

# LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2024

RESUMEN EJECUTIVO



Promovido por:



Con el apoyo de:



Promovido por:



Con el apoyo de:



Con la colaboración de:



Con el patrocinio de:



Tanto la presente Obra como todos sus contenidos están expresamente protegidos por derechos de propiedad intelectual, cuya titularidad ostenta la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). Algunos derechos reservados. Se permite la reproducción y comunicación pública de la presente obra sin un fin comercial o económico. Queda expresamente prohibida su distribución física y su transformación sin la expresa autorización previa de DEV. Si quiere ejercer cualquiera de los derechos no reconocidos en la presente Cláusula, diríjase a DEV a través del siguiente correo electrónico: [info@dev.org.es](mailto:info@dev.org.es).

## Introducción

Un año más, DEV, la Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, mantiene su compromiso con el sector al que representa publicando el Libro Blanco del Desarrollo español de videojuegos, el informe de referencia que analiza en profundidad el sector de los videojuegos en nuestro país y en el mundo.

El Libro Blanco, que este año cumple su undécima edición, se dirige a los estudios desarrolladores, a los profesionales actuales y futuros, a las entidades públicas y, también, a inversores privados nacionales e internacionales, así como a toda la sociedad en general, siendo una inmejorable herramienta para conocer en profundidad la industria y el mercado del videojuego en España y recabar toda la información posible para la toma de decisiones y la elaboración de planes de inversión y apoyo público de cara a los próximos años.

La repercusión del Libro Blanco en la sociedad española ha sido enorme, con más de 100.000 descargas de los informes electrónicos, centenares de impactos en medios (prensa, radio, informativos de televisiones públicas y privadas) e innumerables referencias en blogs, páginas web y participaciones o menciones en eventos del sector. Además, el Libro Blanco es el informe de referencia utilizado en universidades y escuelas de formación profesional para que los futuros profesionales entiendan la realidad del sector en el cual quieren emprender su camino laboral.

Todo Libro Blanco tiene como principal objetivo desgranar las demandas del sector al que se refiere. Por esta razón, este informe comienza con un listado de recomendaciones y propuestas al Gobierno con el fin de señalar los aspectos a mejorar o medidas a implantar para asegurar un futuro próspero y competitivo para nuestra industria.

A continuación, el informe analiza la industria española del videojuego, realizada gracias a la información aportada por los estudios españoles de desarrollo de videojuegos mediante una exhaustiva encuesta realizada durante el 2024.

La portada de esta undécima edición del Libro Blanco quiere celebrar la creciente presencia de elementos de la cultura española en nuestros juegos, lo que se refleja en tres personajes de tres juegos españoles publicados en 2024: la Repompa de Málaga de Flamenco! (Novelingo), Leucón de Songs of Steel: Hispania (Meteorbyte Studios) y el Penitente de Blasphemous II - DLC "Mea Culpa" (The Game Kitchen).

## Medidas para incentivar la economía de la industria española de desarrollo de videojuegos en 2025

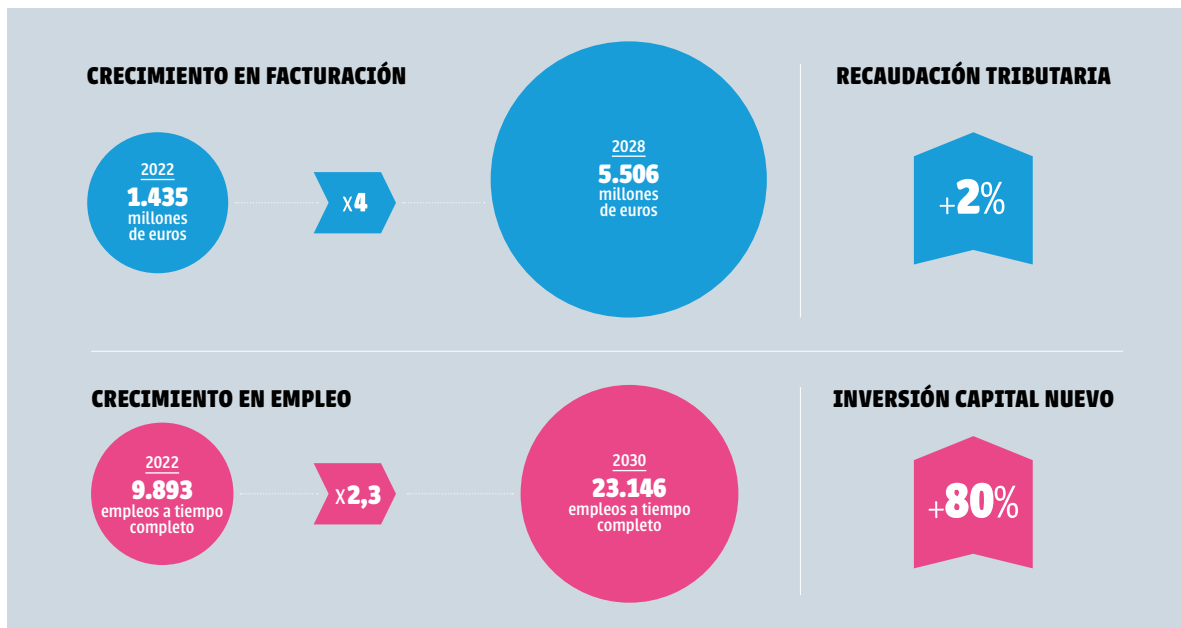
Después de once ediciones del Libro Blanco, la experiencia acumulada nos permite realizar un diagnóstico de la realidad del sector productivo español y formular una propuestas de medidas que, a priori, tendrían un efecto positivo para establecer y fortalecer el crecimiento de los estudios, consolidarlos, y favorecer una adecuada densidad en el sector, asegurando el desarrollo de nuevos proyectos.

Estas propuestas están dirigidas, por un lado, al gobierno del Estado y a las Comunidades Autónomas según sus competencias, así como a los principales operadores internacionales privados que comercializan sus productos en España.

### 1. Establecer un incentivo fiscal a la producción de videojuegos

La implementación de un sistema de deducciones fiscales a la inversión en producción de videojuegos es una medida necesaria para impulsar la entrada de inversores nacionales e internacionales en los proyectos de videojuegos desarrollados en España y cuya gran eficacia ha sido ampliamente demostrada en el sector audiovisual, incluida la animación y los efectos visuales

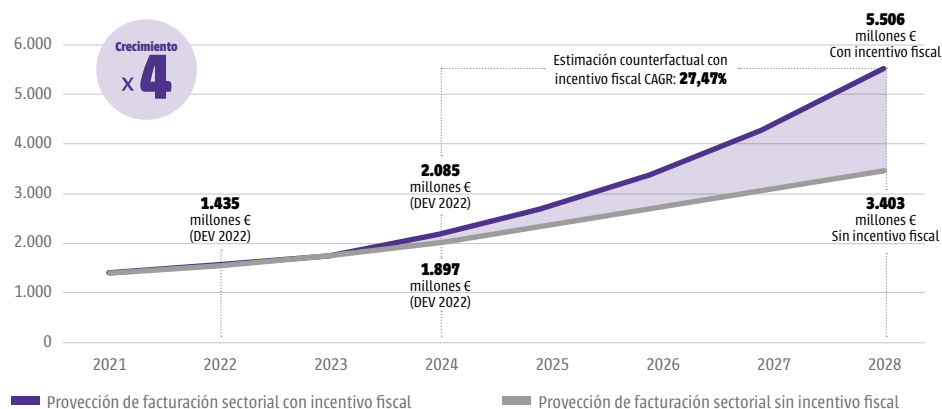
**MAGNITUDES PRINCIPALES.** La hipótesis de trabajo planteada en el presente informe demuestra que el impacto positivo y directo de una **desgravación fiscal del 20% en el impuesto de sociedades** en el sector de la producción de videojuegos, generaría en España los siguientes **resultados**:



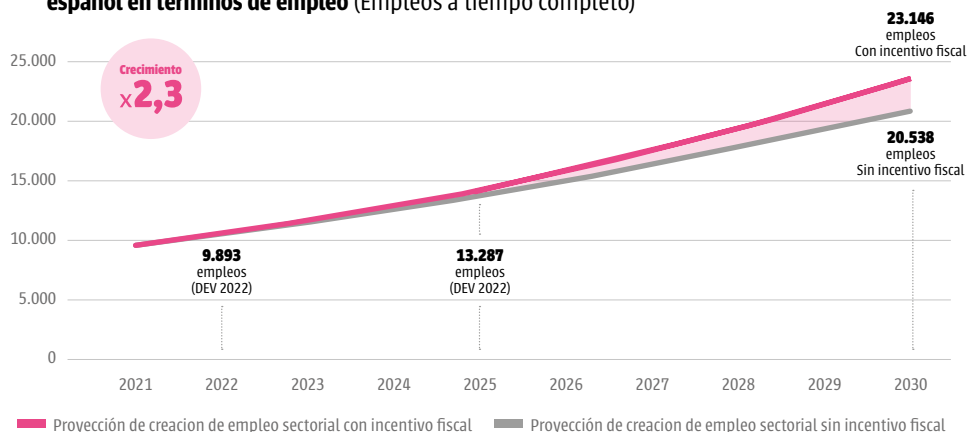
(fuente: DEV, Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos, <https://dev.org.es/incentivofiscal>)

- a. ¿Qué hacer?** Modificar el artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades para incorporar un nuevo apartado 4 con el objeto de que la industria del videojuego cuente con los incentivos fiscales para la producción y la captación de proyectos internacionales, tal como ya recibe la industria audiovisual, las artes escénicas y la música en vivo. También proponemos modificar el apartado 7 del artículo 39 de la Ley de Impuesto sobre Sociedades para que, al igual que otros sectores de la cultura, cuente con deducciones fiscales para los contribuyentes que participen en la financiación de producciones españolas de videojuegos.
- b. ¿Por qué?** Los principales países europeos de nuestro entorno (Francia, Italia, Bélgica, Países Bajos y Reino Unido) han implementado esta medida, que está aumentando el número de producciones, atrayendo a grandes inversiones y estableciendo un efecto multiplicador importante.
- c. ¿Qué impacto está previsto?** Según el informe *Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos*, la implementación de la deducción fiscal para las inversiones en proyectos de desarrollo de videojuegos permitiría multiplicar por cuatro la facturación del sector, y doblaría el empleo de calidad, ya que hace a nuestro país más atractivo a nivel de sector global para la llegada de capital especializado, así como, que el capital generalista sienta un mayor interés por los incentivos fiscales a la inversión.

