

EL PAPEL DINAMIZADOR DE LAS BASES DE DATOS EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA. EL CASO DE DEVUEGO: ESTRUCTURA, PRODUCCIÓN Y PERSPECTIVAS

ISAAC LÓPEZ REDONDO
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

La industria española del videojuego está formada por 655 estudios, de los cuales 415 están constituidos como empresas u otras formas jurídicas. Cataluña y Madrid son las comunidades autónomas que ejercen como motores del desarrollo en nuestro país, pues en ellas residen el 27,3% y el 24,4%, respectivamente, de las empresas del sector. Tras ellas se encuentran Andalucía (13,7%) y Comunidad Valenciana (10,4%), cifras que ponen de manifiesto la escasa homogeneidad en la distribución territorial de la industria, según el informe más reciente de la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (2020). A esta realidad, hemos de sumar el hecho de que el 86% de estas empresas facturan por debajo de los dos millones de euros al año, y el 61% del total de la industria tiene una facturación inferior a los 200.000 euros anuales. Tan solo el 4% de los estudios españoles tiene un volumen de negocio superior a los 10 millones de euros. En 2019, la industria del videojuego española recaudó 920 millones de euros.

Los retos actuales del sector son de diversa índole, si bien el acceso a la financiación es, probablemente, la mayor preocupación de los estudios. En un sector donde más de la mitad de las empresas tiene menos de cinco empleados, la principal opción para subsistir en el mercado es

la autofinanciación, a la que recurren el 55% de los estudios. El 42% de los mismos se plantean la opción de acceder a préstamos bancarios.

En este sentido, las principales demandas de la industria van dirigidas a la administración pública. Los estudios piden que se facilite el acceso a la financiación, poner en marcha más ayudas y más cuantiosas, así como ofrecer incentivos fiscales que permitan el crecimiento del sector.

Otro de los retos más importantes de la industria es la consolidación, ser capaces de crear un tejido empresarial suficientemente sólido. Muchos estudios reclaman una mayor internacionalización del videojuego español y han planteado la necesidad de contar con un *publisher* de referencia a nivel global que pueda actuar como puerta de entrada para que los productos creados en España puedan llegar más fácilmente a otras latitudes del planeta.

Por otro lado, el marketing sigue siendo una de las grandes asignaturas pendientes de la industria, pues el número de profesionales en este ámbito es todavía escaso. Se trata de una herramienta imprescindible para vender videojuegos en diferentes mercados. Atraer a nuevos usuarios y ganar visibilidad en mercados internacionales son otros de los objetivos recogidos en el citado informe.

Por su parte, la Asociación Española de Videojuegos (2020, p. 17) destaca la importancia de un sector que genera más de 9000 empleos directos y más de 23.000 empleos indirectos en España, con un impacto en la economía de 3.577 millones de euros.

Teniendo en cuenta la fisonomía de la industria española y los retos de futuro, el presente trabajo centra su mirada en el papel dinamizador que puede ejercer dentro de ella DeVuego, una web que alberga la principal base de datos sobre videojuegos españoles y que responde a una iniciativa sin ánimo lucro cuya razón de ser es contribuir a que las empresas del sector alcancen algunos de los retos señalados. Consciente de la importancia del trabajo realizado desde esta página web, la propia Asociación Española de Videojuegos (AEVI) calificó en 2018 a DeVuego como "una base de datos muy completa" y firmó un acuerdo para crear una pestaña orientada a profesionales, donde se destacaban festivales, ferias y ayudas nacionales y europeas. "Un lugar de encuentro donde

unificamos información necesaria para los estudios", destaca el informe publicado por la Asociación Española de Videojuegos (2018, p. 52).

2. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

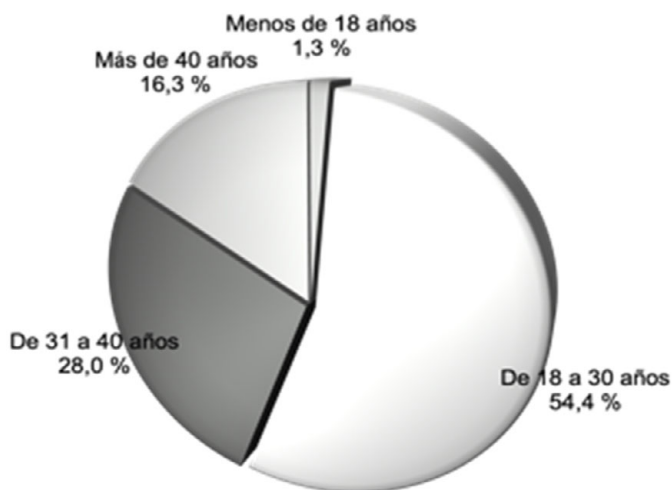
¿Puede una base de datos sobre videojuegos servir como elemento dinamizador para este sector de la industria española? ¿Qué percepción tienen sobre esta labor las personas que trabajan en la industria del videojuego o están vinculadas de algún modo a ella? Estas dos preguntas de investigación sirven como punto de partida para el presente trabajo. La finalidad del mismo es descriptiva y explicativa y se basa en un estudio de caso que busca obtener información de carácter cualitativo sobre el fenómeno estudiado: DeVuego, la principal base de datos sobre videojuegos españoles.

El estudio de caso responde a la necesidad de comprender o explicar un fenómeno y, como indican Wommer y Dominick (1996), es un método que ofrece el máximo aprovechamiento cuando el propósito del investigador consiste en obtener una profusa información sobre su tema de estudio. Este estudio de caso se apoya en una entrevista abierta o no estructurada realizada a su fundador y director, Yova Turnes. Este tipo de técnica suele plantearse a especialistas, directivos, o a personas, en definitiva, que conozcan con detalle y exhaustividad una determinada cuestión (Eiroa y Barranquero, 2017, pp. 67-68). Para llevar a cabo esta entrevista, el entrevistadorelabora una lista de aspectos clave necesarios para cumplir los objetivos, sin que las preguntas tengan que seguir el orden de un cuestionario formalizado. Además, las respuestas se obtienen en un clima informal de diálogo y admiten explorar las temáticas nuevas que surgen a raíz de la conversación mediante la introducción de preguntas no previstas en el guion inicial. La entrevista a Yova Turnes fue realizada por vía telefónica el 13 de noviembre de 2021.

Otra de las herramientas empleadas dentro de esta investigación ha sido la encuesta, que podría definirse como una técnica cuantitativa que intenta medir hechos, opiniones, actitudes y comportamientos de la población (Eiroa y Barranquero, 2017, p. 42). La encuesta ha sido realizada de manera telemática a jugadores, periodistas y profesionales de

la industria con objeto de valorar la utilidad y la calidad del trabajo que DeVuego lleva a cabo. En total se han realizado 307 encuestas entre el 21 de noviembre y el 16 de diciembre de 2021 a partir de un muestreo no probabilístico. La muestra está compuesta por 254 hombres (82,7%) y 53 mujeres (17,3%). El gráfico 1 muestra los rangos de edad de las personas encuestadas.

GRÁFICO 1. Edad de las personas encuestadas.



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, la tabla 1 refleja la vinculación de los encuestados con el mundo del videojuego.

TABLA 1. Principal vinculación con el mundo del videojuego

Vinculación	Nº	Porcentaje
Exclusivamente aficionado y/o consumidor de videojuegos	157	51,1 %
Trabajo en algún medio de comunicación especializado en videojuegos o soy investigador académico	62	20,2 %
Trabajo en un estudio de desarrollo o en alguna empresa o institución vinculada de algún modo a la industria del videojuego (distribuidora, tienda, editorial...)	88	28,7 %
Total	307	100 %

Fuente: Elaboración propia

En definitiva, el presente trabajo persigue dos objetivos:

- Analizar la estructura, organización, los procesos de trabajo y la producción de la web DeVuego, la principal base de datos que de videojuegos desarrollados en España.
- Evaluar el papel dinamizador de esta web en función de los retos marcados por la propia industria española.
- Valorar el impacto del trabajo realizado por DeVuego teniendo en cuenta las opiniones de personas vinculadas al sector del videojuego.

