

## sube al tren de los videojuegos

**La Càmara de Comercio de Bilbao y la empresa norteamericana Digipen USA anunciaron a finales de abril de 2009 la puesta en marcha de un centro de formación e investigación de alto rendimiento en programación y diseño de videojuegos.**

Un proyecto que tiene como objetivo impulsar y desarrollar en Euskadi uno de los sectores emergentes y en constante evolución: los videojuegos y la realidad virtual.

En 2008 la industria europea del videojuego vendió más de 200 millones de unidades y facturó 15.000 millones de euros, lo que supuso un incremento de 2.000 millones, es decir, un aumento medio del 15% respecto al año 2007. Por países, España se encuentra en la cuarta posición en el mercado europeo tanto en ventas como en facturación, tan sólo por detrás de Reino Unido, Francia y Alemania, con un total de 16,8 millones de videojuegos vendidos

Este sector se ha convertido en el entretenimiento audiovisual e interactivo más importante de España con el 57% de la cuota del mercado. A falta de que la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Adese) ofrezca los datos de 2009, fuentes del sector consultadas por Crónica estiman que el mercado global ha sufrido un crecimiento negativo en torno al 8% a causa de la crisis económica.

Unos datos que corrobora Juan José González, director de marketing de la multinacional

independiente de videojuegos Electronic Arts, al asegurar que el sector en España “se ha visto ligeramente afectado por la crisis económica, pero con síntomas de recuperación”. Sin embargo, se espera que en 2010 la facturación retome la senda marcada en 2006 y 2007.

La industria española de videojuegos cuenta con alrededor de 66 empresas, 11 de ellas en la Comunidad Autónoma Vasca. En 2008 superaron el volumen de facturación alcanzando los 1.432 millones de euros, frente a los 619,29 millones del cine y los 254,44 millones de euros de la música.

El ocio electrónico ha pasado de ser una moda entre los más jóvenes, tal y como ocurría durante la década de los 80 y 90, a convertirse en todo un fenómeno económico. En España, el 22,5% de la población se declara usuario de videojuegos; en total, cerca de 10,4 millones de personas, según el estudio “Usos y hábitos de los videojugadores españoles”, elaborado por Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Adese).

Esta declaración viene refrendada por el número de equipos electrónicos implantados en el mercado español que permiten este tipo de entretenimiento. El informe de Adese recoge que el 58,2% de los hogares españoles cuenta con ordenador, un dato que

en el País Vasco se incrementa hasta el 74%. En el caso de las consolas de videojuegos, uno de cada tres españoles cuenta con al menos una, esto es el 34,7%. No hay que olvidar que el mercado de los videojuegos no es estático sino muy dinámico y exige a los usuarios una continua renovación de máquinas y

accesorios para poder estar “a la última”.

El secretario general de Adese, Carlos Iglesias, asegura que estamos ante un sector “interesante, productivo, generador de empleo y de riqueza”. Sin embargo, se lamenta de que “este sentimiento o consideración no existe en nuestro país”. Iglesias considera que en esa visión está la clave.

Mientras en otros países se ha considerado el videojuego como “una industria cultural importante para el entretenimiento” y se han realizado esfuerzos para potenciarlo, “en nuestro país la Administración ha estado de espaldas a la realidad del videojuego. Se ha mantenido sin prestarle la más mínima atención y se ha infravalorado pensando que era un entretenimiento dirigido exclusivamente al mundo infantil”, critica Iglesias.

Esta situación ha creado “un desequilibrio enorme” en España, donde se consume más de lo que produce. Desde la división española de Microsoft se ha asegurado que los proyectos creados por los estudios españoles “sólo generan entre el 1 y 2% de los ingresos en España”. “Prácticamente nada” dice la responsable de producto de Xbox 360, Lidia Pitzalis.

Adese mira a Francia, Alemania y Reino Unido, países en los que el videojuego triunfa “como opción de entretenimiento y la producción es acorde con ese consumo”. “Estamos sufriendo un retraso estos años, pero ahora parece que esta situación comienza a cambiar”, apunta con optimismo Carlos Iglesias. Además, el secretario general de Adese alerta de que el sector lleva sufriendo en los últimos años “de forma sistemática” una fuga de cerebros. “Los chavales son víctimas de no tener la posibilidad de desarrollar sus capacidades profesionales en España”, asegura.

## Bilbao, centro de formación

La Cámara de Comercio de Bilbao y DigiPen USA presentaron el 30 de abril de 2009 el proyecto “DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao”, un centro de formación e investigación de alto rendimiento en programación y diseño de videojuegos, con el objetivo de impulsar y desarrollar en Euskadi un sector “emergente y en constante evolución”.

El primer centro de estudios DigiPen se fundó en Vancouver (Canadá) el año 1988 de la mano de Claude Comair, responsable de la creación de Nintendo Software Technology Corporation en Redmond (Estados Unidos), una compañía subsidiaria de la multinacional japonesa Nintendo.

Durante su carrera profesional Comair ha estado implicado en el desarrollo de una decena de videojuegos tanto para la compañía nipona como para empresas independientes (third parties). Posteriormente, DigiPen Institute of Technology se trasladó a Redmond, donde se ha convertido “en la primera escuela en todo el mundo en ofrecer un programa universitario sobre programación y animación de videojuegos”.

