

# LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

ANUARIO 2024

---



AEVI  
ASOCIACIÓN  
ESPAÑOLA DE  
VIDEOJUEGOS

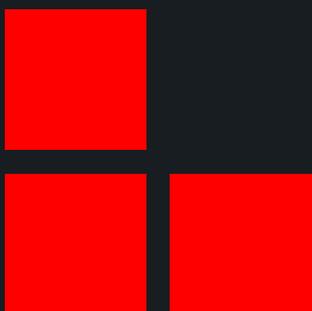
# ÍNDICE

<b>1.Introducción</b>	<b>03</b>
<b>2.La industria del videojuego en España</b>	<b>13</b>
<b>3.Perfil jugadores en España</b>	<b>19</b>
<b>4.La visión de las compañías</b>	<b>25</b>
<b>5.Desarrollo nacional</b>	<b>53</b>
<b>6.Esports</b>	<b>60</b>
<b>7.El videojuego en el mundo</b>	<b>63</b>
<b>8.Uso responsable</b>	<b>69</b>
<b>9. Accesibilidad, diversidad e igualdad</b>	<b>81</b>
<b>10.Regulación del sector y retos legales</b>	<b>85</b>
<b>11.Metodología</b>	<b>92</b>
<b>12.Entidades asociadas</b>	<b>95</b>





# 1.INTRODUCCIÓN



## ***El videojuego aún una enorme diversidad de disciplinas y sirve de vehículo transmisor de valores sociales y patrimonio cultural***



### **Ernest Urtasun Domènech** **Ministro de Cultura**

Las industrias culturales y creativas están viviendo un proceso de transformación e innovación sin precedentes que el sector de los videojuegos y la creación digital está llamado a liderar. El videojuego aún una enorme diversidad de disciplinas y sirve de vehículo transmisor de valores sociales y patrimonio cultural. Se trata, sin duda, de un valor esencial de la cultura contemporánea y un importante motor económico, que se abre camino en canales hasta ahora inéditos, como la realidad virtual y la extendida, al tiempo que experimenta con la Inteligencia Artificial.

España es ya el tercer mayor mercado europeo de la industria del videojuego, con una facturación superior a 2.408 millones de euros en 2024, un incremento interanual del 3%, dando empleo a más de 11.000 personas de forma directa, y miles más de forma indirecta, y acogiendo a agentes de sectores culturales como la música, el diseño o la arquitectura.

Su relevancia social queda más que patente al considerar que más de 22,1 millones de personas en España juegan a videojuegos habitualmente, un incremento del 10% frente a 2023. Atrás queda la visión de los videojuegos como puro ocio, ya que conforman el espacio cultural de todos: somos el legado de lo que hemos leído, visto y jugado.

Este Anuario atestigua la consolidación del sector, pero también su prometedor futuro. En este sentido, el Ministerio de Cultura está comprometido a hacer de sus datos y previsiones una realidad en constante progreso. Muestra de ese compromiso son las líneas de ayuda al sector del videojuego y otras formas de creación digital, que en 2025 celebraron su cuarta edición, con un presupuesto total de 5 millones de euros, financiado con Fondos UE Next-Generation y que han apoyado el desarrollo de 35 videojuegos, sumados a los 288 proyectos beneficiados en ediciones anteriores.

No obstante, la colaboración con el sector también exige espacios de diálogo, como la Mesa de Trabajo Permanente entre la Administración General del Estado, las Comunidades Autónomas y el sector, que el pasado diciembre acogió su 8ª edición, como canal imprescindible para buscar respuestas conjuntas a los desafíos recogidos en este Anuario.

Uno de los retos que se plantean es la igualdad en materia de género. En 2024 la presencia femenina continuó en alza, alcanzando el 50,4% de consumidoras por primera vez, si bien el empleo femenino en el sector ronda el 26%.

Para avanzar en entornos laborales igualitarios hemos puesto en marcha el Plan de Igualdad en la Cultura 2024-2026, que incorpora medidas específicas para reducir la brecha de género en la cultura, así como la colaboración mediante el convenio con AEVI, que contempla actuaciones de la iniciativa Play Equall para promover valores de igualdad, diversidad e inclusión en la industria. La jornada Creadoras Digitales, celebrada el pasado diciembre, dejó claro que, más allá de lo puramente estadístico y la representatividad, hemos de atajar las violencias y estereotipos que aún persisten en el sector.

Existen otras líneas de trabajo que hemos de afrontar conjuntamente. La responsabilidad social supone una prioridad ineludible, tanto en su dimensión ciudadana como en materia laboral. Considerando la preponderancia de menores como usuarios de videojuegos, es necesario garantizar un entorno seguro para su protección, a la vez que se promueve su acceso y disfrute. Así, AEVI y el Ministerio de Cultura colaboran en el proyecto The Good Gamer, que fomenta entornos seguros y saludables, así como su uso responsable y su instrumentación para fines sanitarios, educativos y culturales. A estos efectos, en junio de 2024 se dio visibilidad a la iniciativa en Mad Games Show, mientras que en enero de este año se realizaron actuaciones conjuntas de promoción del uso responsable en tiendas GAME por todo el país. Asimismo, es pertinente destacar la inclusión de los videojuegos para disfrute del Bono Social Joven.

En su dimensión laboral, la responsabilidad implica atajar la precariedad que aqueja a numerosos sectores culturales, patente en el sector de los videojuegos debido a las dificultades que enfrentan los numerosos autónomos que lo conforman y asociado a la complejidad técnica y exigencia financiera que requieren sus proyectos. De tal forma, la normativa interministerial del Estatuto del Artista demuestra la voluntad de seguir adaptando la regulación fiscal, social y educativa del trabajo de las personas artistas, que juegan un papel primordial en la cadena de valor de los videojuegos.

A futuro aún se vislumbran numerosos desafíos que habremos de convertir en oportunidades. Mondiacult 2025, la conferencia mundial sobre política cultural de la UNESCO, que acogerá Barcelona, verá la presentación del Primer Informe Mundial sobre el Estado de la Cultura, que versará sobre la defensa de la cultura como bien público global y la creación de un Objetivo de Desarrollo Sostenible específico para la Cultura. Como ya hicimos en la Unión Europea, renovaremos nuestro compromiso con la cultura digital y buscaremos dar respuesta al impacto de la irrupción tecnológica.

Ante dicha transformación digital será crucial, desde la perspectiva de la propiedad intelectual, garantizar una protección efectiva de la labor de los creadores multidisciplinares que componen el ecosistema de los videojuegos, garantizando su desarrollo profesional e integridad artística. Mientras, se habrá de encauzar la Inteligencia Artificial para maximizar sus beneficios, a la vez que se asegura el respeto a la integridad de la creación artística.

Este Anuario constituye una herramienta fundamental para afrontar los retos mencionados, basados en información fidedigna. Se trata de políticas y acciones que deben enriquecer el ecosistema del sector y habilitar nuevas formas de colaboración.

Seguiremos trabajando para garantizar el pleno reconocimiento de los videojuegos en las industrias culturales y apoyaremos al sector en la constante redefinición y progreso de su presente y de su futuro.

# Los videojuegos se integran como herramientas educativas con capacidad para crear entornos colaborativos e inmersivos



## Pilar Alegría Contente Ministra de Educación, Formación Profesional y Deportes

Presentar esta nueva edición del Anuario de la Industria del Videojuego es para mí, como Ministra de Educación, una oportunidad para subrayar el valor que tiene este sector como espacio de transformación.

Si decimos que en 2024 hubo en España más de 22 millones de jugadores (50,4 % mujeres y 49,6 % hombres) corremos el riesgo de pensar que se trata solo de cifras o tendencias. Pero, en realidad, estamos hablando de personas. Muchas de ellas son estudiantes que encuentran nuevas formas de aprender, de docentes que renuevan su vocación desde la tecnología, de familias que observan cómo la cultura digital no tiene por qué ser la enemiga del aula, sino tal vez su mejor aliada. Este anuario nos ofrece una imagen nítida de un sector que no solo crece en lo económico, sino también en sus posibilidades como herramienta educativa. Una industria que, lejos de apartarse del aula, ha aprendido a formar parte de ella.

En los últimos años hemos vivido una transformación profunda en la forma en que concebimos la educación. El videojuego, que durante mucho tiempo fue considerado únicamente como un instrumento de ocio, ha demostrado ser capaz de despertar el interés, la creatividad y el pensamiento crítico de nuestro alumnado. Hoy, gracias a un enfoque pedagógico actualizado, los videojuegos se integran como herramientas educativas con capacidad para crear entornos colaborativos e inmersivos. Espacios donde el error no es penalizado, sino comprendido; donde los retos no son metas inalcanzables sino estimulantes situaciones de aprendizaje y donde cada logro refuerza la autoestima de chicos y chicas.

Este cambio de mirada no sería posible sin una comunidad educativa comprometida. Y, en especial, sin un profesorado que ha sabido formarse, adaptarse y liderar esta transformación. Desde 2021, el Ministerio de Educación ha impulsado una estrategia ambiciosa de formación en competencia digital docente, con una inversión de 300 millones de euros. Gracias a ello, a finales del año pasado eran más de 650.000 los profesores y profesoras que habían acreditado su competencia digital.

En consonancia con este compromiso de capacitación, la AEVI ha reforzado el apoyo al profesorado publicando, como en años anteriores, el manual de profesores sobre el uso de los videojuegos en las aulas, que incluye además un capítulo especial dedicado a videojuegos desarrollados en España.

Conscientes de que no hay transformación sin herramientas, hemos lanzado también el programa Código Escuela 4.0, que con un presupuesto de 360 millones de euros dota a los centros educativos de tecnología avanzada y acompaña a los docentes en el desarrollo de competencias en programación, pensamiento computacional y robótica. Este programa no solo anticipa los desafíos del futuro laboral, sino que también democratiza el acceso a una educación que prepara para la vida. Nada tiene más impacto que dar a cada alumno y alumna las competencias que necesita para afrontar el mundo que viene.

Toda política pública que se precie debe tener un norte claro: garantizar que nadie quede excluido o excluida. La equidad y la inclusión no son complementos, son principios vertebradores. Por eso, nuestras políticas educativas incorporan la tecnología desde un enfoque inclusivo, donde la accesibilidad no es una opción, sino una exigencia. Un videojuego que no puede ser jugado por todos y todas, no es educativo. Una metodología que refuerza estereotipos no es innovadora. Nuestra tarea, por tanto, es seguir construyendo un entorno digital que acoja, que integre, que respete la diversidad como valor.

El talento no tiene género. Pero durante décadas, muchas niñas y jóvenes se han visto excluidas de los espacios tecnológicos por barreras invisibles. Con la Alianza STE(A)M, estamos trabajando para revertir esta situación. A través de programas formativos y acciones coordinadas con otros organismos, hemos comenzado a abrir puertas que nunca debieron estar cerradas. Promovemos una presencia femenina activa y visible en los sectores digitales, porque sabemos que solo una industria diversa será verdaderamente innovadora. La igualdad también se programa.

Los videojuegos ya forman parte del paisaje cotidiano de todas las familias. Pero más allá del entretenimiento, su influencia se deja sentir en las aulas, en las bibliotecas, en los espacios de creación. Son catalizadores de las nuevas formas de aprender y relacionarse. El videojuego, cuando se desarrolla desde un enfoque ético, inclusivo y educativo, es un recurso de enorme valor pedagógico. Tiene la capacidad de integrar narrativa, desafío y colaboración en una misma experiencia que despierta tanto la emoción como la reflexión.

La gamificación no es una moda, sino una estrategia pedagógica profundamente transformadora. Permite traducir el currículo en experiencias motivadoras, hacer del conocimiento una aventura y del aula un espacio de experimentación. Los entornos virtuales, cuando están bien diseñados, permiten abordar contenidos complejos desde dinámicas lúdicas que estimulan la curiosidad y la cooperación. Frente al modelo tradicional, que a menudo penalizaba el error y valoraba más la memorización que la comprensión, el enfoque actual pone el acento en el proceso: aprender no consiste en alcanzar metas rápidamente, sino en entender el proceso y disfrutar con él.

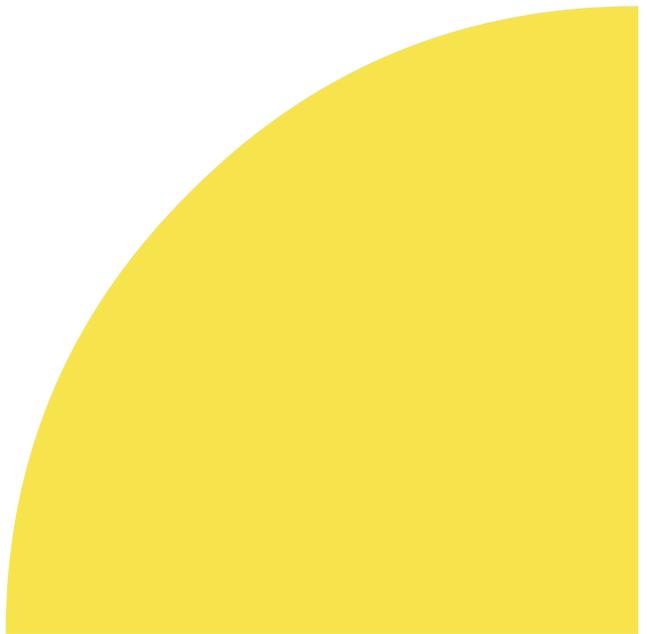
La innovación no es neutra. Por eso, cada decisión que tomamos en materia de transformación digital está guiada por valores firmes: accesibilidad, igualdad, respeto, diversidad. La tecnología no debe reforzar las desigualdades, sino corregirlas. Para ello, el diseño inclusivo, la eliminación de sesgos de género y la garantía de acceso universal son principios que aplicamos con rigor. No hablamos solo de dispositivos o plataformas, sino de una visión ética que pone a la persona en el centro. De nada sirve el avance si no va acompañado de justicia social.

Todo lo logrado hasta ahora ha sido posible gracias al trabajo conjunto de docentes, estudiantes, familias, empresas y administraciones. Un solo actor no puede transformar la educación; es necesario un compromiso colectivo.

Este anuario recoge evidencias de ese esfuerzo común: experiencias de aula, datos sobre impacto, testimonios que reflejan el potencial de la colaboración. Nos encontramos en un punto de inflexión: o abrazamos el cambio con una mirada integradora, o dejamos pasar una oportunidad que no volverá.

Estos anuarios que periódicamente publica la AEVI no son puntos de llegada, sino hojas de ruta; invitaciones a seguir trabajando por una educación que aúne la formación sólida y la mirada humanista, que use la tecnología para formar ciudadanas y ciudadanos críticos, creativos y comprometidos.

La transformación digital es el medio, pero el fin es siempre el mismo: una sociedad más justa, más libre, más inclusiva. Que cada estudiante, viva donde viva, tenga derecho a una educación del siglo XXI. Ese es nuestro compromiso.



## **El videojuego ha supuesto una verdadera revolución a nivel cultural**



### **María González Veracruz Secretaria de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial**

Apenas había pasado un año desde la presentación del cinematógrafo de los Hermanos Lumière, cuando el escritor ruso Máximo Gorki asistió a una proyección, en julio de 1896, en un café de Moscú. Allí, tras las imágenes filmadas por los operadores Lumière, Gorki escribió, horrorizado: “La vida surge ante nuestros ojos, apagada, sin voz, sombría y lamentable, con sus múltiples colores desteñidos. Es un espectáculo terrible”. Este, y otros pasajes de aquel texto del gran autor ruso, siguen leyéndose hoy como el testimonio de alguien que no supo ver la revolución que iba a suponer la imagen en movimiento.