3. RESULTADOS

3.1. CRONOLOGÍA, ESTRUCTURA Y PROCESOS PRODUCTIVOS EN DEVUEGO

Creada en el año 2013, DeVuego constituye la principal base de datos sobre videojuegos españoles, elaborada de forma altruista, y cuyo acceso en internet es abierto y gratuito. Su creador, Yova Turnes, es un apasionado de la informática, a la que dedica gran parte de su tiempo libre. Otra de sus aficiones es escribir artículos sobre videojuegos en medios especializados. La idea de crear esta página websurgió precisamente a raíz de la elaboración de uno de estos textos:

Un día se me ocurrió escribir un artículo sobre videojuegos españoles. Quería ver qué videojuegos se habían desarrollado recientemente, qué proyectos había en mente, y me puse a investigar. Mi sorpresa fue que al buscar información en internet apenas pude encontrar nada. Encontré mucha información sobre la llamada Edad de Oro del software español, años ochenta y noventa, los ocho bits... pero más allá de eso había un vacío. Había información suelta que encontraba en las revistas digitales de videojuegos, pero no había un lugar al que acudir para informarte de todo lo que se estaba desarrollando en España. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

Yova Turnes ya había iniciado previamente un proyecto de base de datos relativo a doblaje de videojuegos, así que aprovechó el trabajo realizado a nivel técnico hasta entonces para crear DeVuego. Para ello, recopiló información de cualquier fuente posible y empezó a incluir videojuegos en esta nueva base de datos, con los años ochenta como

punto de partida, pues había mucha información sobre esta década disponible en internet. Páginas como Moby Games⁸⁴ o Computer Emuzone⁸⁵ sirvieron como referencia para crear DeVuego. La principal motivación era crear un instrumento que pudiera contribuir al crecimiento de la industria del videojuego en España:

El hecho de que la base de datos que empecé fuera sobre videojuegos españoles tiene que ver un poco con la idea de apoyar el entorno en el que me muevo y conozco más de cerca, e incluso llegar a formar parte de él, con el espíritu de que recopilando esa información y difundiéndola podría ayudar, de alguna manera, a la gente que se dedica a esto. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

Yova Turnes empezó a diseñar la web en febrero de 2013. En el mes de junio de ese mismo año comenzó a estar operativa. Desde entonces se dedicó a enviar correos electrónicos a muchos estudios españoles para pedirles información sobre sus juegos y así poder incluirlos progresivamente en la base de datos. Poco a poco esta demanda de información tomó un sentido inverso y fueron los estudios los que empezaron a interesarse por estar presentes en DeVuego. Además de datos sobre sus producciones, las empresas les enviaron códigos promocionales de sus juegos con el objetivo de que pudiera probarlos y publicar críticas o reseñas de los mismos en la web. De este modo, pese a que la base de datos no estaba orientada a estos fines, surgió la idea de crear un blog en el que pudieran publicarse este tipo de textos. Era diciembre de 2013. A partir de ahí, se abrieron las puertas a todas aquellas personas que quisieran colaborar en el mismo. Uno de los primeros en unirse a este nuevo proyecto fue Gregorio «Goyo» Espinar, que en la actualidad ejerce como jefe de redacción. Otros de los habituales son Javier Larrea o Américo Ferraiuolo. A ellos se suma una plantilla de 20 o 30 colaboradores que con mayor o menor regularidad aportan contenido al blog. El mantenimiento y la actualización de la base de datos queda exclusivamente en manos de Yova Turnes.

En diciembre de 2014 se crean los premios DeVuego como un instrumento añadido para la promoción de los videojuegos españoles. En un

⁸⁴<https://www.mobygames.com/>

⁸⁵<https://computeremuzone.com/>

principio se premiaban únicamente videojuegos, pero conforme la web ha ido incorporando más secciones, se han ampliado las categorías y los galardones han ganado más relevancia, sobre todo a partir de 2018, como reconoce Turnes. Estos premios se deciden por votación popular y se anuncian a principios de cada año.

