

# EL MODELO EUROPEO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

PROYECTO EDITORIAL  
VIDEOJUEGOS

*Serie*  
PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

Coordinador:  
Luis Navarrete Cardero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) vela por el respeto de los citados derechos.

# EL MODELO EUROPEO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

José Patricio Pérez Rufí



Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**  
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Ilustración de cubierta: Fernando Vicente

© José Patricio Pérez Rufi

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.  
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid  
Teléfono: 91 593 20 98  
<http://www.sintesis.com>

ISBN Editorial Síntesis: 978-84-907709-5-5  
Depósito Legal: M. 2.477-2015

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

# Índice

<i>Introducción</i> .....	7
<b>1. <i>La industria del videojuego.</i></b>	
<b><i>Consideraciones generales</i></b> .....	9
1.1. El mercado del videojuego en Europa .....	19
1.2. La cadena de valor .....	30
1.3. Desarrollo de software: ¿hay alternativa al oligopolio japonés y norteamericano? .....	37
<b>2. <i>Producción de videojuegos: modelos de financiación</i></b> .....	47
2.1. Financiación desde sectores privados .....	51
2.2. Las ayudas públicas .....	55
2.2.1. Ayudas públicas en España: primeros pasos .....	58
2.2.2. El programa Media .....	63
2.2.3. Acciones comunitarias en autocontrol: el Código PEGI .....	65
2.3. La búsqueda de alternativas en la financiación: <i>crowdfunding</i> y cultura colaborativa .....	66

<b>3. <i>Los principales países desarrolladores en Europa</i></b> .....	71
3.1. Reino Unido: líder europeo .....	71
3.2. Francia: de Infogrames a Ubisoft .....	93
3.3. Alemania: el videojuego como producto cultural ....	107
3.4. Italia: una producción irregular .....	117
<b>4. <i>El videojuego español</i></b> .....	127
4.1. El mercado del videojuego en España .....	127
4.2. La Edad de Oro del software español: mitos y realidades .....	132
4.3. Hacia un renacer del videojuego español .....	145
4.4. Evaluación del sector de la producción en España ..	170
4.5. El <i>gamer</i> español .....	177
<b>5. <i>El modelo nórdico: la próxima potencia del videojuego</i></b> .....	181
5.1. Desarrolladoras de videojuegos en los países nórdicos .....	185
5.2. Nokia: del sueño del juego para Symbian y N-Gage a la decepción .....	197
5.3. Cuando Nokia encontró a Microsoft: producción para Windows Phone 8 .....	203
<b>6. <i>Tendencias: un presente online y móvil</i></b> .....	207
6.1. Cambios en la cadena de valor .....	209
6.2. Producciones nacionales emergentes .....	215
6.3. Nuevas oportunidades del sector .....	228
<b><i>Bibliografía</i></b> .....	237