

LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS 2023

RESUMEN EJECUTIVO



Promovido por:



Con el apoyo de:



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE ECONOMÍA, COMERCIO Y EMPRESA



Games from  SPAIN

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.

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 **décima 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 2023. En esta edición especial, podemos hacer un recorrido en la evolución de 10 años de datos de la industria.

Esta décima edición del Libro Blanco quiere celebrar que la presencia de mujeres en nuestra industria ya representa más del 26%. La portada del informe es un homenaje a tres juegos lanzados en 2023 cuyo protagonistas principales son mujeres: Angela Solano de American Arcadia (Out Of The Blue Games), Koa de Koa and the Five Pirates of Mara (Chibig, Talpa Games, Undercoders) y Candela de In the shadow (Dead Pixel Tales).

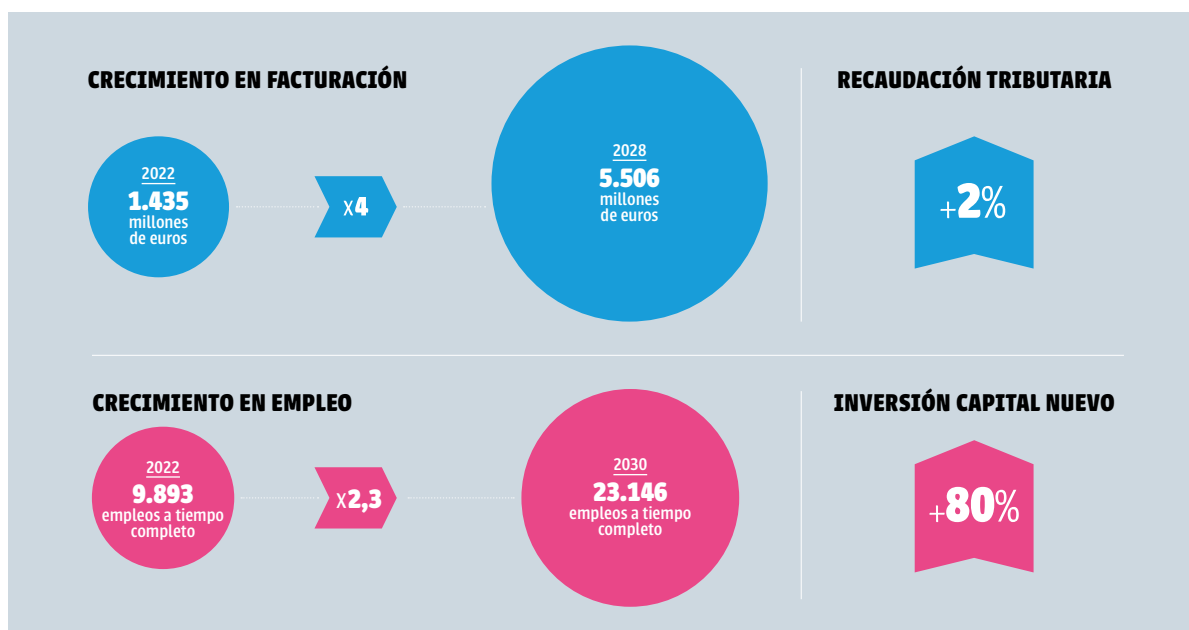
Medidas para incentivar la economía de la industria española de desarrollo de videojuegos en 2024

Desde DEV, abogamos por la adopción de una serie de medidas, necesarias 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 al gobierno del Estado y a las Comunidades Autónomas según sus competencias.

1. Establecer un incentivo fiscal a la producción de videojuegos

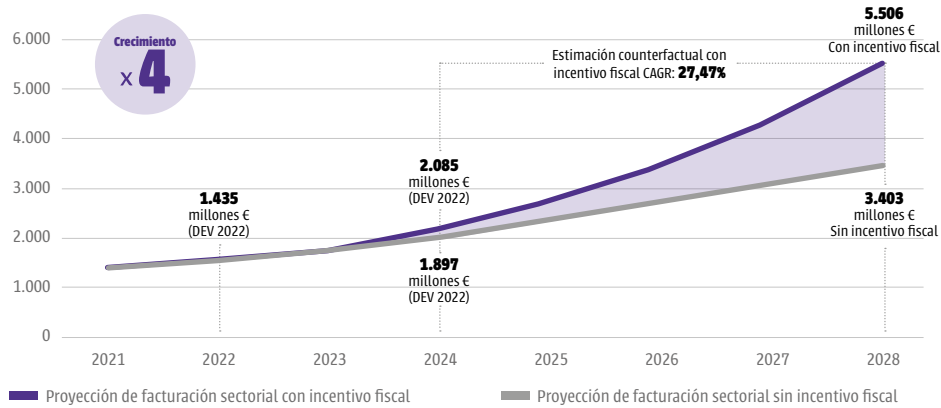
- ¿Qué hacer?** Modificar el artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades para incorporar un nuevo apartado 4 con el objeto de que la industria del videojuego cuente con los incentivos fiscales para la producción y la captación de proyectos internacionales, tal como ya recibe la industria audiovisual, 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.
- ¿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.
- Impacto:**

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**:



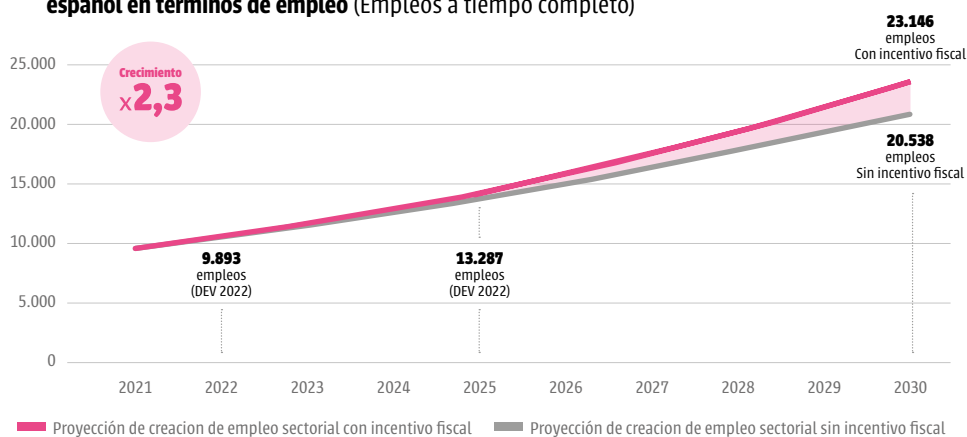
(fuente: DEV, Impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos, <https://dev.org.es/incentivofiscal>)

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



Se esperaría un crecimiento en facturación en **2028** que multiplicaría **casi por 4** la cifra de 2022, lo que supondrá que para un periodo de cinco años el sector pasase de generar ingresos de 1.435 millones de euros en 2022 (DEV, 2022) a **5.506 millones de euros en 2028**.

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



El empleo del sector se **multiplicaría por 2,3** en ocho años, pasando de 9.893 empleos a tiempo completo en 2022 a **23.146 empleos para el 2030**.

Recaudación
+2%

Las reducciones de las tasas de presión fiscal no implicarían una caída de la recaudación tributaria, sino más bien todo lo contrario por el efecto de incremento de ventas: en el caso de una deducción fiscal del 20% **la recaudación tributaria se incrementaría de manera directa en un 2%**. A este efecto directo se sumaría el impacto positivo fiscal de los efectos indirectos (reversión de la industria y consumo a proveedores) e inducidos (salarios e ingresos vía renta).

Nuevo capital
+80%

Además, y tal como se ha demostrado en el sector audiovisual y en otros países líderes en la industria, el crecimiento en cuanto a inversión de capital, tanto nacional e internacional, así como la captación de nuevos proyectos puede ser significativo y cambiar sustancialmente el panorama español en muy pocos años. **La inversión de capital nuevo se incrementaría en un 80%**.

I+D+i

A estos resultados cuantitativos, habría que sumar las **externalidades** en términos de captación y **retención de talento** y el impacto en el desarrollo de una infraestructura y **ecosistema** de soporte al sector (programas educativos, laboratorios, *clusters* de desarrollo, nuevos programas de I+D+i), además de una **influencia positiva en la supervivencia, consolidación y crecimiento** de las empresas.

(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 al Plan 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:
 - i **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 Deporte y dotadas en 2023 y en 2024 con un presupuesto de ocho 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.
 - ii **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.
 - iii **Fondo de inversión público-privado:** impulsar un 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.
- 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.
- 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 49 % son mujeres). El 56 % de los estudios reconocen tener problemas para cubrir perfiles profesionales más especializados.