¿Estamos viviendo, hemos vivido, algo similar con los videojuegos? Hijos evolucionados del cinematógrafo, al que añaden la capacidad de interacción, el sueño último de muchos cineastas, siguen hoy siendo objeto de todo tipo de críticas, procedentes de ámbitos muy diversos, que sin duda serán leídas como los versos de Gorki cuando se analicen dentro de muchos años. Porque es indudable que el videojuego ha supuesto una verdadera revolución a nivel cultural, pero también industrial, de innovación, así como en el ámbito económico, laboral e incluso social. Si el cine inauguró la era de la sociedad basada en la imagen, el videojuego ha sido el primer paso de todas las revoluciones que tenemos por delante, y en las que la información, el entretenimiento, la cultura, y la educación incluso, difuminan las barreras entre espectador y protagonista, para generar una nueva forma de relacionarse, de aprender o de recordar. Hoy en día es imposible entender la cultura contemporánea, es imposible imaginar el futuro más cercano, sin la poderosa mezcla de interactividad, inteligencias artificiales, innovación tecnológica e inmersividad que el videojuego lleva explorando desde hace mucho tiempo.

Lejos de la vida gris, sombría y lamentable que retrataba Gorki, los videojuegos expanden las posibilidades de su propio nombre: son más que video, son más que juegos. Son un espacio de experimentación, de encuentro, de riesgo, un lugar de cultura y creación, de empleo, de futuro. Para el Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública, y en concreto para la Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial, el videojuego es una de las piezas centrales de la política de innovación e impulso al sector audiovisual, el Plan Spain Audiovisual Hub, que el presidente del Gobierno Pedro Sánchez, presentó en 2021, y que supuso por primera vez la consideración del audiovisual, en toda su riqueza, en toda su diversidad, e incluyendo a los videojuegos, como un sector estratégico para el país.

Por eso es un placer acompañar una nueva publicación del anuario de AEVI, cita imprescindible para entender el impacto y el crecimiento del sector en nuestro país. Porque solo desde la colaboración, desde el diálogo, desde el acompañamiento, y manteniendo la óptica humanista en el centro, podemos contribuir a que la transformación digital de nuestras vidas, de nuestras sociedades, en las que el videojuego y todo el desarrollo tecnológico y científico que le acompaña, se haga con las personas en el centro. Como debe de ser.



***Se han creado grandes proyectos que siguen produciendo juegos de alta calidad y ganando reconocimiento internacional***



## **Alberto González Lorca** **Presidente de AEVI**

A lo largo del 2024 la industria del videojuego ha continuado con su reajuste tanto a nivel internacional como en España, donde la facturación ha crecido hasta superar los 2.400 millones de euros y cuenta con más de 22 millones de jugadores.

A pesar de la caída generalizada en las ventas físicas a nivel global, en España siguen siendo importantes representando el 35% del total. Nuestro país sigue valorando la experiencia de adquirir videojuegos en formato físico, lo que ha contribuido a sostener una parte importante del mercado. Este fenómeno es un reflejo de nuestra cultura y de la pasión de los jugadores españoles por coleccionar ediciones especiales, regalar videojuegos y disfrutar de sus títulos favoritos de manera tangible.

Atravesamos un momento de cambio en la industria, con el cierre de varios estudios, aunque se han creado nuevos con grandes proyectos que siguen produciendo juegos de alta calidad y ganando reconocimiento internacional como, por ejemplo, la apertura del estudio de Electronic Arts en Madrid.

La calidad de los profesionales españoles quedó reflejada en nuestro evento de desarrollo MAD GAMES SHOW, donde los inversores internacionales quedaron sorprendidos por la creatividad y el talento de los proyectos presentados.

Además, el crecimiento de nuestra industria se ha visto respaldado por el incremento en la oferta educativa relacionada con los videojuegos. Cada vez más escuelas y universidades en España ofrecen grados en programación, diseño de videojuegos y diseño gráfico. Esta formación especializada está preparando a las nuevas generaciones para enfrentar los desafíos del sector y contribuir con su talento y creatividad. Desde AEVI trabajamos junto a nuestras universidades miembro para que sus ofertas formativas se adapten a las realidades del mercado.

## ***Promocionamos el uso seguro y responsable para la infancia y adolescencia con los códigos PEGI o controles parentales incluidos en las consolas y videojuegos***



### **José María Moreno** **Director de AEVI**

El año 2024 fue un año de transición para la industria de los videojuegos en España. Un momento de transformación de nuestro modelo productivo, en el que hemos visto cómo se han cerrado algunos estudios de desarrollo importantes y como han aparecido con fuerza algunos proyectos. Nuestra asociación ha consolidado sus vínculos con diversas entidades y organizaciones locales e internacionales mejorando el posicionamiento del sector en Europa.

Nuestra colaboración con **Video Games Europe** nos ha permitido alinearnos con la industria europea y establecer España como uno de los grandes referentes. El sector de los videojuegos es global, por lo que necesitamos tener una regulación armonizada a nivel europeo y un ecosistema fiscal similar a los países de nuestro entorno, para poder competir en igualdad de condiciones.

En España la facturación del sector creció un 3% llegando a superar los 2.408 millones, gracias a la venta digital que ha crecido en un 19%. Dicho incremento es más lento que los años pasados, aunque con cifras que nos indican que estamos ante una industria cada vez más establecida y amplia con más jugadores y de distintas edades. En 2024 por primera vez el número de mujeres jugadores (50.4%) supera al de hombres. El estudio de Gametrack indica además una gran evolución en los adultos que juegan, llegando al 20% de los mayores de 65 años que juegan.

Se han establecido importantes colaboraciones con instituciones locales, como el **Ayuntamiento de Madrid** y su proyecto de **Madrid in Game**, la **Taula del Videojoc de la Generalitat de Cataluña** y el **Museo Oxo** facilitando la creación de nuevos proyectos y la formación de profesionales.

En materia de igualdad, diversidad y accesibilidad, hemos avanzado significativamente gracias a nuestra iniciativa de **PlayEquall**. Se ha trabajado en la promoción del consumo responsable de videojuegos a través de **The Good Gamer**, una iniciativa que educa a los jugadores sobre prácticas saludables y equilibradas. A nivel interno, el año pasado seguimos creciendo en número de socios con más de diez incorporaciones incluidas una de las empresas más grandes de videojuegos como Tencent.

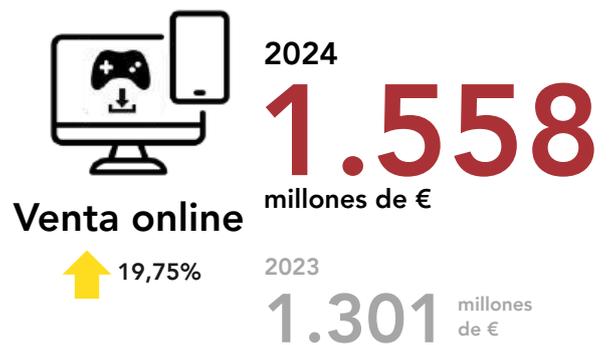
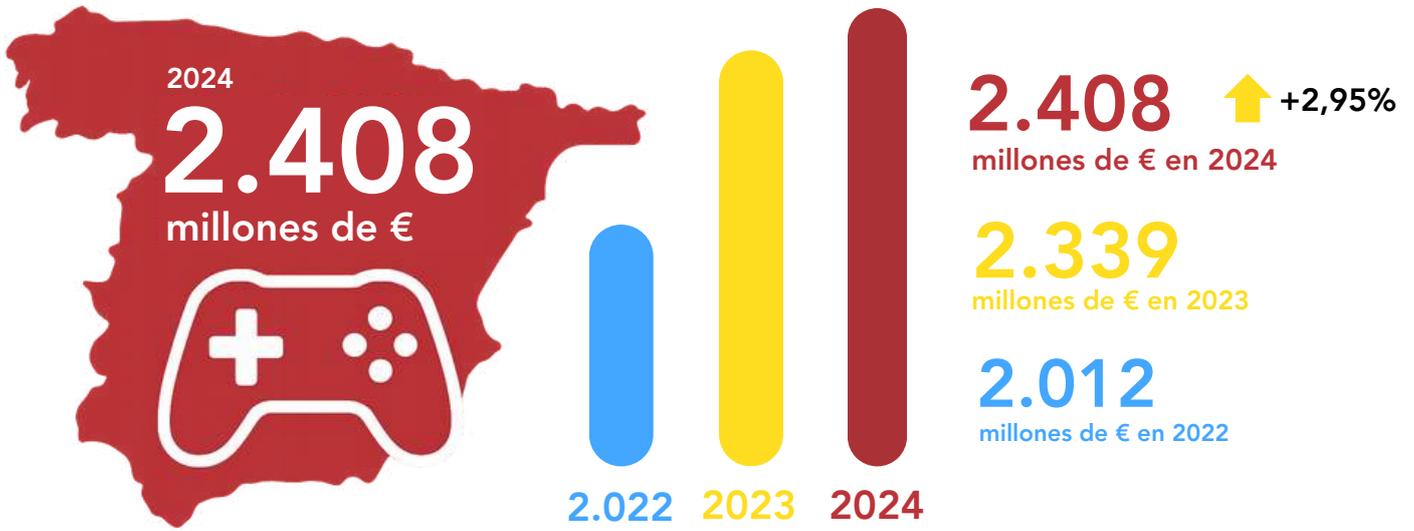
En resumen, el 2024 nos ha permitido posicionarnos fuertemente gracias al esfuerzo conjunto de todos nuestros miembros y aliados: desarrolladores, distribuidores, retailers, universidades y compañías del ámbito de los esports seguimos impulsando la industria hacia un futuro mejor.



## **2.LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA**

---

# FACTURACIÓN TOTAL

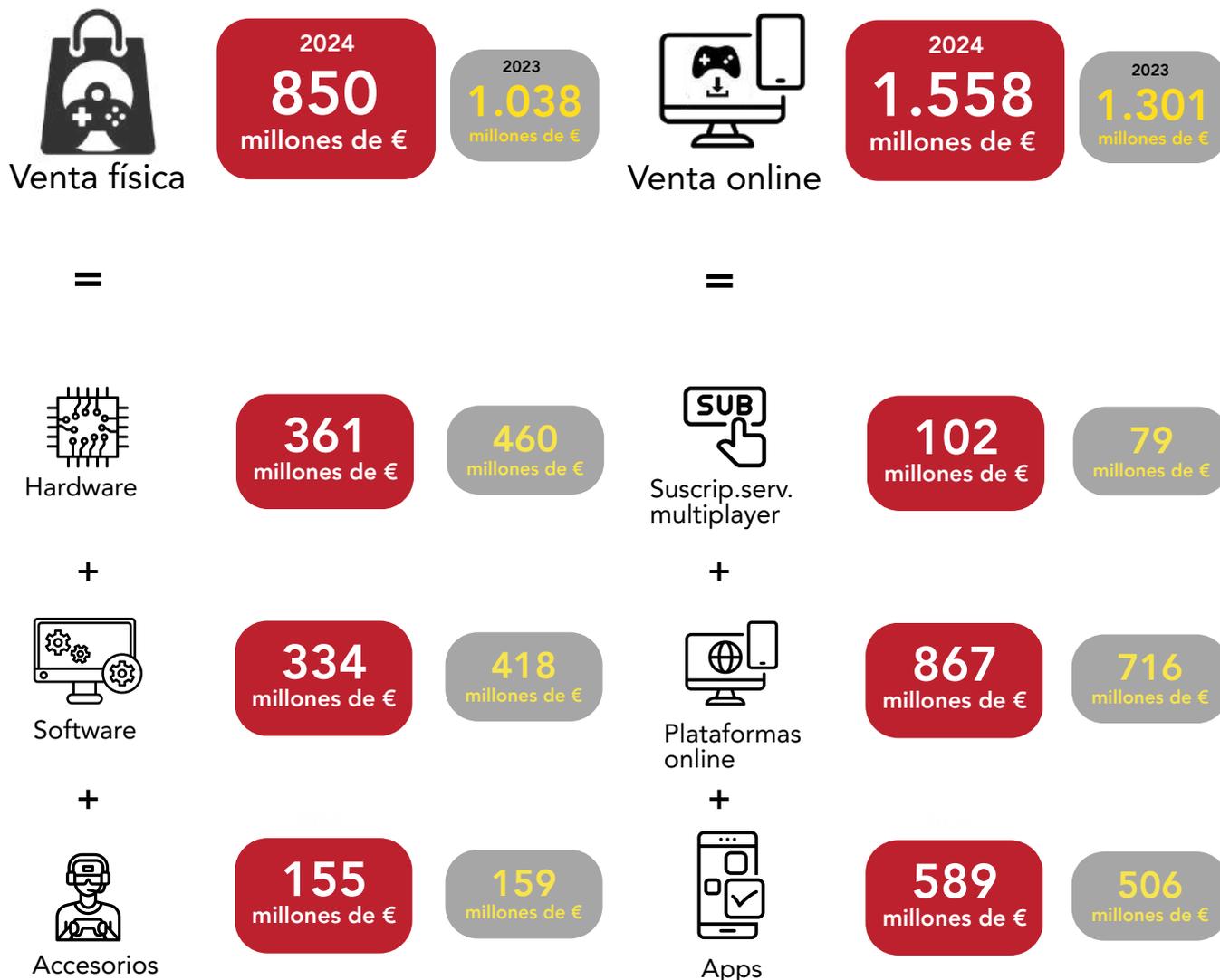


# VENTAS POR UNIDADES

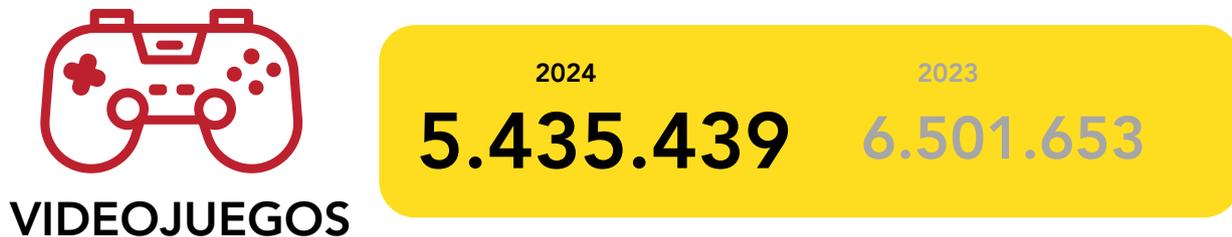


# FACTURACIÓN TOTAL (en millones de €)

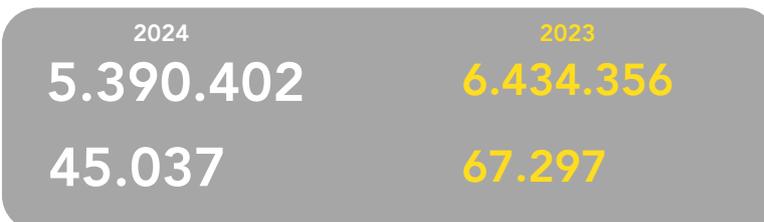
	2024	2023
CRECIMIENTO TOTAL	↑ 2,95%	16,25% ↑
FACTURACIÓN FÍSICA	↓ 18,11%	24,85% ↑
FACTURACIÓN ONLINE	↑ 19,75%	10,25% ↑



