un aspecto económico y social conociendo las siguientes características:

1. Situar el marco actual de la industria de los videojuegos a nivel mundial y nacional comentando la historia de el sector de los videojuegos.
2. Conocer los distintos modelos de negocio que existen en la industria.
3. Establecer un perfil de los consumidores actuales de videojuegos y qué es lo que demandan.
4. Cuáles son las principales compañías existentes en la industria.
5. Realizar un Análisis D.A.F.O para analizar las posibles debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades que presenta esta industria.
6. Conocer más en profundidad el sector del desarrollo de videojuegos español y su situación respecto al mercado global.
7. Identificar las nuevas tendencias futuras que podrían cambiar la industria en unos años.

Para conseguir los objetivos de este trabajo realizaremos búsquedas tanto en bases de datos como DeVuego la cual es la mayor base de datos de la industria española o Newzoo el cual es una base de datos con importancia a nivel mundial; como también usaremos distintos artículos e informes como los son "El libro blanco del desarrollo del desarrollo español de videojuegos" el cual es realizado por la Asociación Española de Empresas y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento con el apoyo del Ministerio de Industria , Comercio y Turismo de España como también el informe de el "Anuario de la Industria del Videojuego en España en 2022" el cual es realizado por la Asociación Española de videojuegos (AEVI), ambos informes siendo del 2022 ya que a fecha de realización de este trabajo no están los del año 2023.

2. Marco Teórico

2.1. Videojuegos: concepto y evolución.

Según la Real Academia Española (RAE) existen dos definiciones para el término de videojuegos. La primera lo define como: “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla”, mientras que la segunda lo define como “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”.

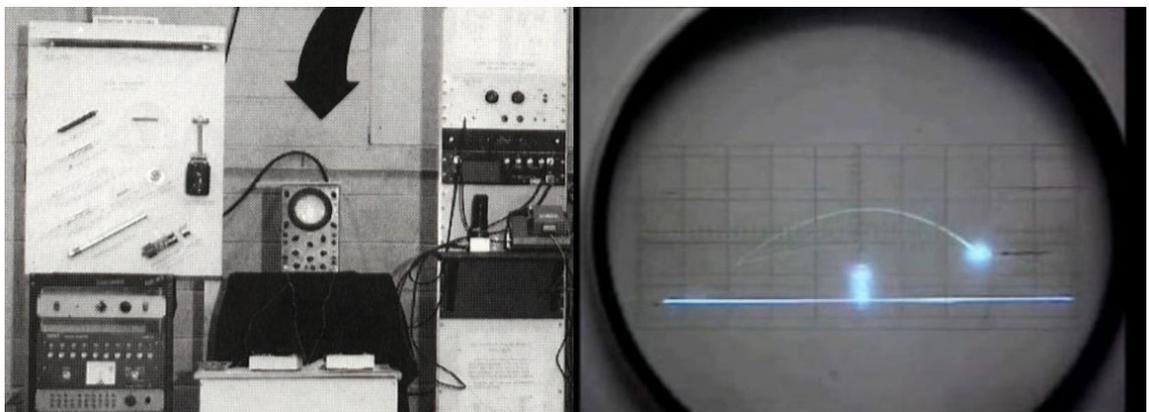
Otros autores lo definen de formas totalmente diferentes como Zyda que en el 2005 propuso como concepto “una prueba mental, llevada a cabo delante de un ordenador de acuerdo a unas reglas concretas, con el fin de divertirse o esparcirse” o Aarseth que lo define como “un contenido artístico no efímero, que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las humanidades”, además son muchos autores los cuales relacionan los videojuegos como una buena herramienta educativa y de aprendizaje como es el caso de Driskell & Dwyer o Estallo que lo define como buena forma de aprendizaje mientras se disfruta de tiempo de ocio .

De lo anterior podemos concluir que los videojuegos son una forma de entretenimiento que se trabaja con un dispositivo electrónico el cual sigue una serie de reglas específicas impuestas por los desarrolladores para conseguir un objetivo como el aprendizaje o el entretenimiento.

Para conocer el contexto de la situación del mercado y de los distintos modelos de negocio actuales de los videojuegos primero tenemos que conocer el contexto histórico de los videojuegos.

El primer videojuego que se considera como tal es el que se conoce como Noughts and Crosses denominado comúnmente como tres en raya. Fue creado en 1952 por Alexander S. Douglas y funcionaba en ordenadores que ocupaban habitaciones completas conocidos como ESAC. Pocos años después, en 1958, William Higginbotham usó un osciloscopio para crear el juego “Tennis for Two” que, junto con el anterior, es considerado el primer videojuego analógico interactivo que usa una pantalla gráfica, pero estos fueron creados más como pruebas conceptuales y por demostrar el poder de los ordenadores que para ser comercializados.

Ilustración 1 Juego “Tennis for Two”



Fuente: Christie, Alex (2013)

El primer videojuego que fue comercializado y llevado a un gran público en general apareció en el año 1971 conocido como “Computer Space”. Este videojuego es una variante de otro creado por unos estudiantes del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) llamado como “Spacewar”. “Computer Space” creado por Nolan Bushnell y Ted Dabney fue el primer videojuego arcade ya que para poder usarse se tenían que insertar monedas, pero este no consiguió el éxito esperado ya que no fue rentable para la empresa que fundó Nolan llamada ATARI.

Al año siguiente, en 1972, Ralph Baer junto con un equipo de ingenieros desarrolló la primera consola de videojuegos llamada Magnavox Odyssey que contenía doce juegos pregrabados en el sistema. Además, para jugar se tenía que colocar un plástico en la pantalla. Esta máquina llamó la atención de Nolan que lo inspiró para crear la primera máquina recreativa que se considera como un todo, un triunfo con el juego del “Pong”. Este éxito se consiguió poniendo esta máquina en diferente lugares como bares y tabernas.

Poco tiempo después, en la década de los 80, aparecieron varios juegos como “Space Invaders” y “Pacman” que impulsaron la fama de este tipo de máquinas, lo cual dio como resultado la aparición de las primeras salas recreativas en los Estados Unidos que, en los siguientes años, llegaron a alcanzar gran popularidad. Mientras esto ocurría, seguían apareciendo diversos sistemas domésticos como son la Atari 2600 o la Commodore 64 que solían tener los mismos juegos que las recreativas, pero de una peor calidad. Debido además a la cantidad de estos títulos consiguieron que, en el año 1983, se produjera lo que se conoce como la crisis de los videojuegos que casi lleva a la bancarrota a la compañía de videojuegos estadounidense más importante de esa época, ATARI.

Ilustración 2 Videoconsola Atari 2600



Fuente: Atari

Mientras esto pasaba en Estados Unidos, en Japón, empezaba a despegar una de las empresas de videojuegos más importantes del sector a nivel mundial, Nintendo. Empresa que empezó vendiendo barajas de cartas pero que en el año 1980 saca su primer arcade con el juego “Donkey Kong”. A los pocos años, en 1983, lanzó su primera consola de videojuegos conocida como Nintendo Entertainment System (NES) en esta plataforma aparecieron títulos muy conocidos como super “Mario” o “The Legend of Zelda” entre otros.

Mientras esto ocurría en el resto del mundo en España ya se empezaba a formar una incipiente industria de creación de videojuegos con títulos marcados por la cultura española los cuales llegaron a alcanzar un reconocimiento a nivel mundial el primer juego considerado español es el denominado “la pulga” para la Spectrum, pero el que más reconocimiento consiguió fue “La Abadía del Crimen” en 1987.

A finales de los 80 y principios de los 90 revolucionaron el mercado con la Game Boy la primera máquina de videojuegos portátil la cual fue un rotundo éxito y afianzó a Nintendo más en el sector , en esta época surgieron otras empresas como Sega con la que supusieron un inconveniente para gran dominio que tenía Nintendo sobre el mercado en ese tiempo ya que con consolas como la Sega Mega Drive que contenía un microprocesador de 16 bits en vez del de 8 bits usado hasta ese entonces lo que desembocó en una rivalidad en la que se competía en ver quién sacaba una consola más potente y asequible para el público en general.

Ilustración 3 Videoconsola Game Boy original



Fuente: Nintendo

Poco tiempo después y como consecuencia de los avances técnicos y tecnológicos, como el DVD y el CD-ROM, empezaron a surgir los primeros juegos en 3 dimensiones. Uno de los más importantes que revolucionaría el sector sería DOOM, ya que este juego y gracias al auge de internet, fue el primer videojuego que permitía jugar mediante conexión a nivel mundial. También, de esta forma empezaron a surgir una nueva generación de consolas capaces de soportar entornos en tres dimensiones como la Nintendo 64 y la Sega Saturn.

Después de unos desacuerdos con Nintendo, la empresa de tecnología Sony saca en 1994 la primera PlayStation siendo un rotundo éxito debido a su bajo costo, 299 dólares, llegando a ser la 6 consola más vendida de la historia, actualmente con 102,49 millones de consolas vendidas.

Con el cambio de siglo llegan nuevas consolas siendo una de las más importantes la PlayStation 2 que salía a la venta en el 2000 y que es actualmente la consola más vendida de la historia, con más de 155 millones de consolas a nivel mundial. En 2001 salió la primera XBOX, la consola de Microsoft. Estas consolas se consolidaron como las favoritas de la generación dejando relegadas a un segundo plano a las consolas de la competencia como la Dreamcast de Sega que, debido a las bajas ventas que obtuvo, fue la última consola desarrollada por la compañía y la Gamecube de Nintendo.

Mientras tanto en el sector de las portátiles, Nintendo, saca la revolucionaria Nintendo DS con sus 2 pantallas y una de ellas táctil que se convirtió en la portátil más vendida de historia contando sus múltiples versiones. Para competir contra esta, Sony saca su propia consola portátil la PlayStation portable PSP.

Los siguientes años se caracterizan por la inclusión de la tecnología inalámbrica, apareciendo los primeros mandos que no necesitaban cables como los de PlayStation 3 o los de Xbox 360. En 2006 pareció de mano de Nintendo la Wii que gracias a su sencillez a la hora de usarse ya que con sus mandos que detectaban los movimientos y sus sensores la convirtieron en la consola de sobremesa más vendida por la compañía en ese entonces y tanta fue la popularidad que el último juego lanzado para esta consola fue en el 2020.

Ilustración 4 Videoconsola Wii



Fuente: Nintendo.

Poco tiempo después gracias a tecnología estereoscópica empezaron a surgir los primeros prototipos de gafas de realidad virtual como las Oculus. Además, también empiezan a surgir los primeros juegos descargables para dispositivos móviles debido a la aparición de los smartphones como “Angy Birds” o un poco más tarde el “Candy Crush”. Estos se caracterizaban por su sencillez.

Actualmente nos encontramos entre la denominada octava generación de consolas, con la PlayStation 4 y la Xbox One y la novena generación con consolas como la PlayStation 5, la Xbox series s y la Nintendo switch, que supuso un gran impulso para la compañía después de la fallida Nintendo Wii U, que debido a lo confuso de su nombre por su parecido a la Wii fue un gran fracaso.

Esta consola actualmente se encuentra en el puesto número 3 de consolas más vendidas de la historia con más de 125 millones de máquinas vendidas y sigue a la venta. Uno de los últimos grandes sucesos ha sido la compra de Activision Blizzard por parte de Microsoft por un total de más de 69000 millones de dólares la cual se encuentra en juicios ya que se ha acusado de monopolio y de ser una práctica anti consumidor.

Pero la industria de los videojuegos no solo se basa en las consolas, sino que hay empresas más grandes que no fabrican consolas como es el caso de la empresa china Tencent o las empresas de Valve y Epic Games las cuales cuentan con tiendas de distribución digital para ordenadores llamadas Steam y Epic Games store, respectivamente, que cuentan con el mayor volumen de ventas en ordenadores.

Además, en los últimos años y debido a la popularización de los cripto monedas y los Non Fungible Token (NFTs) se crearon los primeros juegos NFT o play to earn

como el Axie Infinity, aunque este tipo de nuevas tecnologías y formas de jugar no fueron del todo bien acogidas por los jugadores

2.2. Tipos de videojuego

Los videojuegos cuentan en la actualidad con una gran multitud de géneros distintos que con el paso del tiempo se han moldeado y cambiado creando así variaciones de los mismos. Además, existen muchas formas de clasificarlos como lo puede ser mediante la ambientación del juego, la cámara que se utiliza, su procedencia e incluso por su estética por lo que en la mayoría los juegos suelen pertenecer a varios géneros a la vez. A continuación, explicaremos los tipos más conocidos y populares (Ifema Madrid,2022):

- **Acción:** El género al que nos referimos es uno que se puede dividir en otros más pequeños y específicos se caracteriza por su frenetismo y su inmersión total. Consiste en llevar a cabo acciones repetitivas, como pulsar combinaciones de botones para ejecutar movimientos. Esto requiere una gran concentración por parte del jugador. En el corto plazo, estos juegos pueden resultar muy adictivos. Sin embargo, a largo plazo pueden volverse monótonos, ya que sus dinámicas de juego no suelen variar demasiado. En algunos casos, además, son extremadamente difíciles, lo que puede llegar a frustrar a los jugadores menos pacientes.
- **Lucha:** El género de lucha se puede clasificar como una subcategoría de los videojuegos de acción, este consiste en que el jugador mediante peleas tiene que derrotar enemigos usualmente usando una repetición de botones usando combos, adaptando la lucha como las artes marciales del mundo real. Los videojuegos más conocidos en este género son “Mortal Kombat”, “Street Fighter” y “Super Smash Bros”.
- **Shooter:** Este tipo de videojuegos hacen referencia a los juegos de disparos que en general simulan batallas tanto históricas como la primera y segunda guerra mundial con juegos como “Battlefield 1” o “Call of Duty: WWII” o guerras futuristas o inventadas como el nuevo “Starfield”. En este tipo de juegos la vista del personaje puede ser tanto en primera persona (viendo lo que verían los ojos del personaje) como en tercera persona en el cual se vería tanto a nuestro personaje como el escenario un ejemplo de este tipo es la saga de videojuegos de “Uncharted”.
- **Plataforma:** Es uno de los primeros géneros que aparecieron. Estos juegos consisten en que el jugador controla un personaje que se mueve en una pantalla en dos dimensiones en el cual tendrá que recolectar diferentes objetos mientras derrota enemigos por el recorrido. Actualmente este tipo de videojuegos para algunos está obsoleto debido a la popularización de los videojuegos en tres dimensiones y las mejoras gráficas. El videojuego más famoso de este tipo es también uno de los más conocidos de toda la historia “Super Mario Bros”.
- **Aventura:** Este es otro de los grandes géneros de la industria del cual surgen variaciones, este tipo de videojuego es de gran importancia, ya que se encuentran peligros y grandes hazañas en cada esquina. El protagonista del juego debe atravesar niveles extensos llenos de numerosos enemigos y utilizar

diversos objetos para alcanzar sus objetivos con lo cual podemos ver que mezcla y se apoya en géneros anteriores para lograrlo. Por lo general, se centran en la trama y además cuentan con una duración media. Incluso algunos de ellos cuentan con múltiples finales y obligan a los jugadores a tomar decisiones morales que determinarán el desenlace que obtendrán. Esto aumenta la inmersión y brinda la posibilidad de jugar el juego varias veces para desbloquear todos los finales. Los videojuegos que llevan a su máximo la expresión de aventura siempre ha sido la saga de Nintendo de “The Legend of Zelda”.

