

# LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2025

RESUMEN EJECUTIVO



Promovido por:



Con el apoyo de:



Promovido por:



Con el apoyo de:



UNIÓN EUROPEA

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 decimosegunda 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 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 2025.

La portada de esta decimosegunda edición del Libro Blanco quiere rendir homenaje a los equipos que hacen posible el videojuego español, poniendo el foco en que los videojuegos son el resultado del trabajo de equipos multidisciplinares y que, en un momento donde la inteligencia artificial está muy presente en el debate del sector, el verdadero motor de la industria sigue siendo el talento humano y las personas que están detrás de cada juego.

En ella se destacan tres juegos publicados en 2025 que representan diferentes realidades dentro de la industria española:

Moonlighter 2 (Digital Sun), ejemplo de estudio español consolidado que ha crecido tras el éxito de su primer juego y que trabaja con equipos de mayor tamaño.

Ninja Gaiden: Ragebound (The Game Kitchen), muestra de la capacidad de los estudios españoles para desarrollar franquicias internacionales de gran prestigio, reflejando la confianza depositada en el talento nacional.

Is This Seat Taken? (Poti Poti Studio), ejemplo de pequeño estudio independiente que apuesta por propuestas creativas originales e innovadora.

## Medidas para fortalecer la competitividad y el crecimiento sostenible de la industria española de desarrollo de videojuegos

Después de doce ediciones del Libro Blanco, la experiencia acumulada permite identificar con claridad los principales desafíos estructurales que afronta la industria española de desarrollo de videojuegos. A las dificultades tradicionales relacionadas con la financiación y el acceso al mercado se suman actualmente un contexto internacional marcado por la ralentización de la inversión, la creciente competencia global y la transformación tecnológica impulsada por la inteligencia artificial generativa.

A pesar de este escenario, la industria española continúa demostrando una notable capacidad de crecimiento, innovación y generación de empleo cualificado. Para consolidar esta evolución positiva resulta necesario reforzar aquellos instrumentos que permitan a los estudios desarrollarse en condiciones competitivas, acceder a financiación, atraer inversión, retener talento y aumentar su presencia internacional.

Las siguientes propuestas están dirigidas al Gobierno de España, las Comunidades Autónomas y las instituciones públicas competentes, así como a los principales operadores privados que participan en la cadena de valor del videojuego.

### 1. Establecer un incentivo fiscal para la producción y financiación 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

#### 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 competidores de España cuentan ya con incentivos fiscales específicos para la producción de videojuegos, que han demostrado ser una herramienta eficaz para atraer inversión, favorecer la creación de estudios y aumentar la competitividad internacional de sus industrias.

En un contexto marcado por la reducción de la inversión privada y la transformación tecnológica, resulta imprescindible dotar a los estudios españoles de instrumentos que les permitan atraer capital y afrontar procesos de innovación cada vez más intensivos en recursos.

### c) Impacto esperado

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”<sup>1</sup>, la implementación de la deducción fiscal para las inversiones en proyectos de desarrollo de videojuegos permitiría:

- multiplicar por cuatro la facturación del sector,
- doblar el empleo de calidad,
- hacer a nuestro país más atractivo a nivel de sector global para la llegada de capital especializado,
- hacer que el capital generalista sienta un mayor interés por los incentivos fiscales a la inversión,
- aumentar el número de producciones desarrolladas en España y también de los presupuestos de los proyectos, permitiendo que se desarrollen más juegos en el segmento AAA en el que España todavía tiene escasa presencia.

## 2. Consolidar y ampliar los instrumentos públicos de ayuda y financiación

### a) ¿Qué hacer?

- Mantener y reforzar las líneas de apoyo puestas en marcha durante los últimos años a nivel estatal y autonómico, aumentando progresivamente su dotación presupuestaria y estableciendo planes de ayudas plurianuales y con calendarios estables que permitan planificar producción y contratación.
- Crear nuevas herramientas específicas para atender las diferentes fases del ciclo empresarial:
  - o Ayudas que cubran todas las fases del proceso productivo: preproducción (conceptualización, prototipos y vertical slices), producción, y postproducción y comercialización (marketing, comunicación, adquisición de usuarios).
  - o Programas de apoyo a la internacionalización (asistencia a ferias y eventos profesionales, promoción en mercados estratégicos, visibilidad ante publishers, inversores y medios internacionales).
  - o Programas orientados específicamente al crecimiento de empresas con potencial para escalar su actividad, aumentar plantilla y competir internacionalmente.
  - o Programas para fortalecer los ecosistemas autonómicos (apoyo a hubs regionales, programas de incubación, colaboración entre estudios, universidades y administraciones).
  - o Líneas específicas de financiación para videojuegos dentro de ENISA, CDTI y otros instrumentos públicos.
  - o Fondos de coinversión público-privada especializados en videojuegos.
- Facilitar el acceso a financiación para el desarrollo de propiedad intelectual propia, favoreciendo que los estudios españoles puedan retener la titularidad y los derechos de explotación de sus IPs a largo plazo.

---

1 DEV, 2023. <https://dev.org.es/informe-incentivos-fiscales/>

- Impulsar un sistema estable de gobernanza mediante el fortalecimiento de la Mesa Permanente de Trabajo del Videojuego, ampliando su alcance para coordinar estrategias estatales y autonómicas, realizar el seguimiento de los programas de apoyo, identificar retos estructurales del sector y formular propuestas de actuación a medio y largo plazo.

## **b) ¿Por qué?**

La financiación continúa siendo el principal reto señalado por los estudios españoles. Las dificultades para acceder a inversión privada, la reducción de la actividad de publishers e inversores internacionales y los largos ciclos de producción dificultan la sostenibilidad de numerosos proyectos.

Los estudios de menor tamaño encuentran además importantes barreras para acceder a financiación convencional debido a la falta de historial empresarial o garantías suficientes.

Por otro lado, continúa existiendo un déficit de compañías medianas y grandes capaces de actuar como motor del ecosistema, generar empleo especializado y atraer inversión.

Además, la saturación del mercado global y el incremento constante del número de lanzamientos dificultan cada vez más que los estudios independientes alcancen visibilidad suficiente para competir internacionalmente. Por lo que la capacidad de comercialización y marketing se ha convertido en un factor tan determinante como la propia calidad del producto.

Finalmente, la propiedad intelectual es el principal activo de los estudios de desarrollo de videojuegos por lo que reforzar los instrumentos de financiación resulta esencial para favorecer su retención y garantizar que una mayor parte del valor generado permanezca en las empresas españolas.

## **c) Impacto esperado**

- Incremento del número de proyectos que alcanzan la fase comercial.
- Mejora de la supervivencia empresarial durante los primeros años de actividad.
- Mayor estabilidad financiera para los estudios.
- Incremento del número de empresas medianas y grandes.
- Generación de empleo de alta cualificación.
- Incremento de la inversión privada complementaria.
- Consolidación de un tejido empresarial más sólido y diversificado.
- Mayor capacidad exportadora.
- Incremento de las ventas internacionales.
- Fortalecimiento de la marca España como país desarrollador de videojuegos.

### **3. Favorecer la creación de un ecosistema nacional de inversión y publishing**

#### **a) ¿Qué hacer?**

Impulsar medidas que faciliten el crecimiento de publishers, fondos de inversión y otros agentes especializados en videojuegos dentro de España.

Facilitar la participación de capital nacional en proyectos de desarrollo de videojuegos.

#### **b) ¿Por qué?**

La industria española depende en gran medida de publishers e inversores extranjeros para financiar sus proyectos. Esta situación limita la capacidad de negociación de los estudios y dificulta que una mayor parte del valor generado permanezca en nuestro país. El fortalecimiento de un ecosistema nacional de inversión permitiría completar la cadena de valor del videojuego en España.

#### **c) Impacto esperado**

- Mayor autonomía financiera de los estudios españoles.
- Incremento de la inversión especializada.
- Desarrollo de empresas tractoras.
- Retención de propiedad intelectual y valor económico en España.

### **4. Impulsar el empleo, la formación y la adaptación del talento**

#### **a) ¿Qué hacer?**

Desarrollar programas específicos para:

- Facilitar la incorporación laboral de jóvenes profesionales.
- Impulsar prácticas curriculares y formación dual.
- Favorecer la contratación de perfiles junior.
- Apoyar la formación continua de profesionales en activo.
- Promover programas de recualificación vinculados a la inteligencia artificial y otras tecnologías emergentes.
- Fomentar la incorporación y promoción profesional de las mujeres en el sector.

**b) ¿Por qué?**

La transformación tecnológica está modificando progresivamente las competencias demandadas por la industria. Al mismo tiempo, los estudios siguen encontrando dificultades para incorporar nuevos profesionales y retener talento especializado.

Resulta necesario facilitar la adaptación de los trabajadores a los nuevos procesos productivos garantizando que la innovación tecnológica contribuya a mejorar la competitividad del sector sin comprometer la calidad del empleo.

**c) Impacto esperado**

- Incremento de la empleabilidad.
- Mejora de la productividad.
- Mayor disponibilidad de perfiles especializados.
- Incremento de la presencia femenina en la industria.
- Adaptación del sector a los nuevos entornos tecnológicos.

**5. Apoyar la innovación tecnológica y la adopción responsable de inteligencia artificial****a) ¿Qué hacer?**

- Incorporar líneas específicas de apoyo para proyectos de innovación tecnológica relacionados con inteligencia artificial, tecnologías inmersivas, automatización, análisis de datos y herramientas avanzadas de desarrollo.
- Promover buenas prácticas y marcos de uso responsable que garanticen la protección de la propiedad intelectual y la transparencia en el uso de estas tecnologías y la adecuada supervisión humana de los contenidos generados mediante IA.

**b) ¿Por qué?**

La inteligencia artificial generativa está transformando progresivamente numerosos procesos de producción y gestión dentro de los estudios. Su adopción representa una oportunidad para mejorar la productividad y la competitividad, pero también plantea desafíos relacionados con los derechos de autor, la formación profesional y la calidad de los contenidos.

**c) Impacto esperado**

- Incremento de la capacidad innovadora del sector.
- Mejora de la productividad empresarial.
- Desarrollo de nuevas capacidades tecnológicas.
- Mayor seguridad jurídica para empresas y profesionales.
- Posicionamiento de España como referente en innovación aplicada al videojuego.

## **6. Incentivar la reinversión en el desarrollo de videojuegos producidos en España**

### **a) ¿Qué hacer?**

Promover mecanismos de colaboración voluntaria mediante los cuales las grandes plataformas y distribuidoras internacionales que operan en España contribuyan al fortalecimiento del tejido productivo nacional a través de programas de inversión, coproducción o financiación de proyectos españoles.

### **b) ¿Por qué?**

España es uno de los principales mercados europeos y mundiales de consumo de videojuegos, pero una parte muy significativa del valor generado por esta actividad no revierte directamente en el desarrollo de producción local.