#### ■ Aplicación de incentivos fiscales del Modelo Reino Unido al caso español en términos de facturación (modelo de extrapolación lineal)



#### ■ Aplicación de incentivos fiscales del Modelo Reino Unido al caso español en términos de empleo (Empleos a tiempo completo)



(fuente: DEV, *Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos*, <https://dev.org.es/incentivofiscal>)

## 2. Dar continuidad a los planes de apoyo a la industria española de desarrollo de videojuegos

- a. ¿Qué hacer?** Mantener las líneas de apoyo que se pusieron en marcha en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, incrementando la dotación presupuestaria; y crear nuevas líneas necesarias:
- 1. Ayudas públicas para la promoción del sector del videojuego y de otras formas de creación digital.** Estas ayudas en forma de subvención, convocadas por el Ministerio de Cultura y dotadas en 2024 con un presupuesto de cinco millones de Euros, se dirigen a proyectos del sector del videojuego, así como a programas de incubación, mentorización o aceleración y a los eventos profesionales y las exposiciones culturales.
  - 2. Ayudas para proyectos de I+D empresarial de aplicación a los ámbitos de audiovisual y de los videojuegos,** convocadas por el CDTI en 2023 y dotadas con 30 millones de euros en forma de subvención.
  - 3. Promover la inversión público-privada a través de los instrumentos ya existentes:** Impulsar el esquema de colaboración público privada para el crecimiento, desarrollo e internacionalización de las empresas españolas de desarrollo de videojuegos a través de la línea Capital Riesgo - Axis de ICO, o a través de los instrumentos a la inversión y financiación de la Sociedad Española para la Transformación Tecnológica, SETT.
- b. ¿Por qué?** Las convocatorias en 2023 y 2024 fueron un éxito de participación y demostraron la alta demanda en la industria. Es necesario, por ello, mantener la apuesta subiendo los presupuestos para dar respuestas a las necesidades de crecimiento del sector.

Los estudios de nueva creación tienen muchas dificultades de acceso a la financiación comercial, ya que no disponen de un historial crediticio que de confianza a la banca. Es necesario que en estas etapas previas a su consolidación se apliquen criterios de flexibilidad en el análisis de riesgo.

- c. Impacto:** Establecer un sistema estable de acompañamiento para impulsar el crecimiento y consolidación de las pequeñas y micro empresas y la puesta en marcha de nuevos proyectos; impulsar el desarrollo de tecnología propia; ofrecer orientación profesional a los nuevos proyectos de emprendimiento en el sector; favorecer la aplicación de tecnologías y herramientas del videojuego a las demás industrias, a la educación y al sector público; impulsar la inversión en el capital de las empresas

## 3. Fomentar la incorporación laboral de jóvenes profesionales, con especial atención a la mujer

- a. ¿Qué hacer?** Poner en marcha iniciativas para facilitar la realización de prácticas curriculares en empresas. Establecer bonificaciones en las cuotas de la Seguridad Social para nuevos empleos de profesionales de alta cualificación. Poner en marcha ayudas para la contratación y formación de perfiles *junior* en las PYME del sector. Diseñar cuotas de Seguridad Social para profesionales autónomos que tengan en cuenta los largos periodos de producción sin facturación ni ingresos. Fomentar en las empresas del sector planes de igualdad que impulsen la contratación de mujeres y su crecimiento profesional en igualdad de condiciones.
- b. ¿Por qué?** La actual oferta de empleo y de prácticas curriculares es insuficiente para cubrir la gran cantidad de estudiantes de grados y postgrados en videojuegos. Las empresas necesitan mecanismos para facilitar la inserción laboral. También se necesitan mecanismos para aquellos profesionales que ejercen su actividad como autónomos, ya que un ciclo de producción puede fácilmente superar los dos años. Además, la presencia de la mujer en la industria sigue siendo un reto, ya que el empleo femenino solo alcanza el 26 %, lo que contrasta con el equilibrio que hay en cuanto a *gamers* (el 50,4 % son mujeres). El 45 % de los estudios reconocen tener problemas para cubrir perfiles profesionales más especializados.

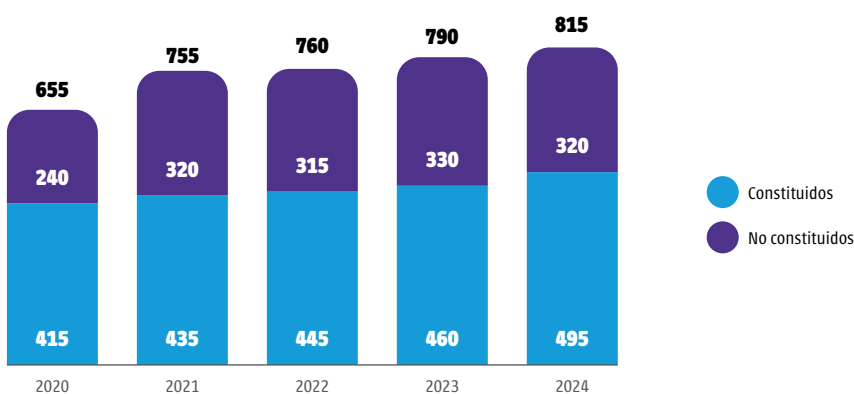
- c. Impacto:** Más contratación de profesionales junior y una mayor salida laboral frente a la alternativa de emprendimiento sin suficiente vocación y conocimiento empresarial por falta de oportunidades profesionales. Más oportunidades de prácticas en empresas, lo que incrementa la profesionalización y empleabilidad de los estudiantes. Incremento de profesionales femeninas en la industria en igualdad de condiciones laborales.

#### 4. Incentivar un sistema de reinversión de las multinacionales en el videojuego español

- a. ¿Qué hacer?** Promover el compromiso de las empresas que distribuyen videojuegos físicos y digitales en nuestro país, para que establezcan voluntariamente compromisos de inversión en producción nacional de videojuegos.
- b. ¿Por qué?** El mercado español de videojuegos es el quinto de Europa. Sin embargo, de los 20 juegos más vendidos en España, ni uno solo de ellos ha sido producido en nuestro país. Gracias a la potencia de España como mercado, invitamos a las distribuidoras internacionales a comprometerse más con la sociedad, reinvertiendo una pequeña parte de su facturación en un apoyo decidido al videojuego producido en España.
- c. Impacto:** Una reinversión del 5 % de la facturación bruta de las distribuidoras internacionales podría generar una bolsa de hasta 100 millones de euros que se destinarían a producir videojuegos en España.

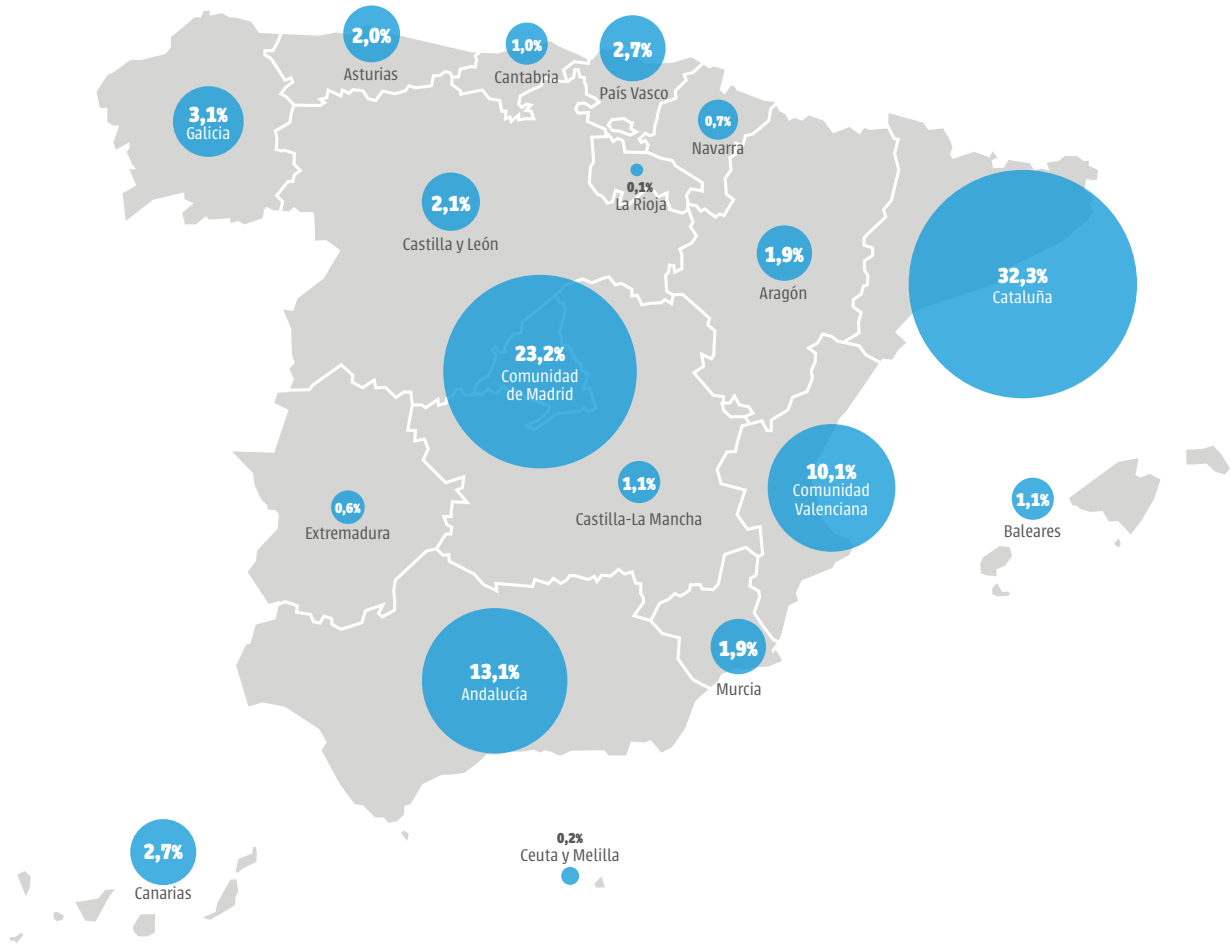
### Composición empresarial

En España tenemos 815 estudios activos de desarrollo de videojuegos. De ellos, 495 están constituidos como empresa y 320 todavía no lo han hecho aunque están desarrollando algún tipo de producto. Además de los 495 estudios constituidos como empresa en activo, hemos detectado 175 estudios sin actividad.

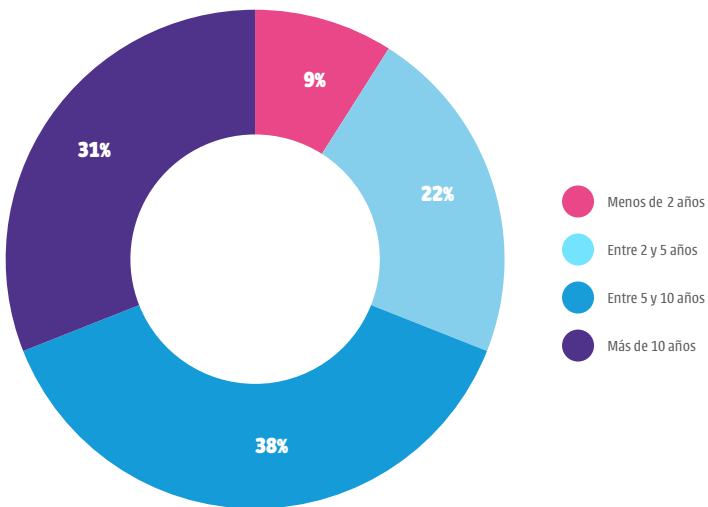


Cataluña (32%) y Madrid (23%) dan cobijo a más de la mitad de la industria en España. Andalucía (13%) y La Comunidad Valenciana (10%) se mantienen a una distancia considerable. El resto de comunidades autónomas apenas acogen al 3% de los estudios.