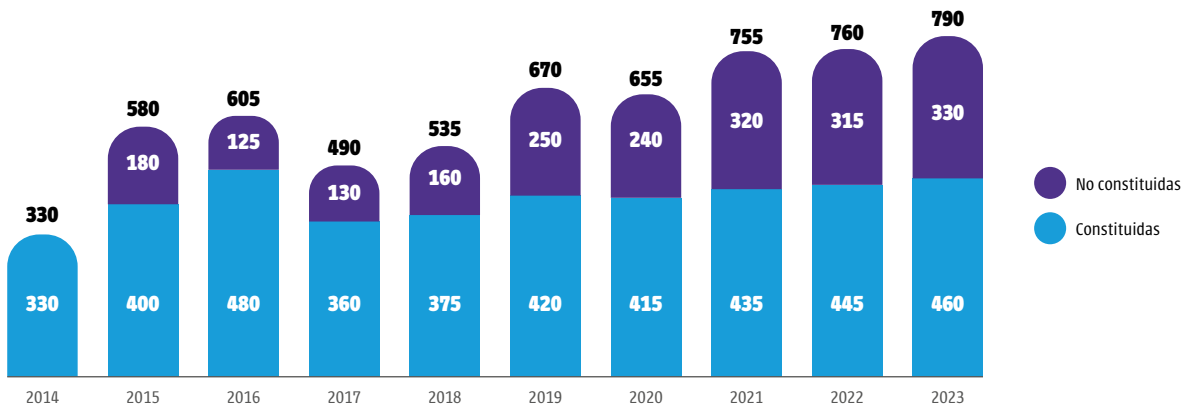
- c. **Impacto:** Más contratación de profesionales *junior* y una mayor salida laboral frente a la alternativa de emprendimiento sin suficiente vocación y conocimiento empresarial por falta de oportunidades profesionales. Más oportunidades de prácticas en empresas, lo que incrementa la profesionalización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

4 Diseñar un esquema de reinversión de las multinacionales en el videojuego español

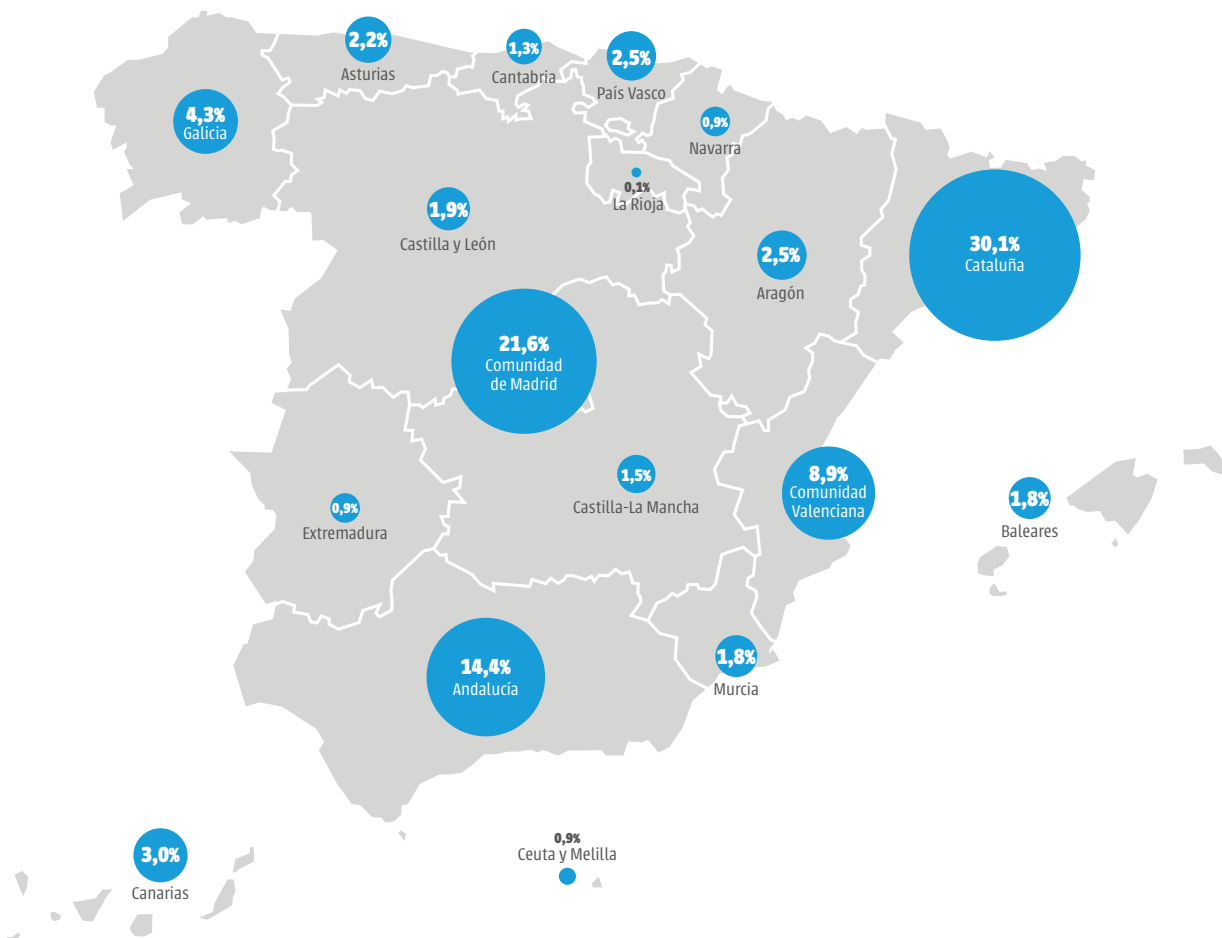
- a. **¿Qué hacer?** Poner en marcha un mecanismo que comprometa la inversión en producción nacional de videojuegos de una pequeña parte de la facturación de las empresas que distribuyen videojuegos físicos y digitales en nuestro país. Se trata de un modelo ya aplicado en la industria audiovisual española que ha tenido un éxito muy significativo.
- 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. Los grandes beneficiarios gracias a la potencia de España como mercado, las distribuidoras internacionales, deben comprometerse más con la sociedad, reinvertiendo una pequeña parte de su facturación en un apoyo decidido al videojuego producido en España.
- c. **Impacto:** La obligatoriedad de reinversión del 5 % de la facturación bruta podría generar una bolsa de hasta 90 millones de euros que se destinarían a producir videojuegos en España.

Composición empresarial

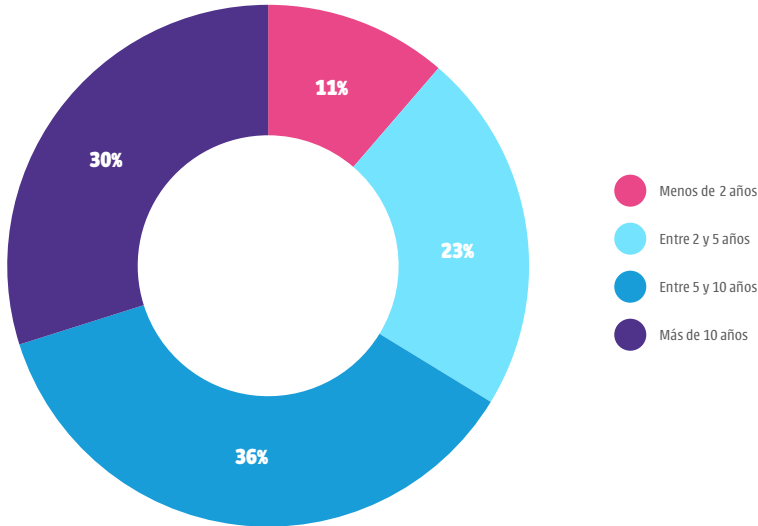
España cuenta con 790 estudios activos, de los que 460 están constituidos como empresa y 330 todavía no lo han hecho. Además de los 460 estudios constituidos como empresa en activo, hemos detectado 170 estudios sin actividad.



Cataluña (30%) y Madrid (21%) dan cobijo a más de la mitad de la industria en España. Andalucía (14%) y la Comunidad Valenciana (8,9%) se mantienen a una distancia considerable. Salvo Galicia (4%), el resto de comunidades albergan un 3% o menos del total de estudios.

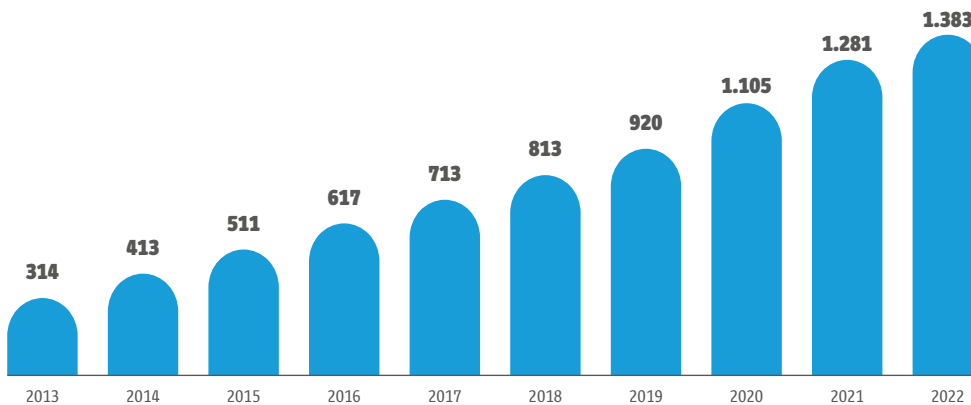


El 66% de los estudios tienen más de cinco años de vida, un punto más que el año pasado, lo que demuestra la consolidación de la industria en nuestro país.