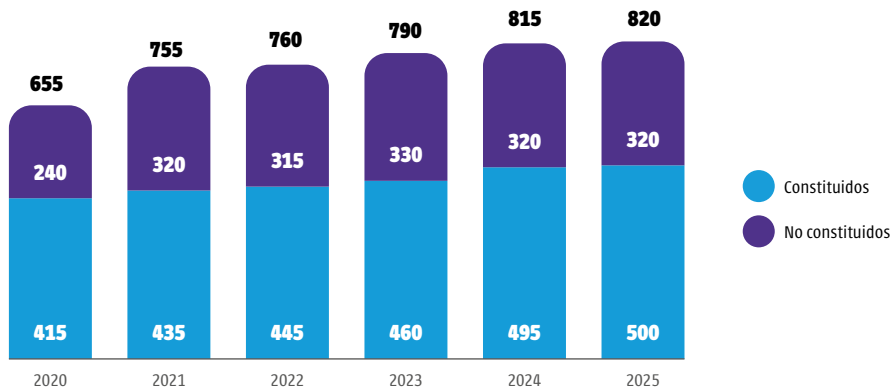
Una mayor implicación de los grandes operadores internacionales contribuiría a acelerar el crecimiento de la industria española y a reforzar su competitividad global.

### **c) Impacto esperado**

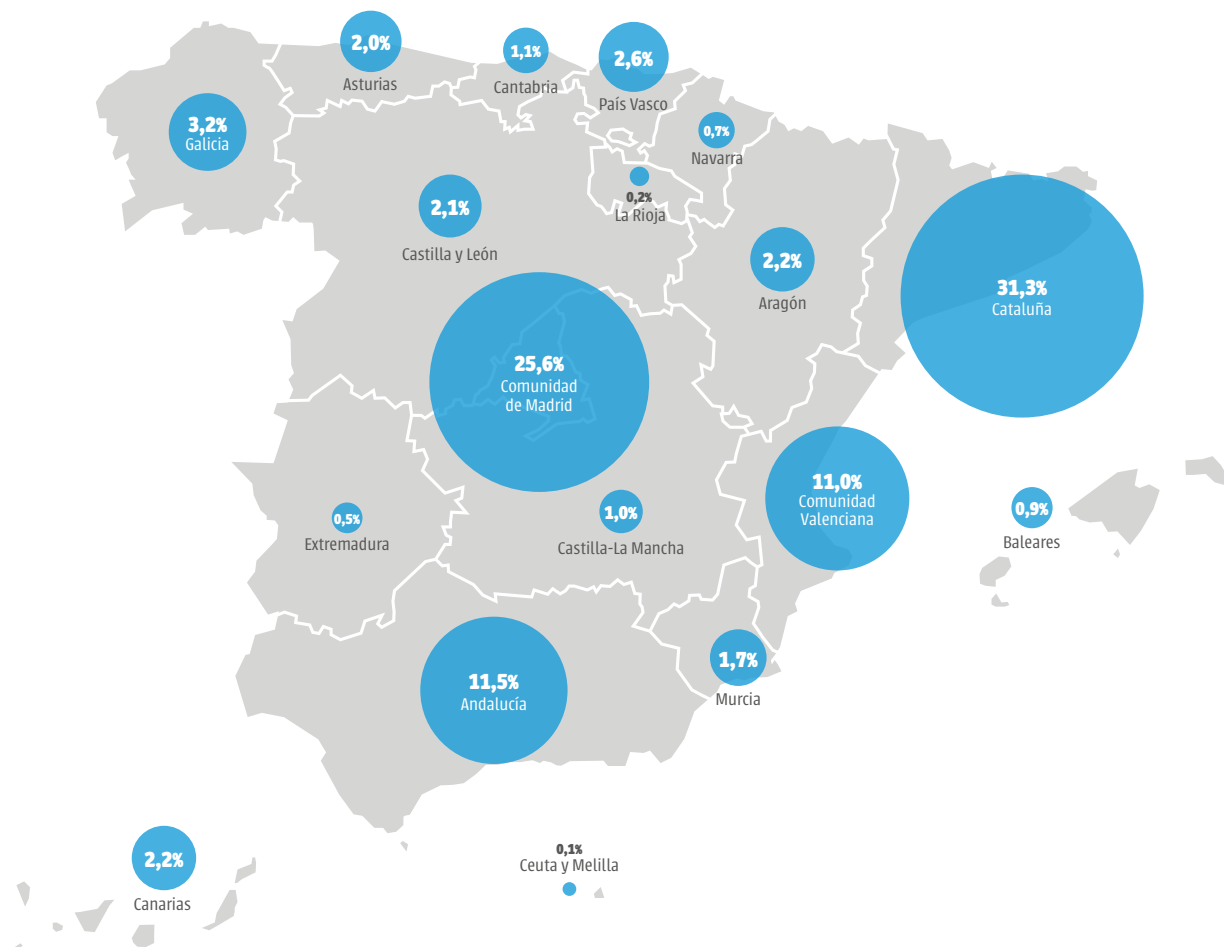
- Incremento de los recursos disponibles para producción.
- Mayor número de proyectos financiados.
- Desarrollo de nuevas propiedades intelectuales españolas.
- Refuerzo de la sostenibilidad económica del sector.
- Generación de empleo y riqueza en el territorio nacional.

## Composición empresarial

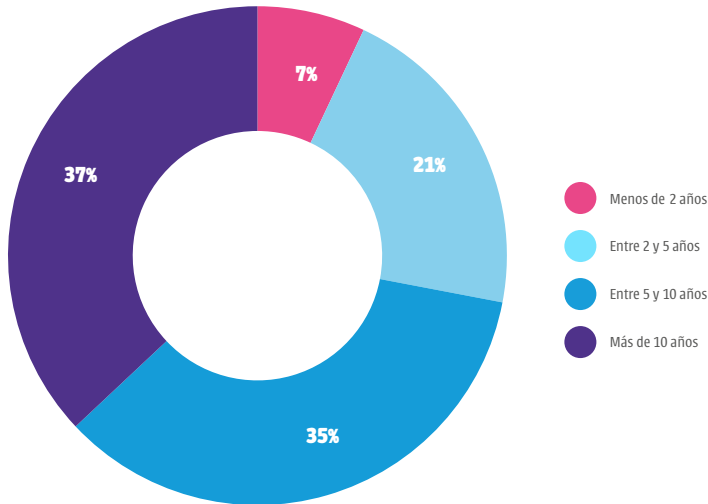
En España tenemos 820 estudios activos de desarrollo de videojuegos. De ellos, 500 están constituidos como empresa y 320 todavía no lo han hecho aunque están desarrollando algún tipo de producto. Además de los 500 estudios constituidos como empresa en activo, hemos detectado 200 estudios sin actividad.



Cataluña (31,3%) y la Comunidad de Madrid (25,6%) dan cobijo a más de la mitad de la industria en España. Andalucía (11,5%) y la Comunidad Valenciana (11%) se mantienen en tercera y cuarta posición. El resto de comunidades autónomas acogen al 20% de los estudios.

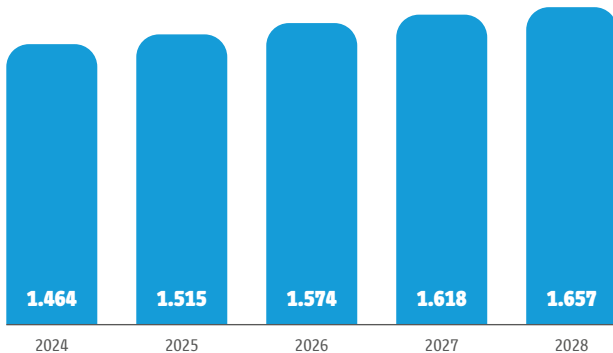


El 72% de los estudios tienen más de cinco años de vida, tres puntos más que el año pasado, dato que refuerza la consolidación de los estudios en nuestro país. Apenas el 7% de los estudios tiene menos de 2 años de antigüedad.

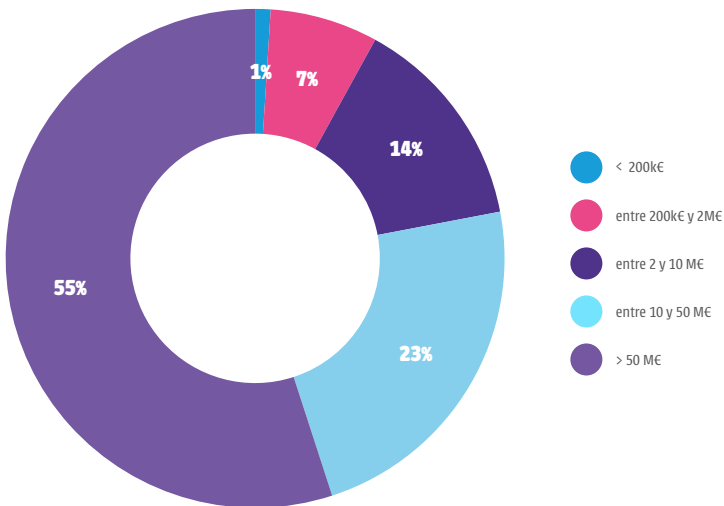
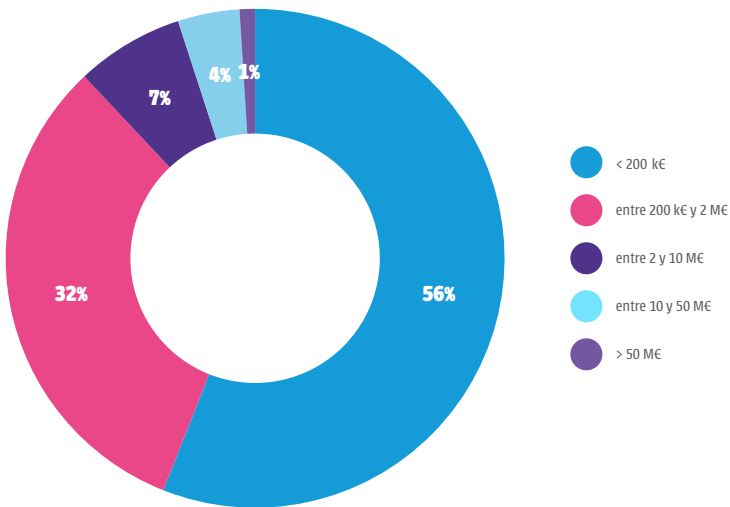


### Facturación y empleo del sector

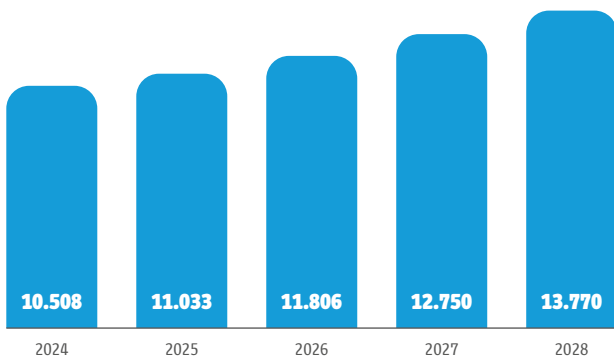
El videojuego español facturó 1.464 millones de euros en 2024, una subida del 2,7% respecto a 2023. El 54% de dicha recaudación corresponde a Cataluña. Se prevé un crecimiento agregado del 3,1% hasta 2028, año en el que el sector superaría los 1.650 millones de recaudación.