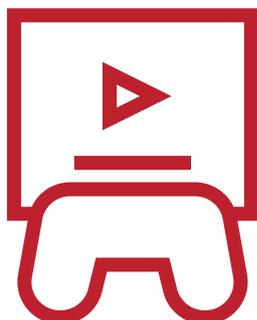
# VENTAS POR UNIDADES



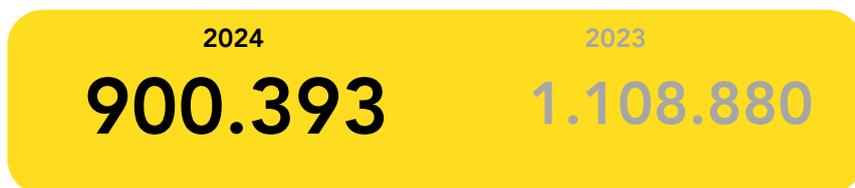
JUEGOS  
CONSOLAS



JUEGOS PC



**VIDEOCONSOLAS**

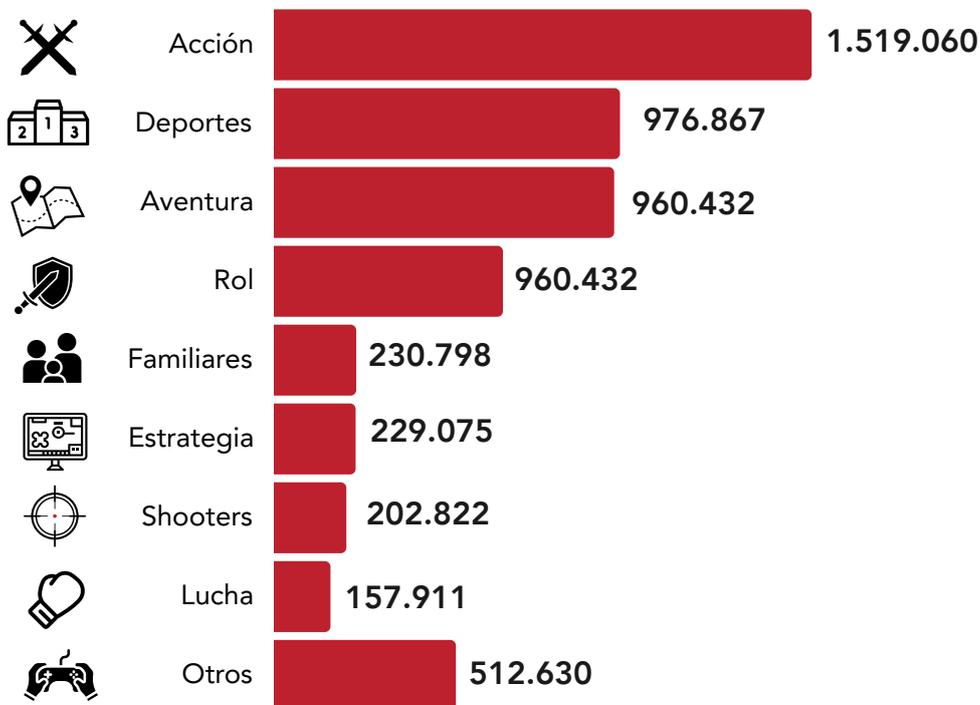


**ACCESORIOS**

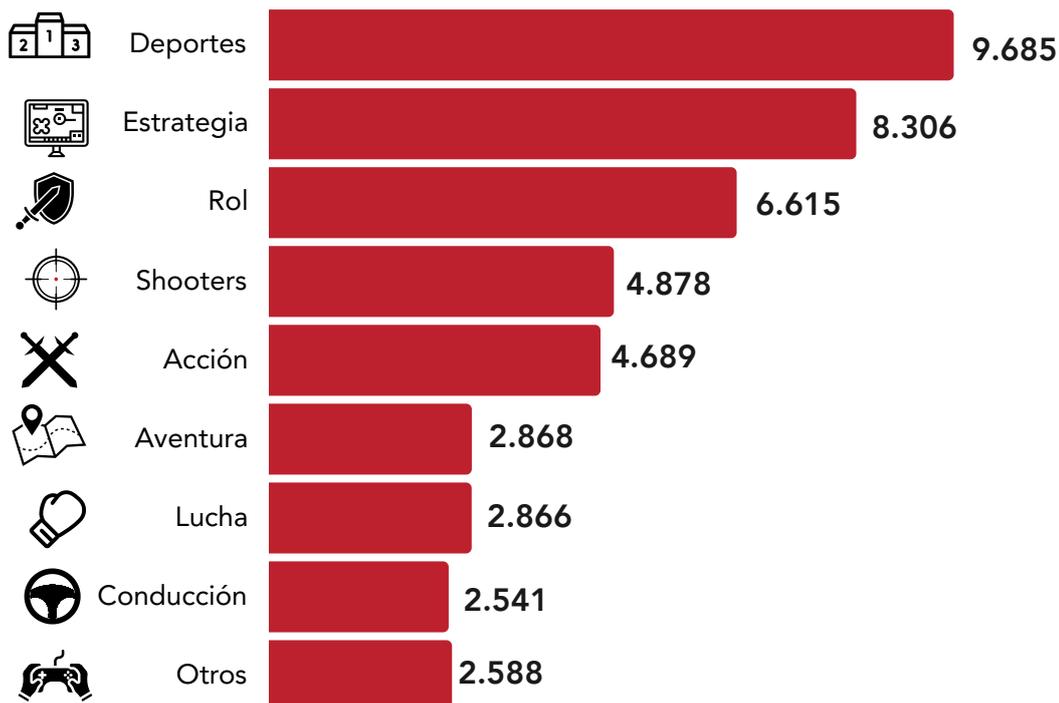


# GÉNEROS MÁS POPULARES

## En consolas (en unidades)



## En pc (en unidades)



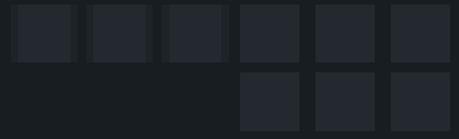
# TOP 20

## JUEGOS LANZADOS 2024

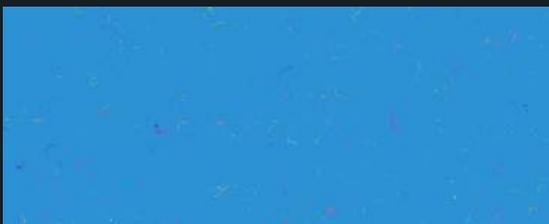
- 1 EA SPORTS FC 25  
ELECTRONIC ARTS
- 2 SUPER MARIO PARTY JAMBOREE  
NINTENDO
- 3 DRAGON BALL: SPARKING! ZERO  
BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT
- 4 THE LEGEND OF ZELDA: ECHOES OF WISDOM  
NINTENDO
- 5 CALL OF DUTY: BLACK OPS 6  
ACTIVISION BLIZZARD
- 6 ASTRO BOT  
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- 7 FINAL FANTASY VII REBIRTH  
SQUARE ENIX
- 8 LUIGI'S MANSION 2 HD  
NINTENDO
- 9 PRINCESS PEACH: SHOWTIME!  
NINTENDO
- 10 PRINCE OF PERSIA: THE LOST CROWN  
UBISOFT
- MARIO & LUIGI: BROTHERSHIP  
NINTENDO
- 11 MARIO VS. DONKEY KONG  
NINTENDO
- 12 PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR  
NINTENDO
- 13 SILENT HILL 2 (2024)  
KONAMI
- 14 JUST DANCE 2025 EDITION  
UBISOFT
- 15 F1 24  
ELECTRONIC ARTS
- 16 THE LAST OF US PART II REMASTERED  
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- 17 NBA 2K25  
2K
- 18 STAR WARS OUTLAWS  
UBISOFT
- 19 TEKKEN 8  
BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

## JUEGOS VENDIDOS 2024

- 1 EA SPORTS FC 25  
ELECTRONIC ARTS
- 2 EA SPORTS FC 24  
ELECTRONIC ARTS
- 3 GRAND THEFT AUTO V  
ROCKSTAR GAMES
- 4 HOGWARTS LEGACY  
WARNER BROS. INTERACTIVE
- 5 RED DEAD REDEMPTION 2  
ROCKSTAR GAMES
- 6 CALL OF DUTY: BLACK OPS 6  
ACTIVISION BLIZZARD
- 7 DRAGON BALL: SPARKING! ZERO  
BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT
- 8 THE CREW 2  
UBISOFT
- 9 MARIO KART 8 DELUXE  
NINTENDO
- 10 SUPER MARIO BROS. WONDER  
NINTENDO
- NINTENDO SWITCH SPORTS  
NINTENDO
- 11 HELLDIVERS 2  
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- 12 NBA 2K24  
2K
- 13 IT TAKES TWO  
ELECTRONIC ARTS
- 14 MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION  
MOJANG
- 15 SPIDER-MAN 2 (2023)  
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- 16 ELDEN RING  
BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT
- 17 GRAN TURISMO 7  
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- 18 SUPER MARIO PARTY JAMBOREE  
NINTENDO
- 19 NBA 2K25  
2K



# 3.PERFIL JUGADORES EN ESPAÑA

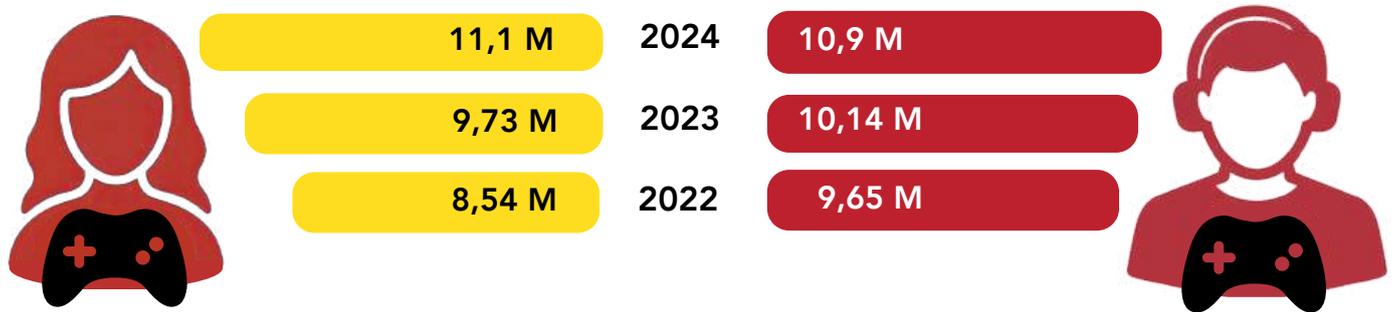


# PERFIL JUGADORES

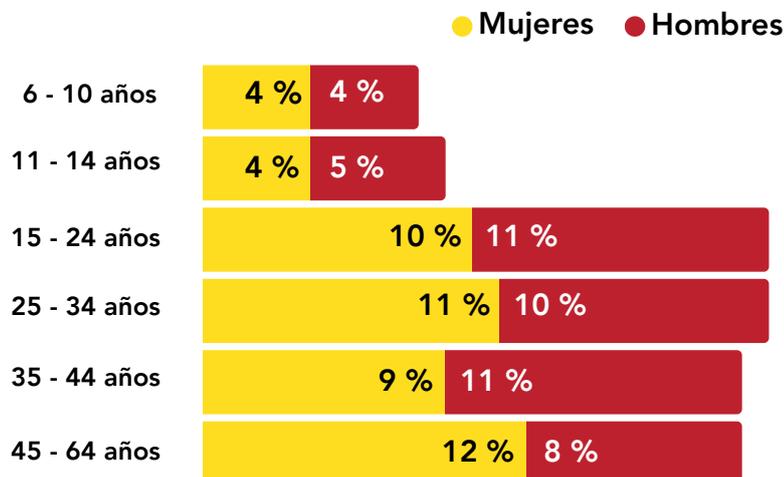


 **Mujeres**  
50,45%

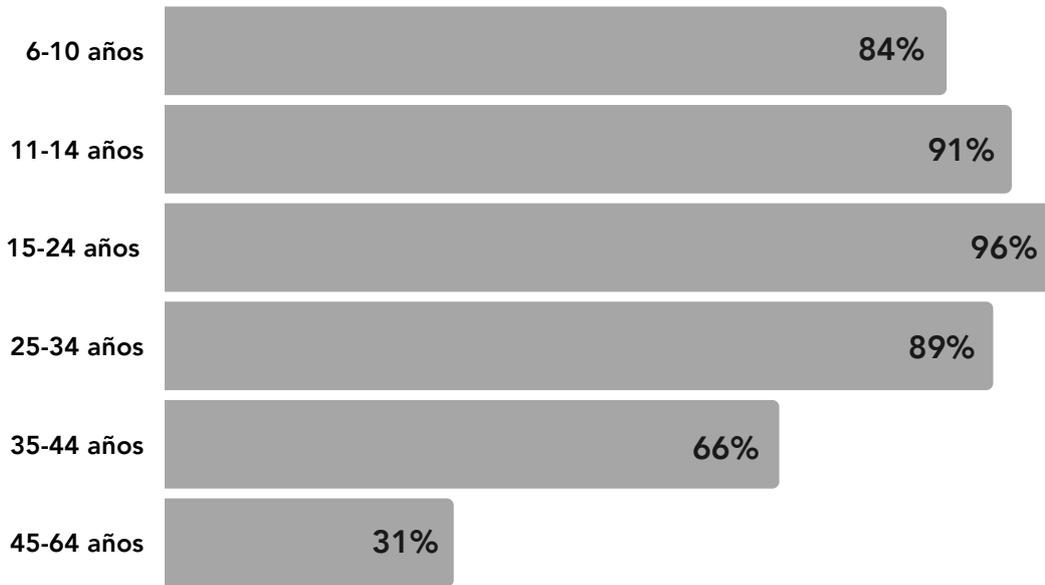
 **Hombres**  
49,55%



# DISTRIBUCIÓN POR EDAD

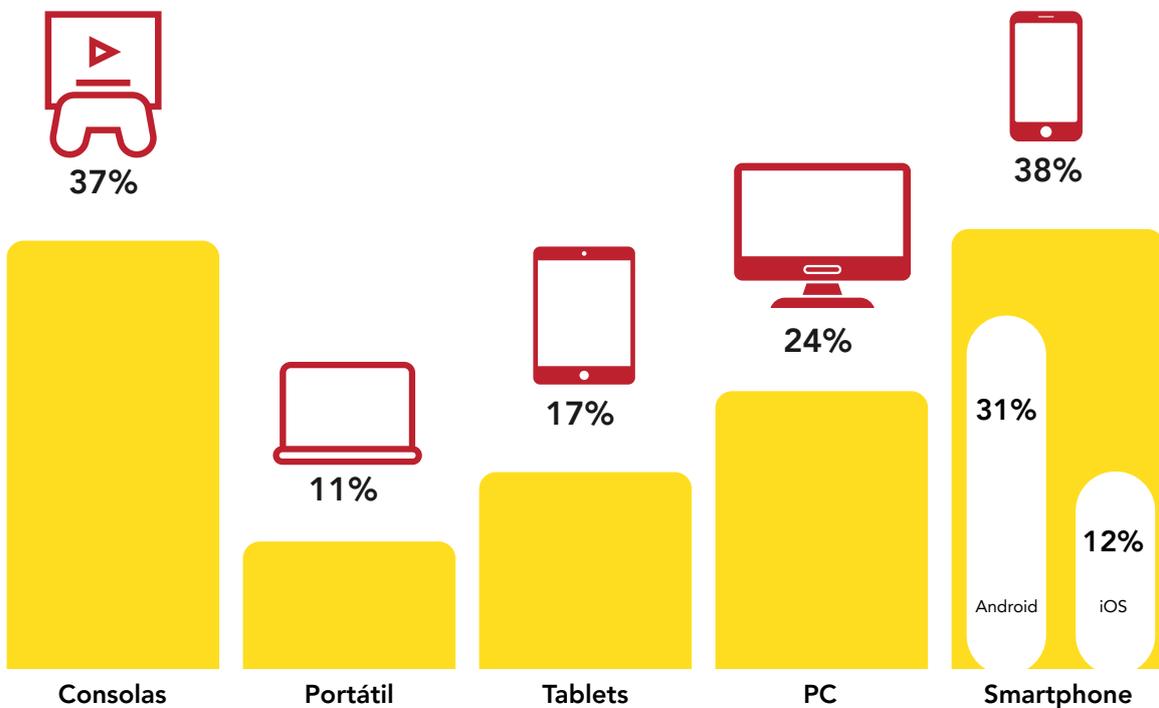


## PERFIL EDAD



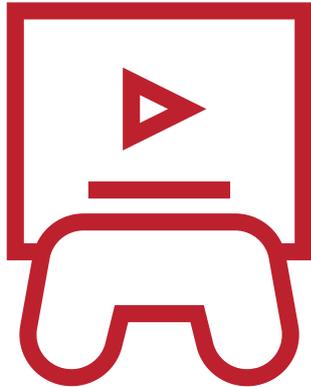
● Porcentaje población que juega videojuegos