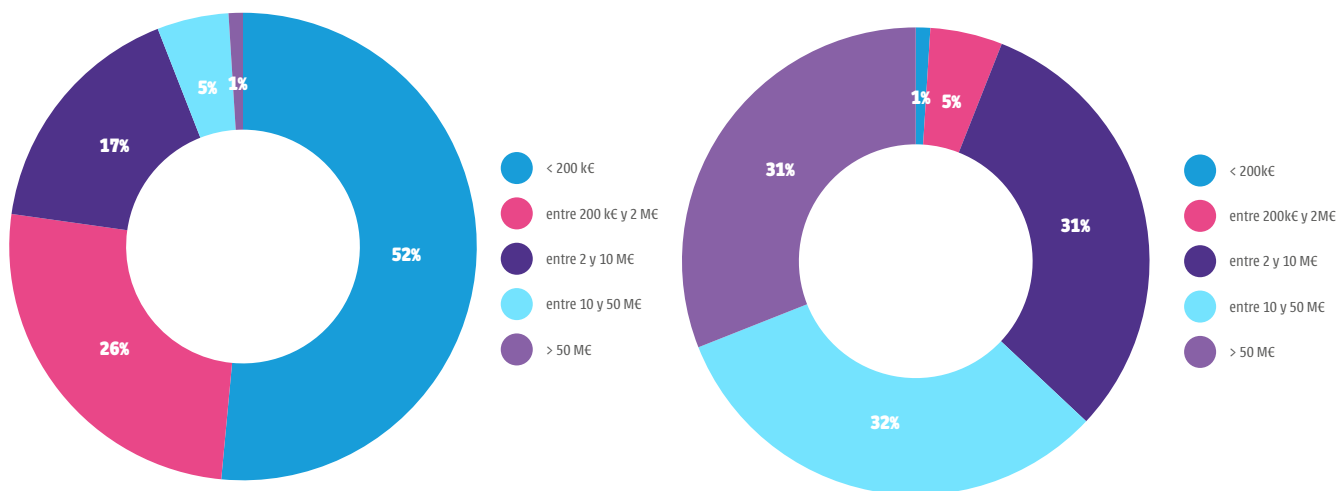


Facturación y empleo del sector

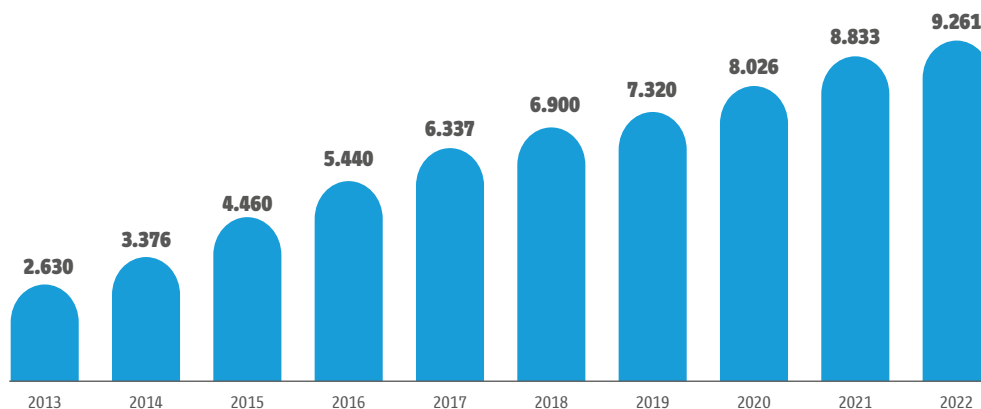
El videojuego español facturó 1.383 millones de euros en 2022, un aumento del 8% respecto a 2021, y de la que el 51% corresponde a Cataluña. Esta cifra contrasta con los 314 millones que se facturaron en 2013, lo que nos permite afirmar que en la última década, el videojuego en nuestro país ha crecido un 440% con un crecimiento agregado del 17,9%.



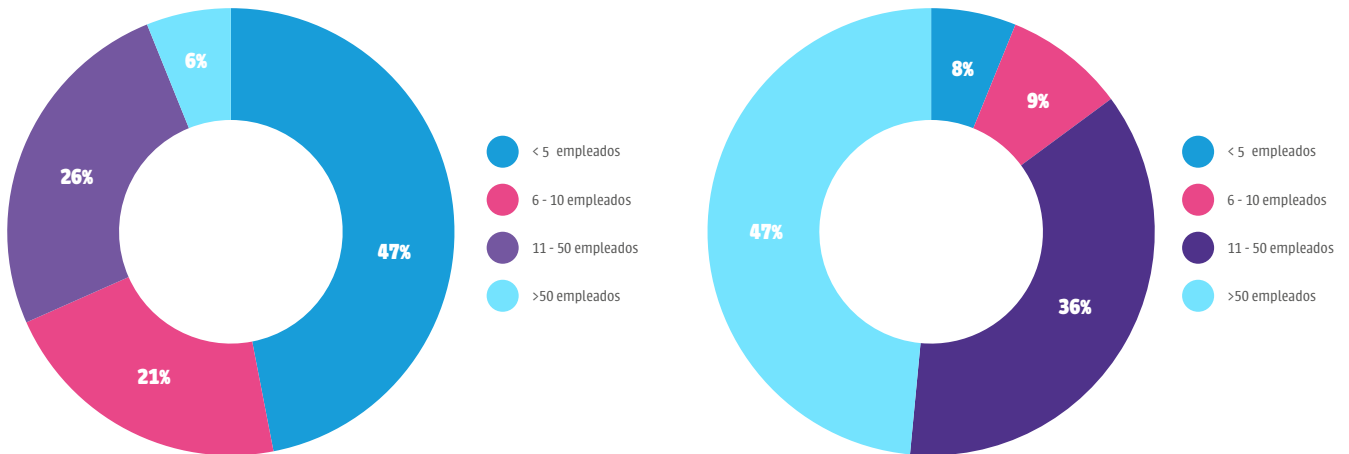
El sector español continúa formado por una mayoría de estudios que facturan por debajo de 200.000 euros (51%) y un porcentaje minúsculo (1%) que factura más de 50 millones. De la misma manera, el empleo se sigue concentrando en los grandes estudios. El 31% está en manos de los estudios que facturan más de 50 millones (una subida de dos puntos respecto al año pasado), mientras que aquellos que facturan menos de 200.000 euros apenas suponen el 1% del mercado español.



El sector en España dio trabajo de manera directa a 9.261 personas en 2022 con un 93% de contratos indefinidos, lo que supone un aumento del 4,8% respecto a la cifra de 2021. El 50% de esas más de 9.000 personas se concentran en Cataluña. El mercado de trabajo en España se ha multiplicado por 3,5 en la última década con un crecimiento agregado del 15%. La presencia de la mujer ha aumentado en el último año hasta situarse en el 26,4%, una subida de diez puntos desde el dato de 2018.

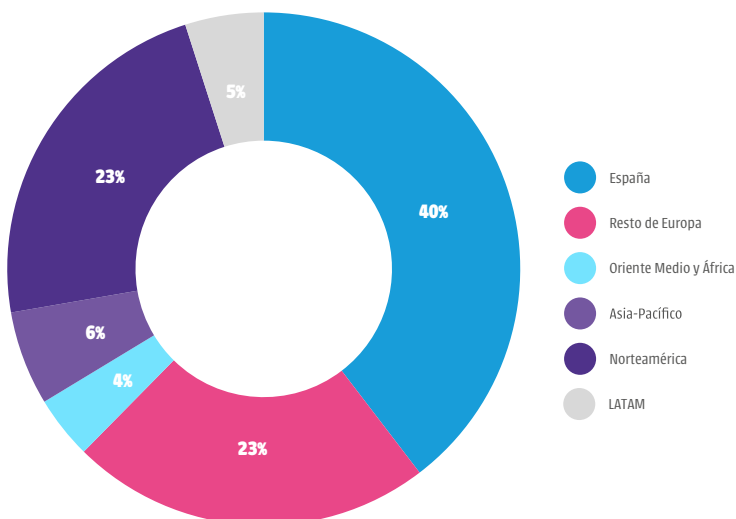


Todavía son mayoría (un 68%), los estudios de menos de diez empleados, una cifra ligeramente superior a la del año pasado. Casi la mitad del sector (47%) está formado por estudios de menos de cinco personas. Solo un 6% de los estudios, un punto más que en 2022, cuentan con más de 50 empleados. Las grandes empresas siguen siendo las que más empleo generan en nuestro país, ya que contratan al 47% de trabajadores del sector, dos puntos por encima del dato de 2022.