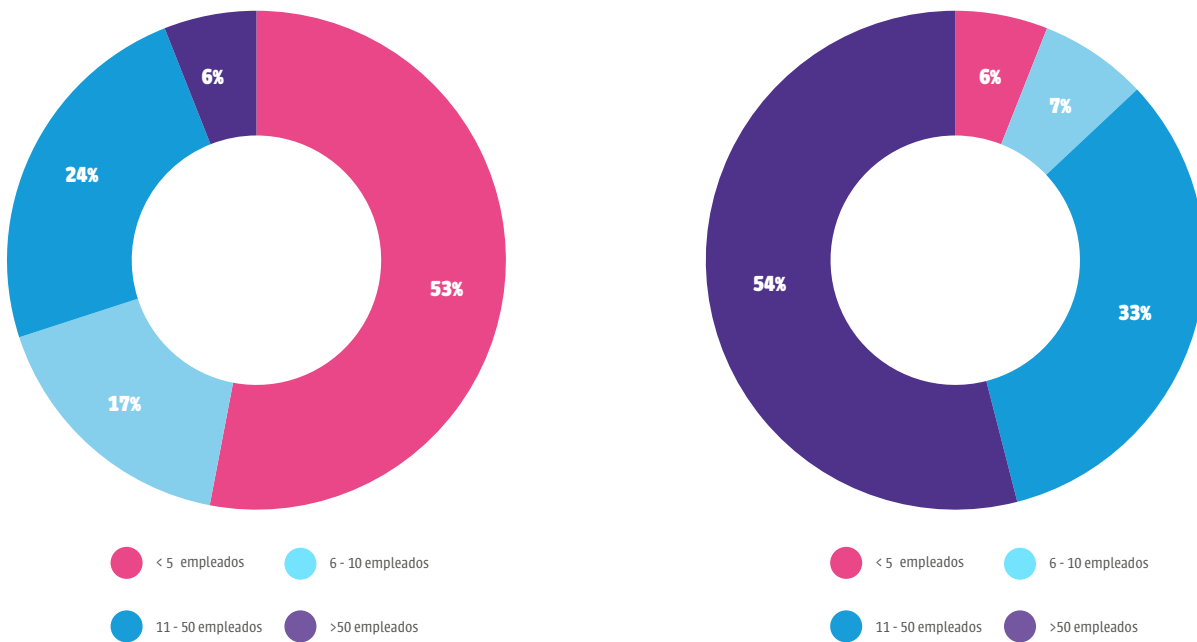
Los estudios que facturan menos de 200.000 euros al año suponen el 56% del censo de empresas, como muestra el gráfico de la izquierda, que refleja la distribución según el volumen de facturación. Sin embargo, su facturación apenas supone el 1% del total del sector, tal como se observa en el gráfico de la derecha, que presenta la distribución de la facturación según el tamaño de las empresas. En cambio, los estudios que facturan más de 50 millones al año representan el 1% del total de empresas pero su facturación supone más de la mitad (55%) 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 23% de la facturación, nos encontramos que los estudios que facturan más de diez millones al año son responsables de más de dos tercios (78%) de la facturación en nuestro país.



El sector en España generó 10.508 puestos de trabajo directo en 2024, una subida del 2,4% respecto al año pasado, con un 90% de contratos indefinidos. Cataluña congrega el 5% de los trabajadores del país y la presencia de mujeres en los estudios sube al 26%, por encima de la media europea. Para el período 2024-2028, estimamos una tasa de crecimiento agregado para el periodo del 7%.

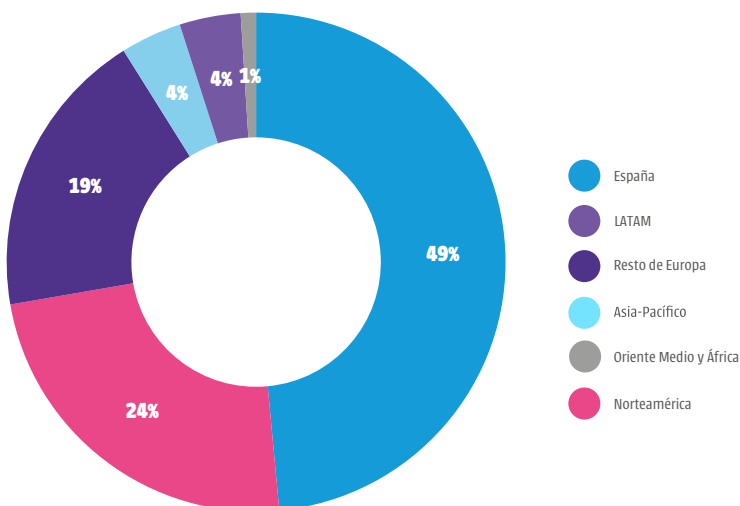


Sigue la tendencia hacia la mayor concentración del empleo en las grandes empresas. A pesar de que las empresas que tienen más de 50 empleados en plantilla solo representan el 6% del total, como muestra el gráfico de la izquierda sobre la distribución según el número de empleados, son las responsables de generar más de la mitad (54%) de los puestos de trabajo en el sector, como se refleja en el gráfico de la derecha, que muestra la distribución del empleo según el tamaño de las empresas.