- **Survival Horror:** El objetivo de estos videojuegos es la supervivencia de seres como zombis, fantasmas, alienígenas u otros seres sobrenaturales mientras cuantas, con recursos limitados, además también se suelen combinar con la búsqueda de objetos para resolver distintos acertijos los cuales representan ciertas dificultades Los juegos más destacados en este tipo son “Resident Evil”, “Dead Space” y “Outlast”.
- **RPG:** conocido también como “Rol Playing Game “ son juegos de rol donde el jugador adquiere las características de un personaje las cuales van creciendo y mejorando al derrotar enemigos y cumplir ciertos requisitos, Este tipo de genero cuenta con dos vertientes muy diferenciadas la vertiente japonesa también conocido como JRPG donde se caracteriza por el uso de turnos a la hora de atacar a los enemigos y con personajes con características más especializadas como en los juegos de “Pokemon” o la saga de “Final Fantasy” , por otro lado tenemos la versión de los RPG más occidental la cual está más apegada a las características del juego de rol Dungeons and Dragons donde el jugador define el crecimiento del personaje desde su creación los juegos más destacados aquí son el actual “Baldur's gate 3” o la saga de “Dark Souls”.
- **Arcade:** Este género se basa en las típicas máquinas recreativas de las décadas de los 80 y los 90. Este tipo de videojuegos suelen tener una duración corta contando además con una jugabilidad repetitiva como lo son el clásico “Pacman “o el “Asteroids “.
- **Deportes:** Estos juegos, como su nombre lo indica, se basan en deportes reales como el fútbol, el boxeo, el golf, el tenis o el baloncesto, entre otros, he intentan simularlos de forma fidedigna. Requieren habilidad y precisión, al necesitar habilidad, se pueden mejorar a través de la práctica. En la mayoría de los casos, no tienen una historia o argumento sólido, ya que su objetivo principal es simular un deporte. Además, suelen contar con una importante función multijugador, lo que los convierte en una opción ideal para jugar con amigos tanto de manera local como en línea. Los juegos más representativos de este género son “FIFA” para el futbol o “NBA2K” para el baloncesto.
- **Música:** Se trata de juegos donde usualmente hay que mantener un ritmo de una canción o melodía mediante canciones, bailes o mediante el uso de periféricos que simulan ser instrumentos musicales Algunos de los juegos más populares en este género son los “Just Dance”, “Guitar Hero” o “Beat Saber “.
- **Estrategia:** Su diseño se centra en la estrategia como objetivo principal, lo que implica la necesidad de concentración e inteligencia. No todos los jugadores los

encuentran atractivos, ya que la mayoría requiere de una curva de aprendizaje y no siempre son intuitivos. Por lo tanto, puede ser necesario pasar por un tutorial para aprender a jugarlos. Sin embargo, una vez que se adquiere el conocimiento necesario, pueden resultar muy divertidos y desafiantes por lo que son ideales para jugar de manera competitiva como es el caso de “League of Legends o (LOL)” el cual tiene un aspecto profesional muy importante con torneos mundiales. Además, en la mayoría de los casos, no son juegos fáciles de dominar por lo que al final una vez que se cuenta con un nivel avanzado en el juego puede ser entretenido a largo plazo, ya que algunos son tan intrincados que siempre ofrecen nuevas formas de superación y desafíos, esto hace que estos juegos se mantengan frescos durante mucho más tiempo en comparación con otros tipos de juegos. Usualmente el jugador tiene una vista aérea del mapa donde posee el control de distintas unidades. Algunos de los más conocidos aparte del ya mencionado “LOL” son juego como los “Age of Empires “además como cuenta con una gran diversidad de subtipos también entran juegos como “Magic the Gathering”.

- **Simulación:** En este género, se pueden encontrar una amplia variedad de videojuegos, ya que se basan en simular diferentes aspectos de la vida real, como la conducción de vehículos, ya sea un coche, un avión o un tren, así como también el trabajo de un cirujano o incluso la vida de un animal. A muchos jugadores les resulta sumamente interesante que estos juegos permitan simular situaciones reales sin tener que enfrentar los inconvenientes que estas implican en la realidad. Algunos de estos videojuegos requieren de muchas horas de juego debido a su complejidad, mientras que otros son mucho más sencillos e intuitivos, en algunos casos, estos juegos pueden ser fantasiosos, pero en otros se esfuerzan por ofrecer una experiencia lo más realista posible. Juegos como “Stardew Valley” se han hecho muy famosos ya uno de los subgéneros de simulación más populares es el de granjas además también hay juegos como” Euro Truck Simulator 2” que hacen que la conducción en este caso de camiones sea lo más real posible.
- **Juegos de mesa:** los tradicionales juegos de mesa ahora están disponibles en una versión digital para consolas y computadoras. Aunque mantienen el elemento social que caracteriza a estos juegos, ofrecen la ventaja de poder enfrentarse a la máquina gracias a la inteligencia artificial. Esto los convierte en la opción perfecta para aquellos que desean jugar, pero no tienen compañía. El videojuego por excelencia en este apartado es “Tabletop Simulator “ya que mediante modificaciones creadas por los jugadores se pueden jugar a casi todos los juegos de mesa existentes.
- **Juegos educativos:** Son juegos donde el principal objetivo es enseñar y educar a los jugadores de forma que también se entretengan como es el caso de juegos como “Assassin´s Creed Origins” el cual cuenta con un modo educativo llamado Discovery Mode que enseña la historia de Egipto ya que el juego está basado en esta época de la historia, otro juego también muy conocido es el “Big Braing Academy “.

2.3. Modelos de negocio

En la industria de los videojuegos con el paso del tiempo se han ido creando y fomentando diversos modelos de negocio llegando estos a ser muy distintos entre ellos e incluso algunos se han llegado a prohibir en diversos países. Estos tipos de modelos son:

Adquisición de una copia física

Este modelo cuenta con diversos formatos como el CD o el cartucho este modelo fue uno de los importantes en su tiempo, pero debido a la aparición de las tiendas digitales ha sido relegado a un plano inferior teniendo su importancia todavía en consolas o para coleccionistas.

Adquisición de copia digital

Este modelo es el que en los últimos años ha ganado mucho peso debido a la aparición de tiendas digitales como Steam o Epic permitiendo a los desarrolladores de videojuegos reducir los costes al evitar la producción de físico y la distribución.

DLC

El negocio de los DLC consiste en contenido descargable que proporciona un valor extra a un juego lo usual suele ser nuevos niveles que se añaden al juego base aumentando así tanto su historia como su duración un ejemplo de esto son las historias de los acompañantes del protagonista del juego Final Fantasy 15 que se venden de esta forma.

Free To Play

Este es un modelo de negocio en el cual jugar al juego es totalmente gratuito, pero suelen tener una venta de bienes virtuales los cuales se consigue usualmente mediante una moneda virtual dentro del propio juego que se puede conseguir mediante recompensas a la hora de realizar ciertas acciones o mediante micro pagos con dinero real.

Suscripciones

Las suscripciones en los videojuegos funcionan como negocio que consiste en realizar un pago mensual para poder jugar, surgió debido a los juegos tipo MMORPG para pc los cuales al ser juegos multijugador masivos se necesita pagar un mantenimiento de servidores algo que no era posible si solo se realizaba un pago a la hora de adquirir el videojuego, estas suscripciones pueden ser de distintos tipos ya que se puede pagar por horas de juego como el "Island of Kesmai" o por meses que es lo más normal como "Final Fantasy 14" pero el juego más conocido con este tipo de negocio es el "World of Warcraft" desarrollado por Blizzard y lanzado en el 2004 que sigue contando con una base de unos 4,74 millones de personas y actualmente 1 mes cuesta 12,99€ .

En los últimos años las empresas debido a los altos costes de desarrollo y mantenimiento intentaron mantener un único juego durante mucho tiempo añadiendo contenido poco a poco a esto se le conoce como **videojuegos como servicios** a este tipo de modelo de negocio se ha popularizado con juegos como "Fortnite" el cual a ser un free to play su forma de monetización es a través de micro pagos y del pase de

temporada el cual es una forma de acceder a contenido de forma exclusiva o anticipada este contenido pueden ser misiones exclusivas, objetos o skins .

LOOT Boxes

El tipo de modelo de negocio de las Loot boxes consiste en que los jugadores pagan por una caja que contiene distintos objetos como objetos cosméticos o artículos que afectan de forma más directa en el juego consiguiendo así una ventaja, uno de los casos más sonados fue el del juego “Star Wars Battlefront” donde para conseguir a los personajes más fuertes era mediante este método , estos objetos se obtienen de forma totalmente aleatoria con lo que se relacionan con juegos de azar por eso en algunos países como Holanda después de realizar una serie de estudios este tipo de monetización de videojuegos fue prohibido.

Gacha

Este tipo está basado en los Gashapones maquinas japonesas donde al pagar se consigue una cápsula con un juguete , este modelo surgió en un juego gratuito chino llamado “ZT online” , este modelo es muy parecido a las loot boxes pero con diferencias como que este modelo está basado para juegos gratuitos como génesis impacto “Honkai Star rail” y las Loot boxes están diseñadas para juegos que cuesta dinero de por si como el mencionado anteriormente “Star Wars Battlefront” o “FIFA” que cuestan 60 € de salida , otra diferencia es que en los gachas los jugadores saben en todo momento el porcentaje de obtención de los ítems que contiene mientras que en las Loot boxes este porcentaje es desconocido para el jugador .

Play to Earn

Los juegos que se basan en el play to earn que se traduce literalmente como jugar para ganar es una nueva corriente que surgió con la aparición de los NFTS o tokens no fungibles esta tecnología consiste en que gracias a la blockchain se aseguran mediante una cadena de caracteres que permite identificar la autenticidad del archivo original, esto permite que en los videojuegos existan objetos únicos por lo que debido a la escasez de la existencia de que el objeto sea solo uno el original en vez de copias es como se crea el valor de estos NFT por que se han llegado a pagar mucho dinero por bienes digitales ya que funciona como el coleccionismo .

En los videojuegos como estos NFT están vinculados a la cripto moneda de Ethereum y se basan en que comprando artículos NFT te permitan conseguir la moneda del juego que esta a su vez te permite comprar más artículos que se pueden vender generando de esta forma ingresos para el jugador.

La cripto moneda de Ethereum se basan en que comprando artículos NFT te permitan conseguir la moneda del juego que esta a su vez te permite comprar más artículos que se pueden vender generando de esta forma ingresos para el jugador.

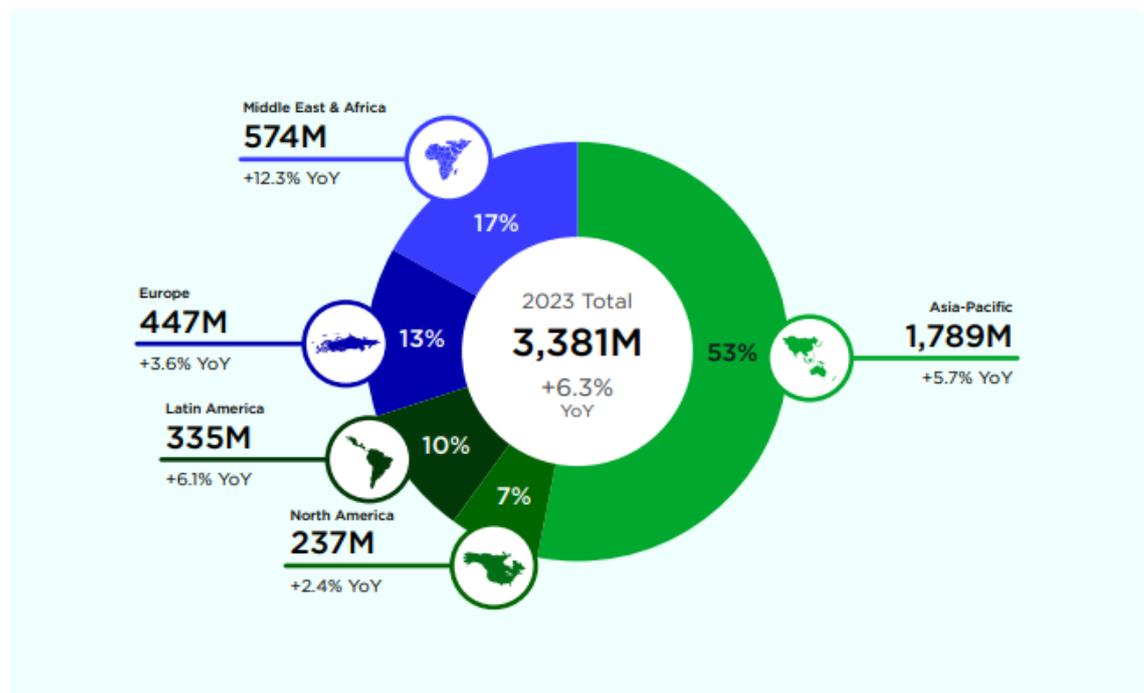
2.4. El sector actual de los videojuegos

El sector de los videojuegos actual es una de las industrias más grandes en el ámbito del entretenimiento siendo conocido como arte al englobar en si distintos artes como la música o el cine, aunque en un principio esta industria se desarrolló íntegramente para el entretenimiento y la diversión, en las últimas décadas han surgido distintos estudios y análisis que apuntan como los videojuegos no solo ayudan al aprendizaje, sino que también ayudan a la recuperación de enfermedades.

La industria de los videojuegos al ser de una gran complejidad en cuanto a la creación de un título, cuenta con una variedad de trabajos distintos en todas las fases de producción de un videojuego como los programadores, los artistas gráficos y los músicos en las primeras fases del desarrollo, los de marketing y publicidad a la hora de lanzar el juego y luego posteriormente, trabajos como los creadores de contenidos y los jugadores profesionales.

El crecimiento que ha experimentado este sector desde su creación ha sido enorme pasando de ser un entretenimiento de unos pocos a ser uno de los sectores globales más grandes. Para entender esta realidad contamos con análisis como el de Newzoo (2023) el cual dice que el número de jugadores a nivel mundial es 3.381 millones de personas, lo que representa un aumento del 6.3% respecto al año anterior.