En noviembre de 2015 nace la sección DeVuego ES_COR, un agregador de los análisis de videojuegos publicados en prensa. «Códice» comienza su andadura en 2016 como un apartado de la base de datos dedicado expresamente a libros sobre videojuegos escritos por autores españoles. Otra sección específica de la base de datos es la que centra su mirada en la prensa española, creada en mayo de 2017. Así describe su proceso de gestación el creador de esta:

Fue un trabajo que se hizo casi sin querer, puesto que estábamos incorporando las críticas o análisis de videojuegos publicados por los medios y paralelamente fuimos incorporando dichos medios. A partir de ahí hemos decidido crear esa sección especializada ya que teníamos muchos medios clasificados, decidimos incluir más información: qué gente participa en esos medios, si se trata de un podcast, información de cada episodio... Tenemos una parte algo estancada en la que queremos incluir también todas las revistas, cada número; hay una parte que se llama Score, donde se recopilan las críticas, algo que hemos hecho inspirándonos en Metacritic para ver de un vistazo que nota media están recibiendo los lanzamientos, y eso gusta mucho a los usuarios pero también a los desarrolladores. Es una de las partes que más valoran, la de poder ver qué críticas están recibiendo, clasificadas por países y plataformas. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

En junio de 2017 DeVuego incorpora un calendario de eventos, tanto de aquellos que ya se han celebrado como de aquellos que están por celebrar dentro de la industria del videojuego. Asimismo, la última sección creada en octubre de 2021 dentro de la base de datos tiene que ver con los esports:

Es un tema que siempre me había interesado, pero no conocía demasiado, lo tenía en la recámara, y últimamente sí que me he centrado mucho en ello. He podido empezar a crear una base de datos con algo de criterio: me he enterado de cómo funciona, cuáles son las competiciones, cómo son los equipos, jugadores... Ahora ya está activa y hemos empezado a promocionarla. A día de hoy es uno de los grandes temas por todo lo que conlleva: el dinero que generan, la cantidad de gente que mueve... muchos antiguos jugadores permanecen de

espaldas a ese mundo, que es nuevo y distinto. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

De forma paralela, DeVuego utiliza otros canales de comunicación añadidos. El principal es el podcast, disponible para su escucha en las plataformas iVoox, iTunes y Spotify. De forma mensual un episodio específico bautizado como DeVCast repasa los lanzamientos a los que el equipo del programa ha podido jugar; Del1 al69 se emite cada dos meses aproximadamente para recomendar videojuegos recopilados en la base de datos con notas medias inferiores a 70; con frecuencia trimestral se publica un podcast retro dedicado a videojuegos españoles clásicos; además de otros episodios llamados DeVtripando que constituyen un monográfico, analizan de forma pormenorizada un videojuego o incluyen una entrevista. Por otra parte, Twitch es una plataforma utilizada de manera puntual, sin una frecuencia establecida, para jugar en directo a videojuegos españoles o bien para charlar con gente de la industria. YouTube se usa principalmente como repositorio de los contenidos realizados en directo para Twitch, aunque también con algunos contenidos específicos, como la serie de entrevistas «Las Personas tras el Videojuego», conducidas por Jorge «Kunda» Da Silva o *unboxings* a cargo de Javier Larrea.

Las redes sociales son gestionadas fundamentalmente por Yova Turnes, con el apoyo de Gregorio Espinar y Javier Larrea. La más utilizada es Twitter, con más 9.000 seguidores en el momento en que se redactan estas líneas, donde se publica a diario tanto contenido relativo al blog como datos, comentarios, comunicados o promociones de determinadas iniciativas. En Instagram, con más de 700 seguidores, se publica una o dos veces a la semana. Facebook, con 450 seguidores, se utiliza de forma puntual.

La financiación inicial de DeVuego corrió cargo de su propio creador, Yova Turnes, si bien en la actualidad la web recibe una pequeña aportación económica a través de Patreon que permite cubrir los gastos relativos a servidores y dominios. Por lo demás, el trabajo de su responsable y del resto de colaboradores no es remunerado:

Si pagáramos a toda la gente que colabora esto sería una empresa importante, puesto que el esfuerzo y el trabajo que hacen es fundamental. Pero todo es por amor al arte. Más allá de participar en un medio de comunicación dedicada a videojuegos, que es algo que a muchos ilusiona, hay una misión especial: la de apoyar el videojuego español. Y creo que toda la gente que colabora en DeVuego comparte la filosofía de querer ayudar a la industria de este país, aportar desinteresadamente su trabajo y, por supuesto, su cariño. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

3.2. LOGROS ALCANZADOS

El principal cometido de DeVuego es contribuir al crecimiento de la industria del videojuego en España, tal y como describe Yova Turnes, quien concibe la industria de esta manera:

Toda forma del ecosistema de los videojuegos, todos contribuyen al videojuego como cultura, como medio de expresión. Todos aportan algo: desde el que escribe un libro hasta el que organiza un evento de videojuegos y da cabida a desarrolladores, los propios desarrolladores, los esports, que también fomentan que los videojuegos sean un tema sobre el que hablar, aunque a veces el discurso se centre en lo económico, pero le dan relevancia al sector. Todos aportan algo. Todo guarda una relación. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

En palabras de Yova Turnes, la base de datos aporta información que puede ser útil para la prensa y que puede ayudar también a sacar adelante artículos de investigación académica. De hecho, son muchos los correos electrónicos que recibe solicitando información de esta naturaleza. Supone también un instrumento al servicio de los estudios de desarrollo para dar a conocer sus proyectos. En ese sentido, puede ser un apoyo para que cualquier estudio empiece a aparecer en Google o para que cualquier medio de comunicación consiga información sobre ellos.

En general, el recibimiento de los estudios ha sido muy bueno, sobre todo porque la mayoría son estudios muy pequeños, y la sensación que nos llega es de cariño a nuestro proyecto, de buenas vibraciones, de que supone una aportación positiva. La inmensa mayoría de estudios ve con buenos ojos que exista una plataforma de estas características. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

El blog de DeVuego trata de cubrir también un vacío informativo existente en torno a los videojuegos españoles en los grandes medios

especializados, centrados en las grandes producciones. En la actualidad, este blog es el medio español que más videojuegos desarrollados dentro del territorio nacional ha analizado a lo largo del tiempo:

Creo que no hay una voluntad por parte de los medios españoles por dar a conocer videojuegos desarrollados en España, por lo general los medios no tienen la iniciativa. Si un juego español consigue, por uno u otro motivo, captar la atención de los grandes medios, estos le darán cobertura, pero por el mismo motivo que lo conseguirán videojuegos extranjeros. Es cierto que muchos estudios fallan en sus estrategias de comunicación, si es que las llegan a tener en muchos casos, pero considero que los medios de este país deberían poner algo de su parte para ayudar a sus compatriotas desarrolladores. En última instancia es un tema más de dinero. Nosotros somos un medio sin ánimo de lucro y para nosotros no es importante que un videojuego tenga más o menos relevancia mediática. Al contrario, precisamente lo que nos gusta es dar a conocer los pequeños juegos sin gran repercusión, y a menudo las escasas grandes producciones de nuestro país pasan a un segundo plano para nosotros. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

Con una finalidad promocional, DeVuego ofrece también, a través de las redes sociales, los videojuegos españoles que están de oferta en ese momento en cualquier tipo de plataforma. "Creemos que resulta bastante útil, porque este tipo de anuncios suelen hacerse bastante virales", asegura Yova Turnes.

Otros de los logros de DeVuego es el acuerdo alcanzado con la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), para oficializar esta base de datos, amén de haber recibido también alguna pequeña ayuda económica puntual. AEVI suele recurrir a DeVuego siempre que alguien solicita información sobre videojuegos españoles. La colaboración entre ambas entidades se ha plasmado también en la sección DeVuego Pro, dirigida a desarrolladores, pero paralizada en estos momentos, dado que están colaborando en un proyecto de mayor envergadura que no pueden develar. AEVI supone también un canal de comunicación con la Administración que ha fructificado en colaboraciones puntuales, como el proyecto de incluir todos los videojuegos españoles en la Biblioteca Nacional con objeto de preservarlos y que cualquiera pueda consultarlos en el futuro (Luna, 2021).

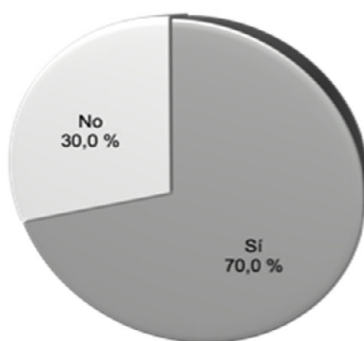
Respecto a la financiación, Yova Turnes considera que las vías son escasas al tratarse de un proyecto de nicho. La alternativa más viable sería, en su opinión, la financiación pública.