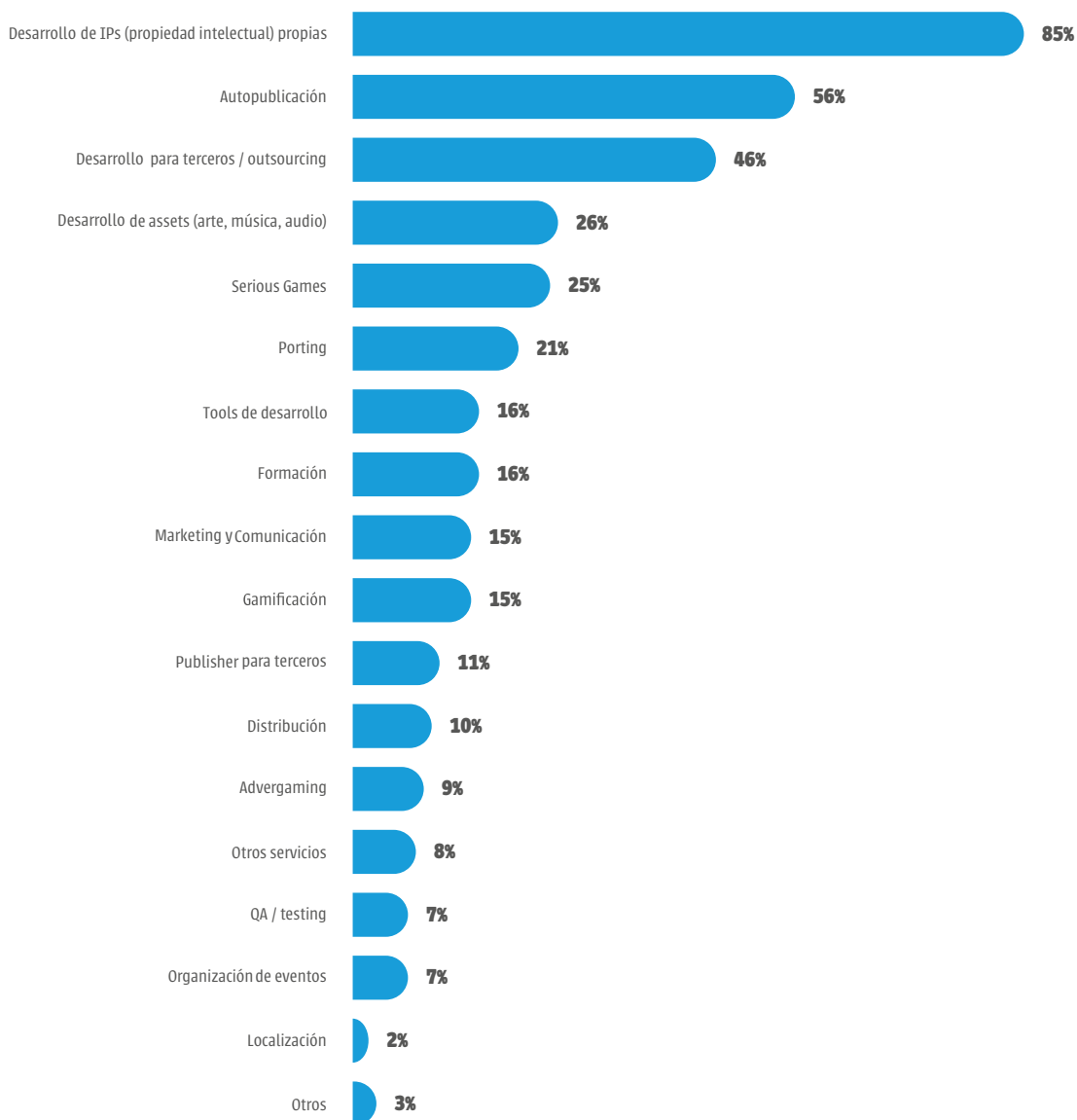
Actividad internacional

España (40%) es el principal mercado de los juegos españoles, tras superar a Europa (23%) y Norteamérica (23%). Nuestro mercado ha subido 15 puntos respecto al informe del año pasado. Destaca la caída en ventas en Asia-Pacífico, que pasa del 8% al 6%.

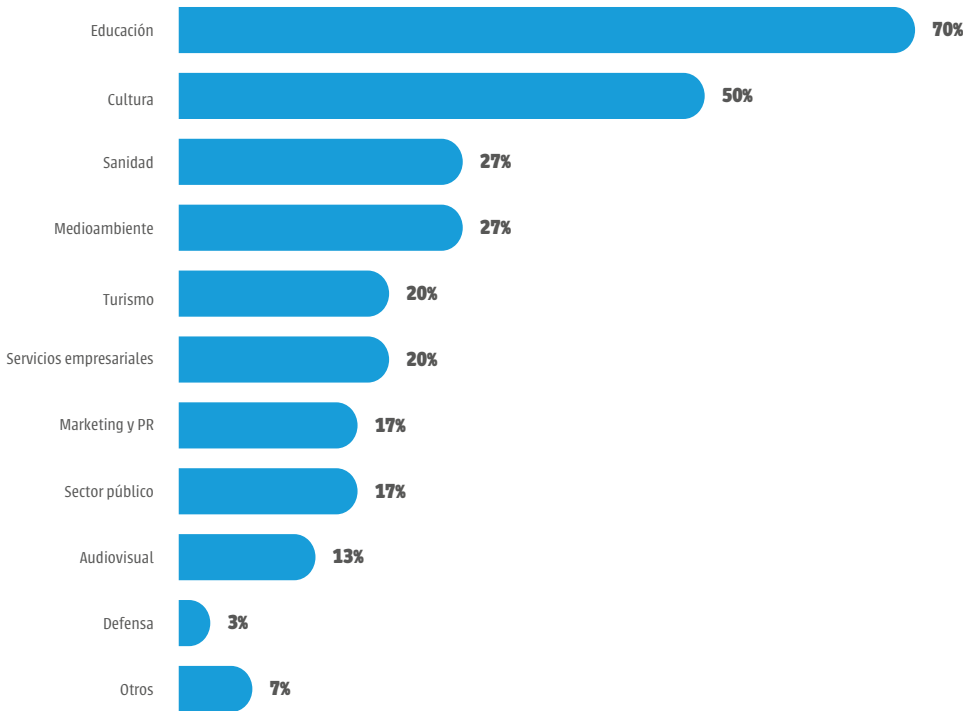


Actividad y modelos de negocio

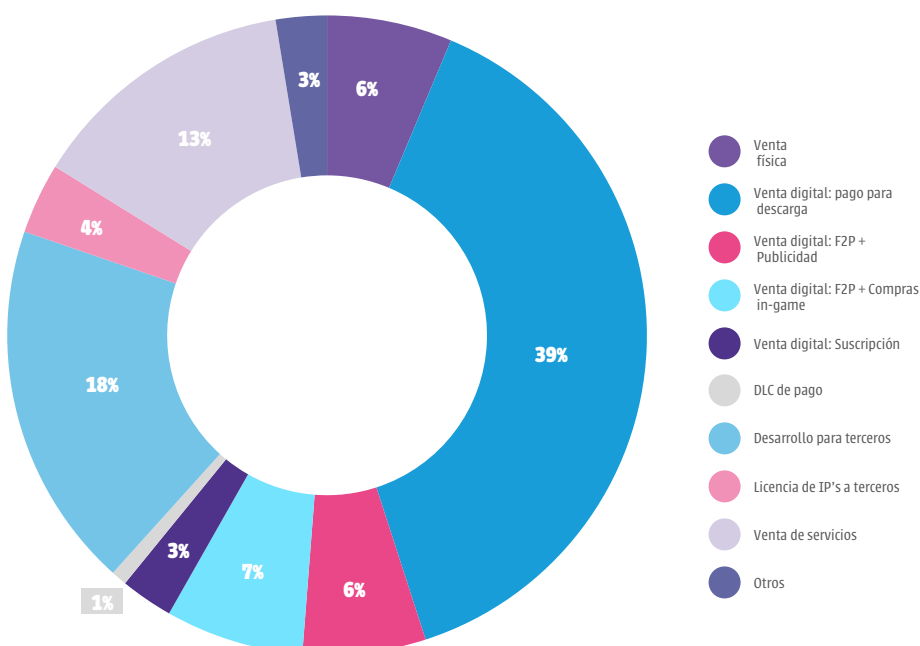
El desarrollo de IPs propias (85% de los estudios), autopublicación (56%) y trabajos para terceros (46%) siguen siendo las principales actividades de los estudios españoles, con ligeras modificaciones entre ambas. Descienden las dos primeras categorías respecto al año pasado (diez y ocho puntos respectivamente) y aumenta la tercera.



Uno de cada cuatro estudios se dedican a los serious games. En este ámbito, la educación (70%) continúa siendo el principal cliente, seguida de la cultura (50%). Gana protagonismo el medio ambiente (27%), que se coloca a la par con el sector sanitario.