## DISPOSITIVOS MÁS UTILIZADOS

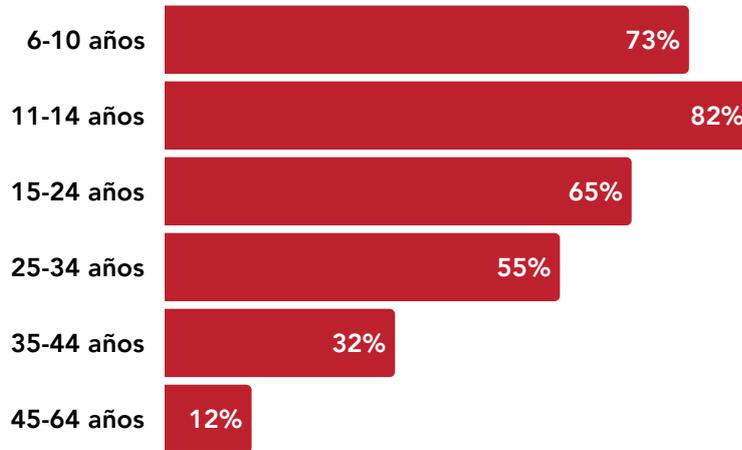


● Porcentaje población que juega videojuegos

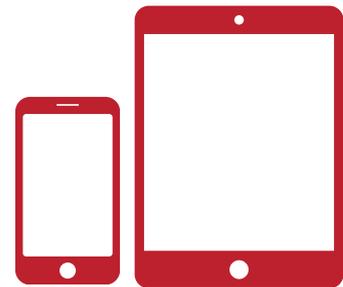
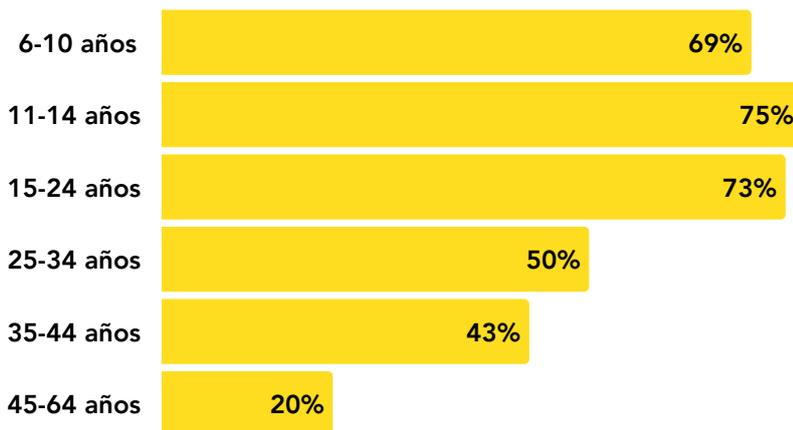
# USO DE DISPOSITIVOS POR FRANJA EDAD



**VIDEOCONSOLAS**  
(Incluye consolas portátiles)



● Porcentaje población que juega videojuegos

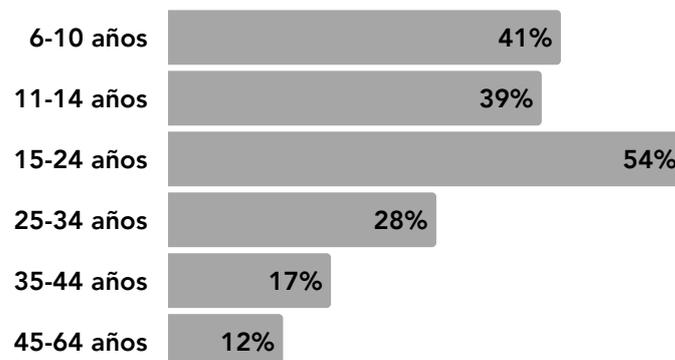


**MÓVILES Y TABLETS**

● Porcentaje población que juega videojuegos



**PC**



● Porcentaje población que juega videojuegos

# FRECUENCIA DE JUEGO

TODAS LAS SEMANAS  
(millones de jugadores)

**16,3 millones**

74% total jugadores

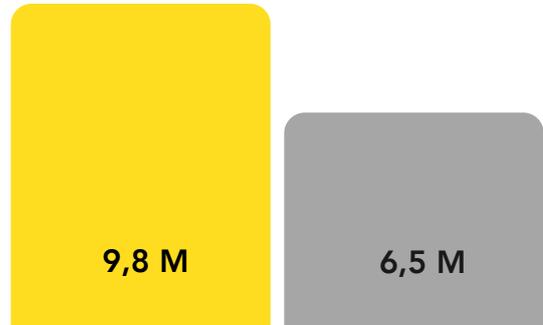


60%  
hombres



40%  
mujeres

Mujeres Hombres



TODOS LOS MESES  
(millones de jugadores)

**19,95 millones**

90% total jugadores

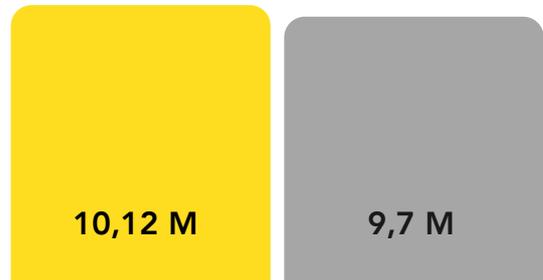


51%  
hombres



49%  
mujeres

Mujeres Hombres



MENOR FRECUENCIA  
(millones de jugadores)

**1,98 millones**

9% total jugadores

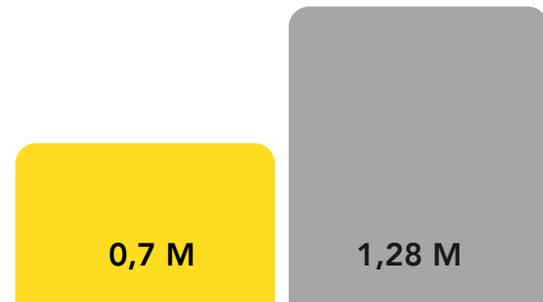


35%  
hombres

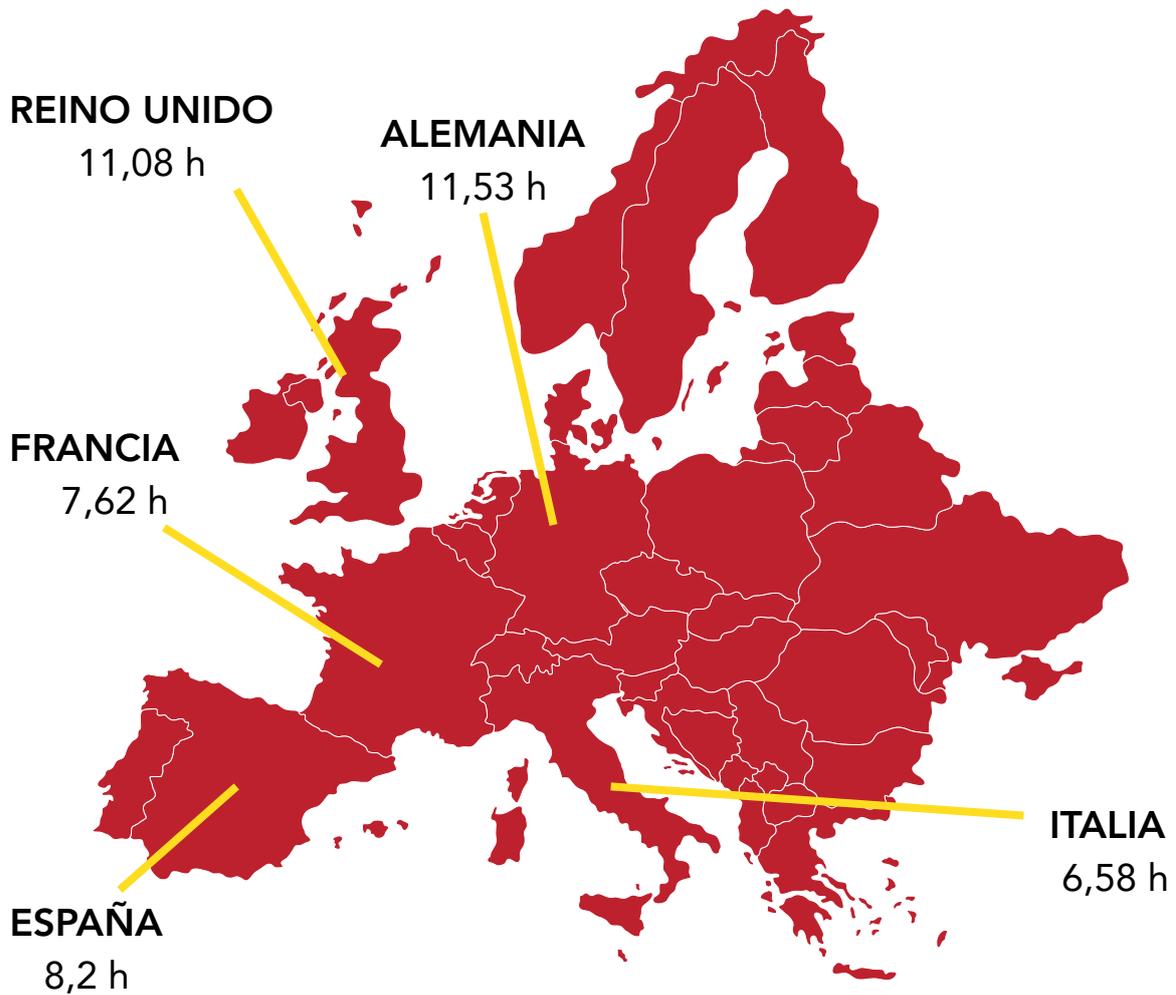


65%  
mujeres

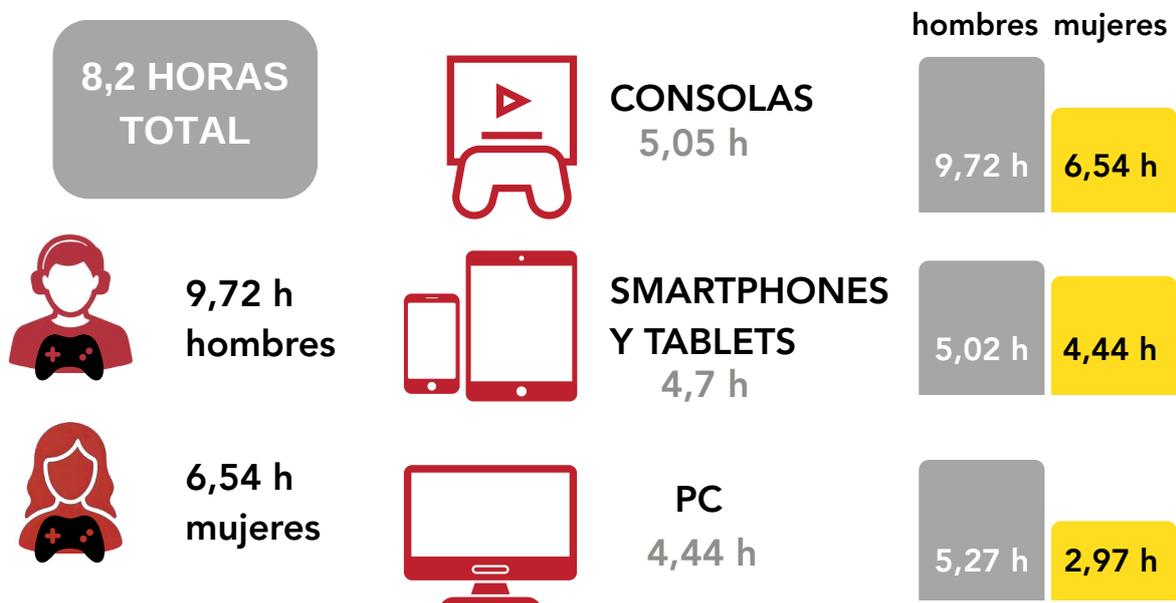
Mujeres Hombres



# HORAS DE USO SEMANALES (EUROPA)



# TIEMPO JUEGO ESPAÑA (HORAS/SEMANA)



---

# 4. VISION DE LAS COMPAÑÍAS




**BANDAI NAMCO**

**Alberto González Lorca**  
**VP for the Southern**  
**European Region & Bzz Dev**

Para Bandai Namco Entertainment el 2024 ha sido un año repleto de éxitos e histórico en cuanto a resultados fruto de la estrategia que hemos ido consolidando año tras año. Títulos como Dragon Ball Sparking! Zero y Elden Ring Shadow of the Erdtree han liderado nuestro catálogo, todo ello sumado a los títulos de nuestros partners Electronic Arts, Ubisoft y Outright entre otros. Esto nos ha permitido ofrecer un catálogo que cubre diferentes géneros, audiencias y modelos de juego repleto de títulos de altísima calidad siguiendo nuestro lema de compañía: **"Diversión para todo el mundo hoy y mañana"**.

Es por eso que 2025 y los años siguientes se muestran como un nuevo paso en el que seguir creciendo gracias a varios pilares clave: un catálogo sólido en el que ahora también incluimos el de Square-Enix sumado a emocionantes nuevos proyectos como Little Nightmares 3 o Elden Ring Nightreign. Así como las posibilidades que el lanzamiento de un nuevo hardware como Switch 2 ofrece para llegar a la cada vez más extensa población de video jugadores.



**Javier Sevilla**  
**CEO**

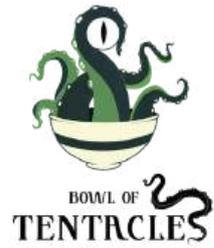


Durante el 2024, hemos lanzado en early access en Steam nuestro MMO "The Prison", un ambicioso proyecto de temática carcelaria. Paralelamente, hemos trabajado en proyectos como "Denbora", un juego de puzzles en primera persona que se lanzará en abril, y "Oblivio", un walking simulator onírico. Además, hemos iniciado el desarrollo de "VirtualARt", una suite de herramientas AR/XR diseñada para crear **experiencias inmersivas en entornos de alta afluencia**, como teatros o estadios. También, aprovechando nuestra tecnología, hemos consolidado trabajos internacionales en diversas industrias, incluida la defensa.