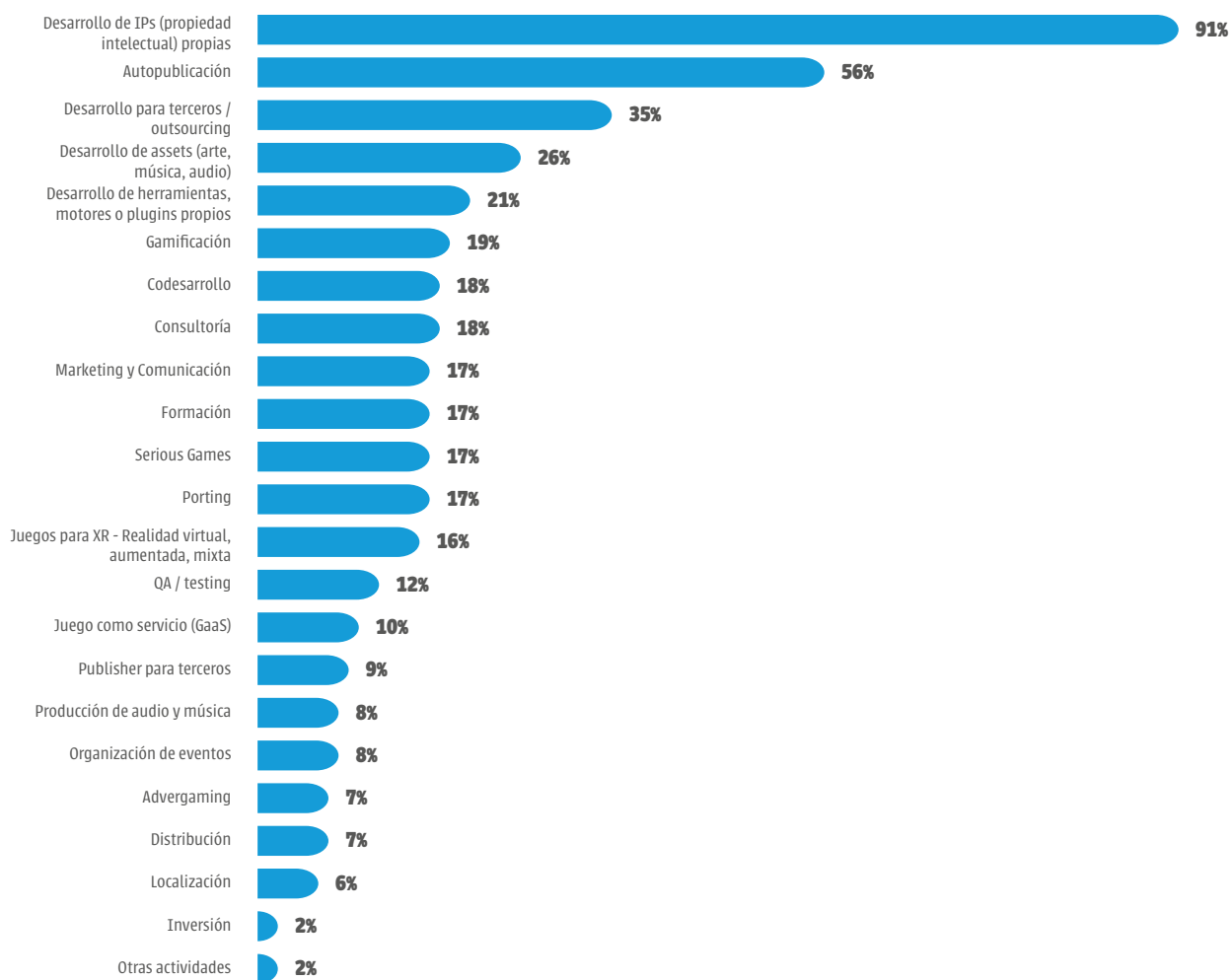
## Actividad internacional

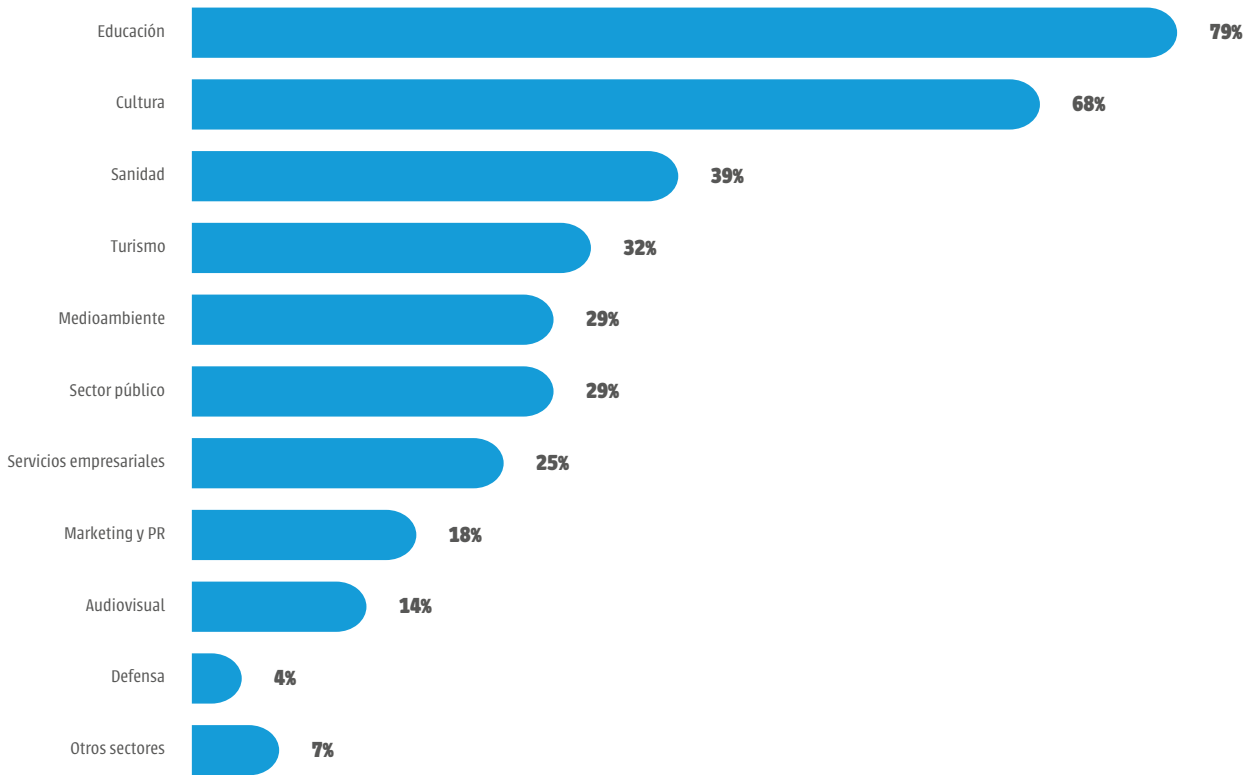
España (48%) se mantiene como el principal mercado de nuestros videojuegos aunque en la encuesta de este año detectamos que el resto de la Unión Europea (26%) mientras que la suma de nuestro país y del resto de la Unión Europea (19%) alcanza un 67%. Norteamérica con un 24% es el segundo gran territorio de venta de los juegos españoles mientras que los Asia-Pacífico, el mayor nicho de jugadores, continúa teniendo el mismo impacto que otros mercados emergentes como América Latina.



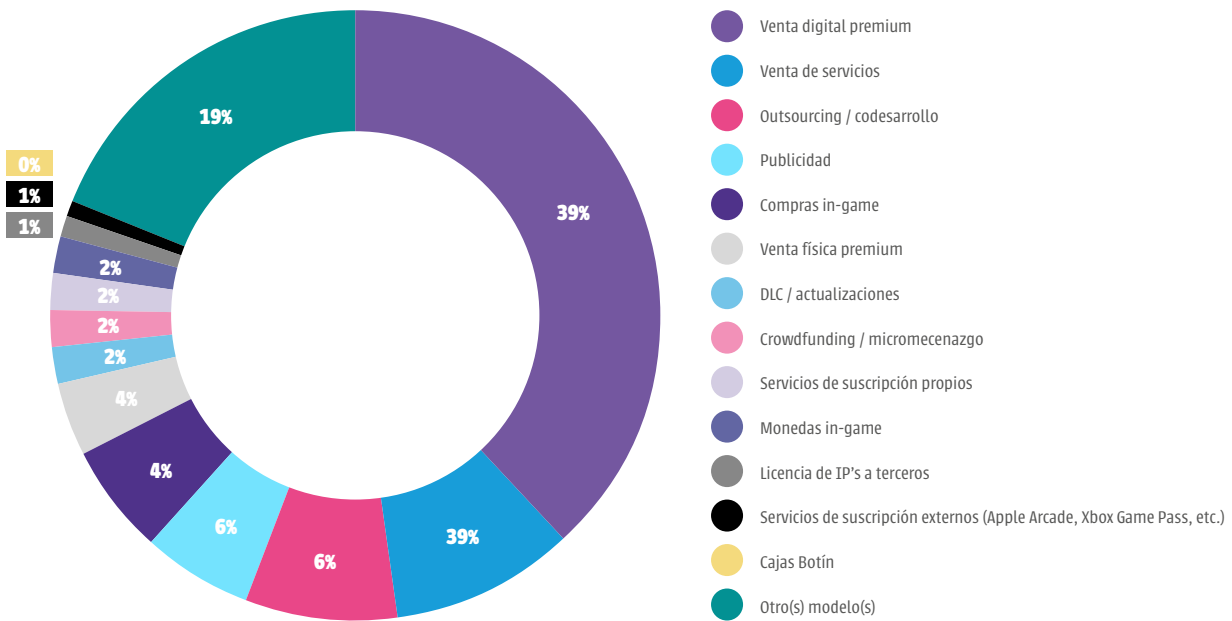
## Actividad y modelos de negocio

El desarrollo de IPs propias (91% de los estudios), la autopublicación (56%) y los trabajos para terceros (35%) se mantienen en las tres primeras posiciones, con algunas diferencias porcentuales respecto al año anterior. El desarrollo de serious games baja del 24% al 17%. De ellos, predominan los estudios que trabajan en juegos para el sector educativo (79%) y cultural (68%), seguidos de los juegos para la sanidad (39%).



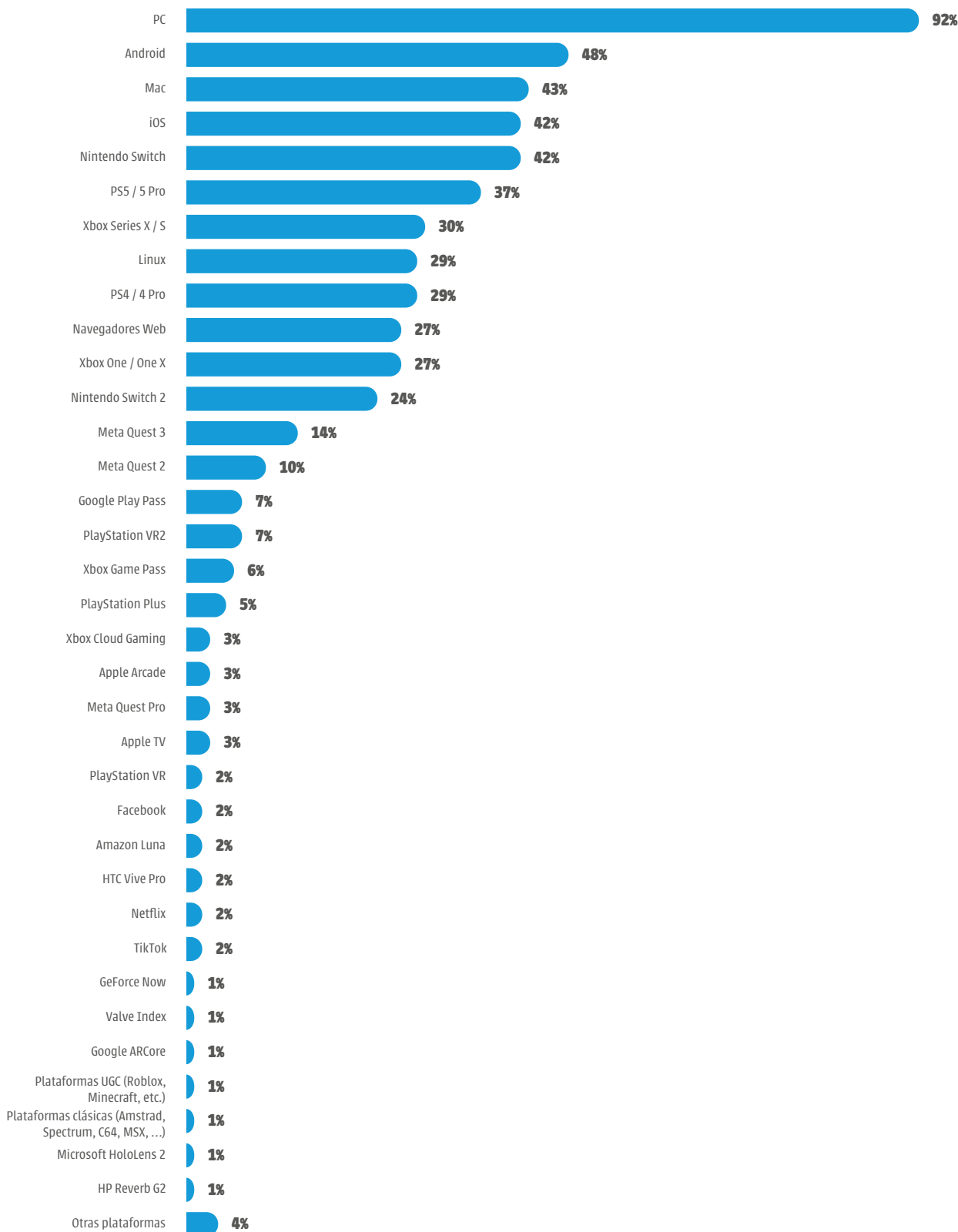


La venta digital premium significa el 39% de la facturación de los estudios. Si sumamos otras opciones online (como las compras in game, los DLC/actualizaciones, los servicios de suscripción, las monedas in-game o las cajas de botín) nos encontramos con que las diferentes formas de monetización digital suman el 50%.