No hay un volumen de gente interesada en los videojuegos españoles como para generar un volumen de ingresos, ya sea a través de publicidad o patrocinio, que pueda llegar a mantener el proyecto. En ese sentido, lo veo inviable. La única vía sería que el Gobierno viese en el proyecto una herramienta interesante para la promoción de la cultura española y hubiera una financiación pública que pudiera cubrir los gastos. Si los grandes medios de comunicación en España difícilmente se logran mantener con cientos de miles de visitas, nosotros no podemos ni siquiera pensar en eso. (Turnes, Y., comunicación personal, 13 de noviembre de 2021)

3.3. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE VALORACIÓN SOBRE EL IMPACTO DE DEVUEGO EN LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS

El análisis de los datos obtenidos a partir de la encuesta revela que la mayoría de la muestra conocía la base de datos DeVuego antes de responder a este cuestionario, lo cual demuestra que la labor de esta web es ampliamente conocida entre aquellas personas que de un modo u otro están vinculadas a la industria del videojuego en España.

GRÁFICO 2. Antes de realizar esta encuesta, ¿conocías DeVuego, la base de datos sobre videojuegos españoles?

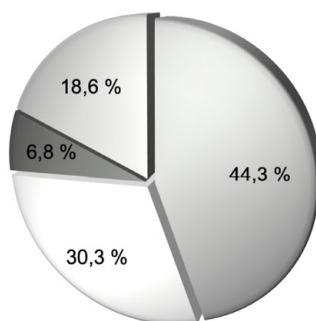


Fuente: Elaboración propia.

Respecto a la valoración de la muestra sobre el trabajo realizado por DeVuego, tres cuartas partes de los encuestados comparten, totalmente (44,3%) o en cierto modo (30,3%), la afirmación de que esta web sirve para dar a conocer a nuevos estudios españoles de desarrollo y nuevos videojuegos. El gráfico 3 refleja, además, que el 18,6% no tiene una opinión definida al respecto, mientras que 21 de los encuestados (6,8%) no comparten esta afirmación.

GRÁFICO 3. *¿En qué medida estás de acuerdo con la siguiente afirmación? La labor desarrollada por DeVuego sirve para dar a conocer a nuevos estudios españoles de desarrollo y nuevos videojuegos.*

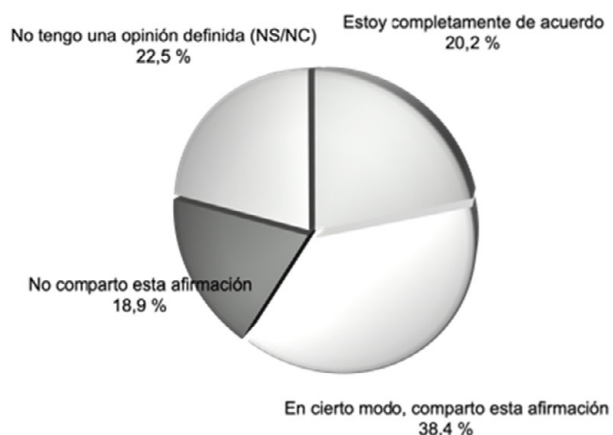
- Estoy completamente de acuerdo
- En cierto modo, comparto esta afirmación
- No comparto esta afirmación
- No tengo una opinión definida (NS/NC)



Fuente: Elaboración propia.

El consenso entre los encuestados es menor cuando se les plantea si DeVuego supone un estímulo para la venta de videojuegos españoles, aunque también es una mayoría la que considera certera esta afirmación, como queda patente en el gráfico 4. 62 personas (20,2%) están completamente de acuerdo con este planteamiento; 118 encuestados (38,4%) comparten en cierto modo la citada afirmación; 58 personas no están de acuerdo con ella (18,9%), mientras que 69 no tienen una opinión definida al respecto (22,5%).

GRÁFICO 4. *¿En qué medida estás de acuerdo con la siguiente afirmación?: Tanto la base de datos como la información publicada en el blog de DeVuego suponen un incentivo importante para la venta de videojuegos españoles.*



Fuente: Elaboración propia.