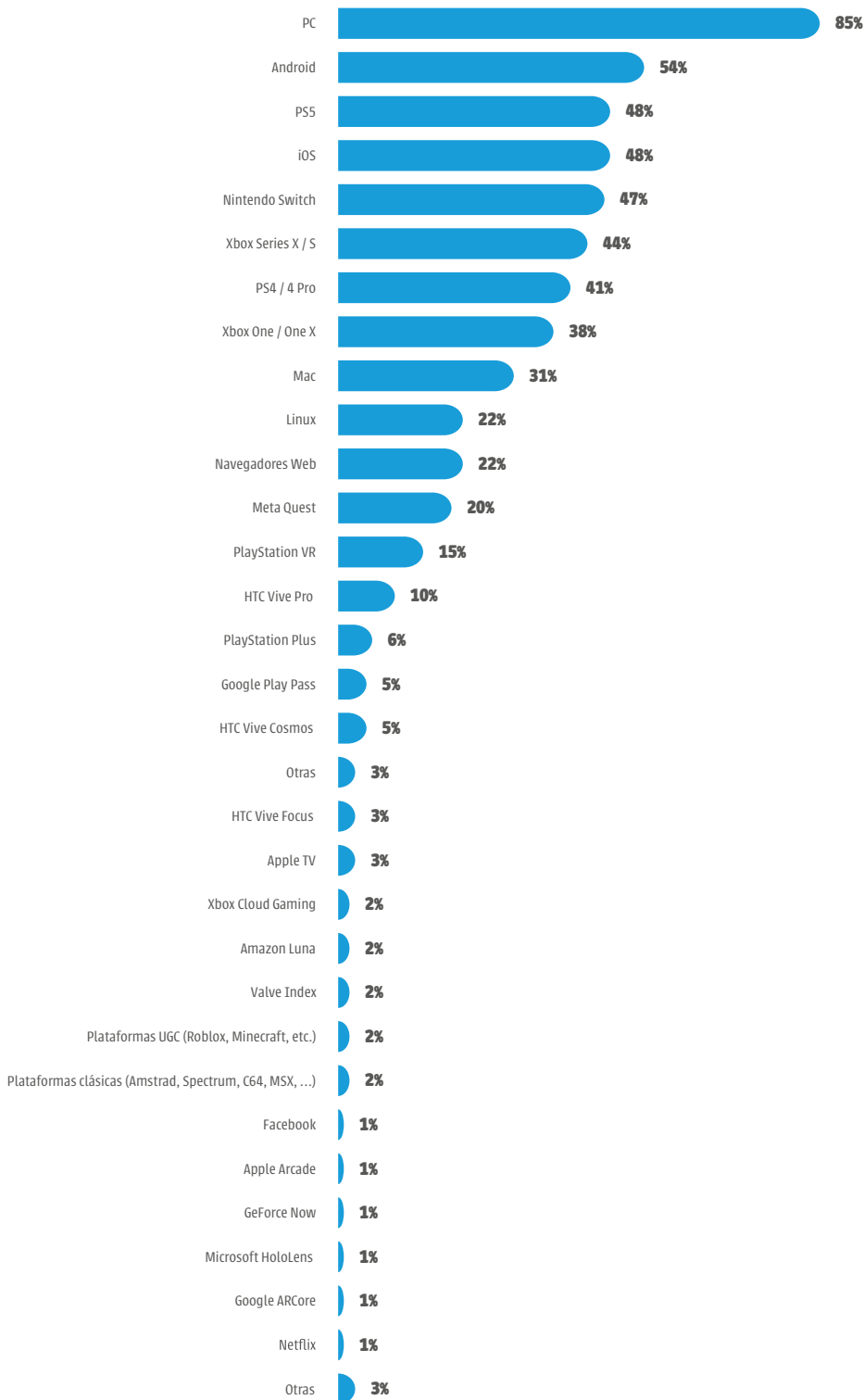


La venta digital se mantiene como la principal fuente de ingresos de todo el sector. Entre todas sus modalidades suman el 56%, con el pago por descarga como principal opción, con un 39%. La cifra total supone una bajada de nueve puntos respecto al año pasado. El desarrollo para terceros, con un 18%, es la segunda actividad principal de los estudios y crece con fuerza la venta de servicios, que pasa del 3% al 13%.

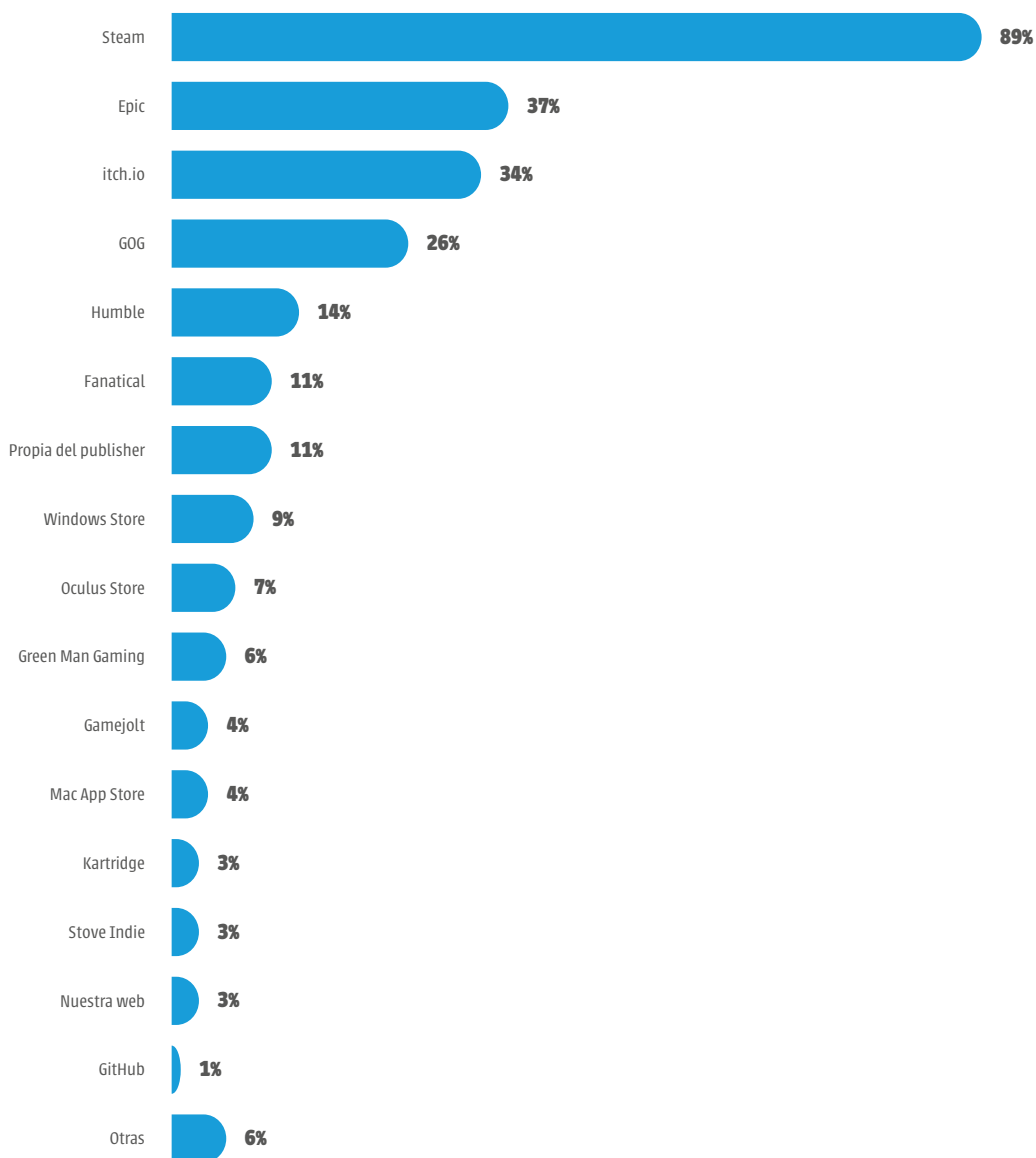


Plataformas y herramientas

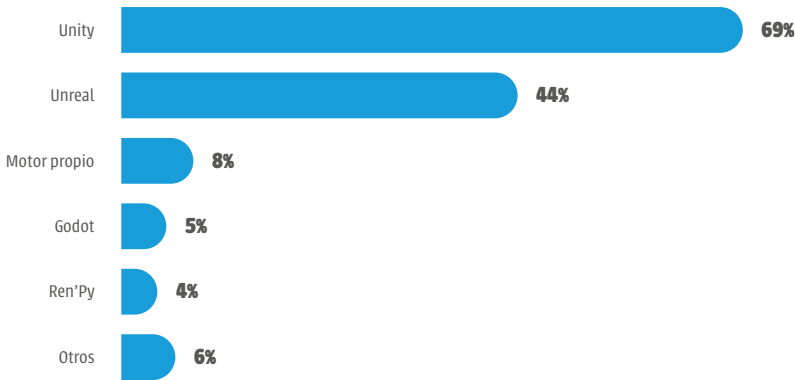
El PC (85%) sigue siendo la plataforma más popular entre los estudios españoles que en la encuesta de este año sitúan a las plataformas móviles —Android (54%), iOS (48%)— por delante de las consolas de sobremesa. Este año, PlayStation 5 (48%) se convierte en la consola de sobremesa preferida por los estudios, por delante de Nintendo Switch (47%) y Xbox Series X|S (44%).



El podio de las tiendas digitales preferidas por los estudios se mantiene intacto respecto al año pasado con Steam (89%) en cabeza, seguida de lejos por Epic Games Store (37%) e itch.io (34%). A pesar de la distancia, hay que señalar que Epic Games Store e itch.io han crecido cinco y dos puntos respectivamente.

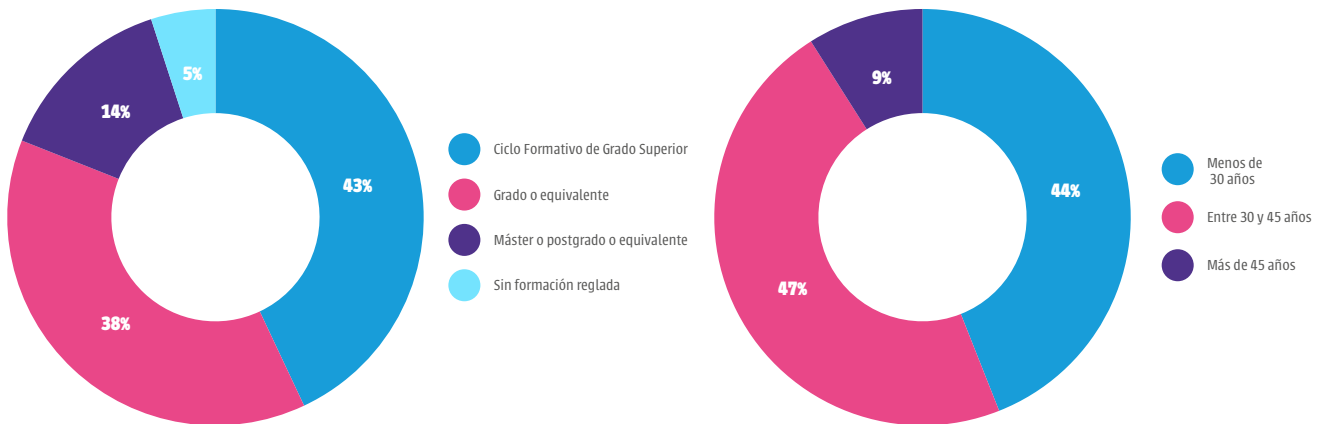


Pese a la polémica del año pasado, Unity (69%) se mantiene como la herramienta de cabecera de los estudios españoles, seguida a cierta distancia de Unreal Engine (44%). La distancia entre ambas herramientas se ha reducido siete puntos respecto al año pasado.