De cara a 2025, nuestro principal reto seguirá siendo impulsar el desarrollo de "The Prison" y "VirtualARt", mantener la autofinanciación a través de nuestro modelo de outsourcing y ampliar nuestra presencia en el mercado del videojuego.



**Jorge Gutiérrez**  
CEO y Director Creativo



2024 ha sido, sin duda, uno de los años más complejos para la industria del videojuego. En Bowl of Tentacles no hemos sido ajenos a esta situación, y hemos tenido que adaptarnos, reinventarnos y buscar nuevas formas de financiación. Esto nos llevó a abrir nuevas líneas de colaboración con empresas externas y otras industrias, lo que nos ha permitido mantener la actividad y continuar desarrollando los juegos que amamos.

A pesar del contexto, 2024 ha sido **un año clave para la consolidación de Bowl of Tentacles**. Por un lado, hemos reforzado nuestra posición como estudio especializado en realidad virtual, realizando varios ports y colaboraciones que nos han posicionado como referentes en el sector. Por otro, hemos centrado nuestros esfuerzos en Tenebrea, nuestro primer título para PC y consolas, que tuvo su presentación a publishers durante la pasada Gamescom. Además, hemos iniciado el desarrollo de Dreadwood, un nuevo proyecto de terror psicológico en VR que bebe de títulos como Phasmophobia y The Mortuary Assistant, y que esperamos autopublicar en la plataforma de Meta en 2025 gracias a nuestra buena relación con ellos.

Uno de los hitos más relevantes de este año ha sido la renovación de nuestra identidad visual, con un nombre y una imagen de marca que reflejan con más claridad nuestra esencia: un estudio centrado en la creación de experiencias inmersivas de terror, con una fuerte inspiración en el horror cósmico y lo psicológico.

Además, hemos consolidado un equipo estable de freelancers que ya formaban parte del núcleo original del estudio, y estamos comprometidos no solo con el desarrollo de nuestros juegos, sino también con el crecimiento sano y sostenible de la industria. Desde Bowl of Tentacles queremos apoyar a nuevos profesionales que se suman al sector, compartiendo aprendizajes y evitando que repitan los errores que nosotros mismos hemos cometido.

2025 se presenta como un año decisivo. Nuestro objetivo es cerrar acuerdos de publicación para Tenebrea y seguir creciendo como estudio independiente, apostando por una narrativa ambiental y una optimización técnica que nos permita llegar a una audiencia más amplia, sin renunciar a la identidad que nos define.



**David Lorenzo**  
CEO



Este 2024 ha sido un año de grandes avances y acontecimientos en DALOAR. El primer acontecimiento sucedido fue el anuncio del cambio de nombre de nuestra marca comercial, **dejando atrás el nombre de Pentakill Studios para consolidarnos como DALOAR**. Pero sin duda, el hito más importante ha sido nuestra colaboración con el Publisher alemán Daedalic Entertainment, un acuerdo que nos ha permitido seguir avanzando y asegurar la finalización de nuestro primer proyecto: The Occultist, el cual se lanzará al mercado en todas las plataformas el próximo año.

Queremos mostrar nuestro reconocimiento y agradecimiento al gran trabajo de nuestro equipo, cuyo esfuerzo y dedicación han sido fundamentales no solo en el desarrollo de The Occultist, sino también en los futuros proyectos en los que nos encontramos actualmente.



**Antonio Muñoz Germán**  
Responsable de diseño y  
dirección creativa



2024 ha sido un año clave en la trayectoria de Didactoons, marcado por el lanzamiento de Glitch Hero, nuestro proyecto más innovador hasta la fecha. Disponible en PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, Steam, iOS y Android, esta aventura educativa acerca la programación a los más jóvenes de forma lúdica e intuitiva, **reafirmando nuestra apuesta por unir aprendizaje y diversión a través del videojuego**.

De cara a 2025, continuamos trabajando en nuevas experiencias con el objetivo de seguir ofreciendo herramientas útiles y atractivas para maestros, familias y estudiantes. Nuestro compromiso sigue siendo el mismo: demostrar que los videojuegos pueden ser una poderosa vía para educar, inspirar y crecer.



**Ignacio de Otalora**  
Director General



El año 2024, un año prolífico en premios y reconocimientos de ámbito internacional para nuestro alumnado, nos ha permitido seguir renovando nuestra oferta curricular, alineándola a las últimas tendencias tecnológicas y sobre la base de lo que empresas del sector de los 3 Continentes (Estados Unidos, Singapur y Europa) donde tenemos presencia, nos sugieren.

Para seguir poniendo en valor el potencial de nuestro singular modelo educativo, continuamos ampliando nuestra red de alianzas con empresas e instituciones educativas, y seguimos dotando a las empresas del sector de profesionales altamente cualificados, contribuyendo al crecimiento e impulso de la industria en España.



**Jorge Bravo-Hernández**  
Sr. Production & Studio Director



El 2024 ha marcado un año de consolidación para la industria del entretenimiento interactivo en España y para el estudio de Electronic Arts en Madrid.

Estamos convencidos del potencial que existe en este país, por lo que, **continuado nuestro compromiso con la creatividad y el talento de la región**, hemos colaborado con AEVI para seguir desarrollando nuestra industria - apoyando acciones para acercar Universidades y empresas, promover oportunidades de desarrollo y establecer las bases para un futuro hub de desarrollo de videojuegos.

AEVI sigue evolucionando y estableciéndose como un gran representante de los múltiples aspectos que componen nuestra industria. En Electronic Arts España estamos entusiasmados de seguir contribuyendo con AEVI al avance de la industria y al crecimiento del desarrollo español de videojuegos.



**Gerard Álvarez**  
Director



EVAD – Escuela Superior de Videojuegos y Arte Digital ha consolidado en 2024 su posición como referente en la formación especializada en videojuegos en España con más de 1.500 alumnos. Con un crecimiento sostenido en su comunidad estudiantil y la ampliación de su oferta académica, EVAD ha seguido apostando por la innovación educativa y la conexión con la industria, ofreciendo un recorrido completo formativo completo: desde Máster especializados, pasando por los ciclos formativos, incluso con clases extraescolares para niños de 10 a 16 años. Además, la escuela ha seguido trabajando para la accesibilidad del videojuego y por la inclusión de personas con discapacidad en la industria, a través de los diferentes proyectos realizados con Ga11y, videojuegos accesibles, de Fundación ONCE.

Para 2025, EVAD continuará expandiendo su ecosistema formativo con programas actualizados a las tendencias del mercado, fomentando la colaboración con empresas y desarrolladores y respondiendo a la necesidad de una demanda creciente de profesionales especializados. La apuesta por la educación práctica y la empleabilidad serán ejes clave, consolidando a EVAD como **un centro de referencia para la nueva generación de profesionales del videojuego.**



## Adolfo Llorente Fernández CEO y Fundador

La Realidad Virtual no es el futuro, es el presente. El sector VR sigue creciendo y evolucionando, y nosotros hemos logrado hacernos un lugar dentro de este emocionante mundo. Tras años de trabajo y preparación, estamos a punto de dar un paso decisivo con el lanzamiento de nuestro primer título. **Ser parte de esta industria en constante avance es un privilegio y un reto que asumimos con pasión y determinación.**

El 2024 fue un año crucial para Friendly Fire Studios. No solo continuamos con nuestro trabajo incansable, sino que también conseguimos que ese esfuerzo diera frutos. Hoy, podemos anunciar con orgullo que hemos conseguido la confianza de Meta en nuestro proyecto. Su respaldo nos ha permitido dar un salto importante en el desarrollo, acompañándonos en este camino hasta el lanzamiento de nuestro juego. Este apoyo es una validación del trabajo que hemos realizado y del futuro prometedor que estamos construyendo. No podríamos estar más satisfechos con el rumbo que estamos tomando.

Tenemos la suerte de trabajar junto a algunos de los referentes más importantes de la industria, lo que nos motiva a seguir superándonos día tras día. Cada reto es una oportunidad, y cada logro, un paso más hacia nuestra meta.

Además, esta experiencia nos está permitiendo crecer como equipo y como profesionales. Cada día aprendemos de los mejores, absorbiendo conocimientos y perfeccionando nuestras habilidades. Este proceso nos fortalece y nos impulsa a nuevos horizontes con más ambición que nunca.

Con la mirada puesta en el futuro, esperamos que 2025 sea el año en el que Friendly Fire Studios se haga un nombre en la industria. El lanzamiento de nuestro juego, A Long Survive, marcará un antes y un después. Queremos que el mundo vea el resultado de nuestra pasión y esfuerzo, y estamos listos para dejar huella.



# GAME

## Germán Fritsch Gallego Marketing Director

El retailer especialista sigue siendo un agente clave en la industria del videojuego, y 2024 lo ha demostrado con los millones de visitas recibidas en las tiendas GAME, donde los usuarios han podido encontrar su consola favorita y adquirir grandes lanzamientos en formato físico para ampliar su colección. Además, en nuestras tiendas, los fans han descubierto merchandising de sus sagas favoritas, configurado el mejor setup para estudiar o trabajar y, sobre todo, para jugar.

Aunque la primera mitad de 2024 estuvo marcada por cierta incertidumbre respecto al año anterior, el cierre ha sido muy bueno, con claras señales de consolidación y crecimiento, impulsado por los lanzamientos y promociones de las marcas. Desde GAME hemos reafirmado nuestro compromiso con los consumidores, manteniendo un alto estándar de servicio, una atención cercana y un catálogo amplio, actualizado e innovador, gracias a la inestimable colaboración de nuestros partners. **Nuestra vocación de especialistas sigue guiando cada paso, apostando por la excelencia, la accesibilidad y la variedad, y apoyando a la industria en todos sus ámbitos.**

2025 se presenta especialmente ilusionante: la llegada de nuevos hardwares, algunos de ellos muy esperados, abrirá la puerta a una nueva generación llena de oportunidades. A ello se suman los lanzamientos clave del año, entre entregas anuales cada vez más mejoradas, novedades sorprendentes y una nueva entrega de una de las sagas más influyentes de la historia del videojuego, llamada a marcar un nuevo hito en el sector.

Con una estructura más ágil y renovada, afrontamos este nuevo año con energía, preparados para seguir ofreciendo los servicios de siempre, explorar nuevas propuestas y seguir evolucionando junto al mercado con experiencias que ilusionen, conecten y marquen la diferencia.



**Alexandru Adam**  
VP Production Spain



2024 ha sido un año clave para Gameloft Barcelona, consolidándonos como un estudio referente en el desarrollo de juegos multiplataforma y en vivo. El lanzamiento de Asphalt Legends Unite destacó como uno de los momentos más importantes del año, consolidando la franquicia en el género de carreras. Junto a él, Disney Speedstorm alcanzó su lanzamiento global en móviles, completando su expansión multiplataforma y su integración con crossplay. Estos logros nos posicionan entre los pocos estudios en España que han desarrollado juegos con compatibilidad total entre plataformas. También hubo momentos innovadores que nos conectaron con la comunidad y la industria. La integración de Inside Out 2 en Disney Speedstorm, coincidiendo con el estreno de la película, y el lanzamiento de Kermit y los Muppets captaron la atención de figuras importantes del sector como Geoff Keighley, generando un impacto más allá del juego.

Las finales de esports de Asphalt Legends Unite fueron un hito competitivo, y el lanzamiento sincronizado del Lamborghini Temerario en el juego y la vida real subrayó nuestro compromiso con la innovación. Además, nuestras colaboraciones con Formula E, My Hero Academia y la activación de Phonk subiendo música exclusiva en canales de artistas como Kordhell enriquecieron la experiencia. También llevamos la experiencia a nuevos espacios con iniciativas como las finales de Ferrari esports en Ferrari Land y la colaboración con Frankie Muniz, quien, como embajador de Asphalt Legends Unite, introdujo su coche en el juego.

Otro hito importante en 2024 fue el lanzamiento de la edición física de Asphalt Legends Unite, un logro del que estamos orgullosos, dado lo raro que es este tipo de distribución dentro de la industria del juego española. Además, también anunciamos Dungeons & Dragons: Stronghold en Gameloft Montreal, un proyecto en el que colaboramos activamente, creando un equipo sólido en nuestras oficinas de Barcelona, apoyando tanto el talento local como el crecimiento de la industria. En resumen, 2024 ha sido un año de crecimiento, innovación y fortalecimiento de nuestra conexión con la comunidad. Miramos al futuro con entusiasmo, **reafirmando nuestro compromiso con la excelencia en el desarrollo de experiencias que marquen la diferencia.**



**Norman Benet**  
Cofundador y CEO



Este año hemos cerrado un acuerdo con Selecta Play para el publishing de ANTRO, nuestro primer videojuego, que se lanzará en PC, PlayStation y Xbox. Tras varios años de desarrollo, para nosotros ANTRO representa mucho más que un juego: es **una declaración creativa que conecta música, narrativa y jugabilidad de una forma única.**

Además, hemos ampliado el estudio con la creación de Gatera Media, una nueva línea enfocada en experiencias interactivas, XR y gamificación para marcas e instituciones. Con este paso, buscamos aplicar nuestro know-how en diseño de videojuegos a nuevos sectores, ofreciendo soluciones inmersivas con alto impacto creativo y tecnológico. 2024 ha sido un año clave para consolidar nuestra visión y seguir creciendo como estudio independiente.



**Equipo IndieDevDay**



A pesar del contexto incierto y cambiante en la industria del videojuego, nuestra principal actividad, la feria del videojuego IndieDevDay (actualmente BCN Game Fest), ha experimentado un crecimiento significativo en todos sus aspectos. En esta edición, más de 15,000 personas asistieron al evento, lo que ha supuesto un incremento del 15% en la participación de estudios de desarrollo de videojuegos presentando sus proyectos, acompañado de un aumento proporcional en la presencia de publishers e inversores.

La feria ha reforzado su dimensión internacional con la participación de representantes de **27 países**, así como con la presencia de delegaciones oficiales de Portugal y Francia.

Asimismo, destacamos la extraordinaria participación del público en todas las actividades y acciones dirigidas a la comunidad, reflejando el creciente interés y compromiso del sector.



**Javier Ramos**  
CEO y fundador



Kaiju Group ha vivido un 2024 de expansión y consolidación, reafirmandose como uno de los grandes grupos empresariales en el ámbito del entretenimiento, la formación y el ocio. La apertura de OXO Museo del Videojuego Madrid en diciembre ha marcado un hito en su crecimiento, sumándose al éxito de OXO Málaga, que ha superado los 130.000 visitantes y ha acogido más de 50 eventos en el último año. De esta forma, Kaiju traslada la misión de poner en valor el videojuego a la capital, donde la acogida en este primer trimestre de año ha superado las expectativas.

El resto de proyectos del grupo como el centro de formación especializado en videojuegos EVAD, las desarrolladoras Kaiju Games y Corex Games, los eventos presenciales como FreakCon o el club deportivo Nexxo, se consolidan como referentes en sus sectores. En 2025, el grupo continúa su labor de divulgación del videojuego como pieza clave en la cultura, apostando por el **posicionamiento de OXO Museo del Videojuego como uno de los principales atractivos culturales y turísticos de Málaga y Madrid.**

Kaiju Group sigue apostando por la innovación en el sector con nuevos proyectos, además del establecimiento de alianzas estratégicas con partners internacionales de primer nivel con proyectos para lanzar este año.