Gráfico 1 Jugadores a nivel global por región en 2022

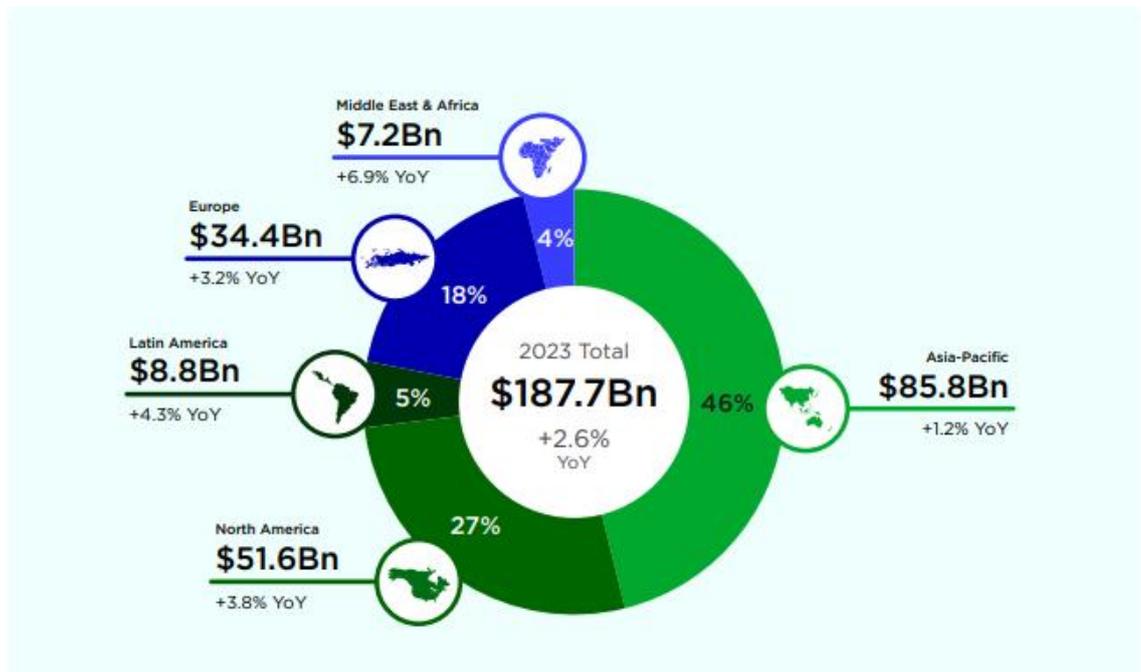


Fuente: Newzoo

También observando este gráfico podemos ver como la región más grande y la que ocupa una mayor importancia es Asia que aumento respecto al año anterior un 5.7% debido sobre todo a que aquí se encuentran los países más poblados como India y China proporciona más de la mitad del total de jugadores el 53%. El sector que experimenta un mayor crecimiento, y que se sitúa en el segundo puesto, es África y Medio Oriente, con un 17% de participación y un incremento del 12.3% que representa a 574 millones de jugadores.

Europa, con un 13% ocupa el tercer lugar de la clasificación, con 447 millones de jugadores y un crecimiento de 3,6%, mientras que América Latina reúne a 335 millones de jugadores y experimenta un crecimiento ligeramente superior, un 6,1%. Al final en última posición se encuentra América del norte que aporta tan solo un 7% de los jugadores, aunque su gasto en la industria sea bastante superior aportando unos 51,6 mil millones de dólares lo que se traduce en un 27% del total del gasto mundial.

Gráfico 2 Ingresos del sector del videojuego por región

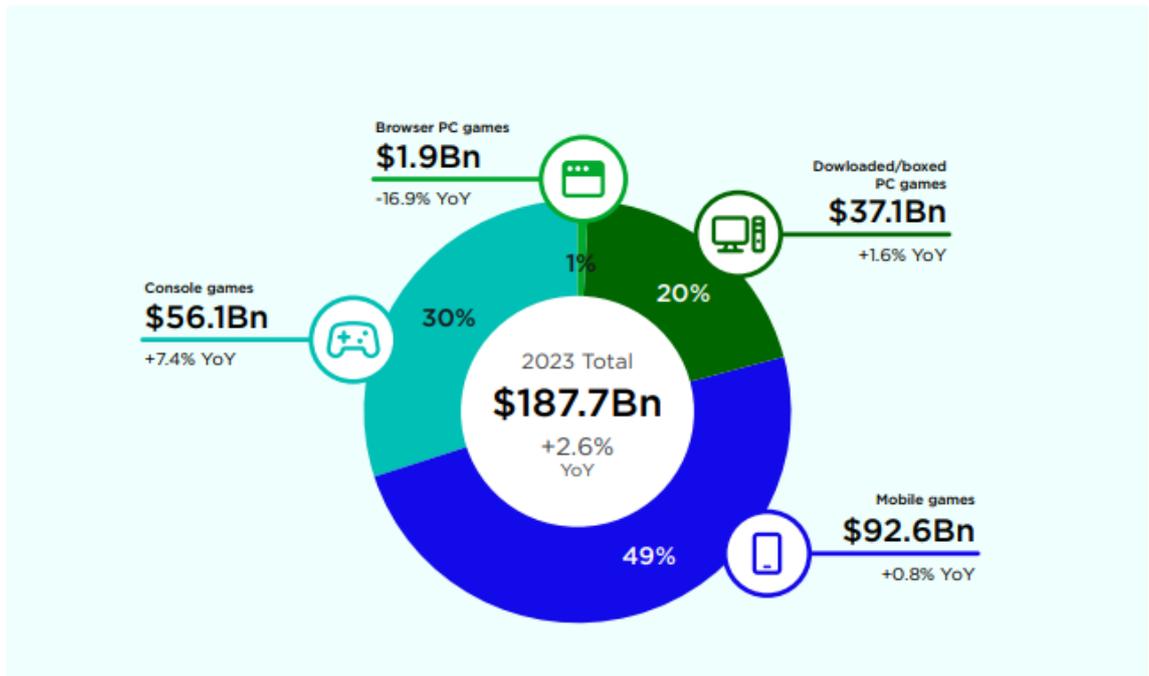


Fuente: Newzoo

Durante el año 2023 la industria de los videojuegos facturó un total de unos 187,7 mil millones de dólares y creciendo un 2.6% respecto al año pasado (Newzoo, 2023) siendo Asia la región que más facturó. En esta región se encuentran grandes empresas tecnológicas como Tencent que posee de forma completa o parcial participaciones de grandes estudios de videojuegos como lo son los de Riot Games, los desarrolladores del “LOL” (League of Legends) o Supercell, los creadores de jugos móviles como “Clash of Clans” y “Clash Royale”.

Debido a la importancia actual de los videojuegos en la sociedad actual y a la revolución tecnología conseguida en las últimas décadas sobre todo asociada a los dispositivos móviles, se ha conseguido crear un sector que en los últimos años ha ganado una increíble relevancia a la hora de la facturación de videojuegos aunque sean de una calidad inferior respecto a los títulos de ordenadores o consolas debido a la gran facilidad de acceso a estos títulos de móvil, ya que cualquiera con un dispositivo tiene acceso a ellos. Es la plataforma de videojuegos que más factura como podemos ver en el siguiente gráfico.

Gráfico 3 Ingresos del sector de videojuegos por plataformas



Fuente: Newzoo

Como vemos en el gráfico de sectores del total de la facturación, el sector de los dispositivos móviles y tabletas, aunque solo ha crecido un 0.8% ocupa casi el 50% del total llegando a alcanzar la cifra de 92,6 mil millones de dólares. El siguiente dispositivo que en la industria de los videojuegos ocupa el segundo puesto en facturación son las consolas de videojuegos ya que con 56,1 mil millones de dólares consigue el 30% de la facturación total de 187,7 mil millones de dólares. Además, ha conseguido aumentar en un 7,4% respecto al año anterior. El penúltimo lugar lo ocupa los juegos de ordenadores ya que solo consiguen un total del 20% que se traduce en 37,1 mil millones de dólares y en el último lugar, con tan solo un 1%, están los juegos de navegador ya que estos cada vez están más en desuso.

Tabla 1 Principales mercados mundiales

	País	Región	Ingresos (millones de dólares)	Número de jugadores (millones)
1	China	Asia	45,8	744,1
2	Estados Unidos	Norteamérica	45	209,8
3	Japón	Asia	20	77,1
4	Corea del Sur	Asia	7,9	34,1
5	Alemania	Europa occidental	6,6	49,5
6	Reino Unido	Europa occidental	5,5	38,5
7	Francia	Europa occidental	4,1	38,8
8	Canadá	Norteamérica	3,4	22
9	Italia	Europa occidental	3	36,1
10	Brasil	Europa occidental	2,6	102,6

Fuente: Informe “Libro Blanco del Desarrollo Español de videojuegos 2022”

China como se ve en la Tabla 1: Principales mercados mundiales es la que sin duda es la que más jugadores aporta junto a los que más ingresos obtiene debido a la cultura tan obsesiva que tienen por los juegos móviles. En el siguiente escalón podemos ver a Estados Unidos, que junto con China, son los que lideran el mercado. Un poco más abajo vemos a Japón y Corea del Sur ya que estos cuentan con una cultura muy incipiente. En los siguientes escalones podemos ver más diversidad de países como Alemania, Reino Unido, Francia, Canadá, etc. Destaca este año la inclusión de Brasil en el décimo puesto ya que en este puesto el año 2021 se encontraba España, sin embargo, en el año 2022 descendió al puesto trece con una facturación de 2.300 millones de dólares.

2.5. Principales compañías

Además, es fundamental analizar la intensa competencia que existe en esta industria. Las principales empresas distribuidoras se esfuerzan diariamente por mejorar la imagen de su marca, ya que esto influye considerablemente en las decisiones de los consumidores. Sin embargo, a pesar de esto, se trata de un mercado abierto a la innovación, donde las barreras de entrada no son altas y las empresas desarrolladoras tienen libertad para producir. Resulta interesante destacar las compañías que obtuvieron mayores ingresos en el sector durante el año 2022.

Tabla 2 Principales compañías productoras de videojuegos según su volumen de negocio

	Empresas	Ingresos (millones de \$)
1	Tencent	8.121
2	Sony	3.515
3	Apple	3.137
4	Microsoft	2.826
5	NetEase	2.649
6	Google	2.531
7	Electronic Arts	1.767
8	Nintendo	1.465
9	Activision Blizzard	1.539
10	Sea Group	900
11	Bandai Namco Entertainment	779
12	Take-Two Interactive	1.019
13	Nexon	731
14	Playtika	641

Fuente: Informe “Libro Blanco del Desarrollo Español de videojuegos 2022”

Tencent sigue siendo la empresa líder indiscutible en la clasificación de las principales compañías productoras de videojuegos en términos de ingresos. Aunque las cuatro primeras posiciones se mantienen sin cambios, todas ellas han experimentado una disminución en sus ingresos en comparación con las cifras de 2021. Sin embargo, si se confirma la fusión entre Microsoft y Activision-Blizzard, Microsoft pasaría a ocupar el segundo lugar, aunque todavía aún estaría lejos de alcanzar las cifras de Tencent.

Hay que destacar sobre todo que en este año ha aparecido en el puesto número 10 la empresa Sea Group, la empresa creadora de unos de los juegos móviles más descargados de los últimos años “Free Fire”.

2.6. Streaming y Twitch

Desde hace unos años se revoluciona la forma de consumir videojuegos ya que desde la aparición de internet y sobre todo la creación de plataformas de video como YouTube en 2005, empezaron a aparecer personas que se grababan jugando sus juegos favoritos. Lo que empezó como una forma de video guías como las que había en papel por aquel entonces, se empezó a popularizar apareciendo de esta forma la figura de los Youtubers o creadores de contenido, los cuales consiguieron llegar a ser muy conocidos .

Debido a esto, a medida que transcurre el tiempo, estas plataformas se están afianzando en todo el mundo, adquiriendo una relevancia creciente en el mercado, al atraer a una gran cantidad de usuarios. Esto ha llevado a un aumento en la aparición de nuevas plataformas, las cuales ocupan nichos específicos y generan una competencia cada vez más intensa.

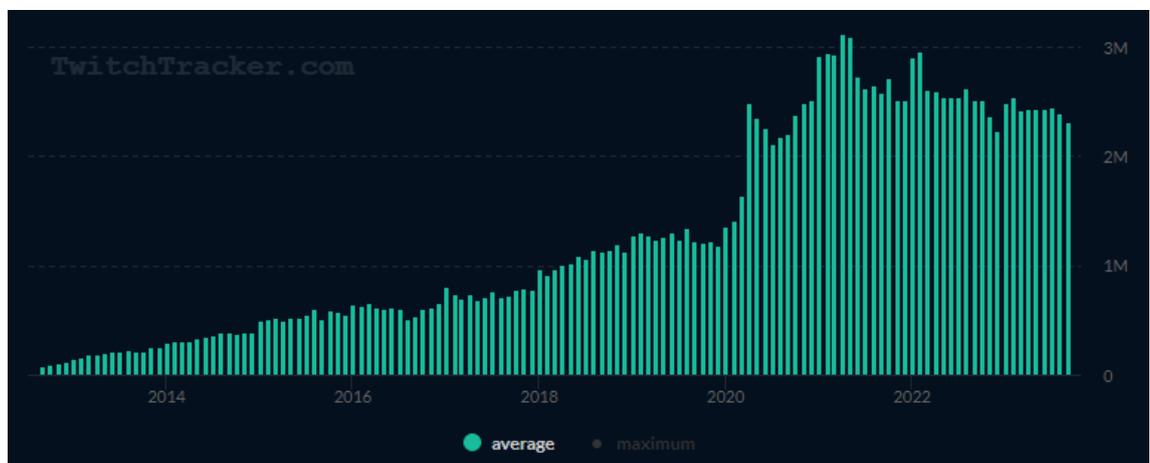
Ahora centrándonos en las plataformas de videos en vivo o Streaming, entre todas destaca Twitch, aunque podemos mencionar algunas más que se centran también en este contenido como son Kick, YouTube Gaming, TikTok o Facebook Gaming.

En este caso Twitch apareció en el 2011 por parte de los amigos Justin Kan, Emmet Shear, Michael Seibel y Kyle Vogt como un spin-off de Justin.tv donde la idea en esta última era retransmitir las 24h del día la vida de Justin, pero después de ver que la categoría de videojuegos era la más vista decidieron enfocarse en ella y debido a esto la comunidad creció rápidamente.

Este rápido crecimiento llamo la atención de grandes empresas como en este caso la de Amazon y Google. Este último al no llegar a un acuerdo con la empresa, dio paso a que Amazon en el año 2014 comprara Twitch por 820 millones de euros. Y actualmente se cuentan con ciertos beneficios en Twitch al estar suscrito a Amazon Prime como una suscripción gratis a un canal por mes.

Aunque actualmente se sigan centrando principalmente en los videojuegos Twitch también ha diversificado el contenido incluyendo secciones más diversas como de Música, Deportes o E-Sport

Gráfico 4 Número de espectadores a lo largo de los años



Fuente: TwitchTracker

Como podemos ver, en el gráfico anterior, las personas que veían la plataforma de Twitch aumentaban de forma más o menos constante desde su creación hasta el 2020 cuando, debido a la pandemia y al no poder salir de nuestras casas, el número de personas que accedían a esta plataforma tuvo un aumento espectacular. También en esta época después del confinamiento se realizaron distintos eventos de streamers que fueron retransmitidos por esta plataforma los cuales obtuvieron mucha repercusión, aunque también podemos observar que en los últimos meses se está produciendo un leve descenso debido seguramente a que la gente después de la pandemia ya no tiene tanto tiempo para ver este tipo de contenido.

Otra cuestión a comentar es que en esta plataforma se realizan distintos eventos los cuales juntan a distintos streamers de la comunidad. El propio Twitch cuenta con Twitch Rivals lo cual es un torneos de distintos juegos para promover los deportes digitales, entre estos torneos uno de los más destacados ha sido “Squid Craft Games 2” el cual recrea la serie de Netflix “El juego del calamar” en el videojuego de “Minecraft” que fue promovido y propuesto por la comunidad hispana, aunque también participaron streamers de habla inglesa y francesa, este evento fue el más importante realizado hasta la fecha por Twitch Rivals.

Aunque, por otra parte, también existen otros eventos que no están organizados por el propio Twitch como “La Velada del Año”, evento organizado por el streamers Ibai Llanos que consiste en peleas de boxeo entre distintos creadores de contenido. Este evento se lleva realizando desde el 2021 y este año 2023 alcanzó un pico de 3,4 millones de espectadores simultáneos. Otro evento importante realizado en la comunidad de Twitch son los premios Esland organizados por TheGrefg. Este evento es una entrega de premios parecida a los Oscar, pero exclusivamente de creadores de contenido de habla hispana y debido a esto ha generado diversas polémicas.