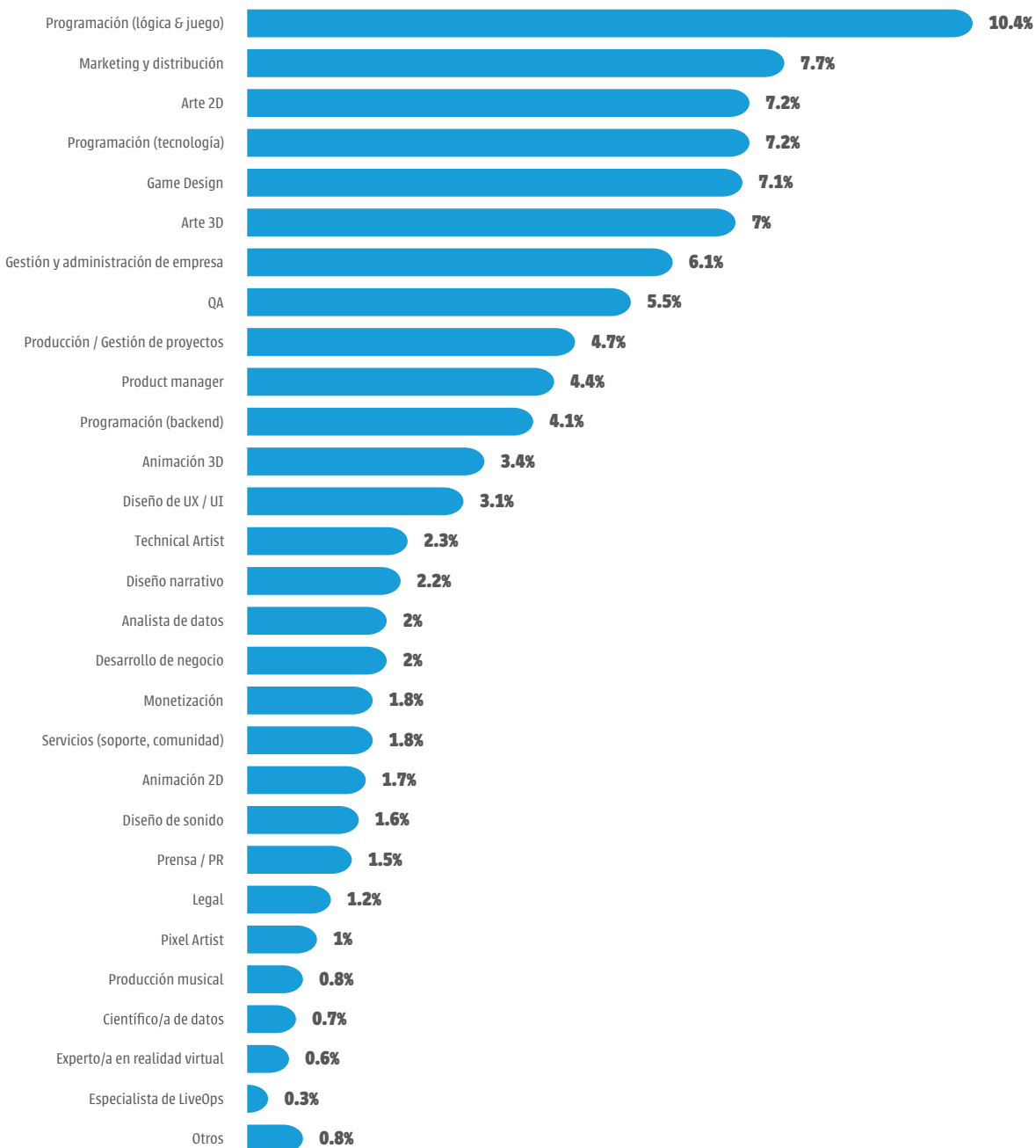


Empleo y perfiles profesionales

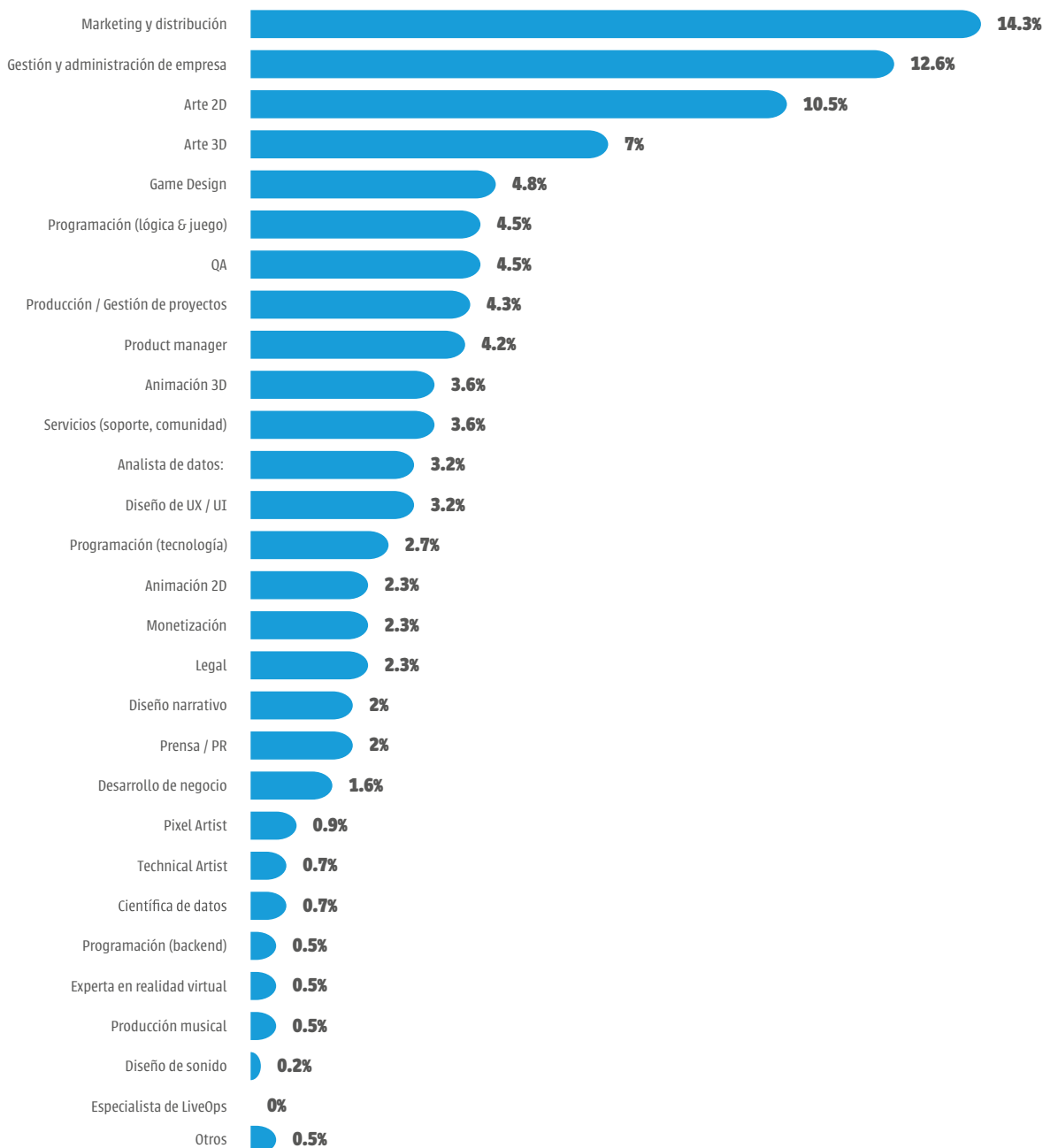
El videojuego español es un motor de creación de empleo estable y de calidad. El 83% de los trabajadores españoles cuentan con un grado o un ciclo formativo de grado superior, nueve puntos por encima del dato del 2022. El 91% de los trabajadores son menores de 45 años. El grupo más numeroso es el de entre 30 y 45 años (47%) y solo encontramos un 9% de trabajadores por encima de los 45, dos puntos más que en el informe del año pasado.



Los perfiles de programación siguen siendo los más populares en los estudios, acumulando un 21,7%. De ellos, los más numerosos son los de lógica y juego (10%) seguidos de tecnología (7%) y backend (4%). Los perfiles de arte 2D y 3D disminuyen respecto al año pasado (pasan del 17% al 14%). Crece de manera notable el perfil de marketing y distribución (7,7%). Diseñadores (7%), gestión y administración de empresa (6%) y controladores de calidad (5%) completan la clasificación de los perfiles más presentes.



