PROPUESTAS DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO A LOS PARTIDOS DEL 29N

5 MEDIDAS PARA IMPULSAR LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DEL VIDEOJUEGO

Octubre de 2026

- **La industria española del videojuego se encuentra en un momento decisivo.** El sector ha demostrado su capacidad para crecer, innovar, crear empleo cualificado y competir internacionalmente, pero afronta al mismo tiempo una coyuntura marcada por la reducción de la inversión, la creciente competencia global, las dificultades de acceso a financiación y una profunda transformación tecnológica. Estas tensiones están afectando especialmente a un tejido compuesto mayoritariamente por pequeñas empresas y amenazan con frenar la consolidación y el crecimiento del sector.
  En la actualidad hay más de 100 grados y posgrados en España preparando a miles de desarrolladores del futuro. La falta de tejido industrial en España obligaría a muchos de estos profesionales a buscar oportunidades laborales en el extranjero o en otros sectores.

- **España no puede seguir aplazando la adopción de medidas que nuestros principales competidores europeos e internacionales ya han puesto en marcha.** La próxima legislatura debe ser la del salto de escala de la industria española del videojuego: consolidar los estudios existentes, movilizar inversión, facilitar el crecimiento de empresas de mayor tamaño y convertir el talento y la capacidad creativa que ya existen en nuestro país en una industria más sólida, competitiva y sostenible. Para generar ese tejido industrial capaz de asumir a los nuevos profesionales del sector, es importante atraer empresas internacionales que generen puestos de trabajo.

¿Qué industria tendría España si se adoptan las medidas?

La adopción de las propuestas desarrolladas a continuación permitiría evolucionar desde un sector caracterizado por la elevada atomización empresarial y la dependencia de financiación exterior hacia una industria de mayor escala, más innovadora y con una fuerte proyección internacional.

Una industria con más inversión y empresas más grandes
Los incentivos fiscales, los mecanismos de coinversión y el desarrollo de publishers nacionales facilitarían la aparición de estudios de mayor dimensión, capaces de desarrollar producciones más ambiciosas y de competir globalmente sin depender exclusivamente de financiación extranjera. Esto contribuiría a construir un ecosistema más equilibrado y sostenible. Además, la llegada de empresas internacionales reforzaría la capacidad de absorción del talento que se está formando en las universidades y centros de formación del país, ampliando las oportunidades de desarrollo profesional y fortaleciendo el tejido industrial del sector.

Un sector que genera y retiene propiedad intelectual española
Una mayor capacidad de inversión en proyectos permitiría que los estudios españoles pudieran financiar una parte mucho más relevante de sus desarrollos sin verse obligados a ceder anticipadamente la propiedad intelectual como condición para acceder a financiación. Conservar la titularidad de los activos intangibles generados en España es un objetivo estratégico de cualquier economía avanzada, ya que permite capturar un mayor valor añadido, generar ingresos recurrentes a largo plazo y reforzar la competitividad internacional de sus empresas.

Más empleo cualificado y mejor remunerado
La combinación de formación especializada para el talento local, atracción de talento internacional y crecimiento empresarial impulsaría la creación de miles de empleos de alta cualificación para profesionales, especialmente jóvenes, en disciplinas como programación, arte digital, animación, diseño, inteligencia artificial, producción audiovisual, análisis de datos o marketing digital.

Para ello proponemos las siguientes medidas prioritarias:

1. Establecer un incentivo fiscal para la producción y financiación de videojuegos

Equiparar al videojuego con el resto de las principales industrias culturales mediante el establecimiento de un incentivo fiscal específico para la producción y financiación de videojuegos en España.

España se encuentra actualmente en desventaja competitiva frente a los principales países europeos e internacionales productores de videojuegos. Francia cuenta con un crédito fiscal del 30 % de los gastos elegibles, Italia del 25 %, Irlanda del 32 %, Reino Unido del 34 % o Canadá del 40%. Estos instrumentos favorecen la atracción de inversión y producciones internacionales y contribuyen al crecimiento y consolidación de sus respectivas industrias nacionales.

Para corregir esta asimetría, se propone **modificar los artículos 36 y 39 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades**, incorporando al videojuego a los mecanismos de incentivo fiscal aplicables a otras industrias culturales, tanto para la producción como para la participación de terceros en su financiación.

Objetivo: situar España en condiciones competitivas con los principales países europeos e internacionales, atraer inversión nacional e internacional, aumentar el tamaño y los presupuestos de las producciones desarrolladas en nuestro país y favorecer e incentivar la creación de empleo cualificado.