El acuerdo firmado entre la Cámara de Comercio de Bilbao y DigiPen USA prevé la integración de la capital vizcaína dentro de la red del centro de formación privada norteamericano, con el objetivo de “preparar a los alumnos para que desde el primer día estén en disposición de integrarse en un equipo de trabajo en una empresa desarrolladora de videojuegos”, se asegura desde la Cámara. De esta forma, el centro bilbaíno se convertiría en la primera implantación de DigiPen en Europa, sumándose a los centros que la universidad privada tiene en Singapur y Estados Unidos.

DigiPen Institute of Technology-Bilbao abarcará tres ámbitos de actividad como

son “la conformación de un nuevo sector productivo en este ámbito, lo que lleva con ello el fomento de la creación de nuevas iniciativas empresariales, el acogimiento de esas iniciativas, la promoción de las políticas que permitan hacer de Bilbao, Vizcaya y Euskadi un polo de atracción de este tipo de empresas”. “Nuestra pretensión es que cada vez se fabriquen más videojuegos en España y en Europa y que esto pueda hacerse teniendo los mejores profesionales del mundo”, sostiene el ex director gerente de la Cámara de Comercio de Bilbao y máximo responsable del proyecto en la capital vizcaína, Juan Luis Laskurain. Considera que “los cursos pueden servir como movimiento tractor para un sector que está empezando en Euskadi. Es un sector de actividad muy potente que aquí tiene un margen de desarrollo impresionante. Hay que ayudarle a través de la gente”.

Ciencias y Arte Digipen Institute of Technology ofrece actualmente en Estados Unidos cinco licenciaturas y un master. Aunque el objetivo final es trasladar estas disciplinas al centro bilbaíno, durante el primer año sólo se ofrecerán las licenciaturas “Simulación interactiva en tiempo real”, dentro de la rama de Ciencias, y “Bellas Artes en producción y animación”, en el ámbito de las Artes, con una duración de cuatro cursos cada uno. La oferta se irá ampliando en el futuro acorde a la demanda del mercado y los alumnos.

En este sentido, Laskurain prevé que en el horizonte de cinco o seis años, DigiPen Bilbao disponga de alrededor de 400 alumnos. Esto obligaría a la Cámara a trasladar los cursos de DigiPen a una nueva ubicación “de entre 5.000 y 7.000 metros cuadrados de capacidad” que estaría situada en el entorno del Gran Bilbao.

Actualmente existen pocas empresas receptoras de estos futuros programadores y diseñadores de videojuegos, y las compañías españolas con presupuestos de más de un millón de euros se cuentan con los dedos de las manos. Mercury Steam, Pyro Studios, Virtual Toys, Péndulo Studios son algunos de estos ejemplos. El resto sobrevive gracias a productos y aplicaciones para plataformas pequeñas dirigidas a terminales móviles (iPhone), Nintendo DS y Wii “donde los costes de producción son mucho menores”, explica el project manager de la compañía gala Ubisoft, David Darnés. La radiografía del sector es la de un entorno basado en “pymes o proyectos de empresas muy incipientes y con pocos recursos”, que están “abocados a tener éxito en un periodo muy corto de tiempo y si no lo consiguen, desaparecen”, se lamenta el secretario general de la patronal Adese.

Sin embargo, las multinacionales instaladas en España, como Sony, Microsoft, Nintendo, Electronic Arts y Ubisoft, han mostrado su satisfacción por el proyecto [DigiPen Bilbao](#). “Estas iniciativas son siempre bien recibidas por los desarrolladores de videojuegos ya que son necesarias para seguir generando valor en nuestra industria”, valora Juan José González de Electronic Arts.

De la misma opinión es Roberto López, responsable de desarrollo local de Sony Playstation. “Nos parece muy interesante [...]. Hay potencial, hay un mercado y hay gente dispuesta a hacer videojuegos. Lo que pasa es que no tienen la formación ni los medios para desarrollarlos”. David Darnés, de Ubisoft, destaca la dificultad que tiene la compañía gala en la búsqueda de profesionales en España. “Ahora la situación ha cambiado levemente. Antes teníamos que recurrir a otros países para encontrar gente con cinco o seis años de experiencia”

Los promotores de Digipen Institute of Technology-Bilbao no cierran ninguna puerta al futuro laboral de sus alumnos y defienden que al finalizar sus estudios “potencialmente” podrían trabajar en otros sectores ajenos al desarrollo de videojuegos como son las Tecnologías de la Información y Comunicación, simulaciones y gráficos por ordenador, Inteligencia Artificial, redes o programación, simulación, realidad virtual, aeronáutica y automoción. En este

sentido, mantienen convenios de colaboración con Boeing y Renault.

La sociedad creada para llevar a cabo este proyecto está participada en un 51% por DigiPen y un 49% por la Cámara de Comercio, con un capital "mínimo" de 4.000 euros. Sin embargo, la Cámara tiene aprobada una aportación mayor al capital a medida que el proyecto vaya tomando cuerpo, que podría llegar hasta 500.000 euros, y que se sumaría a la aportación del [DigiPen](#)

---