Tabla 3 Streamers con más seguidores

		AVG VIEWERS	TIME STREAMED	ALL TIME PEAK VIEWERS	HOURS WATCHED	CROWN RANK	FOLLOWERS GAINED	TOTAL FOLLOWERS	TOTAL VIEWS
#1	 NINJA	8,711	64.4 hours	616,693	561K	280	+24.0K	18.6M	572M
#2	 AURONPLAY	31,921	61.5 hours	602,038	1.96M	48	+57.6K	15.6M	263M
#3	 IBAI	40,931	122.5 hours	3,442,745	5.01M	9	+38.1K	15.1M	359M
#4	 RUBIUS	20,760	145.6 hours	372,079	3.02M	39	+71.2K	14.5M	273M
#5	 XQC	44,850	57.3 hours	278,176	2.57M	27	+4.7K	11.9M	525M
#6	 THEGREFG	12,444	100.9 hours	2,470,347	1.26M	111	+39.1K	11.5M	263M
#7	 TFUE	--	--	316,214	--	--	--	11.4M	310M
#8	 JUANSQUARNIZO	15,515	141.3 hours	409,967	2.19M	61	+87.4K	11.0M	168M
#9	 SHROUD	18,542	234.5 hours	516,289	4.35M	17	+32.8K	10.6M	571M
#10	 POKIMANE	9,736	67.1 hours	138,482	586K	272	+8.4K	9.36M	220M

Fuente: TwitchTracker

Como podemos ver en la tabla anterior, los canales que más seguidores tienen predominan entre angloparlantes e Hispano parlantes.

En el caso de España, podemos encontrar tres de los streamers más conocidos como AuronPlay, Ibai y Rubius que se encuentran entre los 5 canales más seguidos de el mundo. Además, podemos ver que los que han conseguido tener los mayores picos de viewers son los españoles. Por un lado, podemos mencionar a Ibai que consiguió un pico de 3,4 millones de personas superando de esta forma a TheGrefg que tenía el record de viewers anterior con 2,4 millones de personas a la vez.

También, nos encontramos a JuansGuarnizo que se cuela en el puesto número ocho de entre los más seguidos, siendo así el único streamer de Latinoamérica.

Sin embargo, la mayoría de los que más seguidores tienen siguen siendo de habla inglesa destacando, XQC, Tfue y Shroud. Por último, no nos podemos olvidar a Ninja, el creador de contenido que tiene más seguidores en Twitch que se hizo famoso debido a sus directos del juego "Fortnite".

Tabla 4 Número de espectadores según su habla

Language	AVG Concur. Viewers
English	983,882
Spanish	227,777
Portuguese	183,040
Russian	177,831
German	130,181
French	152,149
Japanese	126,794
Korean	138,081
Chinese	56,337
Italian	36,394

Fuente: TwitchTracker

Como hemos comentado antes con los streamers, aunque tres de los cinco canales más seguidos sean de habla hispana, lo que más predomina en la plataforma es la lengua inglesa, con una media de viewers de casi un millón, superando a la media de habla hispana que solo cuenta con 227.777, superando así en un 432% más de personas.

2.7. Tipos de consumidores

Ahora en este apartado vamos a clasificar y explicar los distintos tipos de individuos que consumen y compran los videojuegos, ya que cada uno de los siguientes grupos tienen objetivos distintos. En grandes rasgos se pueden dividir en tres grandes grupos, la gran mayoría de los jugadores son consumidores que lo hacen por entretenimiento, otro gran grupo son los llamados creadores de contenido que son los jugadores que se graban mientras juegan para subirlo a redes sociales como youtube o twitch y, por último, estarían los jugadores profesionales que participan en eventos para conseguir una remuneración económica y premios.

2.7.1. Jugadores por entretenimiento

Este tipo de consumidores es donde se encuentra el grueso de todos los jugadores a nivel mundial, donde no se espera sacar otro beneficio que no sea el entretenimiento.

Desde la concepción de los videojuegos siempre se han considerado como un hobby, mayoritariamente masculino, y la gran mayoría de juegos estaban orientados hacia este público. Pero actualmente, ya no es igual, ya que según un estudio de Statista "Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2023, by gender", actualmente en el mercado de Estados Unidos uno de los mayores, la distribución es de un 53% para los hombres y un 46% para las mujeres por lo que la diferencia es prácticamente nula. Además, cabe recalcar que las mujeres prefieren y usan más dispositivos como tabletas y Smartphones a la hora de jugar, prefiriendo sobre todo juegos de una sola persona en vez de juegos multijugador ya que en muchos casos, más del 30% de los casos, han recibido insultos en este tipo de juegos por ser mujeres. Por el contrario, los jugadores masculinos, prefieren jugar en plataformas como el ordenador o videoconsolas con juegos de índole multijugador.

2.7.2. Creadores de contenido

Estos son todos aquellos grupos de consumidores que utilizan los videojuegos de tal forma que, gracias a ellos, pueden llegar a ganarse la vida. Esto lo consiguen gracias a la realización de videos o directos ya sea jugando ellos mismos el juego o mostrando distintos apartados como historia, noticias o desarrollo en plataformas como Youtube o Twitch, que son usualmente las plataformas más usadas para consumir este tipo de contenido.

La principal función que tienen estos llamados creadores de contenido es la de entretener o enseñar, por eso pueden llegar a ganar grandes sumas de dinero por lo es fácil encontrar que muchos de ellos tengan grandes casas o coches de lujo. Debido a esto, muchos son criticados con el argumento de que no realizan un trabajo como tal, pero es todo lo contrario, ya que existe mucho trabajo detrás de la realización de un video que no se ve a primera vista como es la escritura de guiones o la edición de los propios videos y además, también, es difícil establecerse y entretener a la gente. Por eso muchos son considerados grandes celebridades, llegando al nivel de altos deportistas como futbolistas o actores en cuanto a nivel de fama.

Debido a esta fama que alcanzan algunos pocos, son contactados por las marcas para publicitar sus marcas o las empresas desarrolladoras de videojuegos les regalan estos mismos para que los muestren a sus audiencias, ya que consiguen llegar a millones de personas.

En España los creadores de contenido más grandes relacionados con los videojuegos actualmente son:

-Mikecrack: Hace realmente poco tiempo este youtuber consiguió ser el número uno en cuestión de suscriptores y actualmente cuenta con 42,9 millones de suscriptores.

-ElrubiusOMG: Es uno de los youtubers más importantes de habla hispana y del mundo, durante mucho tiempo se ha mantenido como el que más suscriptores tenía en YouTube, pero hace unos meses esto cambió, actualmente cuenta con 40,3 millones de suscriptores.

-Willyrex: Este youtuber cuenta con más de 35,7 de millones de suscriptores entre sus dos cuentas más importantes, aunque debido a que hace unos años cambio su contenido a uno enfocado a NFTs esto le dio mala fama y bajó mucho en suscriptores.

-Vegetta777: Este es un youtuber conocido por sus series del juego de minecraft que actualmente cuenta con 33,9 millones de suscriptores.

2.7.3. Jugadores profesionales

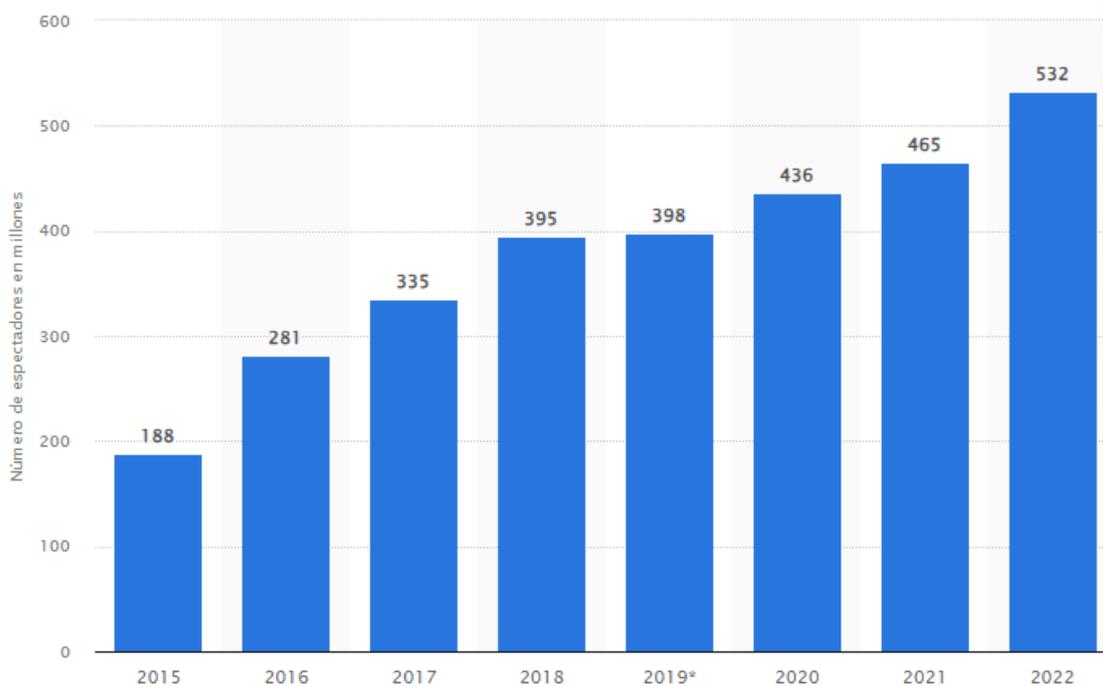
Los jugadores de alto nivel competitivo son aquella parte del sector en la que compiten y representan a equipos en torneos y eventos. A cambio de su participación, reciben un salario y, dependiendo de su posición, pueden ganar una cantidad cada vez mayor de dinero debido a la evolución de esta industria.

Cuando se menciona a los jugadores expertos en videojuegos, resulta imprescindible referirse a los "Esports" o deportes electrónicos, una disciplina que ha existido durante mucho tiempo, pero que recientemente ha ganado notoriedad gracias a la difusión en internet y las redes sociales. Sin embargo, hace unos años, la percepción popular no comprendía cómo se podía considerar esto como un deporte ya que usualmente se ha asociado el deporte con la actividad física aunque como en el caso de deportes como el ajedrez o el billar, los Esports son considerados deporte debido a la concentración que exigen ya que puede llegar a causar un desgaste mental notorio llegando, algunas personas, a alcanzar grandes niveles de estrés en ciertas competiciones superando incluso a deportistas de elite de deportes como baloncesto o fútbol.

Según nos cuenta Elena Muñoz en la revista Forbes España, en el caso del equipo de elite del videojuego League of Legends (LOL) G2Artic, los jugadores que viven juntos en la misma casa mantienen rutinas diarias muy marcadas que se adaptan a las necesidades de cada jugador y, además, cuentan no solo con un entrenador profesional con el que realizan un entrenamiento físico, ya que es un trabajo donde se exige estar durante mucho tiempo delante de un ordenador, sino que, además, también cuentan con un psicólogo que está disponible las 24 horas del día, ya que como hemos mencionado antes es vital para los jugadores tener una buena salud mental en el momento de las competiciones. También, realizan por las tardes entrenamientos grupales con equipos de su misma categoría, así que en contra de lo que se pueda

pensar, este trabajo también cuenta con un horario fijo. En este caso, los jugadores empiezan su rutina a las 10 de la mañana y se puede alargar hasta las 7 de la tarde.

Gráfico 5 Número de espectadores de E-Sports en millones



Fuente: Statista (2022)

Actualmente son cada vez más las personas y seguidores que disfrutan y ven este tipo de deportes electrónicos. Como podemos ver en la gráfica, desde el año 2015 en el que solo veían este tipo de competencias unos 188 millones de personas, se ha incrementado este número en un 283% o lo que es lo mismo, ha llegado a alcanzar la cifra de 532 millones de personas visualizando competiciones de E-Sports, aunque durante los años de 2018 y 2020 estuvo un poco estancado y no creció mucho el número de espectadores.

En el año 2014 la empresa Amazon, como hemos comentado antes, compró la empresa de videos en directo Twitch por unos 820 millones de euros, donde más del 84 millones de visionados de su contenido está relacionado con estos deportes digitales ya que suelen retransmitir casi todos los torneos mundiales que hay de los distintos juegos llegando a aportar esta plataforma el 70% de espectadores de Esports con lo que consigue más de 140 millones de visitantes únicos en el mes.

En el ámbito monetario de lo que pueden llegar a cobrar este tipo de jugadores profesionales depende de diversos factores, tales como el club al que se representa, la participación en torneos, publicidad, el juego al que se dedican, los premios que se consiguen y demás. A pesar de ello, se puede llegar a estimar un sueldo mensual de un jugador promedio entre los 1000 y los 5000 euros de media, aunque los jugadores más destacados pueden llegar a conseguir contratos que se encuentran entre los 15.000 euros. Sin embargo, la principal fuente de ingresos de estos jugadores sigue siendo las

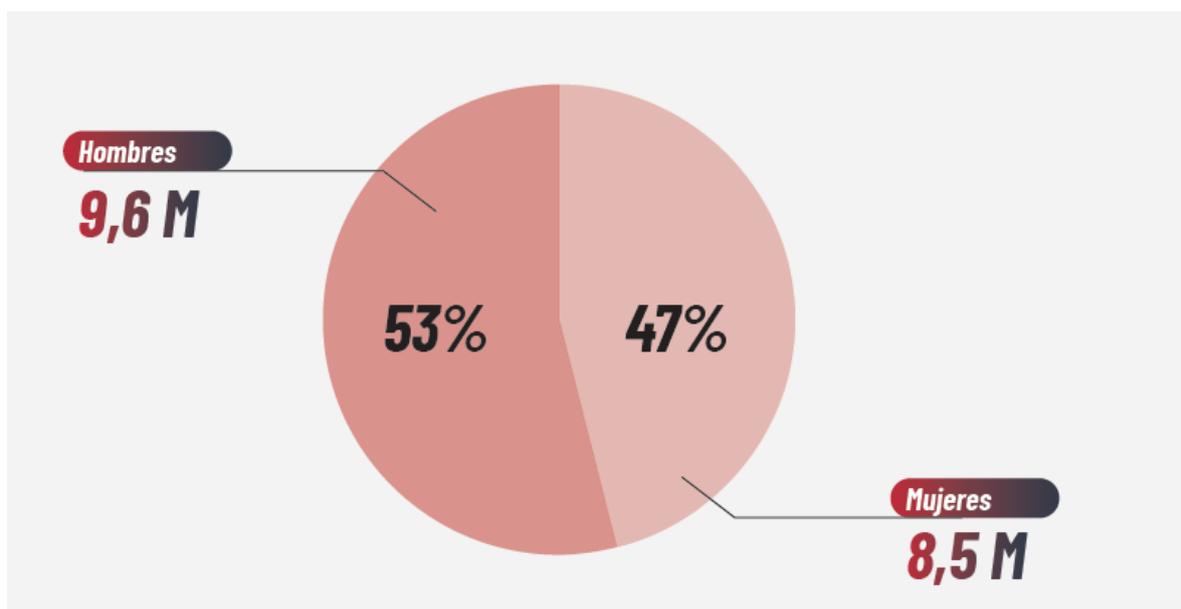
competiciones y los premios, siendo los más importantes, por ejemplo, el que se celebró en el año 2021 del juego “Dota2” llamado el “The International” y que, hasta la fecha, es el que ha repartido más dinero de todos, entregando un total de 40 millones de dólares a los participantes. Otro de los torneos más importantes a nivel mundial, es el torneo del juego League of Legends (LOL) que aunque no reparte tanto dinero como el anterior es uno de los mas visualizados por los consumidores de este deporte.