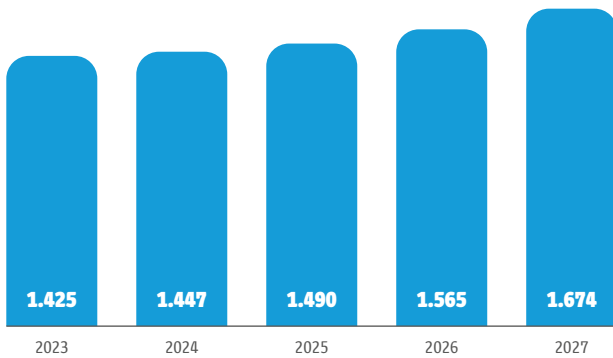


El 69% de los estudios tienen más de cinco años de vida, tres puntos más que el año pasado, dato que refuerza la consolidación de los estudios en nuestro país.

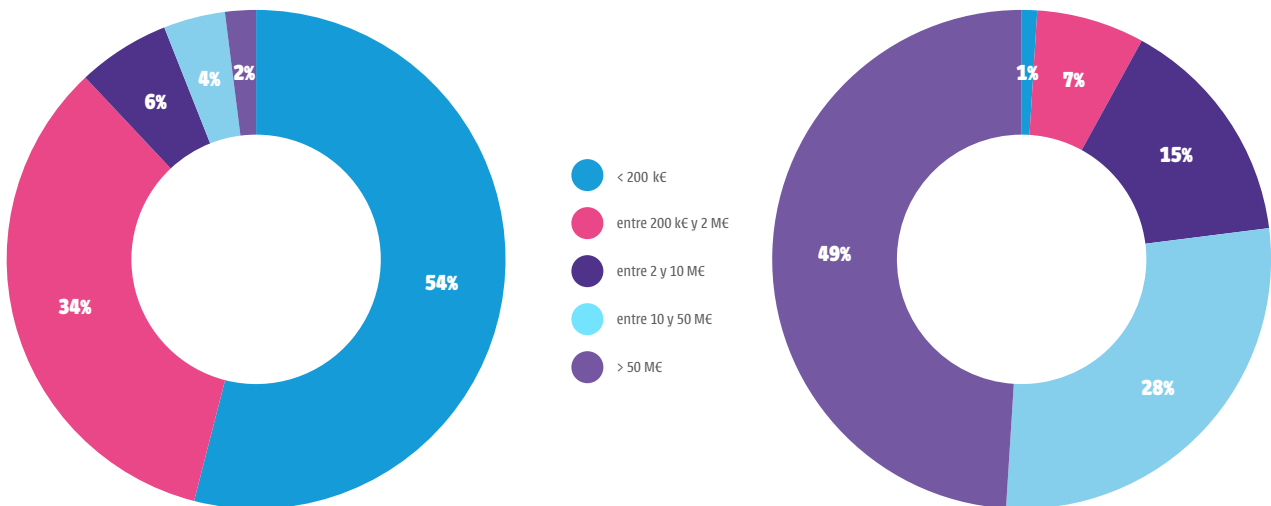


## Facturación y empleo del sector

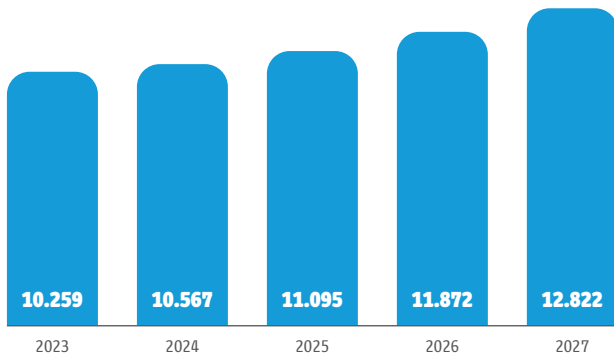
El videojuego español facturó 1.425 millones de euros en 2023, una subida del 3,1% respecto a 2022. El 53% de dicha recaudación corresponde a Cataluña. Se prevé un crecimiento agregado del 4,1% hasta 2027, año en el que se estima una facturación de 1.674 millones.



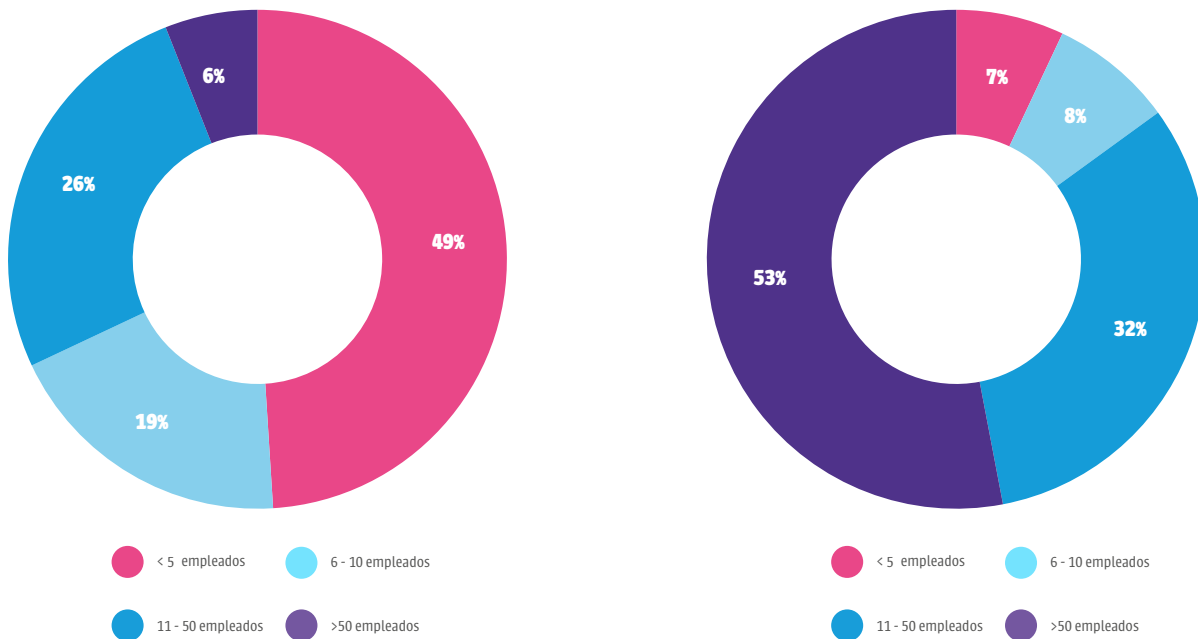
Los estudios que facturan menos de 200.000 euros al año suponen el 54% del censo de empresas pero su facturación apenas supone el 1% del total del sector. En cambio, los estudios que facturan más de 50 millones al año representan el 2% del total de empresas pero su facturación supone prácticamente la mitad (49%) del total de la industria. Si a este grupo sumamos el de estudios que facturan entre 10 y 50 millones al año, que representa al 4% de las empresas y supone el 28% de la facturación, nos encontramos que los estudios que facturan más de diez millones al año son responsables de más de dos tercios (77%) de la facturación en nuestro país.



El sector en España generó 10.259 puestos de trabajo directo en 2023, una subida del 10% respecto al año pasado, con un 89% de contratos indefinidos. Cataluña congrega el 50% de los trabajadores del país y la presencia de mujeres en los estudios se mantiene estable en el 26%, algo por encima de la media europea, que se sitúa en un 24,4%. Para el período 2023-2027, estimamos una tasa de crecimiento agregado para el periodo del 5,7%.

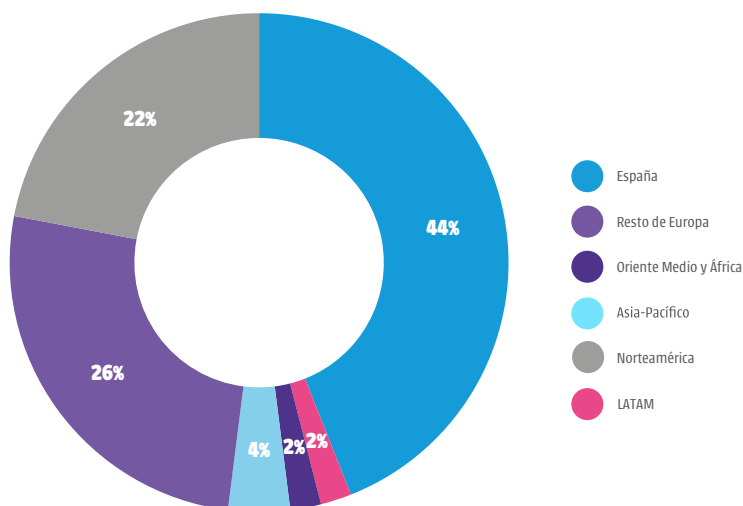


Observamos una tendencia hacia la mayor concentración del empleo en las grandes empresas. A pesar de que las empresas que tienen más de 50 empleados en plantilla solo representan el 6% del total, son las responsables de generar más de la mitad (53%) de los puestos de trabajo en el sector.