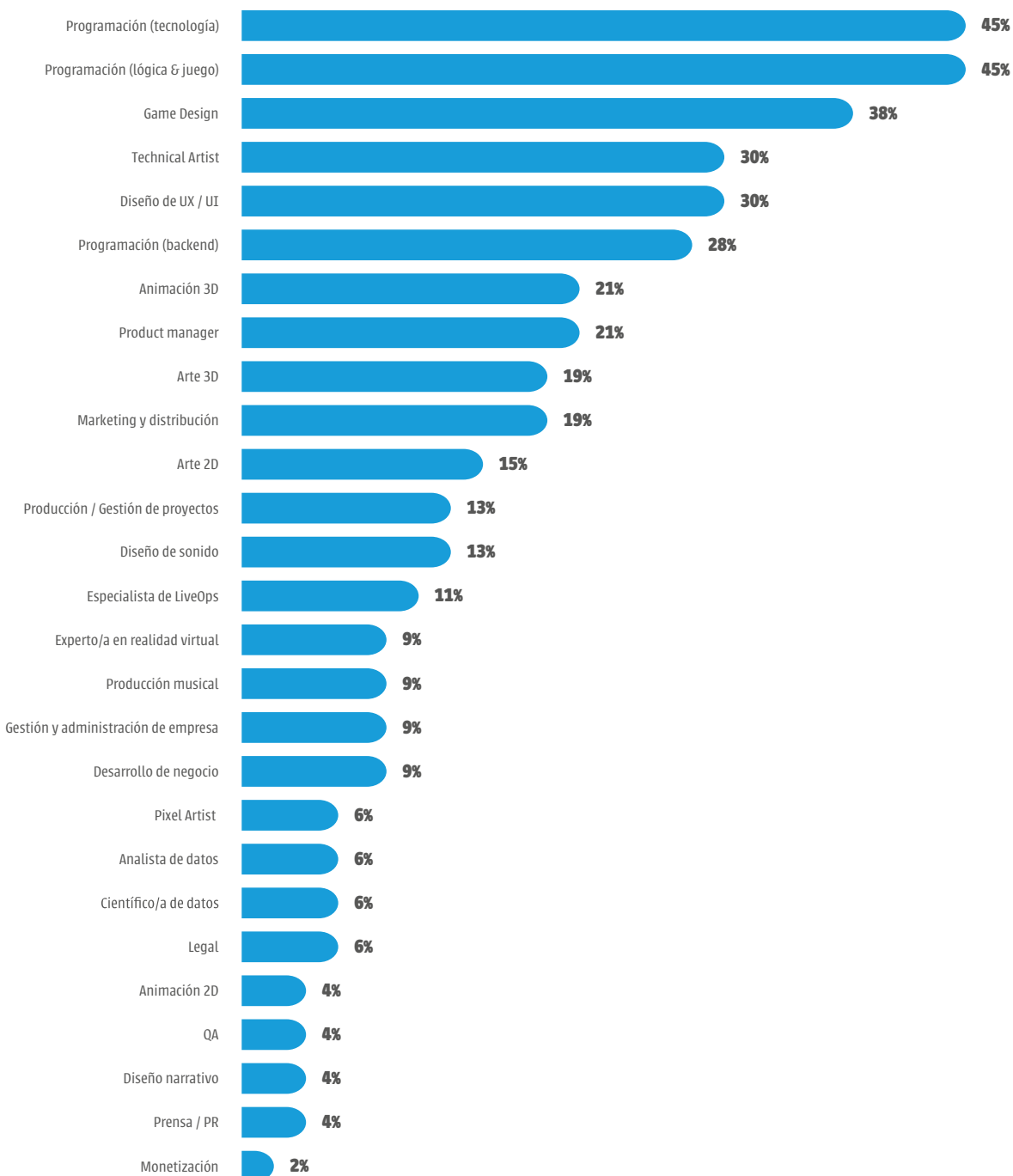
Los perfiles femeninos son más recurrentes en los departamentos de marketing y distribución (14%), gestión y administración de empresa (12%) y arte 2D (10%) y 3D (7%). Es llamativo el poco peso que tiene en programación: un 7,7% si sumamos los tres departamentos.



Necesidades de formación

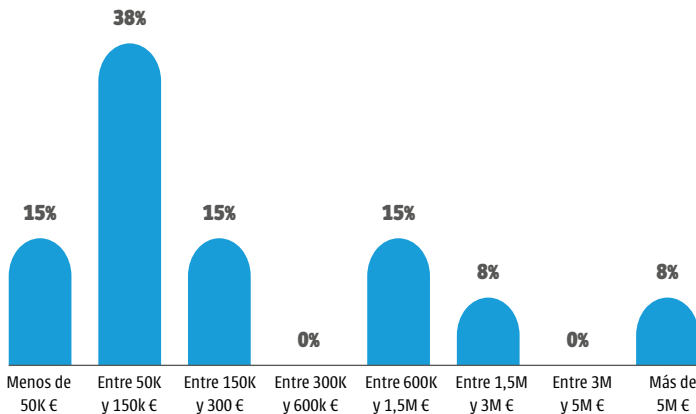
El 55% de los estudios españoles tiene problemas para encontrar perfiles profesionales cualificados. Los perfiles de programación de lógica y juego (45%) y tecnología (45%) son los más complicados de contratar, seguidos de diseñadores (38%), diseñadores de UX/UI (30%) y artistas técnicos (30%).

Las empresas señalan una formación demasiado generalista (64%), la alta competitividad salarial entre empresas (52%) y un profesorado con poca experiencia y una formación de poca calidad (ambas con un 48%) como los principales motivos por los que la formación que reciben los nuevos empleados no es de la calidad deseada.

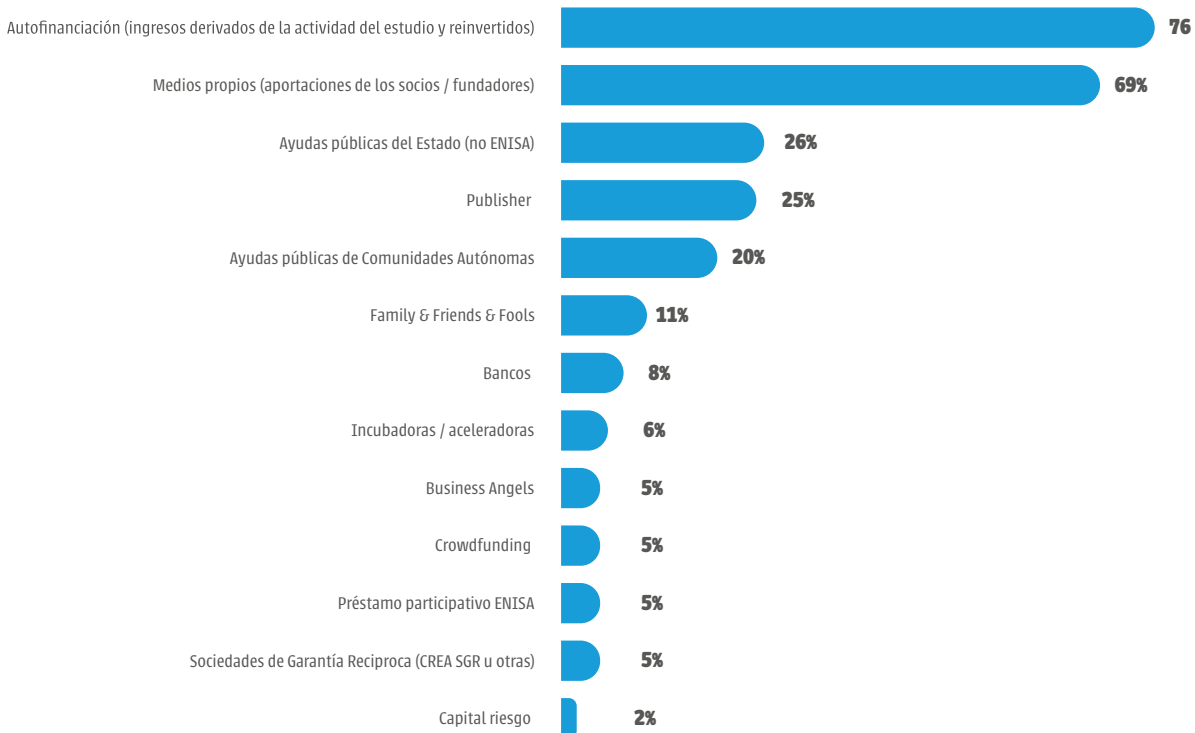


Necesidades de financiación

El 67% de los estudios españoles necesita inversión para acometer futuros proyectos. Se dividen a partes iguales aquellos que necesitan entre 50.000 y 150.000 euros (un 24%) y los que buscan entre 600.000 y 1.500.000 de euros (24%). Solo un 14% de estudios tienen necesidades por encima de los 1,5 millones de euros.

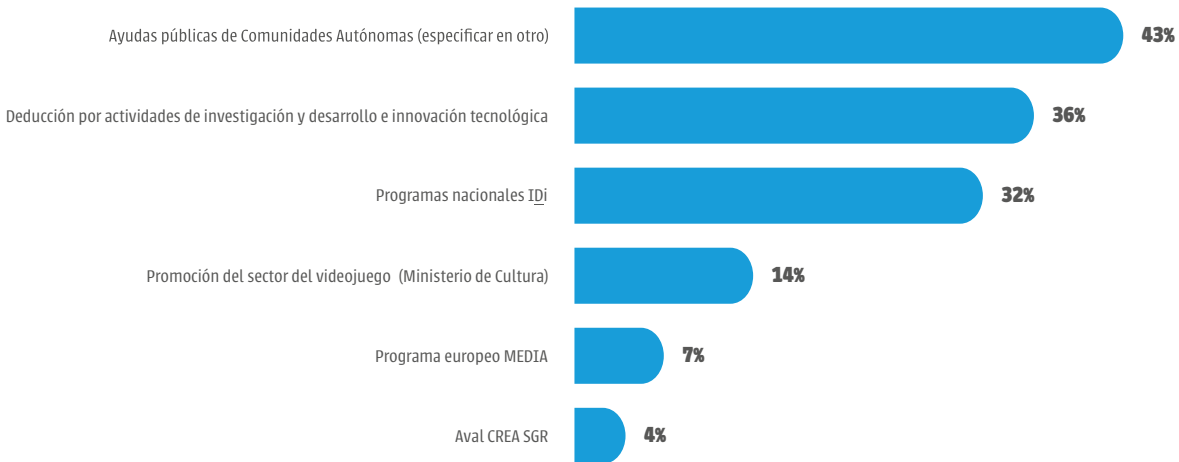


La autofinanciación, o los ingresos derivados de la actividad del estudio, con un 76% y los medios propios, las aportaciones de los socios y fundadores, con un 69% se mantienen en las dos primeras posiciones. Suben con fuerza las ayudas públicas del Estado, que pasan del 12% al 26%, una cifra que se debería mantener al alza en años venideros. Los estudios que trabajan con un publisher descienden del 29% al 25%.