2.8. El papel de la mujer en el sector

Como ya hemos mencionado antes, la participación de las mujeres en este sector, en el que durante muchos años ha predominado el genero masculino, ha generado muchos prejuicios no justificados, afirmando que por el simple hecho de ser mujeres juegan de forma peor.

Debido a este acoso que sufren sobre todo en juegos de ámbito multijugador, muchas jugadoras evitan mostrar su género o utilizan nombres masculinos para así intentar evitar esta discriminación y acoso. Este porcentaje es bastante elevado según una encuesta realizada por Lenovo en el año 2021, casi el 60% lo ocultan, además, también se suele cuestionar su competencia a la hora de jugar.

Gráfico 6 Numero y porcentaje de jugadores según su sexo



Fuente: Informe Anuario 2022: La industria del videojuego en España

En el grafico circular anterior, presentado en el Anuario 2022: La industria del videojuego en España, podemos apreciar como casi existe una paridad total entre jugadores masculinos y femeninos en el sector, ya que la diferencia es tan solo del 6% alcanzando la cifra de 8,5 millones de personas.

Tabla 5 porcentaje de jugadores según su rango de edad

Distribución por edad	Mujeres	Hombres
6-11 años	5%	5%
11-14 años	4%	4%
15-24 años	9%	10%
25-34 años	11%	13%
35-44 años	8%	10%
45-64 años	9%	11%

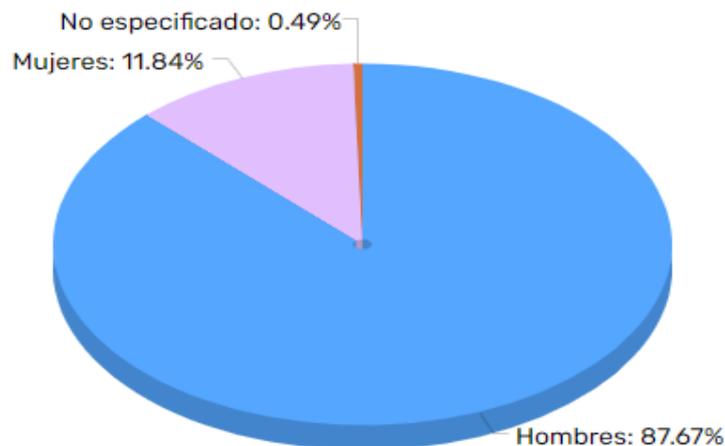
Fuente: Informe Anuario 2022: La industria del videojuego en España

También, como podemos ver en la anterior tabla, la paridad se mantiene en casi todos los grupos de edad, siendo poca diferencia entre ellos.

Aunque según apuntan ciertos investigadores estos datos pueden resultar un tanto engañosos ya que, dentro de este recuento general, entran tanto juegos de aplicaciones móviles como lo son “Candy Crush” y similares, como juegos de ordenador y plataformas como “Battlefield”.

Esto es debido a la diferencia en gustos que existe entre jugadores ya que, en juegos considerados “casuales” que son juegos en su mayoría de puzzles como el mencionado anteriormente “Candy Crush” como también juegos de simulación como “Animal Crossing”, existe una mayor presencia femenina. Por el contrario, los hombres prefieren juegos considerados más difíciles como lo son los juegos de disparos.

Gráfico 7 Porcentaje de creadores de videojuegos según su sexo



Fuente: DeVuego

Aunque a la hora de consumir los videojuegos exista más o menos cierta paridad, esto no se traduce al ámbito de creación y desarrollos de los videojuegos, ya

que aquí la cifra de mujeres es notablemente mucho más inferior a la de hombres superando escasamente el 10% del total de desarrolladores de videojuegos.

Uno de los motivos de esta falta de representación femenina puede ser las jornadas de trabajo, ya que en algunos momentos pueden ser superiores a las 40 horas semanales. Conocido como Crunch, son horas de trabajo extras obligatorias que se suele dar sobre todo en las etapas finales del desarrollo de los videojuegos, ya que trabajan con fechas de entrega muy justas.

Debido a esto, resulta poco compatible con los cuidados y responsabilidades familiares, que se siguen asociando con un papel femenino, por lo que son muchos los desarrolladores que dejan esta industria cuando son padres.

3. Marco aplicado

3.1. Análisis DAFO

Según se expone en el diario económico el Economista un análisis DAFO o FODA procedente del inglés SWOT es un método de estudio que intenta conocer la realidad de una empresa o proyecto en el cual se analizan las características internas y la situación externa, dividiéndose las características internas en Debilidades y Fortalezas y la situación externa en Amenazas y Oportunidades. Después de establecer estos parámetros, la empresa podrá tomar distintas decisiones o cambios.

En este caso en particular, en vez de centrarnos en una empresa realizaremos el análisis DAFO de forma general para cualquier empresa que se dedique a el desarrollo y creación de videojuegos.

3.1.1. Análisis Externo

Oportunidades

Empezaremos comentando las oportunidades que ofrece el sector de los videojuegos.

En la actualidad el sector de los videojuegos se encuentra en uno de sus mejores momentos ya que al seguir siendo una industria relativamente joven, se encuentra en expansión y son muchas las empresas que deciden adentrarse de una forma o de otra en este sector.

Además, este sector, en Europa, al estar incluido dentro de los sectores creativos prioritarios desde el 2022, medida que fue impulsada por Miguel Iceta ministro de Cultura y Deporte de España, ha permitido que se beneficie de estas ayudas.

También, aparte de estas ayudas, se creo el plan “España, Hub Audiovisual de Europa” con el fin de impulsar el sector audiovisual español, incluyendo en el mismo al sector de los videojuegos. Este plan consiste en realizar diversas inversiones públicas a lo largo del periodo que estaría comprendido entre el año 2021 a el año 2025 para así aumentar hasta en un 30% la producción audiovisual en España.

Además, debido a la gran variedad de géneros que existen, una empresa tiene total libertad a la hora de la creación, siendo esta una forma de diferenciarse del resto de competidores creando así una narrativa, gráficos, música, personajes y demás totalmente distintos.

Otra de las oportunidades que ofrece este sector a las empresas viene de la mano del desarrollo de nuevas tecnologías, ya que se pueden crear nuevos nichos de mercado explorando tecnologías como la realidad virtual y la realidad aumentada.

Por último, otra gran oportunidad, es el gran crecimiento que están experimentando el mercado de juegos móviles ya que al ser fáciles de acceder por los usuarios y al ser mediante descarga digital esto permite a las empresas reducir gastos y crear nuevas oportunidades de crear juegos más atractivos y asequibles.

Amenazas

Vamos a continuar mencionando las distintas amenazas que se presentan en el sector de los videojuegos actual, entre las que podemos destacar:

En primer lugar, hay que mencionar el elevado nivel de competencia que existe en el sector del desarrollo de los videojuegos debido al elevado número de distintas compañías que existe. Esto también se traduce que si a los consumidores no les agrada el videojuego creado por la empresa decidan no comprarlo ya que pueden encontrar otros que se ajusten más a sus gustos.

Otra de las amenazas que existen en este sector es la relacionada con el precio, ya que los videojuegos son un bien complementario de las video consolas que se usan para poder jugarlos y debido a que cada cierto tiempo salen mejores versiones de las mismas que impiden el uso de juegos de generaciones anteriores, esto termina provocando que las familias opten por otros productos de entretenimiento.

Además, como otra de las mayores amenazas que hay en este sector es que a la hora de poder competir con las grandes empresas del sector se necesita realizar una gran inversión de capital.

Como existe una gran cantidad de pequeñas empresas de desarrollo independiente, conocidas como empresas indies que no están vinculadas a grandes empresas, esto provoca que los inversionistas no sepan qué proyectos puede ser más rentable. Además, también, hay que tener en cuenta el problema del tiempo ya que la mayoría de los proyectos suelen durar más de un año, algo que los inversores al no tener resultados a corto plazo no suelen estar dispuestos a esperar. También, referente al tiempo, esta que en lo que dura el desarrollo de un videojuego, los gustos y preferencias de los jugadores puede cambiar.

Por otra parte, las grandes empresas se encuentran localizadas en su mayoría en ciertas zonas geográficas muy específicas como Japón, Estados Unidos o China.

Por último, otra amenaza que sufre este sector es que debido a que en los últimos años ha ganado bastante popularidad, algunos gobiernos están preocupados por los aspectos negativos de los videojuegos, creando ciertas regulaciones que van en contra del crecimiento de las empresas ya que por aspectos como la adicción y la violencia se están haciendo regulaciones sobre todo en países asiáticos como son las de limitar las horas de juego o cerrar servidores a ciertas horas.

3.1.2. Análisis interno

Fortalezas

En cuanto a las fortalezas que ofrece este sector es que se encuentra actualmente en expansión, con un gran número potencial de clientes globales creando así un gran potencial de crecimiento para estas empresas. Esto se ha conseguido ya que actualmente los videojuegos cuentan con una mayor aceptación entre la gente dejando de verse solo como un pasatiempo para los más pequeños.

Debido a este gran crecimiento que se ha experimentado, muchas empresas están interesadas en invertir en esta industria ya que muchas quieren explotar este nicho del mercado del entretenimiento, de esta forma las empresas de videojuegos pueden tener más acceso a capital para desarrollar sus juegos y expandir el negocio.

Otra gran fortaleza es que si el juego creado por las empresas es de carácter competitivo y si este llega a obtener suficiente fama y reconocimiento, puede llegar a jugarse de forma profesional creando así un nuevo Esport, por lo que se celebrarían competiciones que generarían más fama y atraerían, de esta forma, más jugadores al videojuego.

También las empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos suelen tener la práctica de brindar a sus trabajadores un entorno laboral cómodo y relajado, a través de espacios comunes amplios y acogedores donde pueden disfrutar de los videojuegos, leer e incluso cocinar. Esto junto a que la industria de los videojuegos es una industria que fomenta la creatividad, genera un aumento en la productividad de los empleados, lo cual se traduce en mayores ganancias para la compañía.

Debido a este carácter creativo existente en el sector, se fomenta la innovación no solo de nuevos juegos, sino que también se desarrolla nuevas tecnologías y mecánicas de juegos para conseguir experiencias más atractivas y realistas para los jugadores.

Igualmente, otra fortaleza es que, si se consigue mantener un único juego en uso por los jugadores, los llamados juegos como servicio, utilizando actualizaciones periódicas y haciendo caso de las exigencias de los jugadores, se consiguen abaratar los costes, ya que es menos costoso mantener un único juego que crear varios.

Debilidades

En cuanto a las debilidades que presenta el sector de los videojuegos podemos encontrar varias significativas. Primeramente, debido a que este sector ya llevaba bastantes años en funcionamiento existen actualmente varias empresas grandes que ya se encuentran establecidas en el sector, con lo que ya cuentan con una clientela fija. Esto provoca que no tengan que gastar tanto en publicidad para llamar la atención del público como si lo tienen que hacer las empresas más pequeñas.

En consecuencia, a lo anterior, otra debilidad existente es el alto costo de los procesos de desarrollo de un videojuego ya que debido a los avances tecnológicos los consumidores esperan que cada vez se alcancen cotas más altas en cuanto a gráficos, extensión o detalles para lo que se necesitan equipos de software y hardware experimentados, además de contar con músicos y dibujantes. Esto provoca que empresas pequeñas o recién creadas les sea no solo difícil acceder a la industria, sino que además también dificulta la monetización de videojuegos más antiguos que se quedaron obsoletos.

Otra gran debilidad con la que cuenta este sector y todos los sectores relacionados con la informática es la existencia de la piratería que en este sector puede llegar a ser bastante grave, ya que de esta forma se reducen los ingresos para las empresas, lo que ha provocado que muchas de las empresas pongan sistemas antipiratería y anti trampas en los videojuegos que en ocasiones llegan a ser bastante intrusivos en relación a los datos del ordenador a los que tienen acceso haciendo perder reputación al juego y a la empresa .

También otra problemática existente en el sector es que se puede llegar a dar la situación de que las empresas solo consigan éxito debido a un único videojuego con lo que corren el riesgo de que, si la fama o la atención de este se reduce o se pierde, corren el riesgo de perderlo todo ya que solo dependen de un único título.

Otra debilidad que podemos destacar es la falta de atención sobre las demandas de los consumidores especialmente aplicado en los juegos gratuitos que se financian mediante los micro pagos, ya que, si no se presta atención a estas demandas de jugadores, quedando estos insatisfechos, no invertirán el dinero en el juego comprando personalizaciones del personaje o ventajas en el juego.

Por último, la industria actual de los videojuegos está siendo criticada ya que es acusada, en general, de fomentar la violencia por la cultura toxica que la envuelve caracterizada por el sexismo, racismo y homofobia. Esto usualmente es asociado a ciertos géneros y temáticas violentas, pero suele darse en la gran mayoría de juegos que cuentan con una gran base de jugadores, independientemente del título.

Ahora para resumir de forma sencilla todo lo visto anteriormente realizaré una tabla.

Tabla 6 Análisis DAFO de la industria de los videojuegos

	Oportunidades	Amenazas
Análisis Externo	<ul style="list-style-type: none"> - Industria joven - Beneficios sociales europeos y españoles - Libertad de creación - Crecimiento de juegos móviles - Desarrollo de nuevas tecnologías - Accesibilidad de a la hora de jugar 	<ul style="list-style-type: none"> - Alta competencia - Gran existencia de productos sustitutos - Dependencia de bienes complementarios - Necesidad de una alta inversión para entrar - Incertidumbre por parte de los inversionistas - Alta localización de las grandes empresas - Incipiente regulación por parte del sector publico

	Fortalezas	Debilidades
Análisis Interno	<ul style="list-style-type: none"> - Mercado en expansión - Aumento de la popularidad hacia los juegos - Interés por las empresas para invertir - Competiciones de Esports - Entornos laborables cómodos - Fomenta la innovación - Juegos como servicio 	<ul style="list-style-type: none"> - Empresas grandes ya establecidas - Alto costo en el desarrollo de nuevos títulos - Dependencia de la tecnología - Obsolescencia tecnológica - Existencia de la piratería - Dependencia económica de un solo juego - Falta de atención a los jugadores - Criticas por malas conductas de jugadores

3.2. El mercado español

Ahora estudiaremos la situación actual en la que está el mercado Español. Para ello realizaremos un análisis de mercado, donde empezaremos analizando algunos datos expuestos tanto en el libro blanco del desarrollo de videojuegos del año 2022 realizado por la “Asociación Española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento” con la ayuda del ICEX, como del informe que se realiza anualmente la “Asociación Española de Videojuegos “, en ambos casos procedentes del año 2022.

En el año pasado la facturación total del sector de los videojuegos en España alcanzó la cifra de 2.012 millones de euros, lo que supone un incremento sustancial del 12,09% respecto al año anterior 2021, con 1.785 millones de euros.