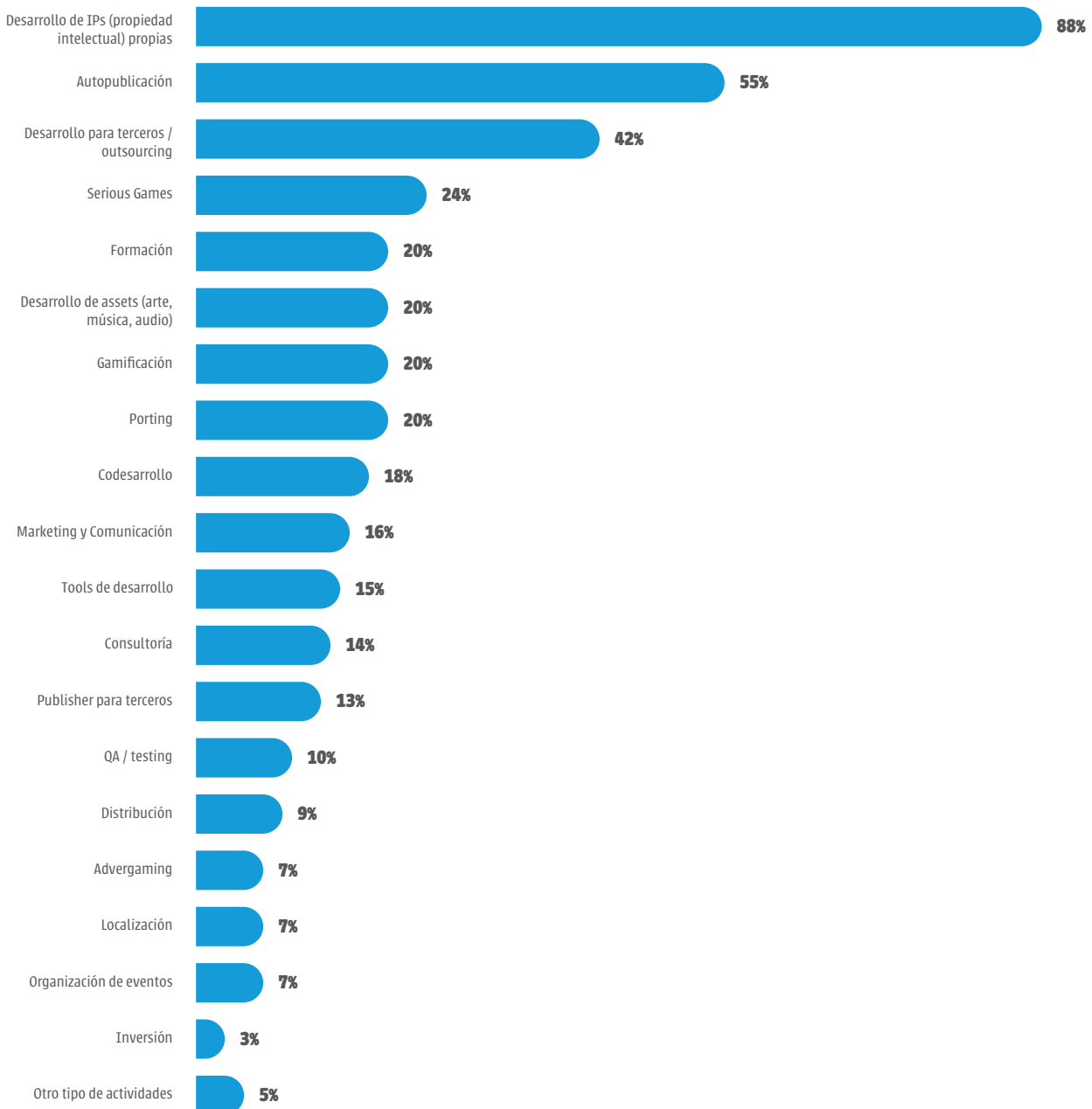
## Actividad internacional

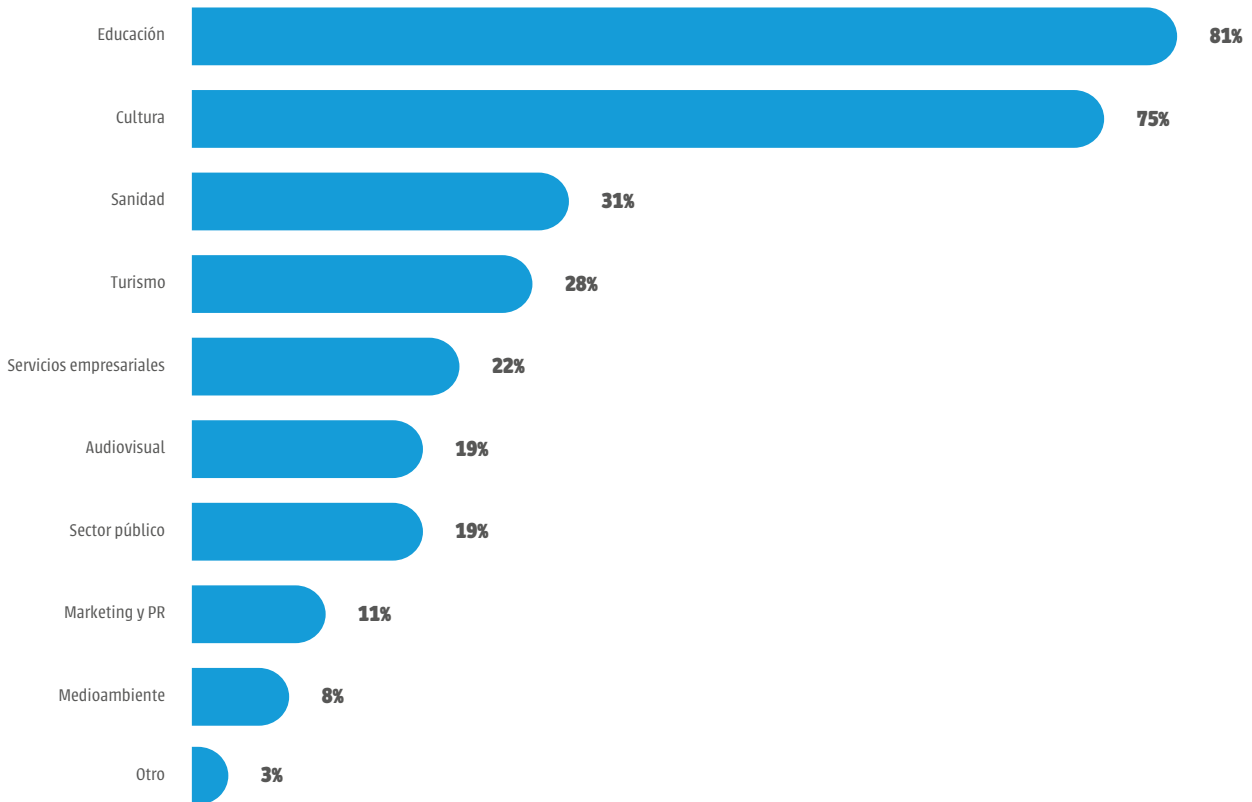
España (44%) se mantiene como el principal mercado de nuestros videojuegos aunque en la encuesta de este año detectamos que el resto de la Unión Europea (26%) representa de media más ingresos para nuestras empresas que Norteamérica (22%). Todavía siguen siendo residuales los mercados de Asia Pacífico (4%), América Latina y Oriente Medio y África (2% respectivamente)



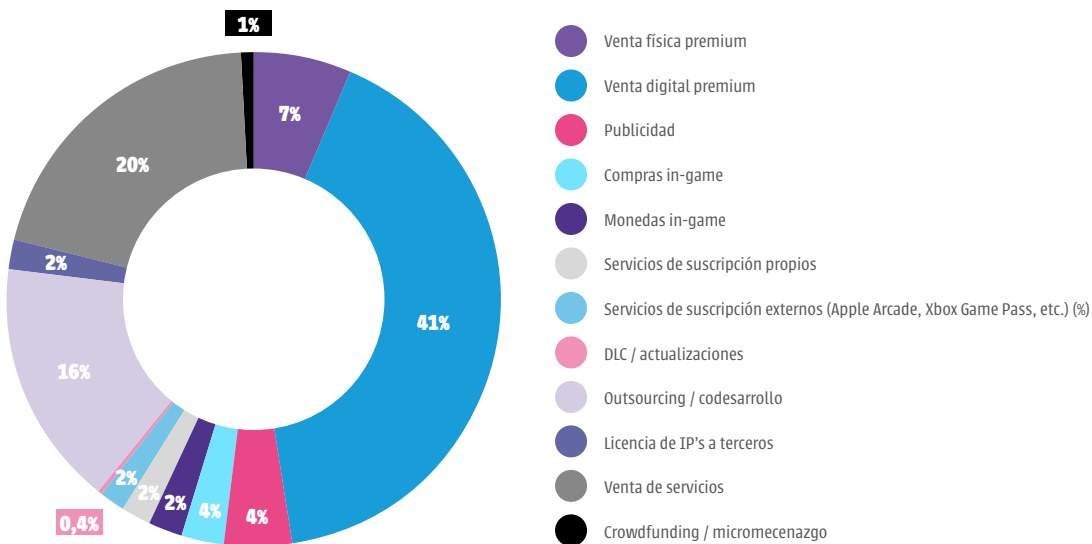
## Actividad y modelos de negocio

El desarrollo de IPs propias (88% de los estudios), la autopublicación (55%) y los trabajos para terceros (42%) se mantienen en las tres primeras posiciones, con algunas diferencias porcentuales respecto al año anterior. El 24% de los estudios se dedica al desarrollo de los serious games. De ellos, la educación (81%) se mantiene este año como principal sector pero crecen con fuerza los juegos destinados a la cultura (75%).



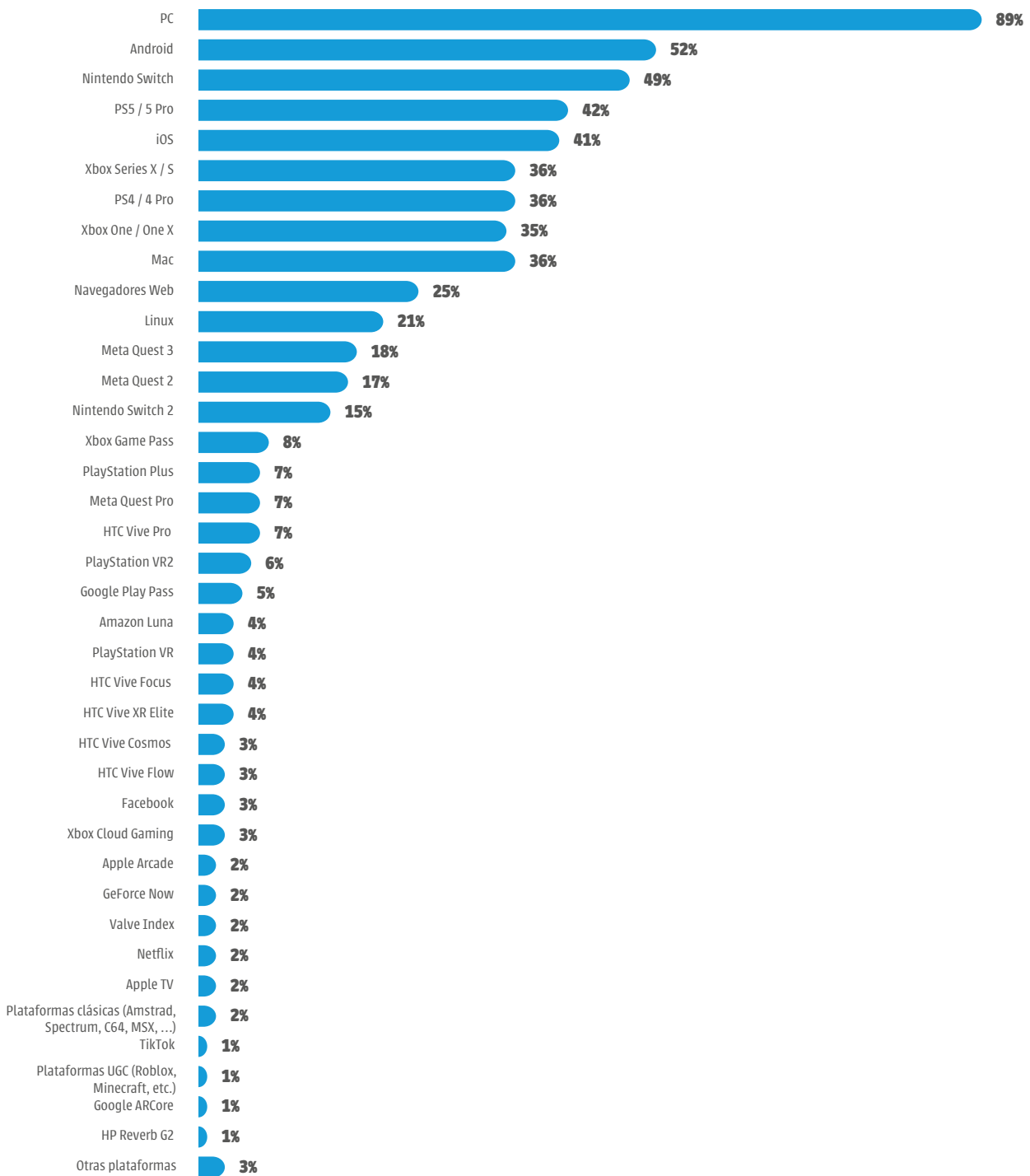


La venta digital premium (41%) sigue siendo el principal modelo de negocio del sector. La venta de servicios (20%) y el desarrollo para terceros (16%) son las siguientes fórmulas más populares. La suma de todos los modelos de negocio digitales abarca el 54% de la facturación. La venta física premium sube hasta suponer el 7% de la facturación.