**Miguel Ángel Salcedo**  
CEO



**Andrea Plaza Vázquez**  
Directora Educación

**LET**CRAFT  
EDUCACIÓN

Por cuarto año consecutivo el proyecto Letcraft Educación sigue creciendo y apostando por llevar metodologías activas y herramientas innovadoras como los videojuegos al entorno educativo, potenciando el aprendizaje significativo y personalizado gracias a sus funcionalidades y posibilidades.

Hablando en cifras, entre los diferentes proyectos de formación al profesorado en el uso y aplicación didáctica de la versión educativa de Minecraft, más de 1.500 docentes de toda España han participado en algunas de nuestras acciones formativas como los programas de formación que se realizaron para el profesorado de Cantabria, Murcia o la Comunidad de Madrid.

Además del profesorado, **preparar a los estudiantes para las profesiones del futuro o despertar sus vocaciones STEAM** han sido otro de nuestros objetivos para este año. Más de 5.000 estudiantes han participado durante los talleres o actividades que hemos organizado durante todo el año, destacando aquellas realizadas para la Comunidad de Madrid o Zaragoza en relación al proyecto de "Despertando Vocaciones STEM" realizado de la mano de Microsoft con 100 talleres en centros educativos públicos con Minecraft Education y contenidos enfocados en ciberseguridad, la programación y el uso responsable de la tecnología.

Fruto de la consolidación del proyecto Letcraft Educación como referente en implementar proyectos de transformación educativa que responden a las necesidades de los estudiantes y buscan conectar con sus centros de interés, seguimos trabajando para acercar la tecnología y los videojuegos de una forma didáctica y pedagógica. Nuevos proyectos como "Arte en la nube Explorando Goya en Minecraft" con los que buscamos fomentar la cultura y el acercamiento a la obra y vida de personajes tan importantes como Goya o "Academia Zinkers: Camino al 2030" para impulsar la educación medioambiental y el desarrollo de habilidades ecológicas en los jóvenes, nos permiten seguir acercando contenidos y experiencias significativas a los estudiantes a través de herramientas que son motivadoras para ellos.

Consolidando nuestro compromiso con la innovación educativa, en Letcraft Educación seguimos ampliando horizontes para que la tecnología y los videojuegos sean una herramienta clave en la formación del profesorado y el aprendizaje del alumnado. Nuestro objetivo es continuar diseñando experiencias que conecten con los intereses de los estudiantes, fomentando competencias digitales, vocaciones STEAM y habilidades necesarias como la creatividad, el pensamiento crítico o la resolución de problemas.



## Jordi Soler Cantaloesella CEO

LVP (GRUP MEDIAPRO) ha liderado un año más el ecosistema de los eSports en España, tanto en la organización de competiciones propias como en la gestión y producción de competiciones y eventos para terceros. En ese sentido, la Superliga de League of Legends se mantiene como el principal referente del sector en nuestro país, siendo 2024 un año de consolidación de las principales IPs y del nacimiento de nuevas, iniciando un proceso que se ha culminado en 2025 con una reestructuración del calendario competitivo. Esa evolución, que se adapta a los hábitos de consumo de las nuevas generaciones, también se ha aplicado en la Rising de VALORANT, la liga oficial del juego en España y que en 2025 ha incorporado a equipos de Italia y Portugal. En la producción de competiciones para terceros, 2024 también ha sido un año muy positivo para LVP, logrando acuerdos a largo plazo que permiten consolidar la apuesta realizada. En España LVP produjo un año más (y ya van 8) LALIGA FC Pro para LaLiga, mientras que a nivel internacional consolidó otros productos como la CONMEBOL eLibertadores, MotoGP eSport Championship o la Free Fire League para GARENA, entre otras.

LVP es la organización decana del sector en España, pero **nuestro amor por los eSports se demuestra día a día**. Por ello, en 2025 seguiremos evolucionando nuestros productos y escuchando a la comunidad. Acercaremos nuestras ligas propias a los fans -nuevos formatos, más eventos presenciales- y también a nuevos sponsors, mientras traemos las últimas novedades en tecnología audiovisual a los eventos para terceros, como hemos demostrado recientemente en el ISE 2025. El sector no se detiene, y LVP tampoco.



**Cristina Torre Bastida**  
**Southwest Europe Category**  
**Lead XBOX**

El 2024 ha sido un año de expansión para Xbox. Estamos **construyendo un futuro definido por la elección del jugador**, donde las personas puedan jugar sus videojuegos favoritos, descubrir nuevas aventuras y conectarse con amigos, donde y como quieran.

En línea con esta estrategia, focalizada en el contenido y que pone al jugador en el centro de todo lo que hacemos, el programa Xbox Play Anywhere es uno de nuestros pilares fundamentales para llegar a más jugadores, y cuenta ya con más de 1.000 juegos compatibles – y subiendo–.

En Xbox creemos que los videojuegos deben ser accesibles para todos, por lo que, ya sea que tengas una consola Xbox, un ordenador, un televisor inteligente, un dispositivo móvil o portátil, un Amazon Fire TV stick o las Meta Quest, gracias a Game Pass, Cloud Gaming o la aplicación Xbox para PC, puedes jugar en nuestro ecosistema. Y esa es la inspiración para nuestra nueva campaña “This is an Xbox”: invitar a las personas a jugar con Xbox en múltiples dispositivos y pantallas.

En los últimos años, seguimos avanzando también en la integración de más y más estudios. Tras la incorporación de Activision, Blizzard y King a la familia Xbox, hemos podido disfrutar de míticas sagas como Call of Duty, Diablo y Warcraft en Xbox Game Pass. 2024 ha sido un año fantástico para los jugadores de Xbox, con emocionantes lanzamientos como: Senua’s Saga: Hellblade II, Microsoft Flight Simulator 2024, Indiana Jones y el Gran Círculo, Age of Mythology: Retold y, por supuesto, Call of Duty: Black Ops 6.

En 2025, estamos entusiasmados por presentar nuevo contenido de la mano de los equipos creativos de Xbox Game Studios, Bethesda Softworks, Activision y Blizzard con títulos como Avowed, South of Midnight, DOOM: The Dark Ages, Tony Hawk’s Pro Skater 3 + 4, The Outer Worlds 2 y muchas más sorpresas. Continuaremos trabajando para que Xbox sea un lugar donde conectar y disfrutar de los videojuegos.



**Gustavo Viúdez Romero**  
**General Manager**  
**Nintendo Ibérica**

Fieles a nuestra misión, durante el año 2024 nos hemos centrado en seguir poniendo sonrisas en la cara de las personas que entran en contacto con nuestros productos y servicios. Para ello, hemos tenido un año repleto de nuevos lanzamientos para Nintendo Switch, con propuestas para todo tipo de públicos, sin importar la edad ni la experiencia previa en videojuegos.

Ha sido en definitiva un año ilusionante, donde hemos visto entre otras propuestas a la princesa Peach protagonizar su propia aventura en Princess Peach: Showtime!, a Mario y su inseparable hermano Luigi iniciar nuevas aventuras o recordar algunas pasadas y, por supuesto, donde la fiesta no ha parado gracias a Super Mario Party Jamboree. Hemos lanzado prácticamente un título en exclusiva cada mes para Nintendo Switch, y nos consideramos muy afortunados por haber tenido la oportunidad de seguir cumpliendo con nuestra misión.

2025 será uno de esos años muy especiales, donde pondremos a disposición de nuestros usuarios una nueva consola: Nintendo Switch 2. El lanzamiento de una consola es una situación que se produce muy pocas veces y os invito a que disfrutemos todos al máximo de ella. Tener una nueva consola en el mercado es siempre algo positivo para el sector de los videojuegos y desde Nintendo esperamos seguir **aportando diferenciación y valor con experiencias de juego intuitivas y únicas.**



**David Sánchez**  
Co-founder y Studio Director

Fundado en 2021 en Barcelona, Noname Studios es un estudio de desarrollo de videojuegos independiente nacido con la intención de **crear juegos capaces de conectar con los jugadores**. Nuestro objetivo es crear juegos visualmente impactantes, mientras introducimos un giro en las mecánicas clásicas de los videojuegos para ofrecer a los jugadores una experiencia fresca e inolvidable.

En 2023 lanzamos nuestro primer videojuego, Worldless, un plataformas 2D estilizado con un sistema de combate único de acción por turnos, y una narrativa interpretativa que desafía la mente. En él, los jugadores se embarcan en una aventura de crecimiento personal y conocimiento que los ayudará a desarrollar su naturaleza en un universo nuevo y abstracto.

En la actualidad estamos avanzando con nuestro próximo proyecto: Never/Together. Aunque todavía no podemos entrar en detalles, estamos preparando algo que creemos que os sorprenderá. Pronto podremos contaros más... hasta entonces, os invitamos a imaginar qué se esconde detrás de este nombre.



**Fernando Rodríguez**  
**General Manager Spain**  
**and Business Development Manager**

2024 ha sido un año clave para Outright Games. Hemos reforzado nuestro compromiso con las familias, lanzando títulos que no solo entretienen, sino que generan experiencias compartidas entre generaciones. Nos sentimos especialmente orgullosos de Barbie: Proyecto Amistad, un lanzamiento que consolida nuestra apuesta por las licencias icónicas con un enfoque educativo, accesible y respetuoso con el público infantil.

En un mercado en constante cambio, Outright Games ha demostrado que el entretenimiento familiar sigue siendo una categoría relevante y con espacio para la innovación. Hemos escuchado activamente a nuestra comunidad y hemos tomado nota de cada comentario, buscando siempre mejorar y evolucionar como publisher.

Mirando hacia 2025, nuestro objetivo es ambicioso: aumentar la calidad, ampliar nuestra cartera de licencias y explorar nuevos géneros sin perder nuestra esencia. Seguiremos colaborando con las marcas más queridas por el público infantil, **apostando por títulos que promuevan valores positivos, la creatividad y la conexión familiar.**

Agradezco profundamente el apoyo de nuestros socios, desarrolladores, distribuidores y, por supuesto, las familias que nos eligen. Outright Games sigue adelante con más fuerza que nunca.



# OWO

## José Fuertes Peña Fundador y CEO

Para OWO el 2024 ha sido un año muy importante para el crecimiento de la compañía, ya que hemos podido llevar a cabo nuestra estrategia con éxito en todos los aspectos. Uno de los más importantes ha sido en el crecimiento de títulos de juegos compatibles con nuestra tecnología, más de 150 juegos, por ejemplo Fortnite, Assasins Creed Mirage, The Crew Motorfest, Gosth of Tabor. Como curiosidad, el estudio de Ubisoft en Burdeos creó más de 100 sensaciones diferentes para ACM usando nuestro creador de sensaciones. Por otra parte, vendemos en todos los mercados, siendo el más representativo el norte americano con una cuota de mercado del 70%. **Uno de los aspectos más importantes de nuestro sistema es la fiabilidad del producto**, nos encontramos en una tasa de error de fabricación por debajo del 0.3%.

En este 2025, seguiremos creciendo en nuestro portfolio de juegos compatibles en todas las plataformas, tanto en nativos como en PC a través de nuestro partner Overwolf incluido los mods que hacen los propios usuarios de nuestra comunidad. Y haremos especial hincapié por integrar títulos de realidad virtual con ediciones especiales de nuestra segunda piel para los coleccionistas.



**Oscar del Moral Negugogor**  
**Director de la Región Sur de Europa**

Entre los eventos relevantes de 2024 para PLAION podemos mencionar la distribución en el mercado español de títulos como Call of Duty: Black Ops 6, Sonic X Shadow Generations, MotoGP24, Dragon's Dogma II, Disney Epic Mickey, Space Marines II y nuevas franquicias como Metaphor Refantazio, además de su popular fondo de catálogo con decenas de títulos de Sega, Capcom, Koei Tecmo, Activision Blizzard, Bethesda, Solutions 2 Go, THQ Nordic, Focus Entertainment, SquareEnix y otros socios de distribución de PLAION, incluyendo también accesorios y su línea Retro a través de Evercade y Replai.

PLAION también amplió su catálogo al incorporar el portafolio de Warner Games, ofreciendo así videojuegos de diversas franquicias como Hogwarts Legacy, Batman y los títulos de la serie Lego. Además, en colaboración con Steel City Interactive, lanzó Undisputed, un videojuego de boxeo que marcó el regreso del género después de más de una década.

Estos movimientos fortalecieron su posición en el mercado y reafirmaron su papel en la distribución y publicación de videojuegos en España. Como resultado de estas actividades, PLAION España concluyó el año con un crecimiento sólido y buscando nuevas oportunidades en el sector del entretenimiento digital, así como con **el deseo de seguir entreteniendo a millones de jugadores.**



## Santiago Rodríguez-Losada Cofounder & CRO

Cada año que pasa el sector del entretenimiento y en particular de la industria del videojuego crece, tiene mejor y más aceptación. A pesar de ser complejo por todas las exigencias de los usuarios (cada vez más informados y más capacitados de saber qué es bueno y qué no lo es), de los órganos reguladores, tenemos de aportar valor con responsabilidad. Dicho esto y a pesar de las circunstancias macro y micro económicas tremendamente complejas, el 2024 ha sido un buen año.

En Playoffnations hemos consolidado **un modelo de negocio transversal que añade valor a publishers, usuarios, marcas e instituciones** ayudando a cada uno de ellos como lo necesita. Es muy distinto lo que buscan unos y otros y dado el conocimiento que tenemos, nos permite "traducir", asesorar, ejecutar y amplificar cualquier mensaje o contenido de forma adecuada. Complementando también con Playnewmedia y permitiendo tanto a publishers monetizar como a marcas llegar a sus audiencias segmentadas.



## Francisco Encinas CEO



Para Recotechnology el año 2024 ha sido un año de crecimiento, en el que nos hemos reforzado tanto a nivel técnico, humano y con un cambio de oficinas incluido, lo que nos ha permitido afrontar nuevos retos y proyectos de videojuegos en los que estamos trabajando y que verán la luz este año 2025.

Para el año 2025 mantenemos nuestro optimismo en la evolución de la industria de los videojuegos y de las nuevas oportunidades de entretenimiento que surgen con el lanzamiento de nuevas consolas (Nintendo Switch 2) y plataformas, que nos brindan nuevas oportunidades de negocio, apostando con nuevos desarrollos, y afrontando nuevos retos.

En resumen, desde Recotechnology **seguimos cada día más ilusionados** con las buenas perspectivas de crecimiento y grandes oportunidades que surgen en la industria del entretenimiento en este año 2025.



**Edgar Medina Rodríguez**  
**Country Manager Iberia e Italia**

2024 ha sido un año espléndido, donde **la comunidad española ha podido disfrutar de hitos tan importantes como la celebración de la Masters Madrid**, evento internacional que prometía un gran espectáculo al batirse los 8 mejores equipos del momento delante de 11,000 personas en vivo, y batiendo récords de audiencia, contribuyendo al posicionamiento de España como un auténtico referente.

Además, el propio ecosistema local e internacional de competiciones continúa consolidándose y gana protagonismo gracias al trabajo constante que incluye también a organizadores y clubes que son reconocidos en cualquier parte del mundo, véase Heretics, GIANTS y KOI; entidades locales que siguen haciendo vibrar a sus fans.

Por último, cerrar el año disfrutando del mejor League of Legends durante Worlds en las grandes pantallas de los cines, con varios miles de fans por todas las ciudades de España, lanzar VALORANT en consola, abriendo camino a nuevas audiencias, y poder vivir otra temporada mágica con la segunda temporada de Arcane hacen que nos sintamos muy orgullosos del trabajo a la vez que agradecidos de todo el apoyo que la propia comunidad ha dado en cada momento.