A tenor de los resultados, la utilidad de DeVuego como fuente de información para periodistas, investigadores académicos o personas interesadas en indagar en la cultura del videojuego español es la más valorada por los encuestados. Según puede observarse en el gráfico 5, más de la mitad de la muestra está completamente de acuerdo con la afirmación de que esta base de datos es una fuente de información excepcional (56%), además del 23,8% de los encuestados, que comparten en cierto modo esta afirmación.

GRÁFICO 5. *¿En qué medida estás de acuerdo con la siguiente afirmación?: La base de datos de DeVuego supone una fuente de información excepcional para periodistas, investigadores académicos o personas interesadas en indagar en la cultura del videojuego español*



Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, al analizar cada una de las secciones, más de la mitad de los encuestados (56,4%) considera la base de datos sobre videojuegos españoles la más útil e interesante de cuantas componen la web. El 21,4% de la muestra no tienen una opinión definida al respecto. La sección peor valorada es la base de datos sobre esports, pues como refleja la tabla 2, ningún encuestado considera que sea la de mayor utilidad para el usuario.

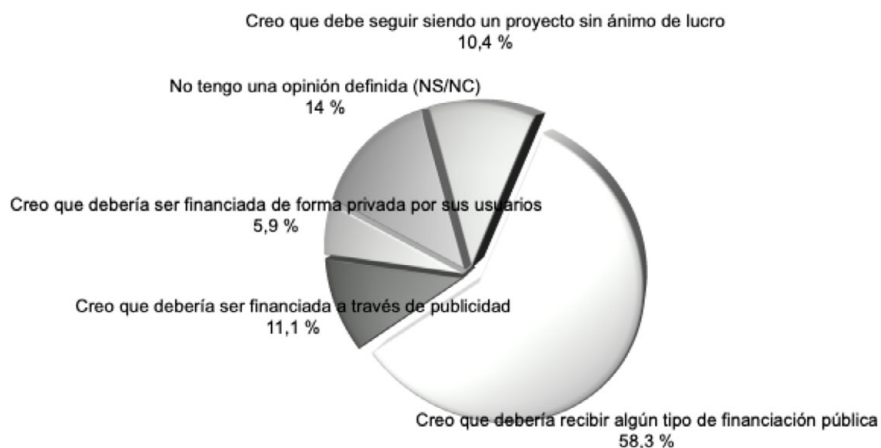
TABLA2. ¿Cuál de las grandes secciones de DeVuego te resulta más útil e interesante?

¿Cuál de las grandes secciones de DeVuego te resulta más útil e interesante?	Nº	Porcentaje
La base de datos sobre esports	0	0 %
La base de datos sobre eventos de videojuegos	10	3,3 %
El agregador de análisis o críticas de videojuegos en prensa	14	4,6 %
La base de datos de libros sobre videojuegos escritos por autores españoles	16	5,2 %
El blog, por sus noticias y artículos	28	9,1 %
No tengo una opinión definida (NS/NC)	66	21,5 %
La base de datos de videojuegos españoles	173	56,4 %
Total	307	100 %

Fuente: Elaboración propia.

Dado que se trata de una iniciativa altruista, ninguno de los miembros o colaboradores de DeVuego es remunerado por su trabajo. Tan solo un 10,4% de los encuestados cree que debería seguir siendo un proyecto sin ánimo de lucro, por lo que al analizar posibles vías de financiación que permitan profesionalizar la web, la mayoría de la muestra cree que debería ser la administración pública la que financie el proyecto (58,3%); la segunda vía de financiación preferida por los encuestados es la publicidad (11,1%), mientras que el 5,9% creen que deberían ser los propios usuarios los que sostengan la web con sus aportaciones económicas.

GRÁFICO 6. ¿Cuál debería ser la principal fuente de financiación para DeVuego?



Fuente: Elaboración propia.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El presente trabajo ha dejado constancia de la naturaleza altruista de este proyecto llamado DeVuego, cuya principal finalidad ha sido en todo momento contribuir al crecimiento de la industria española. La respuesta recibida de los pequeños estudios de desarrollo le ha permitido seguir creciendo y ampliar los contenidos de la web. En este sentido, cabe destacar la creación del blog, que surge como una demanda de las empresas más pequeñas del sector, interesadas en dar visibilidad a sus producciones en los medios de comunicación. Precisamente, DeVuego centra su atención de forma exclusiva en los videojuegos españoles, a diferencia de los grandes medios especializados, más interesados en difundir información de grandes producciones y llegar a un público masivo. Esta tarea informativa supone un apoyo a nivel de marketing para los pequeños estudios, una de las mayores carencias y retos a los que se enfrenta el sector del videojuego, donde más de la mitad de las empresas tienen menos de cinco empleados y donde escasea este tipo de perfil profesional. Los premios DeVuego, instaurados en 2014, suponen también una vía de promoción para los estudios y videojuegos españoles.