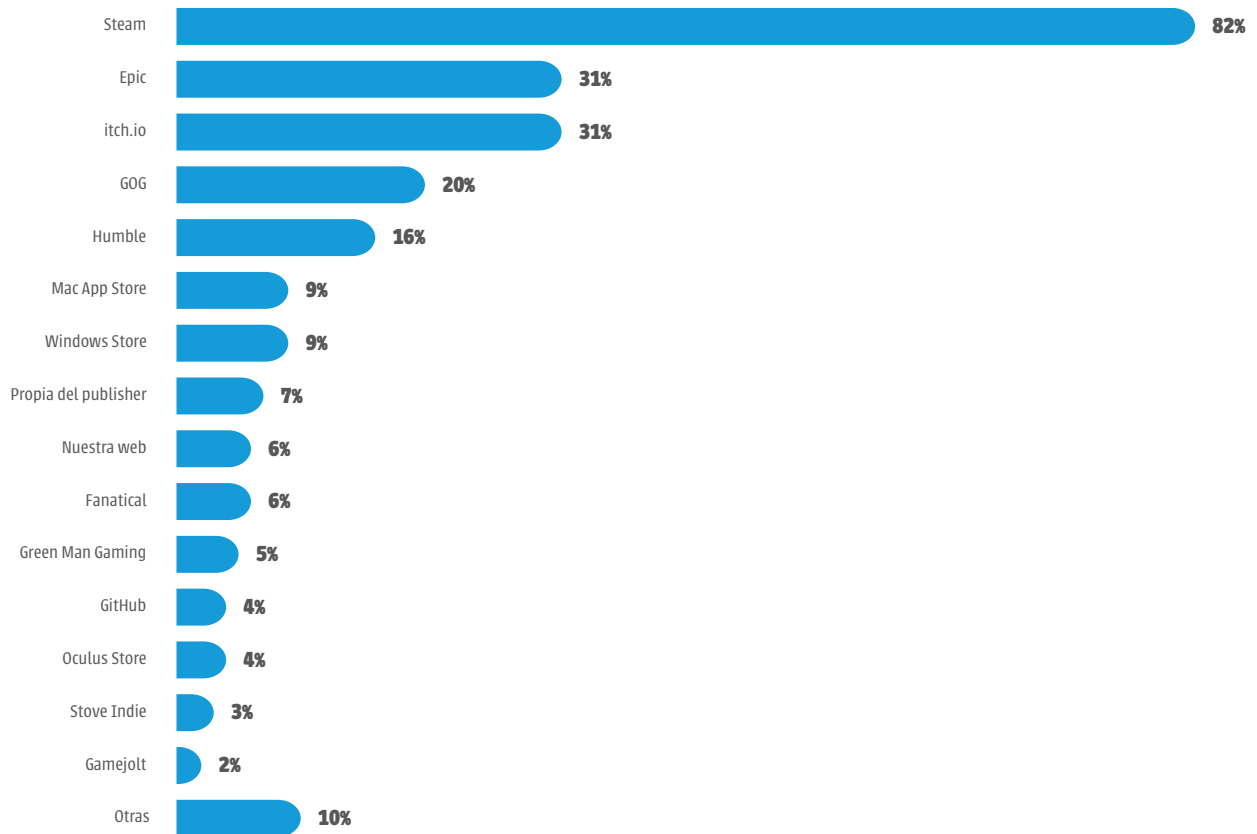


## Plataformas y herramientas

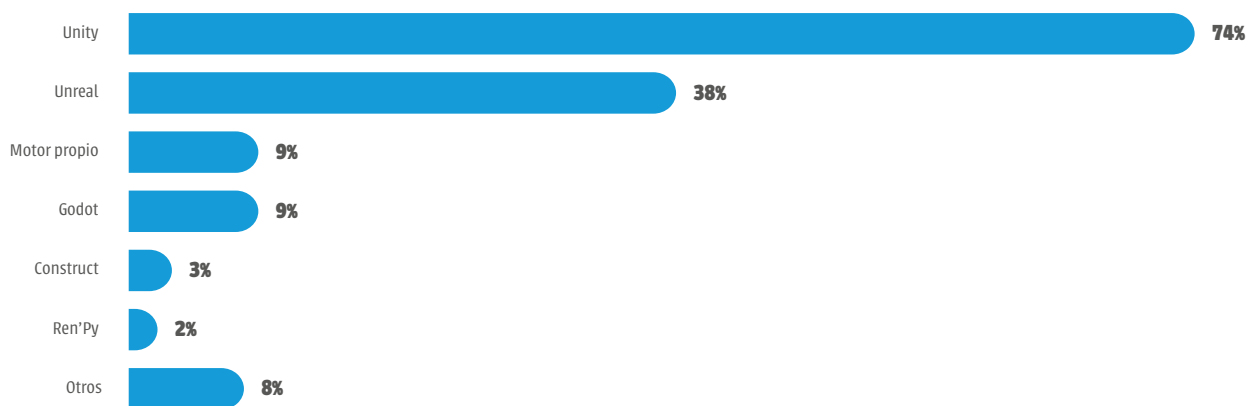
Los juegos desarrollados para PC (89%) siguen siendo los más populares entre los estudios españoles. Android (52%) es la principal plataforma móvil, con iOS bastante por debajo (41%). Entre las consolas de sobremesa, Nintendo Switch (49%) es la principal, seguida de PlayStation 5 (42%).



Steam (82%) se mantiene como la tienda digital de cabecera de nuestros estudios. Le siguen, a una gran distancia, Epic Games Store e itch.io, ambas empatadas con un 31%. GOG (20%) y Humble (16%) son otras de las opciones, aunque minoritarias, de los estudios que publican en PC.



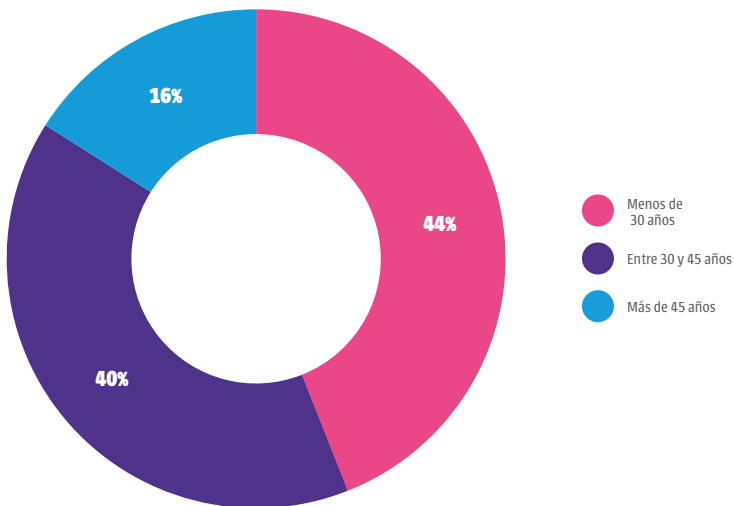
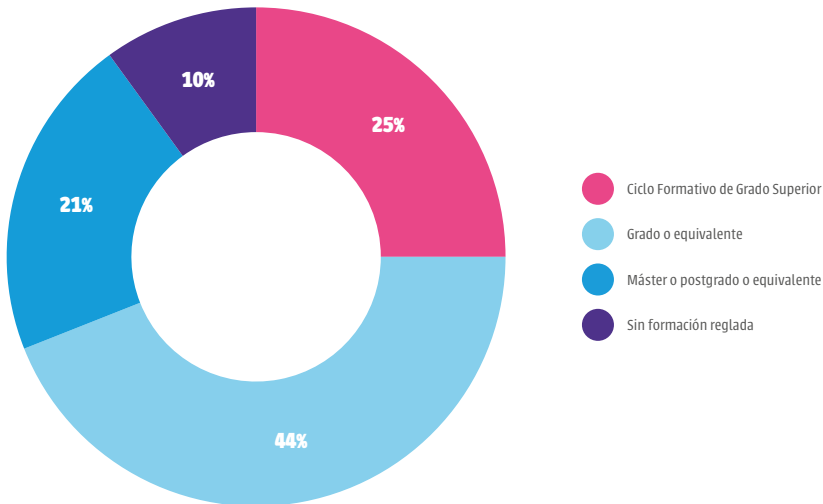
La crisis de reputación sufrida por Unity no ha tenido un impacto en la adopción de su tecnología. El 74% de los estudios españoles trabajan con ese motor, por el 38% que lo hace con Unreal Engine o el 9% que desarrolla herramientas propias.