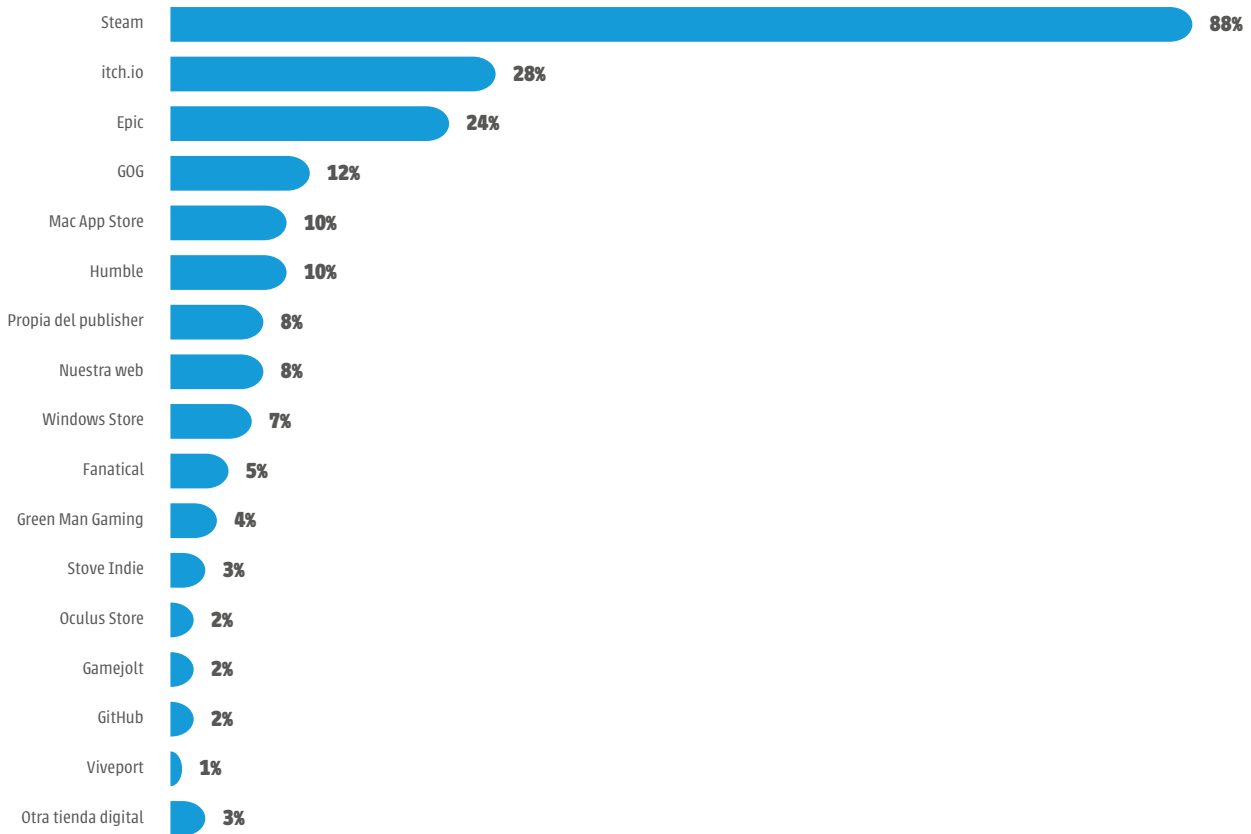


## Plataformas y herramientas

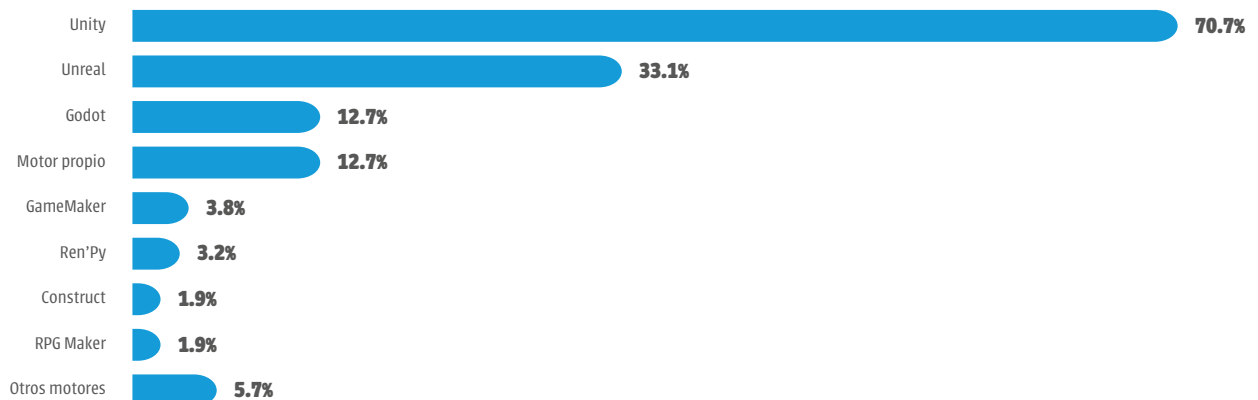
Los juegos desarrollados para PC (92%) siguen siendo los más populares entre los estudios españoles. Le siguen las plataformas móviles (Android, 48%; iOS, 42%) y las consolas. En este punto resulta reseñable el hecho de que Nintendo Switch siga siendo la consola con mayor aceptación (42%), seguida de PlayStation 5 (37%) y Xbox Series X | S (30%).



Steam (88%) es la principal tienda digital que emplean los estudios que publican sus juegos en PC. Le siguen a una gran distancia Itch.io (28%) y Epic Games Store (24%). Otras opciones como GOG (12%) o Humble Bundle (10%) son todavía más minoritarias.

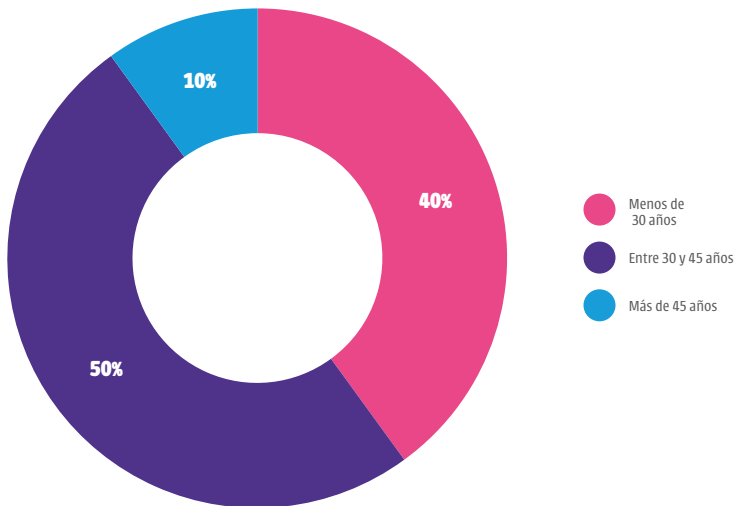
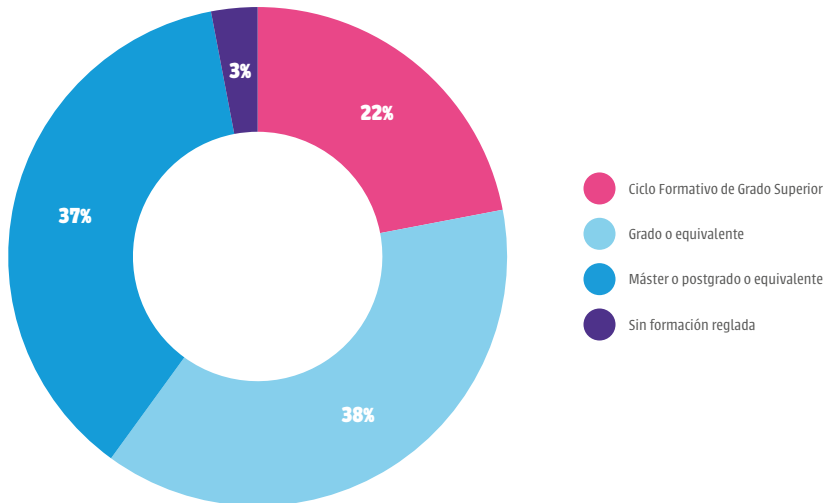


Unity se mantiene como el principal motor empleado por los estudios españoles, aunque baja ligeramente del 74% al 70% si lo comparamos con los datos del año pasado. Unreal (33%) se mantiene en segunda posición y la tercera está empatada entre Godot y los motores propios, con un 12% respectivamente.