Si dividimos el total generado en las dos principales aportaciones que existen física y online, obtenemos por un lado que la física generó solo 832 millones de euros, reduciéndose en comparación al año 2021 en un 5,67%, ya que consiguió ese año 882 millones de euros. Mientras que en la venta online, en el año 2022, se alcanzó una cifra considerablemente más alta, llegando a los 1.180 millones de euros, suponiendo de esta forma un incremento del 29,24% respecto al año anterior 2021 donde se alcanzó la cifra de 913 millones de euros. Como podemos observar, la facturación de venta de juegos físicos cada vez es menor ya que cada año supone menos llegando actualmente de forma escasa al 41% del total. Esto es debido seguramente al auge en los dispositivos móviles y la facilidad de acceso a contenido de forma online, algo que por otra parte beneficia las ventas online que suponen ya casi el 60% de toda la facturación.

Tabla 7 Número de juegos vendidos en los años 2021 y 2022

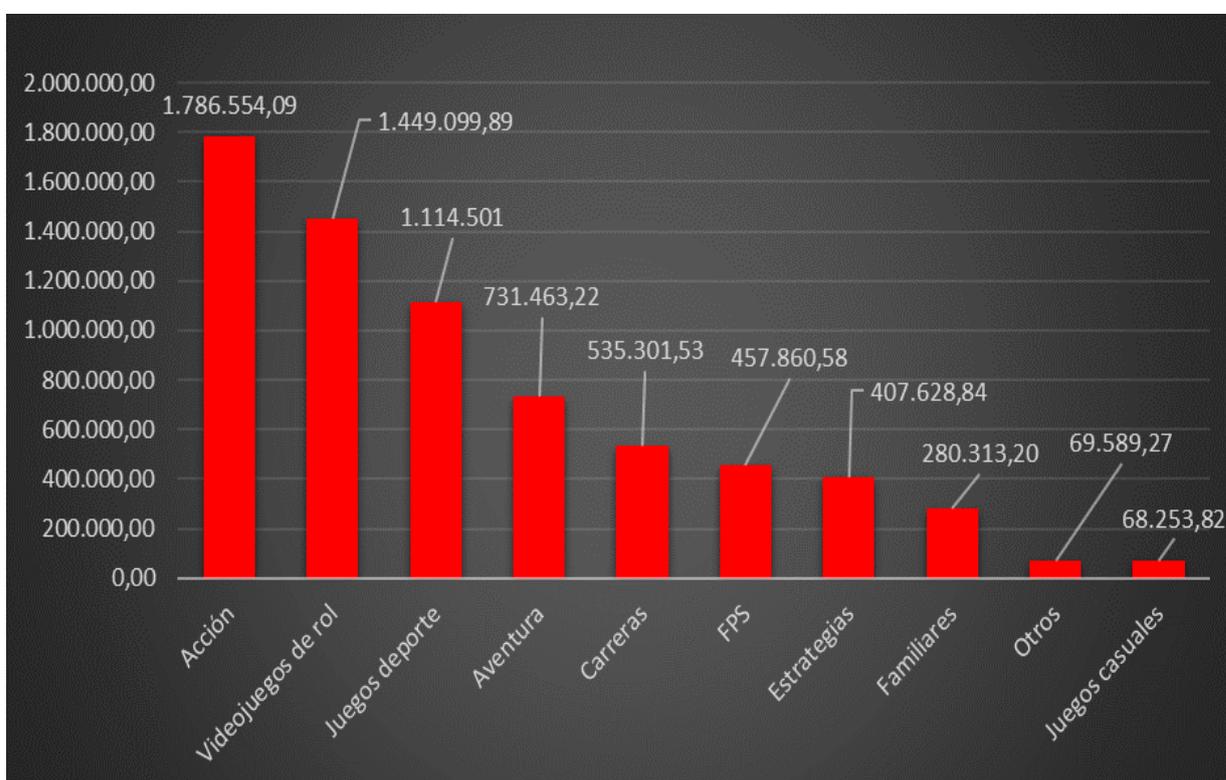
	2021	2022	
Videojuegos	6.948.452	7.091.747	
Juegos para consola	6.876.709	7.010.421	
Juegos para PC	71.743	81.326	

Fuente: Informe Anuario 2022: La industria del videojuego en España

En cuanto a las unidades vendidas destacan los juegos para consolas con un total de 7.010.421 unidades vendidas, incrementando de esta forma las ventas producidas en el 2021 que fueron de 6.876.709 unidades. Pero donde más se ha notado el crecimiento es en los juegos para ordenadores, ya que en el 2021 se vendieron un total de 71.743 unidades que, aunque es inferior a las ventas de videoconsolas, aumentaron en un 13% llegando a la cifra de 81.326 unidades.

Por otro lado, tenemos los géneros más populares que, en el ámbito español, son los siguientes.

Gráfico 8 Géneros más populares según juegos vendidos



Fuente: Elaboración propia según datos de DeVuego

Como podemos observar, en el año 2022, los géneros más populares entre la población española son sobre todo los juegos de Acción, ya que estos son los que cuentan con mayores unidades vendidas con 1.786.554, seguidos por los videojuegos de rol alcanzando en segundo puesto con unas 1.449.099 unidades vendidas y los juegos de deportes con 1.114.501 unidades vendidas, alcanzan el tercer puesto.

En el siguiente puesto como géneros no tan populares pero que atraen a bastante cantidad de jugadores todavía, encontramos los géneros de aventuras que alcanzando la cifra de 731.463 unidades vendidas se queda con la cuarta posición total. En el quinto puesto se encuentra el género de carreras con 535.301 copias vendidas, los puestos sexto y séptimo que son FPS (juegos de disparos en primera persona) y estrategias, cuentan con cifras muy similares ya que de media entre los dos alcanzan una cifra de 432.744 unidades vendidas .

Por último, entre los géneros menos populares encontramos los relacionados con familiares que consiguen una cifra de 280.313 unidades vendidas, los juegos casuales con 68.253 copias y, tampoco podemos olvidarnos, de los “otros” géneros que alcanzaron un total de 69.589 unidades.

Para explicar este resultado de los géneros más populares tenemos que observar los juegos que salieron y que más se vendieron en este año.

Tabla 8 Top 20 de juegos lanzados y más vendidos en el 2022

Top 20 Videojuegos lanzados en 2022			Top 20 Videojuegos vendidos en 2022		
1	<i>Fifa 23</i>	Electronic Arts PC2 3	1	<i>Fifa 23</i>	Electronic Arts PC2 3
2	<i>Pokemon Legends: Arceus</i>	Nintendo PC2 7	2	<i>Pokemon Legends: Arceus</i>	Nintendo PC2 7
3	<i>Nintendo Switch Sports</i>	Nintendo PC2 7	3	<i>Nintendo Switch Sports</i>	Nintendo PC2 7
4	<i>Pokemon Violet</i>	Nintendo PC2 7	4	<i>Pokemon Violet</i>	Nintendo PC2 7
5	<i>God of War Ragnarök</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 3	5	<i>FIFA 22</i>	Electronic Arts PC2 3
6	<i>Pokemon Scarlet</i>	Nintendo PC2 7	6	<i>God of War Ragnarök</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 3
7	<i>Elden Ring</i>	Bandai Namco Entertainment PC2 16	7	<i>Pokemon Scarlet</i>	Nintendo PC2 7
8	<i>Gran Turismo 7</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 7	8	<i>Mario Kart 8 Deluxe</i>	Nintendo PC2 3
9	<i>Horizon Forbidden West</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 16	9	<i>Elden Ring</i>	Bandai Namco Entertainment PC2 16
10	<i>Kirby and The Forgotten Land</i>	Nintendo PC2 7	10	<i>Gran Turismo 7</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 7
11	<i>Mario Strikers: Battle league Football</i>	Nintendo PC2 7	11	<i>Horizon Forbidden West</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 16
12	<i>Splatoon 3</i>	Nintendo PC2 7	12	<i>Kirby and The Forgotten Land</i>	Nintendo PC2 7
13	<i>Mario + Rabbids Sparks of Hope</i>	Nintendo PC2 7	13	<i>Minecraft: Nintendo Switch Edition</i>	Mojang PC2 7
14	<i>Call of Duty: Modern Warfare II</i>	Activision Blizzard PC2 16	14	<i>Animal Crossing: New Horizons</i>	Nintendo PC2 3
15	<i>Lego Star Wars: The Skywalker Saga</i>	Warner Bros Interactive PC2 7	15	<i>Grand Theft Auto V</i>	Rockstar Games PC2 16
16	<i>The Last of Us Part I</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 16	16	<i>Just Dance 2022</i>	Ubisoft PC2 3
17	<i>F1 22</i>	Electronic Arts PC2 3	17	<i>Mario Strikers: Battle League Football</i>	Nintendo PC2 7
18	<i>Just Dance 2023 Edition</i>	Ubisoft PC2 3	18	<i>Splatoon 3</i>	Nintendo PC2 7
19	<i>NBA 2K23</i>	2K PC2 3	19	<i>The Last of Us Part II</i>	Sony Interactive Entertainment PC2 16
20	<i>Sonic Frontiers</i>	SEGA PC2 7	20	<i>Mario + Rabbids Sparks of Hope</i>	Nintendo PC2 7

Fuente: Informe Anuario 2022: La industria del videojuego en España

Como podemos observar, en el año 2022, salieron muchos juegos muy esperados por el público, siendo muchos de estos, además, de sagas muy reconocidas y queridas por los jugadores.

De esta forma podemos ver como el juego más vendido es la entrega anual de ese año de FIFA23, seguido en los siguientes tres puestos por juegos que son exclusivamente de la plataforma de Nintendo siendo dos de estos de la aclamada saga de "Pokémon". Este interés tan grande por la saga "Pokémon" se puede explicar ya que los juegos de "Pokémon Purpura" y "Pokémon Escarlata" están inspirados en España y junto a él "Pokémon Leyendas Arceus" cambian por primera vez las bases clásicas de la saga apostando por un mundo más abierto. Debido a estos juegos podemos explicar en su mayoría por qué los juegos de rol se encuentran en segundo lugar como genero más popular.

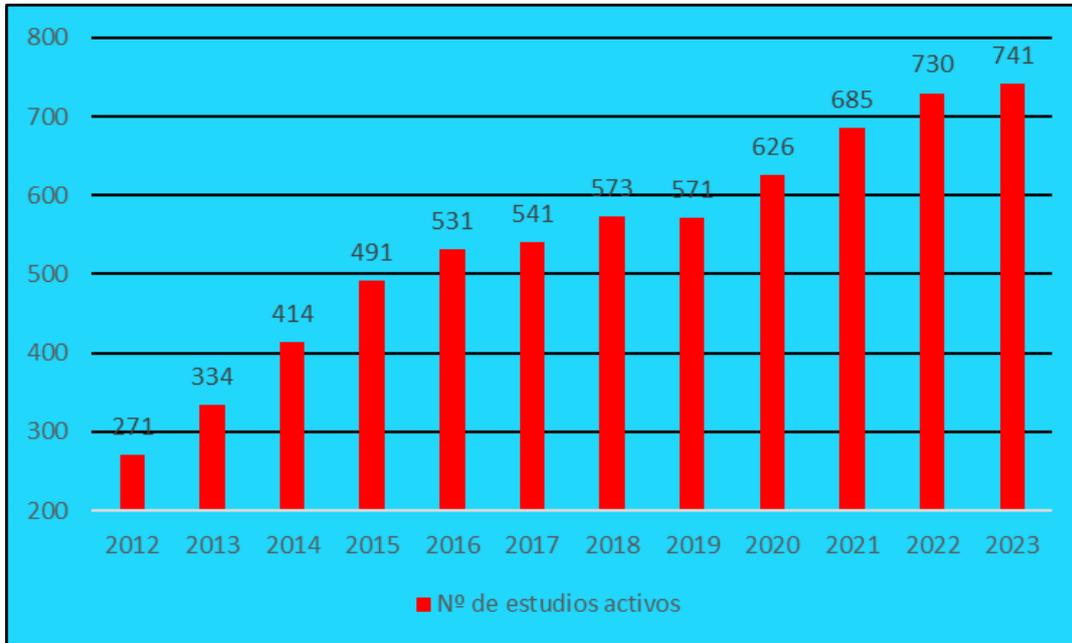
También hay que mencionar que en sexta y novena posición se encuentran los juegos de "Good of War Ragnarok" y "Elden Ring", respectivamente, siendo el primero la continuación del reboot de la saga en 2018, mientras que el segundo es la propuesta de mundo abierto de la desarrolladora "FromSoftware" conocidos por los juegos "Dark Souls" los cuales cuentan con una dificultad elevada. "Elden Ring", además, consiguió el premio de ser el juego del año según los The Game Awards, que es una entrega de premios de videojuegos reconocida mundialmente.

Hay que destacar que entre la lista de juegos más vendidos también se encuentran juegos que no salieron en ese año como el "FIFA 22", el cual se encuentra en la quinta posición y que salió en el 2021." Mario kart 8 Deluxe" que salió a la venta en el año 2017 y se encuentra en la octava posición o también el "Grand Theft Auto 5" que salió en el 2013 y se encuentra en décimo quinta posición y sorprende que hallan pasado casi 10 años desde su salida y siga entre los 20 juegos más vendidos del año. Esto se puede explicar debido a que cuenta con un gran ámbito multijugador que mantienen un flujo de actualizaciones constantes que hacen que se mantenga el interés de los jugadores. Además, debido a su popularidad, se vende en más de 7 videoconsolas distintas.

3.2.1. Empresas españolas desarrolladoras de videojuegos

Ahora vamos a centrarnos en las empresas desarrolladoras de videojuegos que se encuentran en España. Para ello utilizaremos la basa de datos de DeVuego, reconocida como la principal base de datos del sector Español.

Gráfico 9 Número de estudios activos en España a través de los años



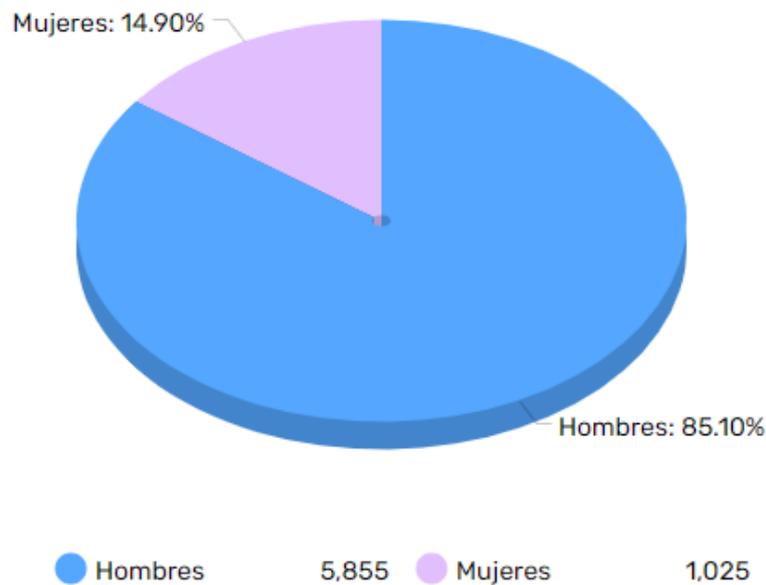
Fuente: Elaboración propia según datos de DeVuego

Como podemos ver, en la última década el número de estudios activos en España han aumentado todos los años de forma casi constante. Se frenó un poco entre los años 2016 y 2019 pero luego aumento significativamente. Actualmente de lo que llevamos de 2023, existen 741 estudios de videojuegos en activo lo que supone un aumento del 273% respecto a el año 2012, donde solo existían 271 estudios.