Sony  
Interactive  
Entertainment

**Roberto Yeste**  
**Head of PR/Partnerships/Content &  
New Business PlayStation IBAM**

Hace justo 30 años salió a la venta la primera consola PlayStation y desde entonces, Sony Interactive Entertainment no ha parado de crear experiencias inolvidables a través de innovaciones de hardware y de la mano de grandes títulos que han marcado a varias generaciones de jugadores.

Tres décadas después, la marca sigue siendo **fiel a su misión de hacer de PlayStation el mejor lugar para jugar para sus fans** con una comunidad activa superior a los 116 millones de jugadores, con más de 65 millones de PS5 vendidas (incluyendo la nueva versión PS5 Pro) y con juegos tan destacados como: Helldivers 2, Rise of the Ronin, Stellar Blade, Final Fantasy VII Rebirth, LEGO Horizon Adventures o el galardonado ASTRO BOT.

A todos ellos se sumarán previsiblemente el próximo año juegos tan esperados como: Death Stranding 2: On The Beach, Ghost of Yotei, Monster Hunter Wilds, Grand Theft Auto 6 y mucho más.



**Saverio Caporusso**  
CEO



En 2024, Troglobytes Games ha reforzado su posición como uno de los editores de referencia en el panorama nacional, alcanzando acuerdos estratégicos con tres estudios independientes y ampliando significativamente su catálogo con una oferta diversa y de calidad.

Entre los títulos incorporados este año destacan 'Death Noodle Delivery' y 'While We Wait Here', una experiencia narrativa y de gestión desarrollada por BadVice Games, que ha vuelto a confiar en nosotros para la publicación de sus títulos en consolas.

Asimismo, hemos participado en el desarrollo y publicación de 'Little Lighthouse of Horrors', el primer videojuego del estudio Codiwans.

A lo largo del año, hemos estado presentes en diversos eventos nacionales e internacionales, tanto como expositores como ponentes, presentando el que representa hasta la fecha nuestro proyecto más ambicioso: 'RailGods of Hysterra'.

Este título es el resultado de un riguroso análisis de mercado llevado a cabo durante casi cuatro meses. A pesar del contexto adverso que vivió la industria del videojuego en 2023, cuyas consecuencias aún son palpables, el proyecto ha conseguido la financiación y el respaldo necesarios, generando además un notable interés entre el público, con más de 100.000 usuarios que ya lo han añadido a su lista de deseados.

Seguimos **firmemente comprometidos con la innovación**, el desarrollo de talento y la publicación de videojuegos con identidad propia, con el objetivo claro de seguir creciendo junto a nuestros socios, estudios y jugadores.



**Javier Capel**  
Studio Manager



En 2024, Ubisoft Barcelona ha participado en el desarrollo de algunos de los proyectos más ambiciosos de la industria como Assassin's Creed Shadows, aclamado por prensa y jugadores.

Durante este tiempo, el estudio también trabajó en Siege X, la mayor actualización en los 10 años de vida de Rainbow Six Siege, anunciada en el Six Invitational 2025. Además, gran parte de nuestro equipo sigue desarrollando un proyecto que aún no ha sido anunciado, **reafirmando el compromiso de Ubisoft Barcelona con la innovación y con su filosofía "player first"**.



**David Alonso Urbano**  
Director del Departamento de  
Videojuegos, Animación y Tecnología



En 2024, UDIT refuerza su papel como la primera y única Universidad especializada en Diseño, Innovación y Tecnología de España. Con una comunidad cada vez más diversa y una oferta académica en constante evolución, mantenemos firme el compromiso que nos llevó, en 2010, a impulsar el primer grado universitario oficial en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de España: formar a profesionales altamente cualificados, conectados con la industria y capaces de transformar el sector.

La colaboración con empresas líderes y asociaciones como AEVI, junto a un claustro docente compuesto por profesionales en activo, sigue siendo un pilar de nuestra propuesta educativa. Este año, además, damos un paso adelante con la creación de la Escuela Internacional de Tecnología, desde donde abordamos los nuevos lenguajes digitales a través de grados universitarios en Desarrollo Full-Stack, Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial y Matemáticas Aplicadas a la Ingeniería del Software.

En UDIT seguimos apostando por el videojuego, no solo como industria cultural y creativa, sino como herramienta de impacto en campos como la educación, la salud o la ingeniería. Nuestra mirada se mantiene fija en el futuro, con la convicción de que la **innovación nace donde confluyen talento, conocimiento y tecnología**.



**Pedro Antonio González Calero**  
**Vicedecano de Relaciones externas,**  
**investigación y transferencia de la**  
**Facultad de Informática**

En 2024 la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid ha continuado con su actividad en **docencia, investigación y transferencia de conocimiento relacionadas con el sector del videojuego** que la convierten en la universidad pública de referencia en este sector. En 2024 se cumplió el 20 aniversario del Máster UCM en Desarrollo de videojuegos, el decano de los títulos universitarios dedicados en España a la formación en videojuegos, y que nos permitió reencontrarnos con algunos de nuestros antiguos estudiantes que en la actualidad ocupan puestos relevantes, tanto a nivel nacional como internacional, en la industria del videojuego.

De cara al curso 2025-26 estamos especialmente ilusionados con la puesta en marcha del Máster universitario en Inteligencia artificial, que, además de los últimos avances en este campo en constante evolución impartidos por investigadores del más alto nivel, incluirá también contenidos relacionados con nuestra experiencia en la aplicación de inteligencia artificial al desarrollo de videojuegos confiriendo así un carácter diferencial a esta nueva oferta formativa de la Universidad Complutense.



## Juan Carlos Maeztu Ganuza Coordinador del Grado de Diseño y Creación de Videojuegos

El mundo del videojuego sigue consolidándose con un impacto creciente en la economía y la sociedad. En Creanavarra Arte Digital y Tecnología entendemos que la formación es esencial para el desarrollo y la innovación de este sector. Por ello, seguimos apostando por una educación práctica y especializada, guiada por un equipo docente altamente cualificado.

"Creemos en el poder del trabajo conjunto entre instituciones, profesionales, estudiantes y empresas para fortalecer el ecosistema local de los videojuegos.

Además, nuestros estudiantes participan activamente en eventos organizados por el centro, como visitas a empresas, masterclasses y game jams, con el objetivo de conectarles directamente con el tejido empresarial y brindarles experiencias que enriquecen su formación y amplían sus oportunidades profesionales. Asimismo, tienen la oportunidad de realizar prácticas en empresas de renombre, lo que les permite aplicar sus conocimientos en entornos reales y establecer contactos clave para su futuro profesional.

En Creanavarra, nuestra misión es preparar a las y los profesionales del mañana, brindándoles las herramientas y conocimientos necesarios para que puedan incorporarse con éxito al mercado laboral. **El futuro del videojuego se construye hoy**, y desde Creanavarra, estamos orgullosos de contribuir a su desarrollo.



**José Cuesta**  
**Director General**

2024 ha sido un año clave para Voxel School, marcado por el fortalecimiento de nuestras alianzas estratégicas con algunos de los actores más relevantes de la industria del videojuego, la animación digital, los VFX y la Visualización Arquitectónica. Estas colaboraciones no solo han permitido enriquecer nuestra propuesta académica con contenidos y experiencias de primer nivel, sino que también han servido como puente directo entre nuestros estudiantes y el mundo profesional.

Nuestros grados universitarios han continuado consolidándose como referentes en la formación superior del sector. Cada vez son más los estudiantes que, gracias a esta formación especializada y conectada con la realidad de la industria, acceden a oportunidades laborales de gran proyección tanto a nivel nacional como internacional.

Desde Voxel School **seguimos apostando por una educación innovadora**, con metodologías centradas en el talento, la creatividad y la empleabilidad, convencidos de que la colaboración y apoyo a la industria es el camino para formar a los profesionales que definirán el futuro del entretenimiento digital.



**Luis García de Figueroa**  
**Director – TV Licensing, WB**  
**Games & HE | Spain & Portugal**

2024 ha sido un año lleno de emoción e innovación para Warner Bros. Games, consolidando nuestro compromiso con ofrecer experiencias de juego inolvidables a nuestros fans.

Comenzamos el año con el lanzamiento de *Suicide Squad: Kill the Justice League*, el esperado shooter de acción en tercera persona desarrollado por Rocksteady Studios. Esta aventura llevó a los jugadores a recorrer una Metrópolis en crisis junto a Harley Quinn, Deadshot, Capitán Boomerang y Rey Tiburón en una misión que desafía todas las expectativas: enfrentarse a la Liga de la Justicia en un trepidante juego cooperativo online JcE.

En primavera, sorprendimos a los jugadores con el lanzamiento de la versión final de *MultiVersus*, un título gratuito de lucha y plataformas, desarrollado por Player First Games, que reunió a personajes icónicos de las franquicias de Warner Bros. Discovery. Los fans pudieron hacer realidad enfrentamientos inesperados entre héroes y villanos de DC, *Hora de Aventuras*, *Tom y Jerry*, *Rick y Morty* y *Looney Tunes*, entre muchas otras sagas legendarias.

El universo de *Harry Potter* también vivió momentos clave con *Harry Potter: Campeones de Quidditch*, permitiendo a los jugadores sumergirse en el icónico deporte del mundo mágico con emocionantes partidas en solitario, cooperativas online y competitivas. Además, *Hogwarts Legacy* continuó su legado con nuevas actualizaciones, incluyendo el esperado modo foto para todas las plataformas. Su impacto ha sido innegable, consolidándose como uno de los títulos más jugados de 2024 y situándose en el TOP 3 de unidades vendidas en España\*, un año después de su lanzamiento.

En los dispositivos móviles, seguimos acercando nuestras franquicias a los jugadores con títulos como *Harry Potter: Magic Awakened*, *Mortal Kombat Mobile*, *Injustice 2 Mobile* y *Game of Thrones: Conquest*, reforzando nuestra apuesta por experiencias inmersivas y narrativas envolventes en todas las plataformas.

Con la mirada puesta en el futuro, en Warner Bros. Games continuaremos innovando y llevando nuestras historias y personajes más icónicos a nuevas generaciones de jugadores. Agradecemos a nuestra comunidad por su apoyo incondicional y esperamos seguir compartiendo grandes momentos juntos en 2025.



# 5.DESARROLLO NACIONAL



## **Los estudios siguen madurando, han crecido en ambición y han apostado por proyectos más sólidos y continuistas**



### **Arturo Monedero Álvaro** **Vicepresidente de desarrollo de AEVI**

2024 ha vuelto a ser un año de contrastes para el desarrollo nacional, otro capítulo en nuestra historia que termina con luces y sombras. Con el paso de los años, los estudios siguen madurando, han crecido en ambición y han apostado por proyectos más sólidos y continuistas. Sin embargo, este crecimiento nos trae nuevos desafíos, y la presión por destacar en un mercado cada vez más competitivo se hace más intensa.

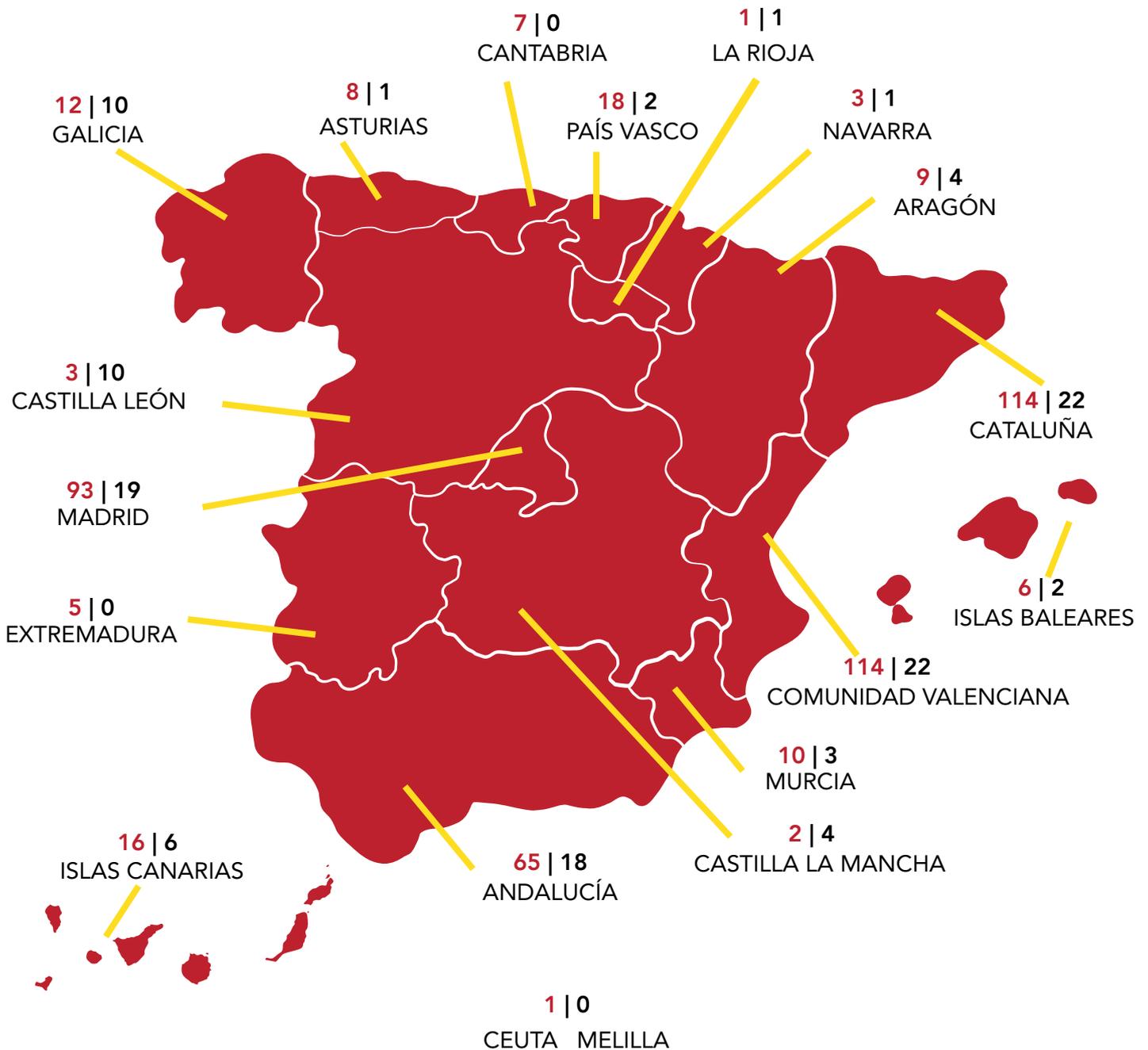
El final del año estuvo marcado por noticias de difícil lectura, con despidos y cierres de estudios que reflejan una realidad compleja: la inversión se ha vuelto más exigente y las expectativas, más altas. Un claro ejemplo de esto fue el cierre de Tequila Works, un estudio referente cuyo legado es increíble, pero que nos recuerda lo frágil que puede ser la sostenibilidad de una empresa. A pesar de ello, el sector ha seguido avanzando y demostrando su resistencia.

Las ayudas nacionales han supuesto un respiro para muchos estudios independientes. Aunque insuficientes para cubrir todas las necesidades, han permitido que equipos talentosos continúen con sus proyectos y establezcan bases más sólidas para el futuro. La clave está en seguir trabajando para que estas iniciativas se mantengan y crezcan en los próximos años. Pero debemos exigir una reformulación de las bases total, no podemos permitir que una industria tan importante como la nuestra tenga que "competir" con el sector del podcast y otras formas de creación digital. Nos merecemos unas ayudas exclusivas para nuestro sector.