La creación de nuevas y variadas secciones dentro de la web responde no solo al trabajo continuo llevado a cabo en DeVuego, sino también a la manera en que su director, Yova Turnes, concibe la industria: como un ecosistema del que forman parte no solo los estudios de videojuegos, sino también la prensa, las editoriales, los organizadores de eventos o todo cuanto rodea a los esports. Todo ello ha motivado una estrecha relación establecida con la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) que se ha traducido en acuerdos de colaboración y en puntuales ayudas económicas. La financiación, sin embargo, sigue siendo una asignatura pendiente para la profesionalización del trabajo que se realiza en DeVuego. La alternativa más viable es la financiación pública.

Por otra parte, la mayoría de las personas que trabajan en el sector o que tienen alguna vinculación con el mundo del videojuego, conocían DeVuego antes de realizar el cuestionario planteado dentro de este trabajo de investigación. El 44,3% cree que la labor de esta web sirve para dar a conocer los nuevos juegos de estudios españoles que llegan al mercado. El 30,3% comparte en cierto modo esta idea. Sin embargo, no parece que la labor de difusión realizada desde este portal se traduzca en un incremento en las ventas para estas empresas. Al menos esta es la percepción del 20,3% de los encuestados.

Mucha más utilidad encuentra en ella investigadores académicos, periodistas y aficionados al videojuego en general, al considerarla una excelente fuente de información y conocimiento. Pese a su crecimiento y diversidad en contenidos, los encuestados valoran sobre todo la sección que motivó la creación de DeVuego, esto es, la base de datos sobre videojuegos españoles, donde se puede encontrar amplia información sobre títulos, estudios, desarrolladores, referencias en artículos de prensa, datos de ventas, etc.

En cuanto a las posibilidades de financiación, el 58,3% de los encuestados cree que la principal fuente de ingresos debería ser la Administración pública, una opinión que coincide con la del equipo de DeVuego, como ya hemos señalado. A tenor de los objetivos marcados dentro de este trabajo de investigación, podemos afirmar que las dos grandes contribuciones de DeVuego tienen que ver con la promoción de los pequeños estudios y como fuente de información sobre el sector

del videojuego. A este respecto, la presente investigación deja la puerta abierta a una nueva línea de estudio que sirva para constatar a nivel cuantitativo estas dos contribuciones.

5.REFERENCIAS

- Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. (2020). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos* [Archivo PDF] t.ly/WM4Y
- Asociación Española de Videojuegos. (2020). *La industria del videojuego en España. Anuario 2020*[Archivo PDF] t.ly/SjLf
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *La industria del videojuego en España. Anuario 2018* [Archivo PDF] t.ly/AQNp
- Computer Emuzone—Juegos de ordenador y consola | Abandonware y Emuladores. (s. f.). Recuperado 17 de noviembre de 2021, de <https://computeremuzone.com/>
- DeVuego BD | Base de Datos del Videojuego Español. (s. f.). Recuperado 10 de enero de 2022, de <https://www.devuego.es/bd/>
- Eiroa, M., & Barranquero, Alejandro. (2017). *Métodos de investigación en la comunicación y sus medios*. Síntesis
- Luna, J. A. (2021, febrero 20). *El plan de la Biblioteca Nacional para salvaguardar la historia del videojuego español: «El objetivo es que puedas jugar a una obra en 2051 sin problemas»*. ElDiario.es. https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/biblioteca-nacional-salvaguardar-historia-videojuego-espanol_130_7227869.html
- Video Games Database. Credits, Trivia, Reviews, Box Covers, Screenshots. (s. f.). MobyGames. Recuperado 17 de noviembre de 2021, de <https://www.mobygames.com/>
- Wimmer, R. D., & Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación. Una introducción a sus métodos*. Bosch Casa Editorial