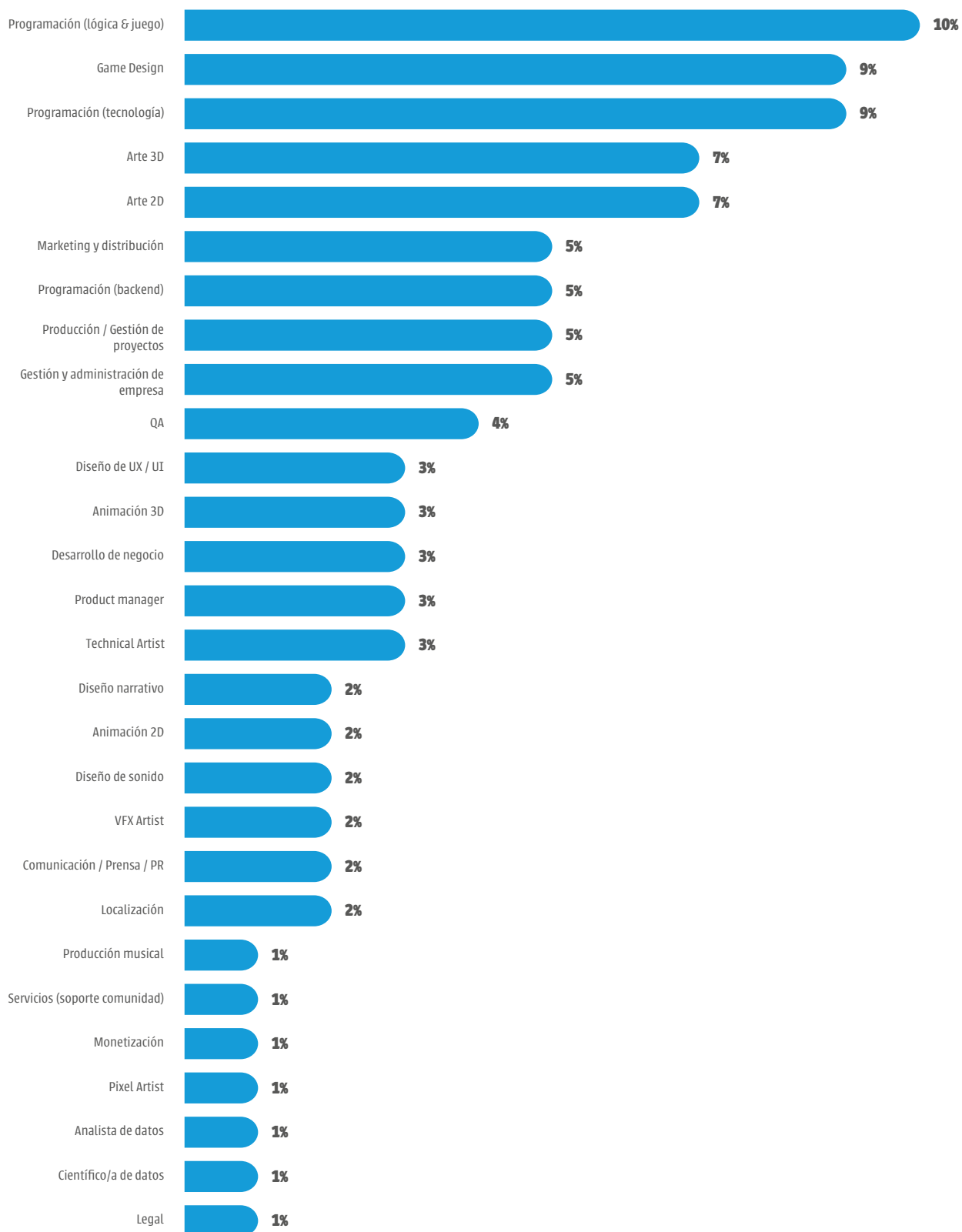


## Empleo y perfiles profesionales

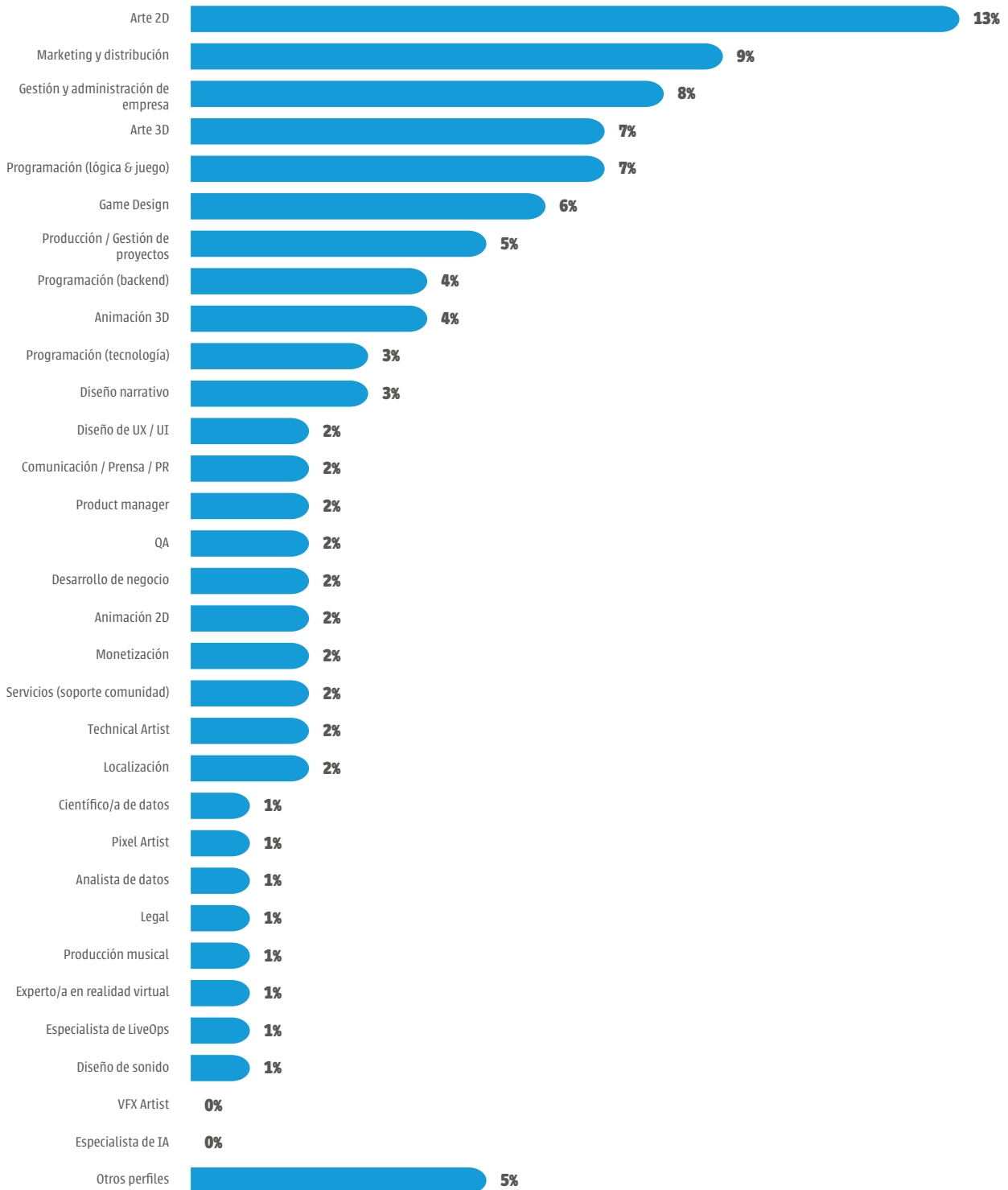
El sector del videojuego continúa dominado por profesionales que cuentan con un título superior (un 75%), prácticamente a la par entre los que cuentan con un grado (38%) y los que han cursado un máster o una formación de posgrado equivalente (37%). Solo un 3% no cuenta con formación reglada. El sector sigue creando empleo joven. El 90% de los trabajadores se encuentra por debajo de los 45 años, siendo los de 30 a 45 años (50%) los más numerosos, seguidos de aquellos que tienen menos de 30 años (40%). Solo un 10% tiene más de 45 años.



Un año más, los perfiles de programación (24%) son los más numerosos en los estudios, desglosados entre los de lógica de juego (10%), tecnología (9%) y backend (5%). Los artistas (14%) son el segundo gran colectivo, divididos entre artistas 2D y 3D (cada uno con un 7%). Los diseñadores, con un 9%, completan los tres principales pilares de los estudios.



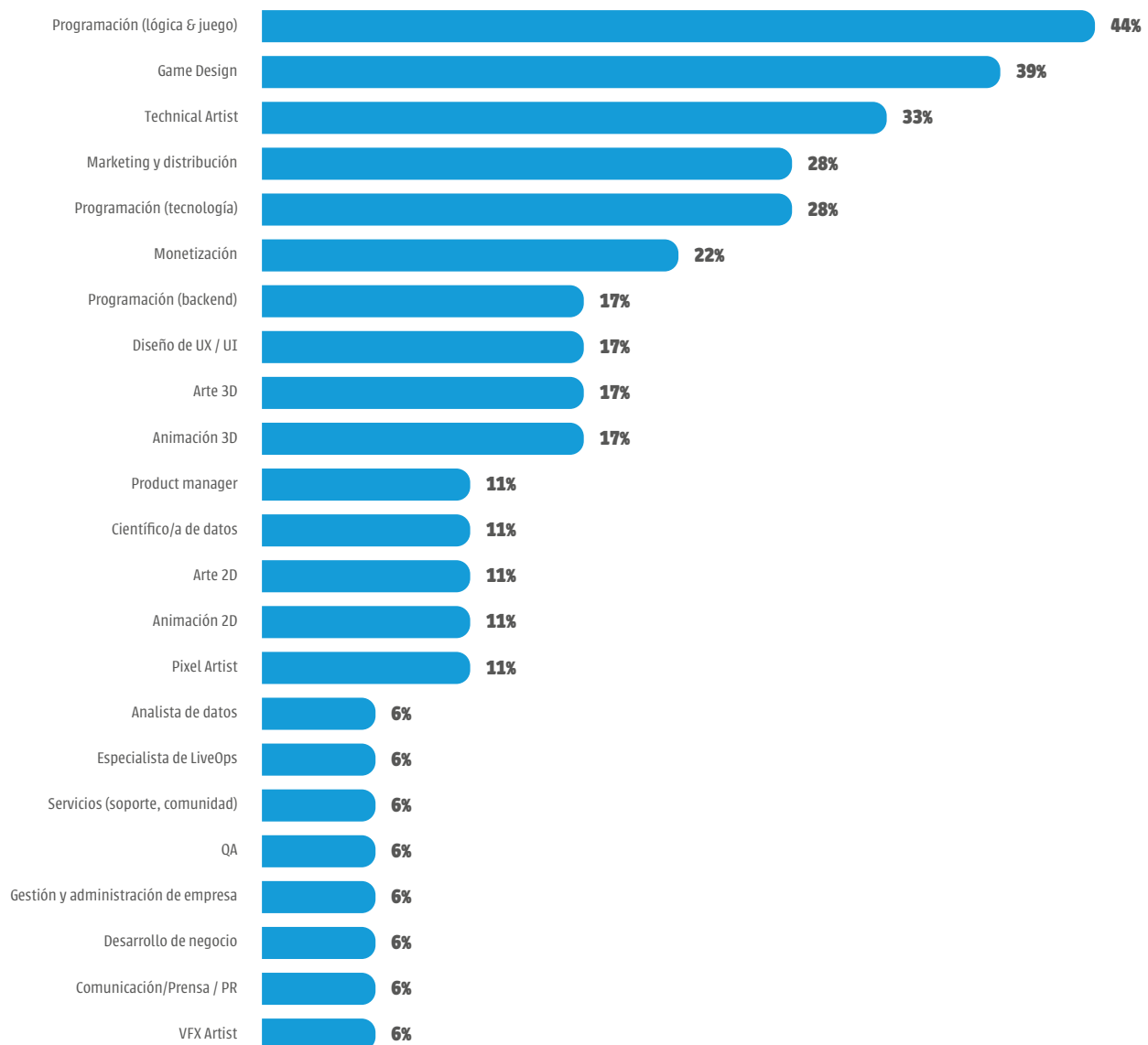
Respecto a la tipología del trabajo desarrollado por mujeres en los estudios, los perfiles de arte 2D y 3D o aquellos que no son técnicos (marketing y distribución, gestión y administración de empresa, producción) son los predominantes aunque también encontramos mujeres en los departamentos de programación y diseño.



## Necesidades de formación

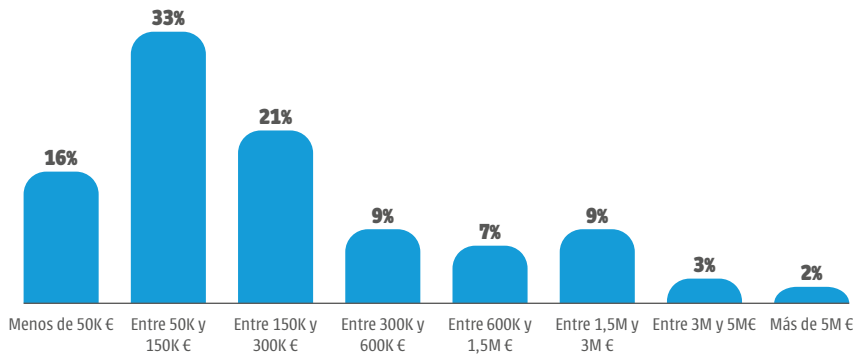
En un descenso notable no ya respecto al año pasado sino a la serie de los últimos años, sólo un 30% de los estudios encuestados aseguran tener problemas para contratar a profesionales. Los perfiles más complicados de contratar para los estudios son aquellos relacionados con la programación. Los principales son los de lógica y juego (44%), seguidos de los de tecnología (28%) y backend (17%). Los diseñadores (39%) y technical artist (33%) completan los primeros puestos de esta clasificación, seguidos de perfiles de marketing y distribución (28%).

La ausencia de profesionales con la experiencia necesaria (83%) es la principal razón que esgrimen los estudios con dificultades a la hora de contratar a nuevos empleados. Otros motivos secundarios están relacionados con la competencia entre empresas –alta competitividad salarial (39%)–, la salud financiera de los estudios –falta de recursos para contratar (33%)– y las deficiencias en la formación adquirida –demasiado generalista o no adaptada a las necesidades de las empresas (33%)–.