Estos estudios se encuentran situados principalmente en ciertas comunidades autónomas, la que más estudios alberga es Madrid con 286 estudios o lo que es lo mismo el 25.15% de todos los estudios, seguida por Cataluña que se encuentra en segundo puesto con el 23.31% de los estudios totales teniendo 265 estudios. La siguiente comunidad que más tiene sorprende que sea Andalucía con 177 estudios llegando alcanzar el 15.57% del total. La cuarta comunidad que más estudios de desarrollo de videojuegos tiene es la comunidad valenciana que mantiene 107 estudios o lo que es lo mismo el 9.41% de el total.

Por otro lado, las comunidades que menos estudios tienen son las de Cantabria con 13 estudios, con 1.14% de todos los estudios, Extremadura con 10 estudios bajando el 1% ya que solo tiene el 0.88% de los estudios, Navarra contando con 8 estudios y La Rioja con tan solo el 0.53% del total o lo que es lo mismo 6 estudios.

Gráfico 10 Número y porcentaje de desarrolladores de videojuegos en España según su sexo



Fuente: DeVuego

Como hemos comprobado antes, aunque a la hora de los consumidores exista cierta igualdad entre hombres y mujeres, en el mundo del desarrollo de videojuegos escasean más ya que como podemos ver en la gráfica en el año pasado en España, existían unas 1.025 trabajadoras de esta industria según DeVuego llegando a 14,90% del total de desarrolladores.

Algunas de las desarrolladoras españolas más reconocidas son Valeria Castro la cual es la fundadora de Platonic Games, compañía dedicada a juegos móviles desde 2015, además, también es la presidenta de la junta directiva de la Asociación de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos (DEV). Otra desarrolladora muy reconocida en el sector es Tatiana Delgado que fue cofundadora de Vertical Robot desde 2016 hasta 2018 y actualmente es cofundadora de Out of the Blue Games.

En cuanto a los juegos españoles más vendidos según DeVuego actualmente nos encontramos los siguientes.

Tabla 9 Videojuegos Españoles más vendidos

P.	TITULO	AÑO	ESTUDIO	VENTAS
1.	Deadlight	2012	Tequila Works	4.900.000
2.	RiME	2017	Tequila Works	4.000.000
3.	Imagina Ser Diseñadora de Moda	2007	Virtual Toys	2.810.000
4.	Metroid Dread	2021	MercurySteam	2.740.000
5.	Commandos 2: Men of Courage	2001	Pyro Studios	2.500.000
6.	Blasphemous	2019	The Game Kitchen	2.257.917
7.	Castlevania: Lords of Shadow	2010	MercurySteam	2.107.000
8.	Commandos: Behind Enemy Lines	1998	Pyro Studios	2.008.000
9.	Youtubers Life 2	2021	U-Play Online	2.000.000
10.	YouTubers Life	2016	U-Play Online	1.400.000
11.	Imagina Ser Veterinaria	2007	Virtual Toys	1.040.000
12.	GRIS	2018	Nomada Studio	1.000.000
13.	Aragami	2016	Lince Works	1.000.000
14.	Moonlighter	2018	Digital Sun Games	1.000.000
15.	Commandos 3: Destination Berlin	2003	Pyro Studios	941.000

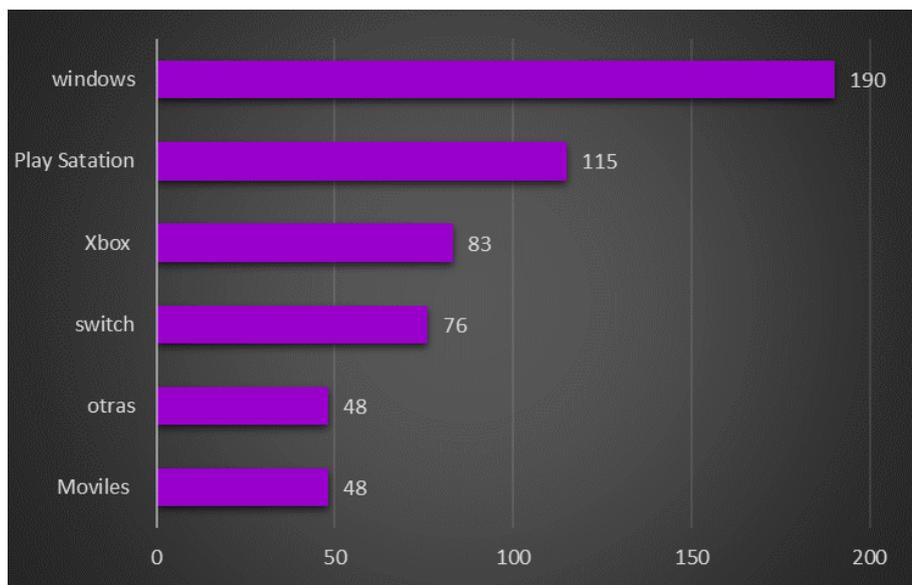
Fuente: DeVuego

Como podemos observar en la tabla, nos encontramos juegos de diversos géneros. En las dos primeras posiciones nos encontramos dos juegos de la empresa Tequila Works la cual fue fundada en 2009. El primer juego más vendido es “Deadlight” que alcanzó la cifra de 4.900.000 unidades vendidas, contando con la edición normal lanzada en 2012 y la director cut que salió en 2016, el juego tiene una ambientación de terror de 2D; el segundo juego es “RiME” un juego de aventuras y puzzles que salió a la venta en 2017 consiguiendo 4.000.000 unidades vendidas; el siguiente juego más vendido es “Imagina Ser Diseñadora de Moda” un juego lanzado para la Nintendo DS en el 2007, desarrollado por Virtual Toys, empresa que cerró en el año 2016 después de 21 años en activo y que alcanzó los 2.810.000 de unidades vendidas.

En el siguiente puesto nos encontramos “Metroid Dread”, la continuación de una sagas principales de la empresa japonesa Nintendo Metroid. Fue lanzado para la consola Nintendo Switch en 2021, fue desarrollado por Mercury Steam, empresa establecida en Madrid y fundada en 2002, aquí podemos ver como la industria de la creación de videojuegos en España es reconocida mundialmente ya que una de las empresas más grandes confió en una empresa española para hacer una continuación de sus sagas principales; otro título que quiero destacar es “Blasphemous” el cual se encuentra en el sexto puesto como juego más vendido. Este juego se lanzó en 2019 y representa de una forma increíble la cultura española, ya que esta inspirado en la época de semana santa y Andalucía. Fue producido por The Game Kitchen empresa fundada en 2009 y tiene sede en Sevilla, además sacaron la continuación el “Blasphemous2”, el veinticuatro de agosto de este año 2023 y, en sus primeros días a la venta, consiguió alcanzar las 6.500 unidades.

Por otro lado, algunos de los juegos que se encuentran en desarrollo actualmente y que probablemente salgan el año que viene, entre los más conocidos encontramos “Farlands” un juego de granjas espaciales de la empresa JanduSoft que cuenta en steam con más de 2.897 seguidores y otro juego, también muy esperado, es “Neva” el cual es de Nómada Studio que ya cuentan con juegos relativamente famosos y conocidos como lo es “Gris”, recibiendo bastantes premios después de su salida en 2018 en su mayoría debido al apartado artístico del juego.

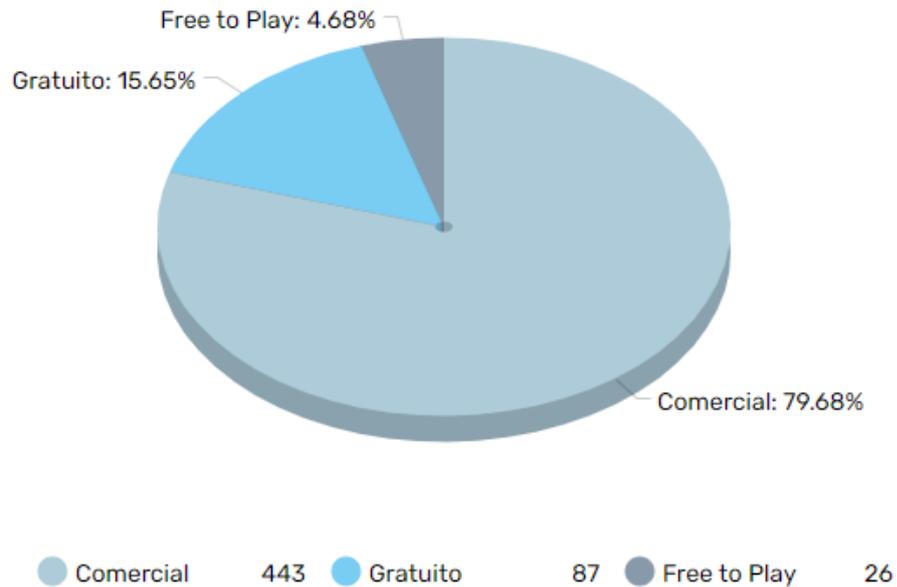
Gráfico 11 Plataformas más populares según los juegos publicados por empresas Españolas en el 2022



Fuente: Elaboración propia según datos de DeVuego

En cuanto a las plataformas más usadas por los desarrolladoras españoles, tenemos que en el año 2022, las plataformas que más destacan son por encima de cualquier otra el ordenador con sistema operativo de Windows con 190 juegos publicados, seguido por las consolas de la empresa de Sony conocidas como PlayStation, alcanzado 115 videojuegos publicados. En tercer lugar, se encuentra las consolas de Xbox, la división de videojuegos de Microsoft. La tercera consola que cuenta con más interés entre las empresas desarrolladoras a la hora de publicar sus juegos es Nintendo switch, ya que el año pasado se publicaron 76 juegos en ella. Por último, tenemos que destacar que el año pasado se publicaron 48 juegos españoles en móviles, siendo la 5 plataforma más usada, ya que otras es una congregación de varias consolas distintas.

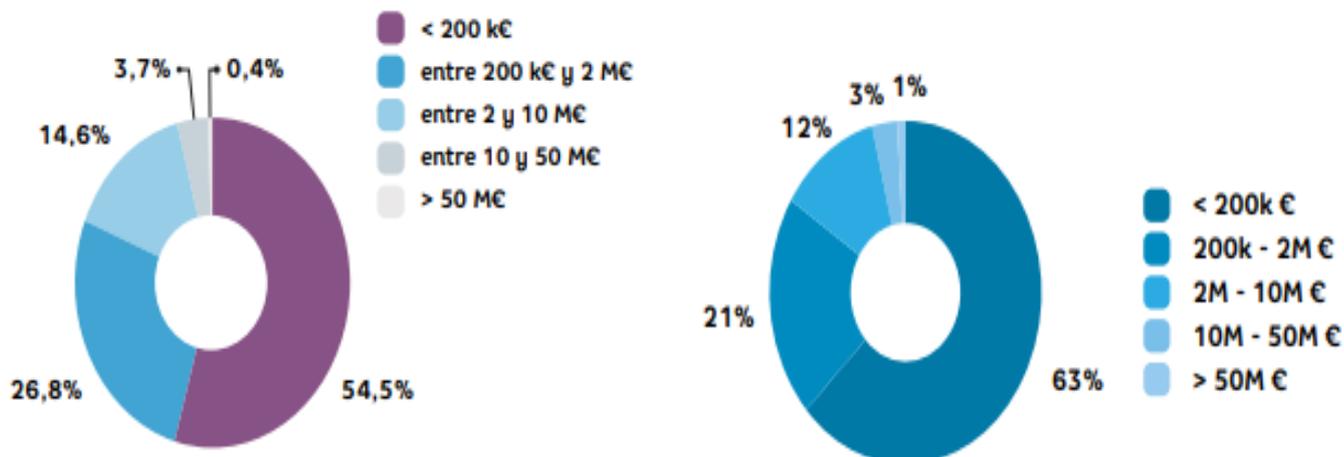
Gráfico 12 Modelos de negocio más usados por las empresas Españolas en 2022



Fuente: DeVuego

Por último, también debemos tener en cuenta los modelos de negocio más usados por los desarrolladores españoles que, como podemos observar en el gráfico circular, no hay mucha variedad ya que el año pasado solo se dieron 3 modelos de negocio. El más utilizado es el comercial, en este nos encontramos los métodos de venta tradicionales tanto en copia física como copias digitales; el segundo modelo es el gratuito y, por último, nos encontramos el modelo Free to Play donde se puede jugar al juego normalmente pero dentro del mismo existen micro pagos que pueden ser cosméticos o ayudas para el juego.

Gráfico 13 Distribución de las empresas según su facturación en 2021 y 2022



Fuente: Informe “Libro Blanco del Desarrollo Español de videojuego 2022”

Por último, vamos a hablar de la facturación de las empresas del sector. En el gráfico se observa una excelente novedad en comparación con el año anterior, es la notable disminución en el número de estudios que generan menos de 200.000 euros. En el año 2022, este porcentaje fue del 54,5%, lo que representa una disminución ya que en comparación con el año anterior donde representaban el 63% se ha reducido en un 9%. Por otro lado, se observa un aumento en los estudios que generan entre 200.000 y dos millones de euros, alcanzando un 26,8% de participación, lo que supone un incremento del 5% respecto al año anterior. Por último, los estudios que generan más de 50 millones de euros experimentan una notable disminución ya que ahora solo representan el 0,4% del total mientras que el año anterior representaban el 1%.

3.2.2. Tendencias para 2024

La industria de los videojuegos se encuentra en constante evolución, y las tendencias para 2024 no son una excepción. Por lo que a continuación presentaremos algunas de las tendencias más importantes que se presentan para este sector en los próximos años.

Primeramente, tenemos que hablar de la realidad virtual y la realidad aumentada, dos funciones que aunque ya llevan unos años desde su primera aparición, debido a que es una tecnología nueva y pocas empresas lo apoyaban, no ha sido hasta hace poco que grandes empresas como Facebook creando su propio metaverso o Apple con sus Vision Pro gafas de realidad virtual, no se ha empezado a avanzar significativamente en este ámbito. Esto es debido a que la tecnología se vuelve cada vez más asequible y accesible, por lo que es probable que veamos un aumento de videojuegos de realidad virtual, ya que anteriormente pocas empresas grandes se atrevían a realizar este tipo de videojuegos siendo una de las pocas Valve con el juego “Half-Life: Alyx”.

Otra tendencia que afectará a los videojuegos es la inteligencia artificial (IA) ya que como hemos comprobado en los años más recientes, los sectores que más se han vistos perjudicados por las IAs son los más creativos y artísticos como los dibujantes, escritores, diseñadores, etc. En el ámbito de los videojuegos las IAs se están utilizando a la hora de creaciones de personajes o paisajes, aunque por otro lado puede ser un beneficio para desarrolladoras independientes ya que reduce su trabajo.

Además de la IA otra tendencia que ayudará a los desarrolladores es el aumento de la potencia de la nube, ya que los juegos en nube dan la posibilidad a los jugadores de jugar los títulos sin la necesidad de descargarlos ofreciendo de esta forma una mayor flexibilidad y accesibilidad, reduciendo los gastos tanto de desarrollo y lanzamiento de los juegos, de esta forma se apoya la venta digital relegando como se ha visto a un segundo plano la venta de videojuegos físicos.

Otra tendencia para los siguientes años es que como hemos visto los juegos móviles cada vez están ganando más repercusión y es el segmento que más ha crecido, debido a el aumento de las capacidades de los móviles actuales cada vez aumentan la calidad y la complejidad de los juegos móviles incluso ya se ha anunciado que en el siguiente iPhone 15 Pro será tan potente que se podrán jugar juegos que actualmente solo se encuentran en las consolas más actuales del mercado como por ejemplo el "Death Stranding" o los últimos "Resident Evil".