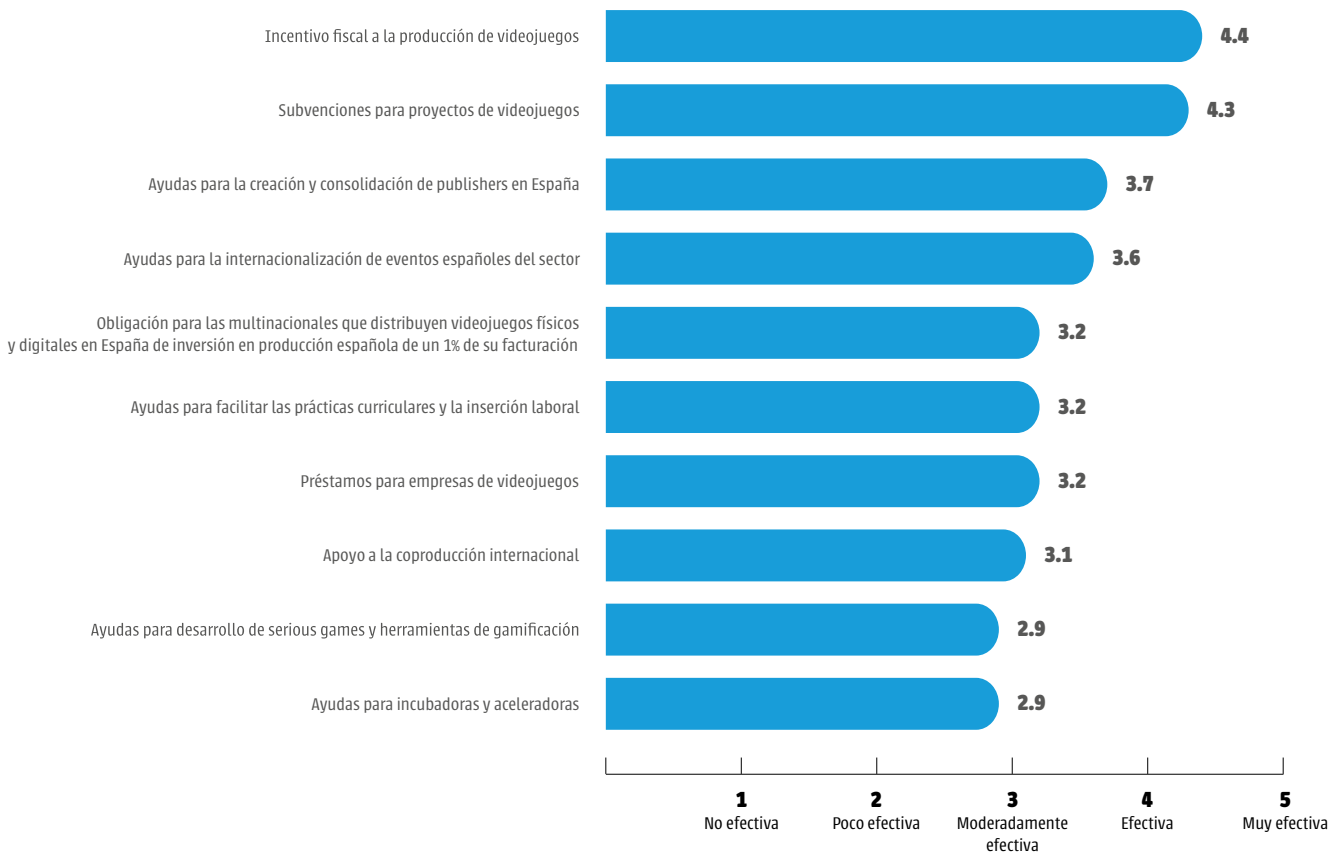


Ayudas públicas

El 36% de los estudios recibieron alguna ayuda pública el año pasado. Las principales han llegado desde las comunidades autónomas (43%), la deducción por actividades de I+D+i (36%) y los programas nacionales de I+D+i (32%).



El incentivo fiscal (con una puntuación de 4,4 sobre 5) se consolida como la medida que los estudios creen que tendrían más impacto en el crecimiento de la industria en nuestro país, seguido muy de cerca por las subvenciones para proyectos de videojuegos (4,3 sobre 5). El 85% de los estudios consideran que el incentivo fiscal sería entre efectivo y muy efectivo para el sector.



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: **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**

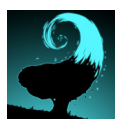
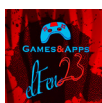
Hitos principales

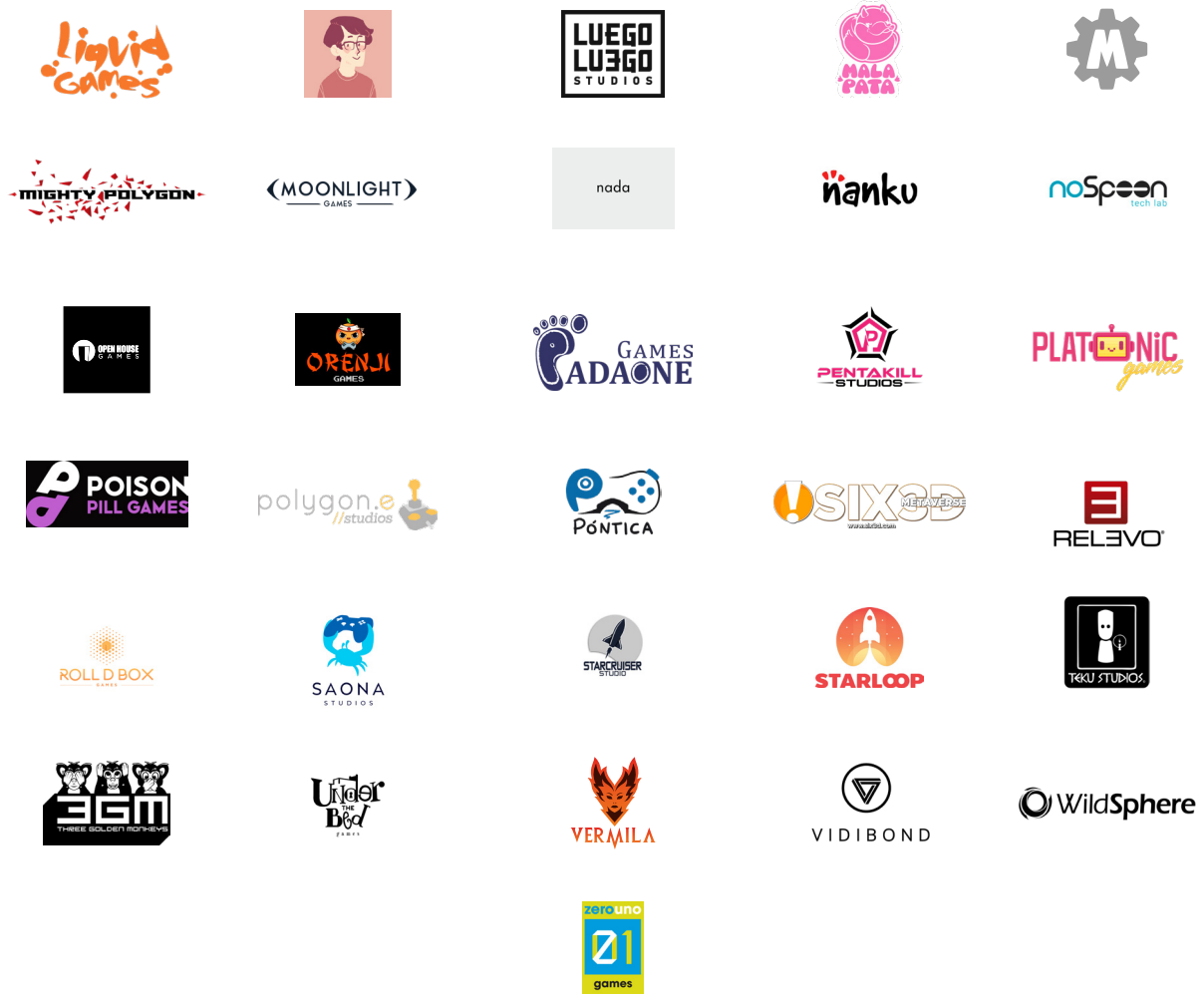
La acción directa de DEV ha propiciado, como más destacables, los siguientes hitos:

- 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, 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”.

Socios de DEV





Socios Colaboradores y Tecnológicos



Socios Corporativos



LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS

EDICIÓN DE 2023

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