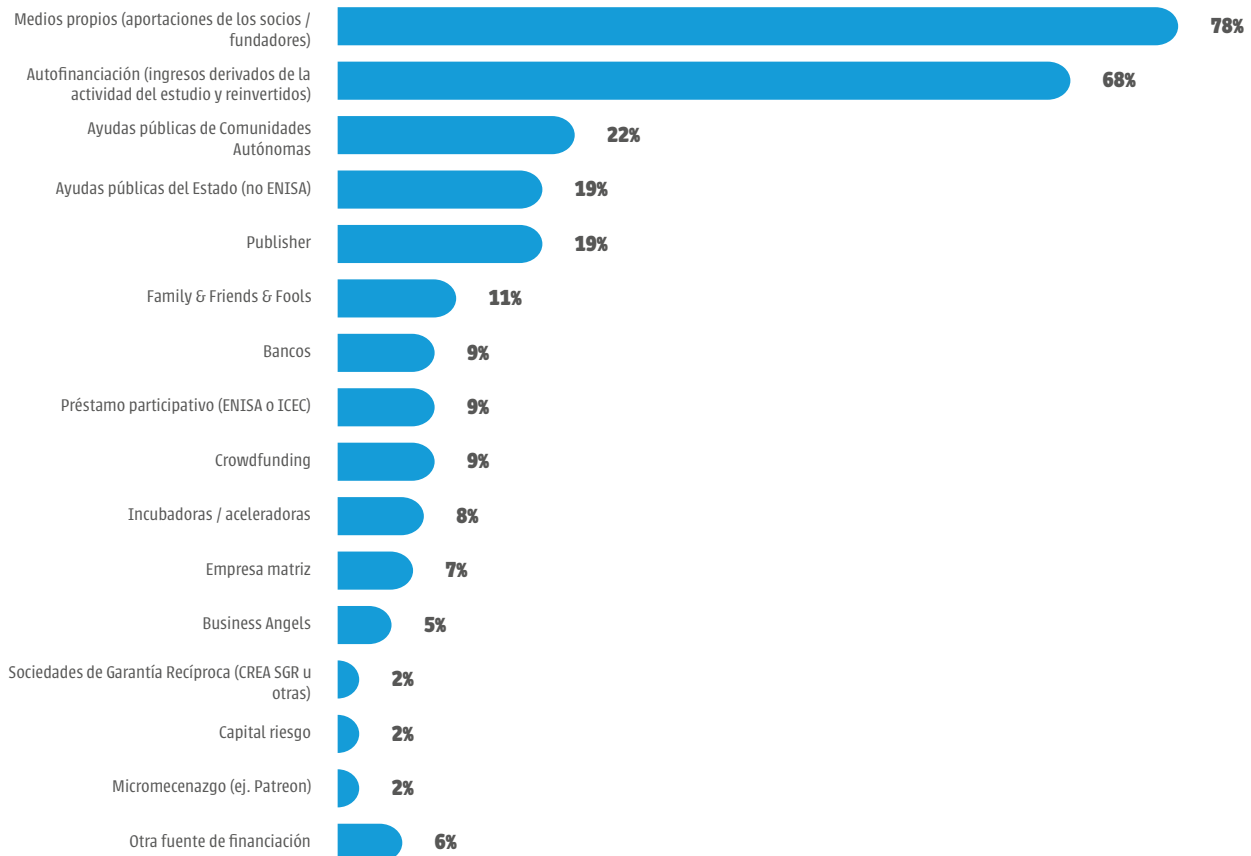


## Necesidades de financiación

El 80% de los estudios de desarrollo en España tiene necesidades para financiar su próximo proyecto, siendo la principal horquilla aquellos que buscan entre 50.000 y 150.000 euros para su nuevo juego. En líneas generales, el 70% de los encuestados cree que necesita hasta 300.000 euros para su próximo proyecto.

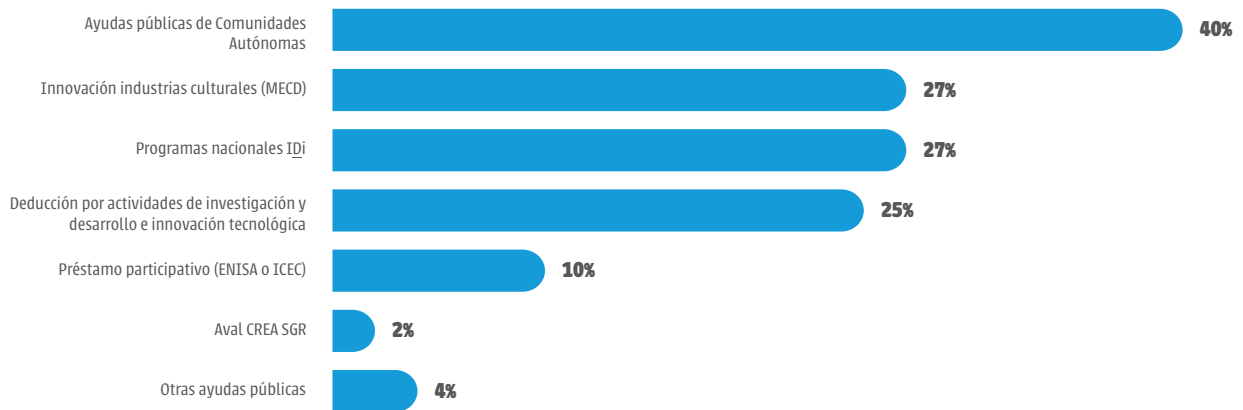


Se confirma el cambio de tendencia que señalamos en la anterior edición del Libro Blanco. La mayoría de los estudios españoles opta en este momento por el uso de medios propios (78%) mientras que en segundo lugar la autofinanciación (68%) se mantiene como la alternativa a la hora de financiar los proyectos. Solo un 21% de los estudios se apoyan en un publisher para financiar sus proyectos, un porcentaje similar al de las empresas que han recibido algún tipo de ayuda pública.

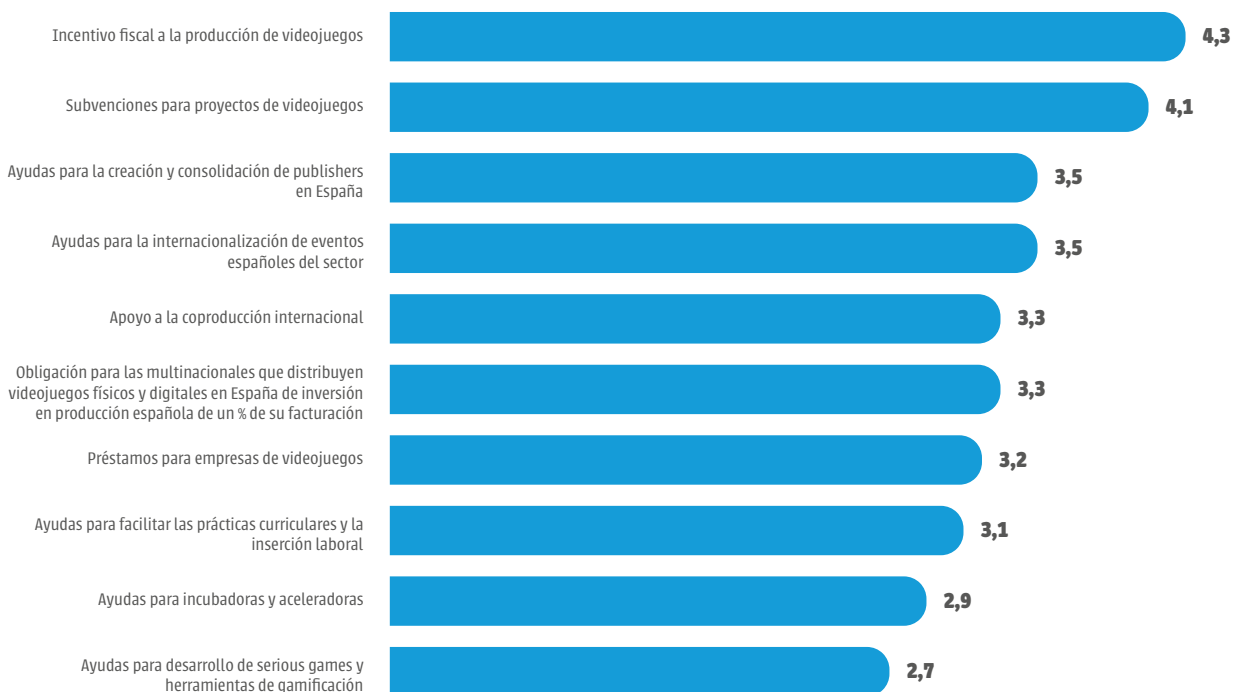


## Ayudas públicas

El 32% de los estudios asegura haber recibido alguna ayuda durante 2024, una cifra algo superior al 27% del 2023 pero por debajo del pico de 2022, cuando se llegó al 36%. Las ayudas públicas otorgadas por las Comunidades Autónomas (40%) siguen siendo la fórmula más utilizada por los estudios mientras que suben cerca de diez puntos los programas relacionados con la I+D+i (27%).

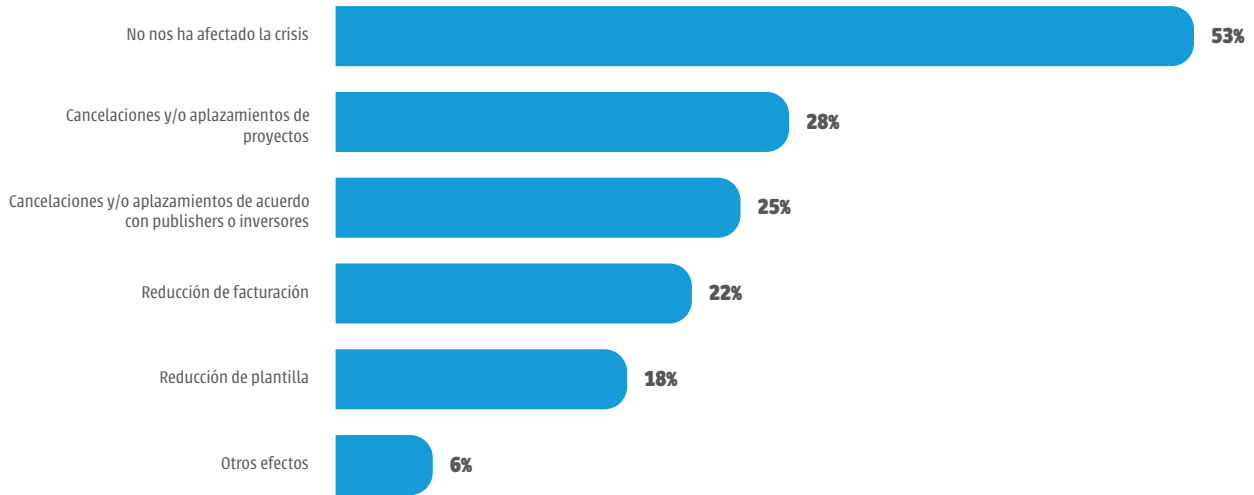


Preguntados por las políticas de apoyo que mayores beneficios otorgarían al sector, los estudios siguen decantándose por la implantación de un programa de incentivos fiscales para todo el sector (puntuado con un 4,3 sobre 5). Las subvenciones para financiar videojuegos son la segunda opción más popular, con una nota de 4,1.