2. Consolidar un sistema estable de ayudas y financiación para el desarrollo de videojuegos

Establecer un sistema estable, específico y suficientemente dotado de apoyo público que acompañe las distintas fases de desarrollo y llegada al mercado de los videojuegos producidos en España:

- **Recuperar las ayudas al desarrollo de videojuegos del Ministerio de Cultura**, especialmente destinadas al desarrollo de prototipos, con una dotación acorde con una industria de más de 500 estudios, de los cuales aproximadamente el 70 % son microempresas. Asimismo, facilitar el acceso del sector a otras líneas de apoyo en ministerios como Transformación Digital o Industria. Complementarlas con instrumentos de financiación para las fases posteriores al prototipo, facilitando la continuidad de los proyectos hasta completar su producción.
- Ampliar el apoyo a programas de promoción, colaboración e **internacionalización, incluido la organización y participación en ferias y eventos, con dotaciones y calendarios estables.**
- Facilitar la adjudicación y el acceso a los **fondos AGORA** y a otros instrumentos europeos de financiación para las empresas del sector del videojuego, reforzando su capacidad de inversión, escalado e internacionalización.
- **Reforzar las líneas específicas de financiación para videojuegos dentro de ENISA**, acompañando los procesos de consolidación y crecimiento de las empresas.

Los principales países europeos e internacionales competidores cuentan con instrumentos estables específicamente dirigidos al desarrollo de videojuegos. Destaca Alemania, que ha elevado su programa federal de financiación hasta 125 millones de euros anuales desde 2026. Otros países y regiones mantienen fondos permanentes que acompañan distintas fases del desarrollo, como Francia, Noruega o Flandes.

Objetivo: facilitar que más proyectos evolucionen desde el prototipo hasta su producción y favorecer la consolidación y crecimiento de los estudios españoles.

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

Impulsar en España fondos de inversión, publishers y otros agentes especializados capaces de financiar proyectos de videojuegos de mayor escala, diversificando las fuentes de financiación y complementando los incentivos fiscales y las ayudas públicas:

- Crear, a través de **ICO/AXIS** u otros instrumentos, **mecanismos específicos de coinversión que actúen como capital ancla** para favorecer fondos y vehículos privados especializados en videojuegos.

- **Favorecer la entrada de inversores institucionales,** family offices y capital privado español mediante mecanismos de coinversión, garantías e incentivos a la financiación.
- **Apoyar la creación y crecimiento de publishers españoles** con capacidad financiera suficiente para invertir en producciones de mayor presupuesto y acompañar su comercialización internacional.

Objetivo: aumentar el capital especializado disponible en España, financiar producciones de mayor dimensión y favorecer que una mayor parte de la propiedad intelectual y del valor generado permanezca en nuestro país.

4. Garantizar un marco regulatorio armonizado en el Mercado Único Europeo

El desarrollo y la distribución de videojuegos son globales por definición. Si España legisla de forma unilateral restricciones severas sobre el consumo que no existan en el resto de Europa, los estudios y publishers nacionales jugarán en desventaja competitiva. **Establecer mecanismos de consulta al sector que permitan incorporar sus particularidades, proteger a los consumidores y evitar divergencias nacionales que dificulten su actividad y competitividad.**

Objetivo: Evitar la adopción de restricciones nacionales unilaterales sobre categorías específicas de videojuegos mientras no exista un marco regulatorio armonizado en la Unión Europea, garantizando la unidad de mercado, la seguridad jurídica y la competitividad de las empresas españolas. Las reglas del mercado digital deben decidirse en Europa y no mediante regulaciones nacionales aisladas. La aplicación de estas normas en España debe evitar requisitos nacionales adicionales injustificados y obligaciones duplicadas que fragmenten el mercado europeo y eleven los costes de cumplimiento, especialmente para los pequeños estudios.

5. Creación del Spain Video Games Hub

La industria del videojuego ha estado integrada en el Spain Audiovisual Hub, pero su inclusión en esta iniciativa no se ha traducido en un impulso específico y suficientemente visible para el sector. El videojuego, por su naturaleza tecnológica, sus modelos de producción y su proyección internacional, requiere instrumentos adaptados a sus características.

Se propone crear el Spain Video Games Hub, como programa nacional permanente, dotado de presupuesto propio y suficiente y una oficina especializada, que actúe como instrumento de impulso y coordinación de las políticas públicas destinadas a la industria del videojuego.

Entre sus **principales funciones** estarían la ejecución de una estrategia nacional de desarrollo del sector, la coordinación de los instrumentos públicos de apoyo, la atracción de inversión nacional e internacional, el fortalecimiento del ecosistema empresarial y tecnológico y el seguimiento de la evolución de la industria.

Objetivo: consolidar a España como un polo internacional de desarrollo, producción e innovación en videojuegos, favoreciendo la inversión, el crecimiento empresarial y la generación de empleo cualificado.