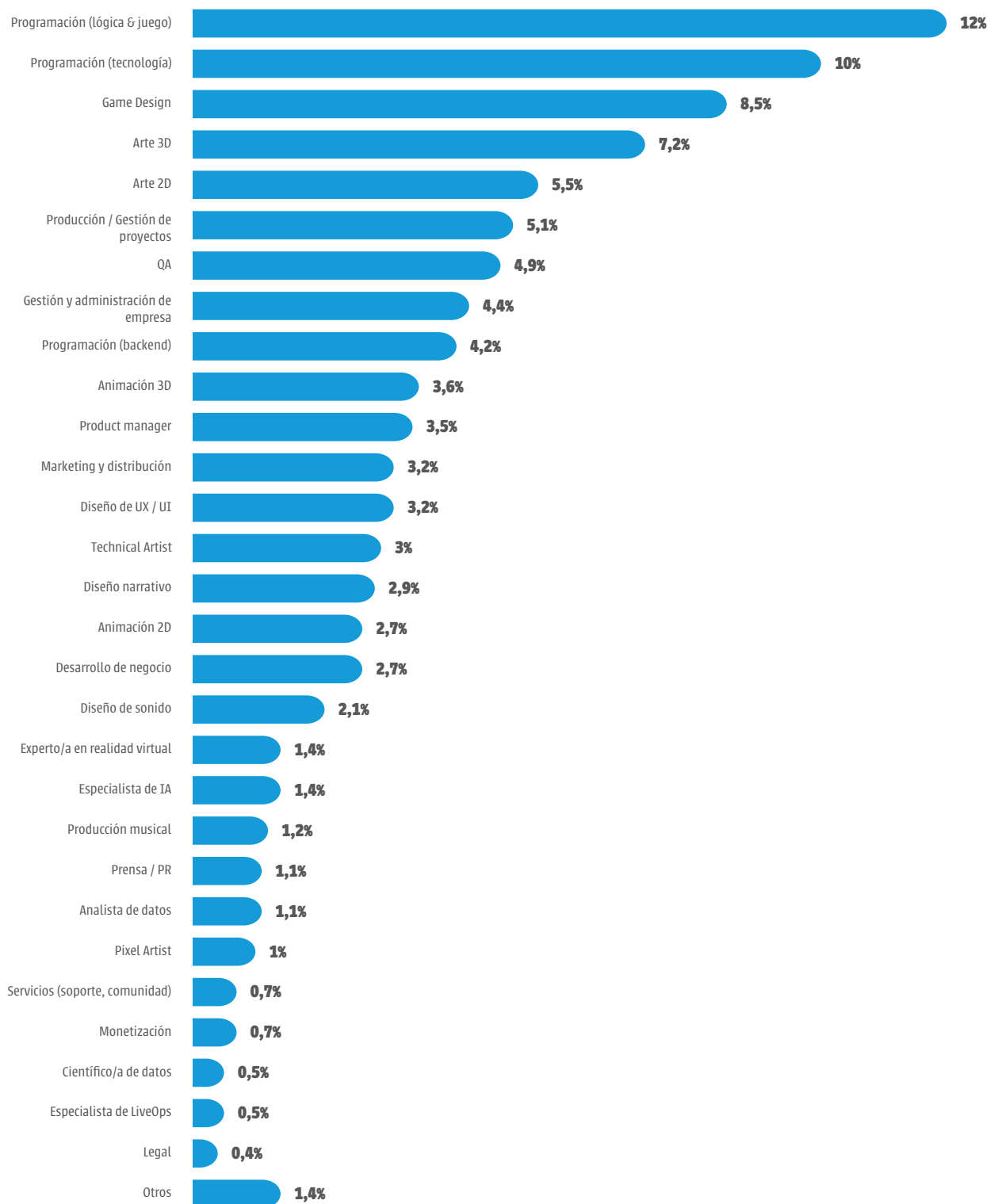


## Empleo y perfiles profesionales

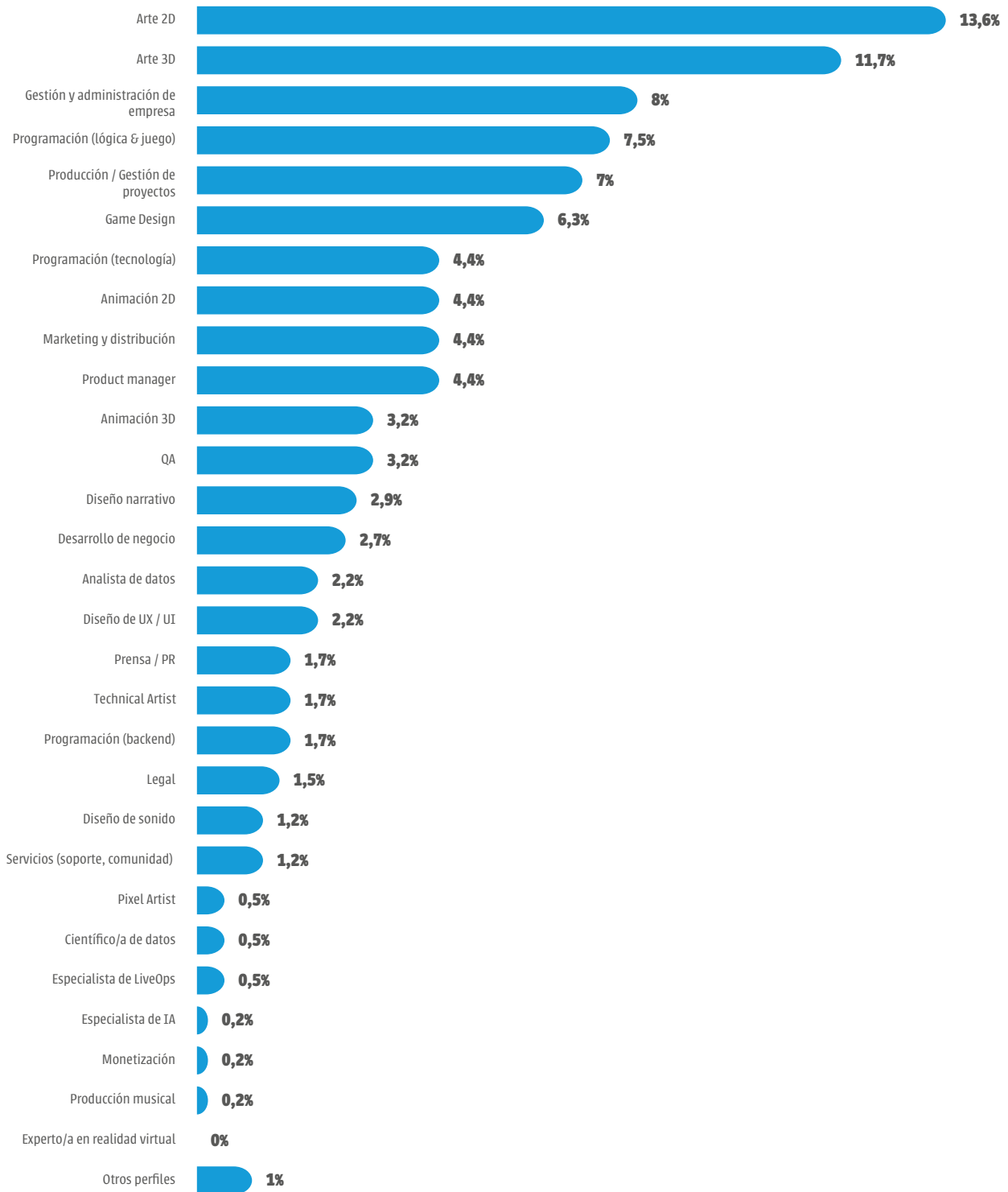
El 90% de los trabajadores de los estudios españoles de videojuegos cuenta con educación superior. De ellos, aquellos que cuentan con un título de grado (44%) son los más numerosos, por el 25% que cuenta con un ciclo formativo de grado superior y el 21% que ha obtenido un máster, posgrado o equivalente. Casi la mitad de los empleados (44%) es menor de 30 años. Si sumamos ese grupo al de trabajadores entre 30 y 45 años, nos encontramos con que el 84% de la industria es menor de 45 años.



Los perfiles de programación (26,2%) son los más numerosos en los estudios de videojuegos, principalmente los de lógica y juego (12%) y tecnología (10%). Siguen en descenso los perfiles de arte 3D y 2D, que pasan de un 14% a un 12,7%. Suben los diseñadores de juego (8,5%) y aparecen por primera vez los especialistas de IA (1,4%), uno de los perfiles que los estudios creen que necesitarán en los próximos años.



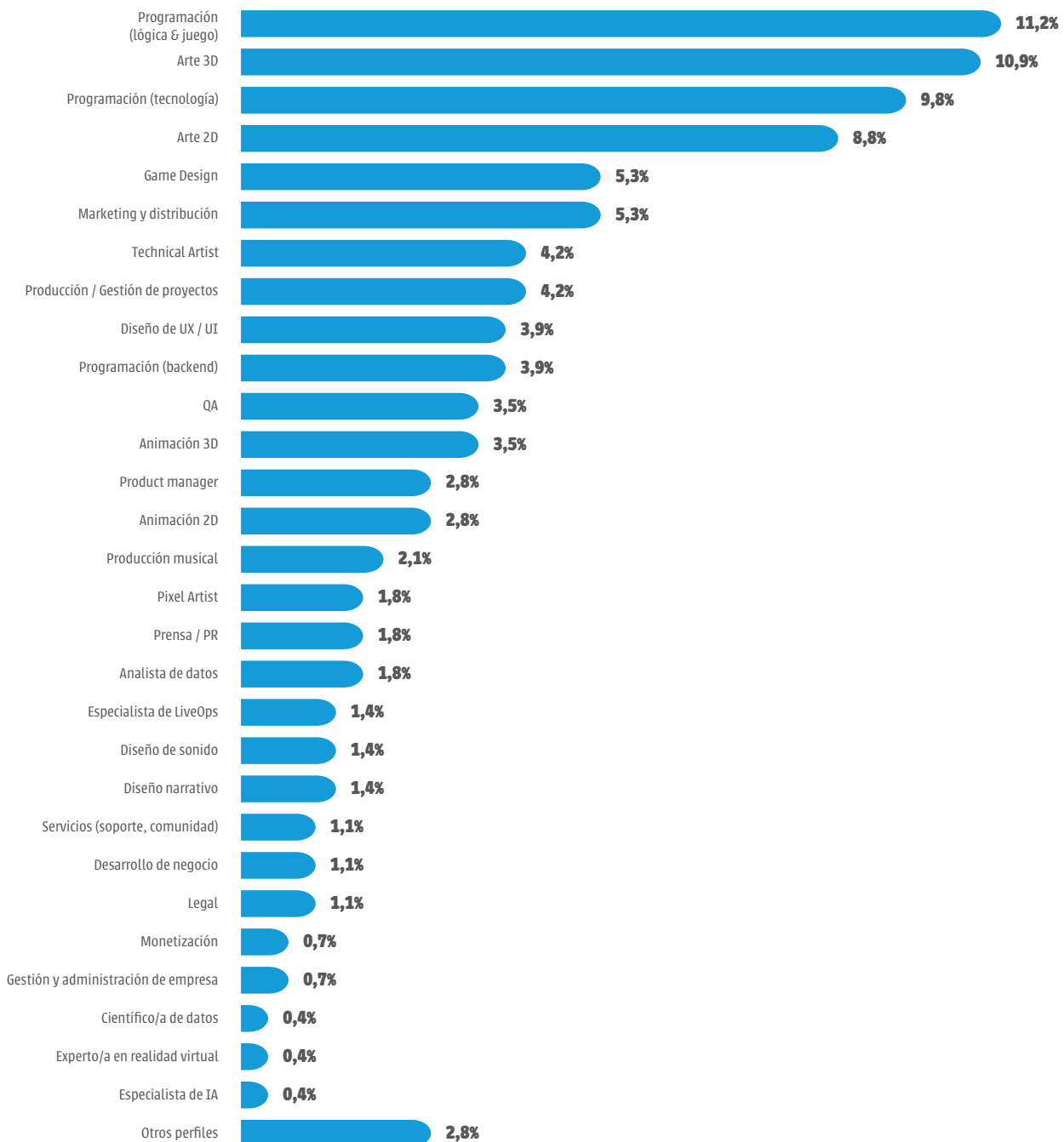
Entre las mujeres destacan los perfiles de arte 2D (13,6%) y 3D (11,7%) mientras que descienden los de gestión y administración de empresa (8%) y marketing y distribución (4,4%). Una buena noticia es el aumento en el número de programadoras respecto a 2022.



## Necesidades de formación

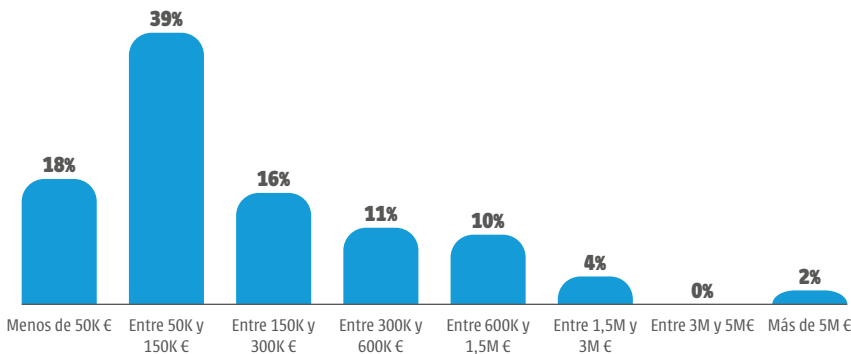
El 45% de los estudios españoles tiene problemas para encontrar perfiles profesionales cualificados. Los perfiles de programación de lógica y juego (47%) y tecnología (43%) son los que mayores quebraderos de cabeza provocan a las empresas, seguidos de technical artists (27%) o artistas 3D (27%).