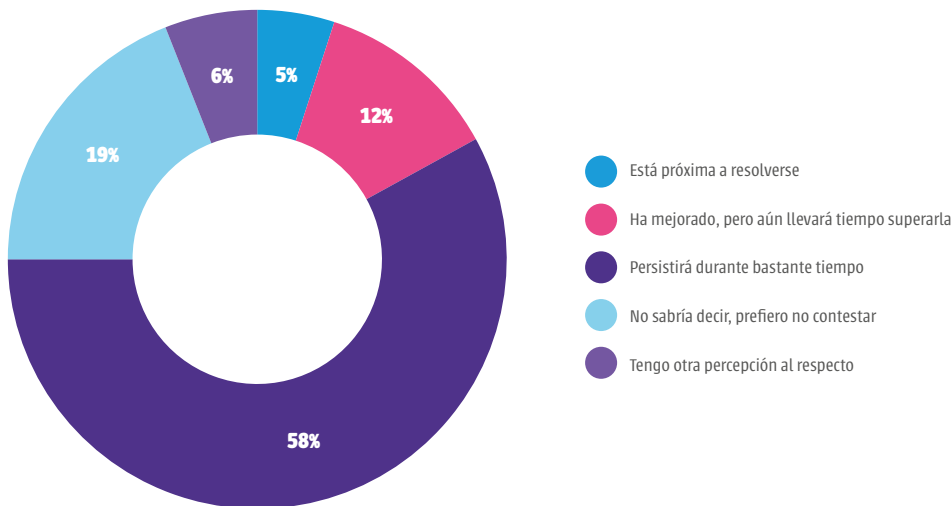


## Respuesta a la crisis de la industria del videojuego

Casi la mitad del sector (47%) asegura estar afectado por la crisis y dentro de este porcentaje son los estudios que facturan entre 200.000 y 2 millones de euros los que más han notado sus efectos. Dentro de este grupo, el 46% ha sufrido cancelaciones y/o aplazamientos de sus proyectos y de acuerdos con inversores o publishers y un 42% ha visto reducida la facturación y se ha visto obligado a reducir la plantilla, porcentajes muy superiores a los que observamos en los otros tramos, los de los estudios que facturan menos de 200.000 euros al año y de aquellos que facturan más de 2 millones.

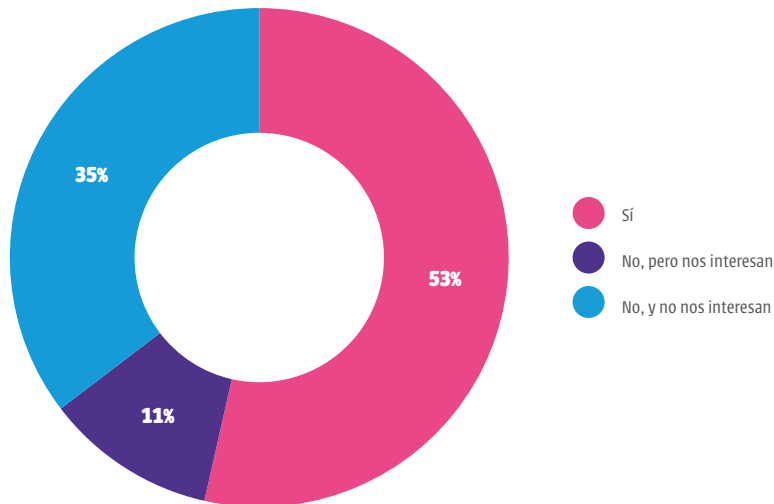


En lo que respecta a las perspectivas de futuro, los estudios españoles son pesimistas. Más de la mitad creen que esta situación todavía se alargará durante bastante tiempo (58%) y solo un 5% ve próxima la pronta resolución de la crisis.

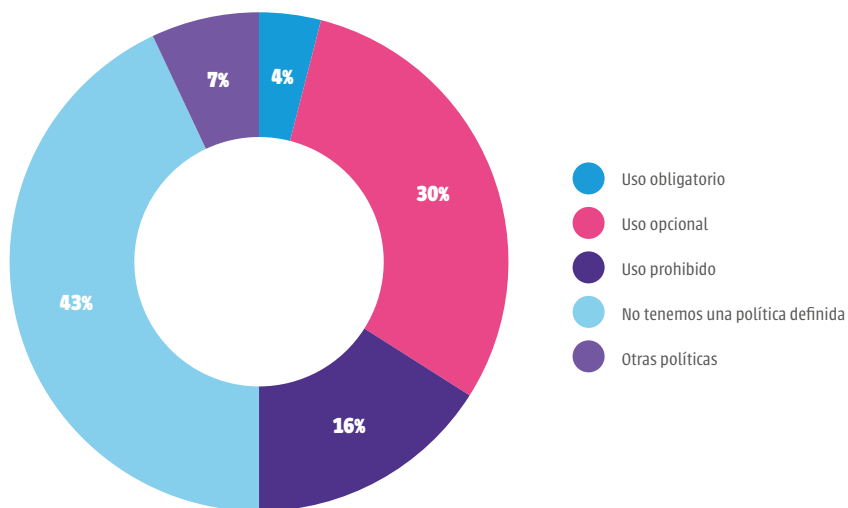


## Impacto de la Inteligencia Artificial generativa

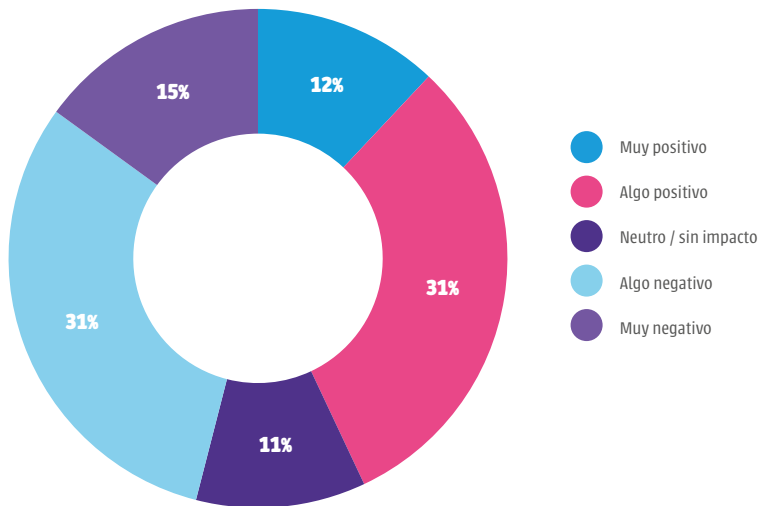
Más de la mitad de los estudios (53%) admite utilizar herramientas de inteligencia artificial en el día a día por un 35% que no las emplea y asegura no estar interesado en hacerlo, un porcentaje que ha crecido respecto a la encuesta del año pasado. Un 11% de los encuestados admite no utilizarlas pero estar interesado en su uso.



La mayoría de los estudios (43%) no tienen establecida una política de uso en el día a día. El 30% de los estudios proponen un uso opcional de la tecnología por un 16% de los que la prohíben. Solo un 4% obliga a sus empleados a trabajar con ellas.



Respecto a la opinión sobre el impacto, existe división en los estudios españoles con una ligera inclinación hacia los que la ven de manera negativa. El 46% cree que su impacto es algo o muy negativo por un 43% que cree que es algo o muy positivo. Un 11% considera que no ha tenido impacto.



En la encuesta de este año hemos preguntado a los estudios por la integración y la confianza que tienen en la tecnología en función de los diferentes departamentos. Algunos datos relevantes que arroja la encuesta son los siguientes:

Departamentos con uso superior al 50%:

- Programación (56% preproducción, 69% producción)
- Game Design (57% preproducción)
- Marketing y comunicación (56% producción)
- Arte (55% preproducción)
- Diseño narrativo (50% preproducción)

Por contra, una mayoría de estudios declara no utilizar la IA en ninguna de las fases de producción en los siguientes departamentos:

- Q&A (84%)
- Animación (76%)
- Música y sonido (76%)
- Technical Artist (70%)
- Análisis de datos (56%)
- Producción (52%)
- Negocio / legal (52%)

También hemos preguntado a los estudios por el nivel de confianza (baja, moderada o alta) en la tecnología en función de cada departamento. Los siguientes son los departamentos en los que el nivel de confianza mayoritario es bajo:

- Animación (65%)
- Q&A (64%)
- Música y sonido (56%)
- Technical Artist (58%)
- Producción (48%)
- Game Design (52%)
- Arte (43%)

Los siguientes son los departamentos que aseguran tener una confianza moderada:

- Programación (58%)
- Marketing y comunicación (56%)
- Negocio (44%)
- Análisis de datos (43%)

Por último, es reseñable destacar que ningún departamento tiene un alto nivel de confianza en la tecnología.

## Sobre DEV

**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:** **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:

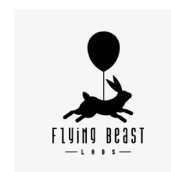
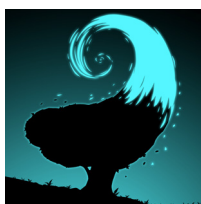
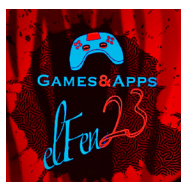
- 2009** La Comisión de Cultura del Congreso reconoció al videojuego como industria cultural. Este reconocimiento ha permitido que la industria del videojuego pueda beneficiarse del Plan de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas impulsado por el Ministerio de Cultura.
- 2010** Los videojuegos 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
- 2025** DEV lanza GameSpain Direct, una conferencia online trimestral en streaming destinada a presentar los mejores proyectos españoles al público internacional.
- 2026** DEV y AEVI organizan Mad Games Show, el evento para convertir Madrid en un punto de encuentro estratégico para la industria del videojuego, impulsando la inversión, la financiación y las oportunidades de negocio del sector.
- 2026** DEV lanza su nuevo servidor Discord para facilitar la comunicación y fortalecer la comunidad profesional del desarrollo de videojuegos en España.

## Socios de DEV

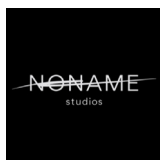








nada





## Socios Colaboradores y Tecnológicos



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

EDICIÓN DE 2025

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)