En los últimos años estamos apreciando un cambio de paradigma en función a los juegos Indie los cuales están ganando una gran popularidad, estos juegos al estar realizados por estudios pequeños o por una sola persona suelen ser más creativos e innovadores, ya que experimentan con nuevas mecánicas, historias o géneros ofreciendo de esta forma una alternativa a grandes lanzamientos que suelen mantener siempre las mismas fórmulas para atraer un público más amplio.

Cada vez nos encontramos más videojuegos como servicio ya que, como hemos mencionado anteriormente, son más fáciles de mantener en el tiempo y generan ingresos a largo plazo y debido a la gran popularidad que alcanzaron hace poco títulos como Fortnite, juego que sigue siendo relevante a día de hoy, muchas empresas se han dado cuenta de que este modelo es rentable y sencillo ya que los desarrolladores pueden vender contenido nuevo y actualizaciones a los jugadores a través de micro transacciones.

Por último, comentar que, como hemos visto desde hace unos años a esta parte, se han incrementado el número de adaptaciones de los videojuegos a otros medios, como series y películas, aunque en su gran mayoría no llegan a las expectativas de los usuarios por los distintos cambios que suelen realizar respecto al material original, esto ha provocado que sean fracasos pero actualmente con referentes como las series de "The Witcher", "The Last of Us" y "Arcane" o películas como las de "Sonic" y "Mario" que han sido un éxito, esto provoca un aumento en el valor de estas sagas y juegos.

4. Conclusiones

En mi opinión y después de analizar el sector de los videojuegos tanto a un nivel global como a un nivel más nacional podemos llegar a la conclusión de que la industria de los videojuegos actual es uno de los sectores culturales más grandes y exitosos a nivel mundial que atrae a personas de todas las edades, géneros y orígenes llegando a llamar la atención de más de 3.381 millones de personas, por lo que podemos afirmar que ha dejado de ser solo un pasatiempo de unos pocos o algo de “Frikis”. Además, aunque lleve ya unos años desde su creación, este sector sigue teniendo un aumento significativo superándose cada año el número de jugadores y empresas que entran en el sector.

Este gran interés consigue que esta industria tenga un significativo impacto en el economía mundial ya que consiguió una facturación en el 2022 de 187,7 mil millones de dólares, dándose mucha importancia al segmento del mercado móvil seguido por los ordenadores y las videoconsolas donde se espera que se aumente hasta alcanzar la cifra de 212,4 mil millones de dólares en el año 2026.

En cuanto a los mercados, Asia sigue siendo el mercado más relevante ya que cuentan con el mayor número de jugadores y empresas, las cuales aparte de encontrarse entre las más grandes del sector son las que cuentan con mayor facturación, seguido por América del norte y Europa, siendo las empresas más importantes del sector Tencent, Sony, Apple y Microsoft.

Este sector ha llamado no solo la atención de los jugadores sino que además ahora se le está dando una mayor importancia por empresas que, en un principio no pertenecen a este sector, ya que en los últimos años empresas como Netflix al querer un poco del pastel que es esta industria no solo ha producido series y películas basadas en juegos como lo son “Acane” serie basada en el universo de “Legague of Legends” sino que también han decidido entrar en el sector poniendo en su aplicación juegos para móviles para los que están suscritos.

Por otro lado, debido a la complejidad y el tiempo que tardan los desarrollos de videojuegos, las empresas han aprovechado los distintos modelos de negocio como los micro pagos o las LOOT Boxes para incrementar sus beneficios, lo cual en algunos casos llegan a marcar una diferencia sustancial entre los que pagan este contenido con los que no, generando así una diferencia entre clases y en juegos multijugador, ha llegado a suponer discriminaciones entre jugadores sobre todo entre los más pequeños que intentan superar a sus amigos.

Esta industria a llegado a ser tan reconocida y popular que han llegado a crear hasta nuevos tipos de competiciones seguidas mundialmente como los E-Sport que cada vez son más populares y que en el año 2022, alcanzaron la cifra de 532 millones de espectadores. Debido a esto, al igual que sucede con los deportes en la vida real, se requiere que se dé una cobertura de los mismos, lo que indirectamente genera otro tipo de empleos distintos como los periodistas, los entrenadores y programadores. Además, surgen plataformas encargadas de transmitir estas competiciones, destacando Twitch como la más reconocida a nivel mundial. En esta plataforma, además de las transmisiones en vivo, se pueden encontrar otro tipo de contenido relacionado generalmente con los videojuegos.

La industria de los videojuegos cada vez cobra más importancia la figura de los streamers y Youtubers, los cuales consiguen atraer a un público joven e incluso algunos

de estos videos o streams son más vistos que cadenas de televisión, por lo que las empresas están interesadas en patrocinios para llegar a una parte del sector al que no tenían acceso de otra forma.

En cuanto a el sector de videojuegos en España podemos concluir que aunque actualmente no nos encontremos entre los países que más ingresos generan, ni entre los que más jugadores tienen, no podemos desprestigiar a las empresas españolas que llevan creando juegos que han llegado a ser referentes mundiales desde 1987, con el primer juego español exitoso llamado “La Abadía del Crimen” o más actualmente, con juegos que reflejan la cultura y costumbres españolas más fielmente con juegos como “Blasphemous” en el 2019 y su secuela en el 2023. De esta forma se ha conseguido que la industria de creadores de videojuegos españoles llame la atención de grandes referentes en la industria como en el caso de la empresa nipona Nintendo, la cual permitió que se realizara un juego por un estudio español de una de sus sagas más reconocidas como es “Metroid” y no solo una vez con el “Metroid Samus Returns” en 2017, sino que también realizaron el “Metroid Dread” en 2021.

Por último, podemos sacar en claro que el sector actual de los videojuegos es un mercado bastante rentable, en el que las empresas pueden entrar a competir ya que tenemos distintas formas de hacerlo, ya que aparte de realizar juegos se puede invertir en otras vías como los E-Sport o los distintos eventos relacionados con esta industria.

5. Bibliografía

- (2023), A. G. (14 de 08 de 2022). *La pantalla final de las mujeres en los videojuegos es el machismo: insultos, acoso y trabas para su profesionalización*. Recuperado el 05 de 09 de 2023, de El Periodico: <https://bit.ly/44O3MB0>
- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 4-15. Recuperado el 7 de 07 de 2023
- AEVI. (2022). *AEVI Anuario 2022 DIGITA*. Recuperado el 22 de 07 de 2023, de AEVI Anuario 2022 DIGITA: <https://bit.ly/3EEgJTn>
- Arjona Martín, J. B. (2020). *La consolidación del modelo game-as-a-service en la industria del videojuego. Micropagos, cajas botín y su problemática legal*. Recuperado el 23 de 07 de 2023, de Revista Inclusiones Vol: 7 num Especial: <https://bit.ly/3LIPCzY>
- BaityBait. (16 de 11 de 2021). Hablemos de los NFT - El supuesto FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS - Videojuegos NFT Play2Earn. Recuperado el 4 de 09 de 2023, de <https://youtu.be/YoOcfEIUHcU?si=GrL6c9CBhkF5nrpj>
- Berlutti, A. (14 de 02 de 2023). *'The Last of Us' y cómo adaptar videojuegos de la forma correcta*. Recuperado el 11 de 09 de 2023, de hipertextual: <https://n9.cl/5ly0p>
- Christie, A. (30 de 07 de 2013). *Digging into Tennis for Two*. Recuperado el 15 de 07 de 2023, de <https://n9.cl/vf19f>
- Christie, A. (30 de 7 de 2013). *Digging into Tennis for Two*. Recuperado el 8 de 2023, de Maker Lab in the Humanities: <https://maker.uvic.ca/tennis/>
- CID, G. (02 de 07 de 2020). *La mina de oro del 'gaming': así generan estos juegos más de 4 millones de euros al día*. Recuperado el 5 de 08 de 2023, de elconfidencial: <https://bit.ly/3RjPIvY>
- completesports. (30 de 11 de 2022). *Cómo las microtransacciones impactan la economía de los juegos*. Recuperado el 22 de 07 de 2023, de completesports: <https://bit.ly/3Zbs9Yh>
- DayoScript. (1 de 10 de 2018). Los muchos nacimientos del videojuego | La leyenda del videojuego [Episodio 1]. Recuperado el 22 de 07 de 2023, de <https://youtu.be/LITIdKFhWEA?si=DwR7VdMikibK7dde>
- DEV. (2022). *DEV libro blanco 2022*. Recuperado el 28 de 07 de 2023, de DEV libro blanco 2022: <https://n9.cl/cyf5b>
- Devuego. (2013). *Devuego*. Recuperado el 10 de 09 de 2023, de Devuego: <https://www.devuego.es/bd/>

- Díez, P. (31 de 12 de 2022). *Fecha para la primera audiencia de Microsoft contra la FTC por la compra de Activision Blizzard*. Recuperado el 10 de 07 de 2023, de Somos Xbox: <https://n9.cl/m22op>
- Dwyer, J. E. (1984). Microcomputer Videogame Based Training. *Educational Technology*, 11-16. Recuperado el 07 de 07 de 2023
- El Boom de los videojuegos de realidad virtual*. (15 de 02 de 2022). Recuperado el 4 de 09 de 2023, de Mobile World Capital: <https://n9.cl/g8qpy>
- elEconomista. (s.f.). *diccionario de economia analisis dafo*. Recuperado el 06 de 09 de 2023, de elEconomista.es: <https://www.economista.es/diccionario-de-economia/analisis-dafo>
- Estallo, J. A. (1995). *LOS VIDEOJUEGOS*. Barcelona: Planeta. Recuperado el 07 de 07 de 2023
- GUTIÉRREZ, A. B. (2016). *COMPARATIVA DE MODELOS DE NEGOCIO EN EL SECTOR DE VIDEOJUEGOS*. Recuperado el 24 de 07 de 2023, de <https://n9.cl/hdqpf>
- Ibarra, A. (07 de 02 de 2022). *egames*. Recuperado el 03 de 08 de 2023, de egames: <https://n9.cl/zbfjg>
- Ifema. (2022). *¿Cuántos tipos de videojuegos hay?* Recuperado el 31 de 08 de 2023, de <https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/tipos-videojuegos>
- José Luis Eguía Gómez, R. S.-E.-A. (2013). *VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN*. Recuperado el 14 de 07 de 2023, de <https://n9.cl/ddxw>
- Khurana, S. (25 de 07 de 2021). *Gacha vs Lootboxes: What's the difference?* Recuperado el 28 de 07 de 2023, de xfire: <https://n9.cl/2n3yr>
- Lafrance, J.-P. (05 de 2019). *El juego interactivo: el primer medio de masas de la era electrónica*. Recuperado el 04 de 07 de 2023, de <https://n9.cl/gdc5m>
- MARQUEZ, J. (12 de 09 de 2023). *'Resident Evil Village', 'Assassin's Creed Mirage' y otros juegos AAA llegarán al iPhone: esto es lo que sabemos*. Recuperado el 13 de 09 de 2023, de Xataka: <https://n9.cl/0s6ahu>
- Martí, G. (10 de 10 de 2022). *Microsoft revela cuánto gana gracias a las suscripciones a Xbox Game Pass*. Recuperado el 15 de 08 de 2023, de Vandal: <https://n9.cl/vg2rs>
- Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. (s.f.). *Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital*. Recuperado el 06 de 09 de 2023, de España, Hub Audiovisual de Europa: <https://bit.ly/46935Dy>
- Muñoz, E. (02 de 08 de 202). *Forbes España*. Recuperado el 04 de 09 de 2023, de *Cómo entrenan los jugadores de e-sports*: <https://n9.cl/2ilno>
- Nayeth Solórzano Alcívar, S. M. (2019). *Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica _ un enfoque entre la Estética y la Tecnología*. Recuperado el 18 de 08 de 2023, de <https://n9.cl/hz9vh>

- observatorioblockchain. (s.f.). *Juegos Play-to-Earn: ¿Cómo funcionan?* Recuperado el 31 de 08 de 2023, de <https://bit.ly/3RfOyl1>
- Orús, A. (2022). *Audiencia anual de eSports a nivel mundial 2015-2022*. Recuperado el 04 de 09 de 2023, de Statista: <https://n9.cl/9z1se>
- Otero, E. (3 de 04 de 2022). *Las mejores plataformas streaming gaming*. Recuperado el 14 de 09 de 2023, de Profesional Review: <https://n9.cl/xv9zq>
- outbluegames. (s.f.). *outbluegames*. Recuperado el 12 de 09 de 2023, de <https://n9.cl/cszo2>
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. Recuperado el 02 de 07 de 2023, de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Periodico 20 minutos. (14 de 04 de 2022). *El Consejo de la Unión Europea incluye los videojuegos en los sectores creativos prioritarios, a petición de España*. Recuperado el 06 de 09 de 2023, de <https://bit.ly/3r94Gu0>
- Platonic Games. (2022). *platonicgames.com*. Recuperado el 12 de 09 de 2023, de <https://n9.cl/9af56>
- QUEIRUGA, S. (30 de 08 de 2023). *Qué es y cómo funciona Twitch: secretos de la plataforma de streaming de referencia para gamers (y no gamers)*. Recuperado el 14 de 09 de 2023, de marketing 4 ecommerce: <https://n9.cl/8mwna>
- Reglero, J. (02 de 08 de 2020). *La historia de Nintendo desde sus orígenes hasta hoy*. Recuperado el 10 de 07 de 2023, de Area Jugones: <https://n9.cl/w1pb6>
- Rodriguez, N. S. (2022). *GÉNERO, GAMERS Y VIDEOJUEGOS*. Recuperado el 03 de 09 de 2023, de <https://n9.cl/rngk7>
- Rodríguez, V. (25 de 10 de 2021). *¿Cuánta gente juega a World of Warcraft a día de hoy? ¿Está el juego muriendo?* Recuperado el 09 de 08 de 2023, de areajugones sport: <https://n9.cl/4m3v4>
- Simone Belli, C. L. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Recuperado el 09 de 07 de 2023, de Atenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social: <https://n9.cl/exi7>
- Solomons, M. (2022). *Una Inmersión Profunda En Twitch: Más De 100 Estadísticas Para 2023 (2022)*. Recuperado el 4 de 09 de 2023, de MarketSplash: <https://n9.cl/2p5um>
- Sony. (2023). *Sonyinteractive*. Recuperado el 21 de 07 de 2023, de <https://bit.ly/468VcxL>
- Statista. (2022). *Distribución de videojuegos en Estados Unidos de 2006 a 2022, por género*. Recuperado el 3 de 09 de 2023, de <https://bit.ly/46a117g>
- Trenta, M. (2014). *Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego*. Recuperado el 23 de 07 de 2023, de Icono 14: <https://bit.ly/3LIOzQy>
- twitch. (2022). *TwitchTracker*. Recuperado el 14 de 09 de 2023

Ubisoft. (2023). *Ubisoft*. Recuperado el 21 de 07 de 2023, de Ubisoft:
<https://bit.ly/3PKQcdz>

Writer, R. C. (3 de 11 de 2021). *Aprende cómo el modelo de videojuegos como servicio (GaaS) retiene a los clientes*. Obtenido de rockcontent:
<https://rockcontent.com/es/blog/gaas-videojuegos-como-servicio/>

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 8.
Recuperado el 7 de 07 de 2023