Entre los motivos que señalan las empresas para justificar su respuesta, se encuentra una formación demasiado generalista (61%) o no adaptada a las necesidades de las empresas (51%). Otro 51% también señala la ausencia de profesionales con la experiencia suficiente en el sector.

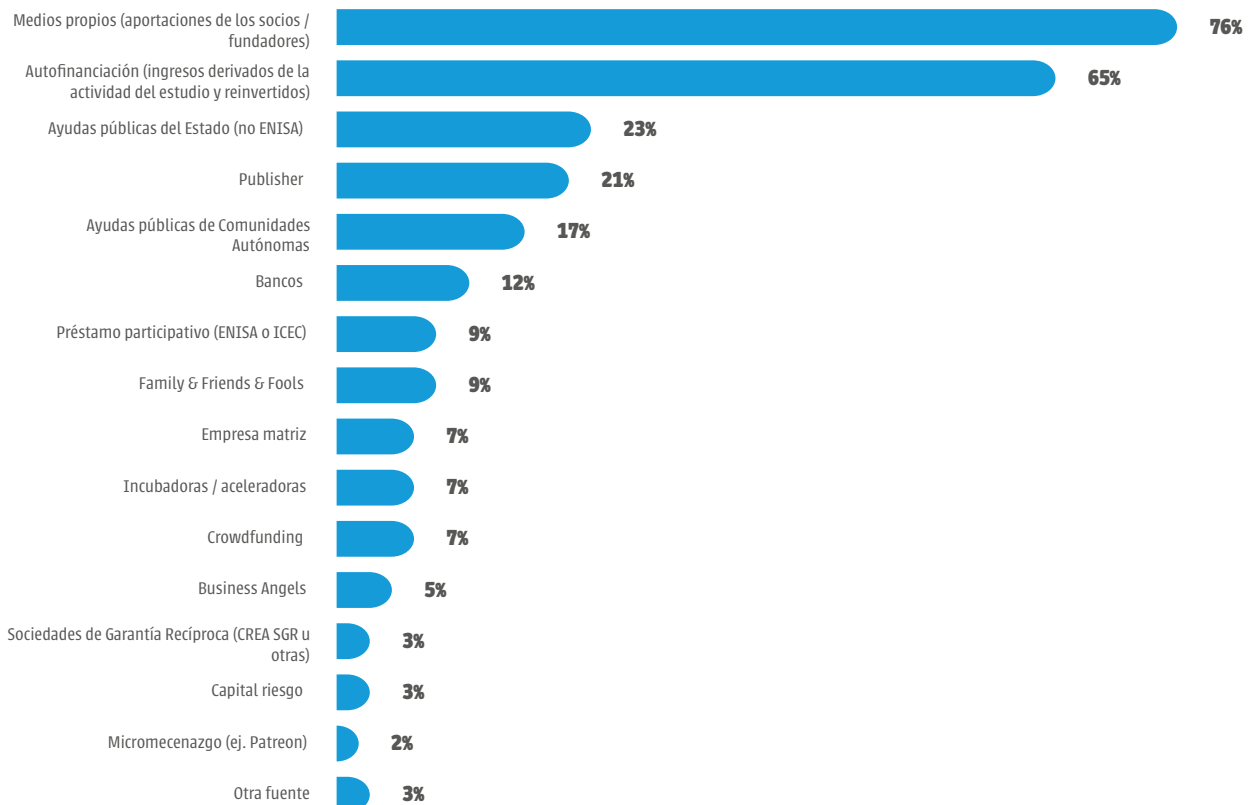


## Necesidades de financiación

El 39% de los estudios españoles que necesitan financiación para sus próximos proyectos estiman que requieren entre 50.000 y 150.000 euros para su próximo desarrollo. Sufren una fuerte bajada los estudios que señalan unas necesidades de entre 600.000 euros y 1,5 millones, que el año pasado suponían el 24% y este año se quedan en el 10%. En este sentido, estimamos que entre las explicaciones probables a estos cambios se encuentran la dificultad de acceso a vías de financiación unida a una representatividad más equilibrada en la participación en la encuesta de los distintos tamaños de estudios.

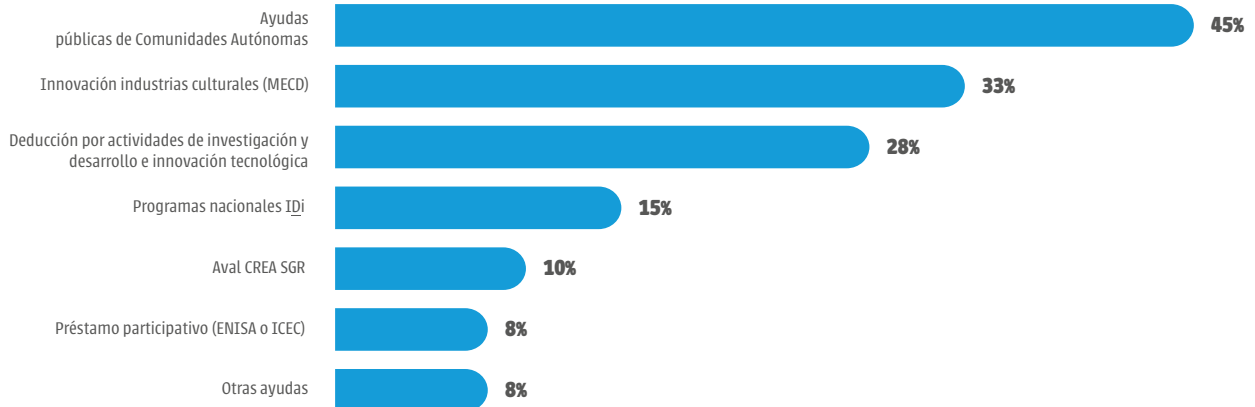


En un cambio de tendencia respecto a los últimos años, los medios propios (76%) entendidos como las aportaciones de los socios y fundadores, son la principal fuente de financiación de los estudios, por delante de la autofinanciación (65%), referida a los ingresos derivados de la actividad de los estudios. Un 23% se financian a través de ayudas públicas del Estado y solo un 21% lo hace con la ayuda de un publisher. También aumenta la financiación a través de bancos (12%).

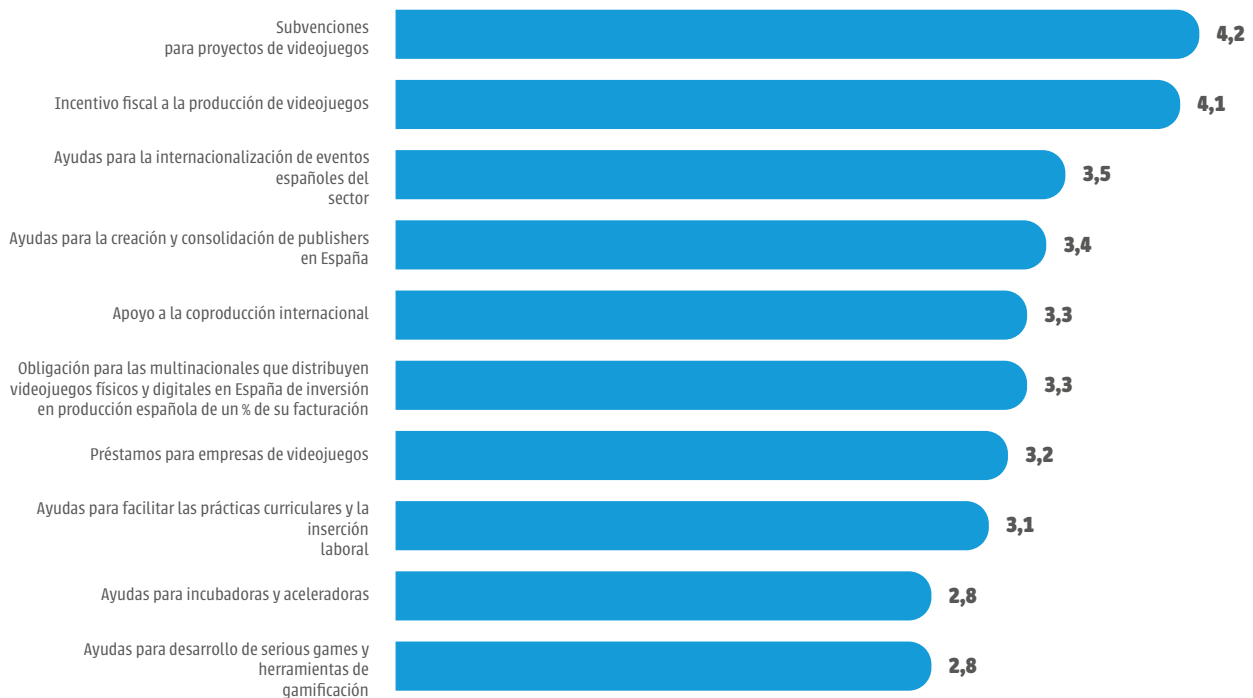


## Ayudas públicas

En la cifra más baja registrada en los últimos cinco años, solo el 27% de los estudios españoles aseguran haber recibido alguna ayuda pública durante el 2023. Las ayudas públicas de las Comunidades Autónomas (46%) fueron el principal sustento de los estudios, seguidas de las ayudas a la innovación de las industrias culturales (MECD), con un 33%, y las deducciones por actividades de I+D+i tecnológica (28%).

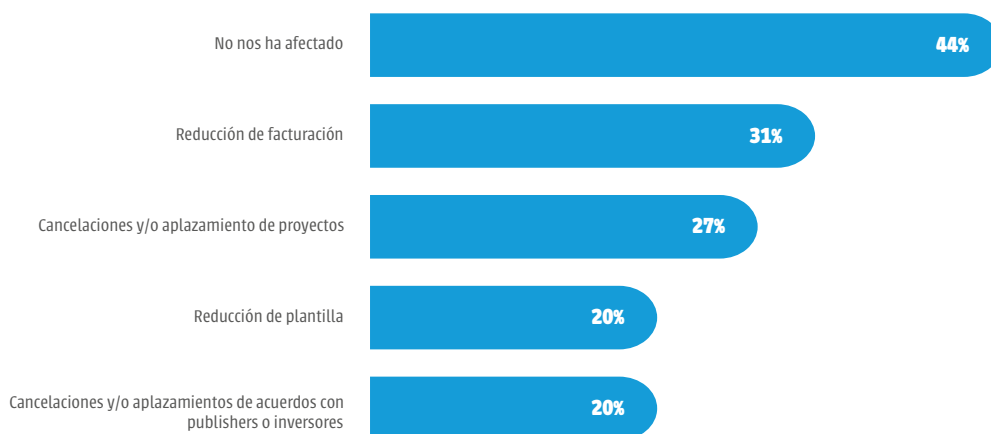


Los estudios consideran que las subvenciones para proyectos (4,2 puntos sobre 5) serían más beneficiosas para el sector que el incentivo fiscal (4,1 sobre 5). Los estudios se encuentran más preocupados por su situación a corto plazo y es probable que en esta decisión también pese el descenso en las ayudas públicas recibidas en 2023.

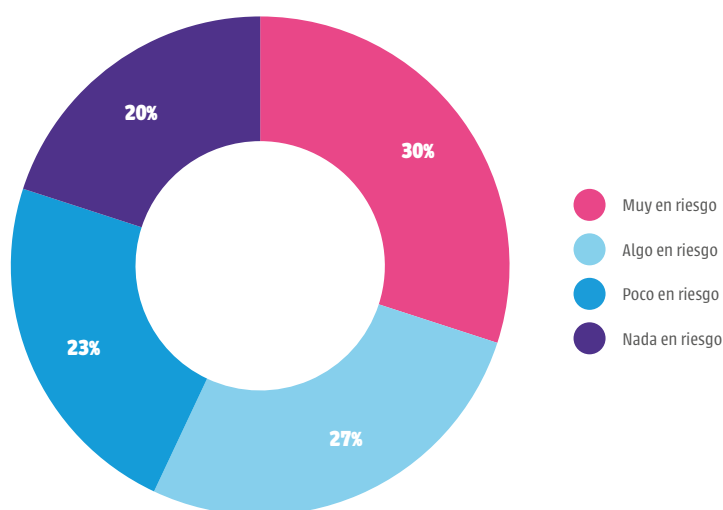


## Impacto de la crisis post Covid-19 de 2023 y 2024 en los estudios

El 56% de los estudios asegura que la crisis les ha afectado de alguna manera por el 44% que no la han notado. Entre los estudios afectados, el 31% ha visto reducida su facturación, el 27% ha cancelado o aplazado proyectos, el 20% ha tenido que reducir la plantilla y otro 20% ha visto como acuerdos con publishers o inversores se han visto cancelados o aplazados.

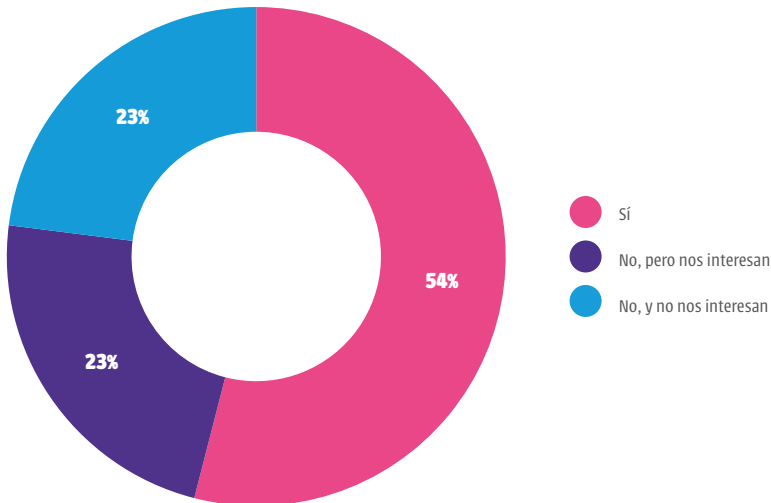


Ante la posibilidad de que la crisis se extienda en el tiempo, el 80% declaran estar en riesgo, en función de si el riesgo es alto (30%), medio (27%) o bajo (23%). Solo un 20% asegura que no está en riesgo por la situación actual.

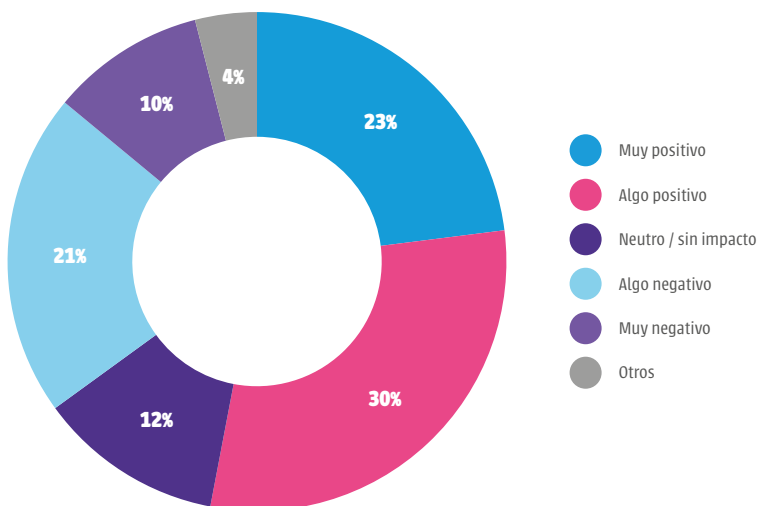


## Impacto de la Inteligencia Artificial generativa

El 54% de los estudios españoles afirma utilizar herramientas de inteligencia artificial generativa en su día a día. El 46% restante se divide a partes iguales entre los que no la utilizan, aunque están interesados en ella (23%) y los que no tienen ningún interés por esta tecnología (23%).



El 45% de los estudios encuestados todavía no ha establecido una política respecto al uso de estas herramientas en la operativa diaria, mientras que el 38% hace un uso opcional de la tecnología. El 14% la tiene prohibida en su actividad cotidiana y sólo un 3% la emplea de manera obligatoria. Los estudios que consideran que el impacto de la inteligencia artificial generativa es muy o algo positivo suman el 53% mientras que los que opinan que es muy o algo negativo aglutinan el 31% de las respuestas. Un 12% se muestra neutro al respecto.





**DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento**, representa los intereses de las empresas desarrolladoras de videojuegos, tanto españolas como internacionales con sede en España, comprometidas con el desarrollo de este sector. La asociación tiene como finalidad abogar por el reconocimiento institucional de la industria del videojuego como sector estratégico, altamente tecnológico, motor de nuevos modelos de negocio, generador de empleo y exponente internacional de nuestra cultura.

Los órganos de gobierno y representación de la Asociación son, respectivamente, la Asamblea General y la Junta Directiva, actualmente formada por:

**Presidente:** **Mauricio García**, director de The Game Kitchen

**Vicepresidentes:** **Juan Castillo**, director de tecnología de GGTech

**Xavier Carrillo**, CEO de Digital Legends

**Tesorero:** **Fran Gálvez**

**Vocales:** **Ana Molina**, CEO de Odders Lab

**Anabel Sánchez**, fundadora de Malapata Studio

**Antonio Iglesias**, cofundador de Kraken Empire

**Javier Capel**, director de Ubisoft Barcelona

**Jesús Bosch**, director general de Product Madness

**Jorge Bassols**, CFO de Socialpoint

**Luis Olivan**, co-fundador de Fictiorama

**Secretario General:** **Antonio Fernández**

**Secretario Técnico:** **Emanuele Carisio**

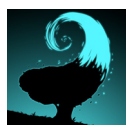
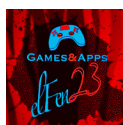
## Hitos principales

La acción directa de DEV ha propiciado, como más destacables, los siguientes hitos:

- 2009** La Comisión de Cultura del Congreso reconoció al videojuego como industria cultural. Este reconocimiento ha permitido que la industria del videojuego pueda beneficiarse del Plan de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas impulsado por el Ministerio de Cultura.
- 2010** Los videojuegos son considerados como sector estratégico en el Plan Avanza y muy especialmente en el Avanza 2.
- 2010** ICEX implementa el Plan sectorial de videojuegos para la internacionalización de los estudios de desarrollo españoles.
- 2012** DEV firma un convenio con Audiovisual SGR, que presenta las mejores condiciones para avales.
- 2013** DEV impulsa el punto 9 del Eje I del Plan de impulso de la economía digital y los contenidos digitales, específico para el desarrollo de videojuegos, dotado con 35 Millones de euros en créditos y con 3,5 millones de euros en subvenciones.
- 2014** DEV publica el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, la primera radiografía de la industria española de desarrollo de videojuegos.
- 2014** Gracias al impulso de DEV, la SETSI publica la I convocatoria de ayudas para el sector del videojuego. Se conceden ayudas a proyectos por un importe total de 21M de euros
- 2014** En la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades, se introducen las deducciones por actividades de innovación tecnológica para prototipos y proyectos piloto de videojuegos.
- 2015** ENISA crea la nueva línea “Agenda Digital”, con un presupuesto de más de 15M de euros dirigido a préstamos participativos en proyectos de videojuegos y contenidos digitales.
- 2016** La Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados aprueba por unanimidad dos proposiciones no de ley en las que se pide al Gobierno apoyo a la industria española de desarrollo de videojuegos, además de incentivos fiscales.
- 2017** La Consejería de Economía, Empleo y Hacienda de la Comunidad de Madrid pone en marcha un grupo de trabajo para estudiar e implementar un plan específico de desarrollo de la creación y producción de videojuegos en la región.
- 2017** El Parlamento de Cataluña aprueba una Resolución sobre la constitución y la convocatoria de una mesa de trabajo multidisciplinar sobre la industria de los videojuegos.
- 2017** La Conferencia Sectorial de Cultura pone en marcha la primera Mesa del Videojuego de la Administración General del Estado, las Comunidades Autónomas y los principales agentes del sector.
- 2018** DEV, publica “Las 3D de la Financiación de Videojuegos: Detectar, Destinar, Devolver”, un informe que pretende poner en conocimiento tanto la oferta de capital como la demanda de proyectos invertibles.

- 2018** Red.es pone en marcha la primera convocatoria del nuevo Programa de impulso al sector del videojuego, dotada con 5 millones de euros.
- 2018** El Parlamento de Cataluña aprueba una Resolución sobre la constitución y la convocatoria de una mesa de trabajo de la industria del videojuego.
- 2018** DEV presenta el Libro Blanco del Desarrollo de Videojuegos en la Comunidad Valenciana.
- 2018** DEV, con el apoyo del Ministerio de Cultura y Deporte y de ICEX España Exportación e Inversiones lanza [www.GameSpain.es](http://www.GameSpain.es), primer directorio interactivo online de la industria española de desarrollo de videojuegos.
- 2018** DEV pone en marcha el primer Censo del Sector del Audio para Videojuegos y Experiencias Interactivas en España.
- 2018** DEV y el Ministerio de Cultura y Deporte organizan la I Game Jam Cultura Abierta.
- 2019** DEV y la Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid organizan la I Game Jam Madrid Crea.
- 2019** La Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid pone en marcha un programa de ayudas a empresas y personas físicas para la creación y desarrollo de proyectos de videojuego.
- 2020** DEV publica el estudio “El impacto de la crisis de COVID-19 en el negocio de la industria de desarrollo de videojuegos”.
- 2021** La Comisión de Industria, Comercio y Turismo del Congreso de los Diputados ha aprobado una proposición no de ley que insta al Gobierno a incluir el videojuego en la deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales.
- 2022** DEV publica el informe “#GameDevEs: radiografía de profesionales del desarrollo español de videojuegos”.
- 2023** DEV publica el estudio “Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos”.
- 2024** DEV pone en marcha la campaña “GameOn: 2024 is the year of Games From Spain!”, con la ayuda del Ministerio de Cultura, que incluyó unas mentorías gratuitas para desarrolladores y representación de proyectos en la feria Game Developers Conference 2025.

Socios de DEV





nada



## Socios Colaboradores y Tecnológicos



# **LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS**

EDICIÓN DE 2024

Promovido por



DEV - Asociación Española de Empresas Productoras  
y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento

Velázquez, 10, 1ª planta - 28001 Madrid

[www.dev.org.es](http://www.dev.org.es)