Desde el punto de vista creativo, 2024 ha sido un año impresionante. Hemos visto lanzamientos que han elevado la calidad y la diversidad de las propuestas nacionales. Juegos que, aunque no siempre han conseguido el éxito comercial esperado, han demostrado un nivel de acabado y detalle digno de reconocimiento. La saturación del mercado sigue siendo un obstáculo, pero el talento de nuestros creadores sigue brillando con fuerza.

Es frustrante ver cómo títulos excepcionales pueden quedar en la sombra debido a la sobreoferta y las dinámicas del mercado, pero confío en que la pasión acabará dando sus frutos. La ética en el desarrollo sigue siendo un tema central: es crucial cuidar la salud mental de los equipos y fomentar un entorno laboral sostenible. Amamos hacer videojuegos, pero no debemos olvidar que la calidad de vida es igual de importante.

# ESTUDIOS DE DESARROLLO Y CENTROS DE FORMACIÓN EN ESPAÑA



ESTUDIOS  
CENTROS FORMACIÓN

Total **423** | **103**

Fuente: Devuego



## AYUDAS DEL MINISTERIO DE CULTURA PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO

A finales de 2024, el Ministerio de Cultura a través la Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación, publicó la orden por la que se convocan ayudas, por importe de 5 millones de euros, a la promoción del sector del videojuego, del podcast y otras formas de creación digital, correspondientes a 2024, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. Se trata de la cuarta edición de esta línea de ayudas, que tiene por objeto el apoyo al ecosistema del videojuego, del pódcast y de la creación digital, debiendo tener los proyectos carácter y/o interés cultural. Las actividades objeto de las ayudas son la preproducción, producción y distribución de videojuegos, de podcast y de otras formas de creación digital, incluyendo las experiencias narrativas en formatos RV, RA, RX, ya sean interactivos o no interactivos, experiencias narrativas orientadas a metaversos y otros. Estas ayudas demuestran la apuesta del gobierno por la culturalidad del sector del videojuego.



[Visita web](#)

## VIDEOJUEGOS EN EL BONO CULTURAL JOVEN

**BONO CULTURAL**

**¡400 euros dan para mucho!**

¡Si este año cumples 18, tienes el Bono Cultural Joven!

Ópera, teatro, cine, museos, libros, prensa, conciertos, danza, música, películas y series online, videojuegos...

400€ 18

#bonoculturaljoven

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE CULTURA



[Visita web](#)

Un año más, el gobierno ha renovado Bono Cultural Joven como un intento de acercar a los jóvenes a la cultura con un triple objetivo: ofrecer a quienes cumplen 18 años un impulso económico para descubrir la cultura; generar hábitos de consumo de productos culturales entre la juventud, y revitalizar el sector cultural en España. Incluye a los videojuegos tanto en formato físico como digital.

# MAD GAMES SHOW

La Asociación Española de Videojuegos ([AEVI](#)) y la iniciativa de la feria del videojuego independiente IndieDevDay celebraron durante los días 14 y 15 de junio la primera edición de Mad Games Show, un evento con conferencias, mesas redondas, área de exhibición de juegos indies (IndieDevPlay) y un espacio de networking y B2B (Investment Summit), gestionado por Meet to Match.

El evento tuvo lugar en la Casa del Lector del Matadero de Madrid, donde 60 desarrolladores independientes han podido mostrar las primeras versiones de sus juegos.

Las más de 1800 personas que han asistido de público al Mad Games Show han podido probar juegos de la mayoría de géneros, estilos y que serán destinados a las diferentes plataformas y consolas. Entre las pruebas destacaban títulos de realidad inmersiva a los que había que jugar con gafas de VR e incluso juegos que tienen como fin principal explorar la cultura de una forma divertida y accesible para toda la familia.

Se dispuso de un espacio de encuentro, Investment Summit, en el que se reunieron 30 publishers con más de 190 profesionales y donde se celebraron más de 440 reuniones de negocio. El objetivo de este espacio, organizado por la plataforma especializada en inversión en videojuegos Meet to Match, era facilitar que el talento español cuente con la financiación necesaria para poder consolidar sus productos. El director de IndieDevDay, Daniel Santigosa, se centró en el trabajo para hacer una selección previa muy cuidadosa entre los participantes para asegurar que el evento contaba con videojuegos escalables y comercializables.



[Visita web](#)

El evento se completaba por una serie de conferencias en las que expertos del sector han trasladado claves sobre gestión y financiación de proyectos de videojuegos, sobre cómo diseñar los juegos para hacerlos accesibles a todas las personas o sobre cómo se debe fomentar el uso responsable de esta actividad. Esta última charla fue protagonizada por el subdirector del Centro de Coordinación de Industrias Culturales del Ministerio de Cultura, Héctor Calvo, y el propio director general de AEVI que aprovecharon la ocasión para explicar el proyecto [The Good Gamer](#). Este portal web ofrece a los usuarios de videojuegos y a sus padres, madres y tutores pautas de uso responsable, los códigos PEGI e información sobre los controles parentales.

# AYUDAS INNOVACIÓN AEVI



En 2024 La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) lanzó el VII Programa de Ayudas para fomentar la innovación en el desarrollo de videojuegos en España en la que ofrece hasta 10.000 euros para financiar al proyecto más innovador en mecánicas de juego.

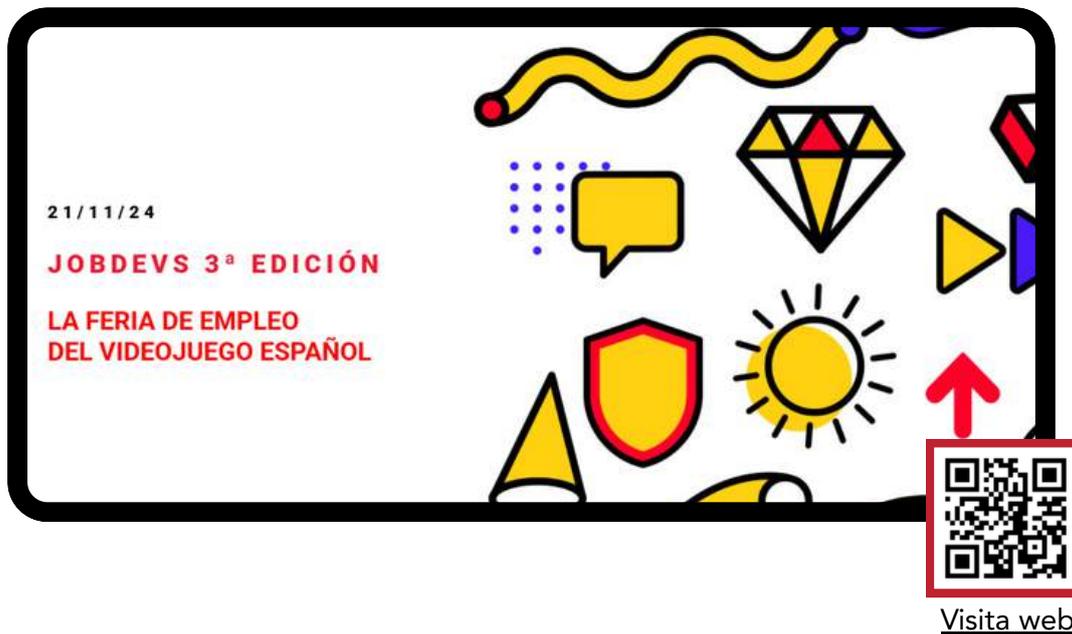
La convocatoria está dirigida tanto a desarrolladores independientes como a empleados o propietarios de estudios de desarrollo de videojuegos. El objetivo del programa es impulsar la industria local del videojuego y aportar oportunidades a ideas interesantes que hasta la fecha no han tenido el soporte para llevarse a la práctica.

En esta nueva edición de estos premios anuales AEVI quiso seguir apoyando el talento local, por lo que se extendió la invitación para que participaran todos los estudios de desarrollo. Queremos que la industria del videojuego siga siendo representativa en España y para ello queremos brindar oportunidades al talento y a la creatividad de nuestros estudios.

Se trata de la sexta edición del programa de ayudas a la innovación que AEVI lleva impulsado desde el año 2017. En la última convocatoria se presentaron un total de 70 propuestas innovadoras de las cuales fueron seleccionados los diez proyectos finalistas que mejor concentraban el talento nacional en videojuegos. "A lo largo de estos años hemos visto cómo muchos de los prototipos presentados en los proyectos ganadores de otras ediciones se han convertido en juegos comerciales que siguen nutriendo a la industria española", ha explicado el vicepresidente de AEVI y responsable de Desarrollo, Arturo Monedero.

El equipo de Desarrollo de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), anunció en el IndieDevDay 2024 el nombre del proyecto seleccionado del VII Programa de Ayudas a la Innovación del Desarrollo: 'The Dream Observatory', de Half Sunk Games.

# JOBDEVS



El 7 de julio, se celebró la tercera edición de JOBDevs la feria de empleo pionera en español dedicada exclusivamente a videojuegos. Esta Jornada de orientación para la búsqueda de empleo para desarrolladores impulsada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), reunió, después del éxito de las dos primeras ediciones el pasado año, a todas las personas de la industria del videojuego, tanto juniors del sector como seniors que deseen cambiar de trabajo o conocer más sobre las oportunidades laborales que ofrece la industria.

Esta edición contó con diferentes charlas y conferencias enfocadas a orientar y aconsejar a los asistentes sobre cómo encontrar un puesto de trabajo en videojuegos. Para ello, se contó con representantes de The Game Kitchen o Drakhar Studios. Todos ellos hablarán de asuntos de interés para los desarrolladores, como consejos para orientar tu carrera profesional, el proceso de selección de las empresas o cómo optimizar las oportunidades laborales en un sector en auge como el de los videojuegos.

Con esta nueva edición online, se marca un nuevo hito en la industria española, que por tercera vez ha acogido un evento para la búsqueda de empleo a nivel nacional dedicado a desarrolladores de videojuegos. AEVI continúa así una iniciativa con la que poder ayudar a desarrolladores y estudiantes universitarios a dar con el puesto de trabajo con el que lanzar sus carreras.



# 6.ESPORTS



**En 2024, el sector ha mostrado una evolución positiva, no solo económico, sino también en eventos destacados y resultados de equipos**



**Sergi Mesonero**  
**Coordinador del comité de esports de AEVI**

AEVI reúne a los pilares fundamentales del sector de los esports en España, incorporando tanto a las editoriales de videojuegos como Bandai Namco, Electronic Arts, Riot Games y Ubisoft, como a los propietarios de plataformas de juego, tales como Microsoft (Xbox), Nintendo (Nintendo Switch) y Sony Interactive Entertainment (PlayStation). Además, engloba a los principales organizadores de torneos españoles (ESL, GGTech y LVP) y a los equipos profesionales más destacados mediante la asociación ACE.

Según lo presentado en las anteriores ediciones del Anuario, tras el impacto en los ingresos causado por la pandemia de COVID-19, el sector de los esports se recuperó en 2022 y 2023, alcanzando ingresos similares a los niveles de prepandemia. ¿Ha persistido esta tendencia?

En 2024, el sector en España ha mostrado una evolución positiva en múltiples frentes, no solo económico, también en el de eventos destacados y resultados de equipos.

Con respecto a los ingresos, el informe "Entertainment and Media Outlook 2024-2028" de PwC proyectó para el sector de los esports en España ingresos de 45 millones de euros en 2024, cifra que representa un aumento de casi un 13% con respecto a 2023 (40 millones). Aun así, económicamente, los esports continúan siendo un sector emergente representando el 1,9% de los ingresos totales de la industria de los videojuegos – en 2019 representaban un 1% y se prevé que este porcentaje aumente al 2,2% para 2028.

España fue sede de grandes eventos de esports. En marzo, el Valorant Champions Tour: Madrid Masters batió récords de audiencia mundial. También batió records Gamergy, en Ifema, que alcanzó los 73.000 visitantes.

La organización española MAD Lions KOI alcanzó los Worlds, el mundial de League of Legends. Heretics dominó las dos temporadas de la Superliga de League of Legends, la mayor competición española de esports, y se quedó a las puertas de ganar el mundial de VALORANT, perdiendo en la final frente al equipo chino EDward Gaming. GiantX se coronó campeón de la VALORANT Spotlight Series, el primer circuito de VALORANT con equipos mixtos.

Esta evolución permite confiar en la próxima superación del "esports winter" en España.



## España y el "esports winter"

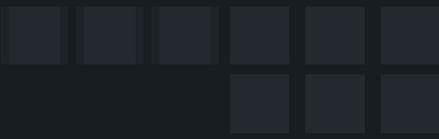
El "esports winter" es un término que ha sido utilizado para describir un período de ajuste en el mercado global de los esports, caracterizado por una súbita desaceleración del crecimiento, reevaluación de inversiones, reducción de personal, consolidación empresarial y una racionalización general del sector. A pesar de esta tendencia global, el impacto en España, en vistas de los resultados económicos, parece haber sido relativamente moderado.

Este escenario ha llevado a una transición hacia modelos de negocio más resilientes y diversificados. Entre las respuestas a esta situación, se incluye la exploración de nuevas formas de monetización directa de los aficionados y la expansión internacional y las fusiones. En este sentido, en enero de 2024 se la organización profesional de esports Movistar KOI tras la fusión Movistar Riders, MAD Lions y KOI, el club fundado por el célebre "caster" (comentarista de esports) Ibai Llanos. La importancia de formular estrategias de negocio que giren en torno a figuras públicas y creadores de contenido se ha vuelto cada vez más evidente.

Pese a los retos impuestos por el "esports winter", en 2024, diversos líderes del sector han resaltado logros significativos y tendencias alentadoras, tales como la vuelta a principios básicos de gestión empresarial y el mantenimiento de un crecimiento sostenido, respaldado por una base de seguidores apasionados y comprometidos.

Aunque el "esports winter" plantea desafíos reales, en España, el sector ha respondido con adaptabilidad y ha aprovechado el período para reestructurarse y posicionarse para el futuro.

Para garantizar el crecimiento continuo y sostenido del sector, la mejor manera es un diálogo directo y fluido entre la industria de los videojuegos y los responsables políticos. Las asociaciones nacionales e internacionales de la industria están aquí para ayudar a coordinar y facilitar este diálogo proporcionando una voz autorizada para el sector, información fiable sobre el estado de los esports y acceso a las partes interesadas pertinentes en cada territorio.



# 7.EL VIDEOJUEGO EN EL MUNDO





## Los gobiernos de Bélgica creen firmemente en el valor económico, social e incluso cultural que los videojuegos pueden aportar



### David Verbruggen General Manager

#### Situación actual de la industria de videojuegos en Bélgica

La industria belga de videojuegos impulso cada año, atrayendo más atención por parte del gobierno y logrando éxitos tanto pequeños como grandes, siendo el mayor éxito hasta ahora Baldur's Gate 3 de Larian Studios, un estudio independiente de desarrollo de videojuegos que comenzó en Gante y se ha convertido en una compañía verdaderamente global con estudios en todo el mundo.

#### Impacto del sector del videojuego en la economía y en términos de empleo

Por ahora, las cifras de desarrollo de videojuegos belgas siguen siendo relativamente bajas en comparación con el apoyo que recibe el sector local. En 2023, todo el sector belga de desarrollo de videojuegos representó un volumen de negocio de 73,5 millones de euros, empleando a 936 trabajadores a tiempo completo (FTE) y contando con 163 empresas activas y registradas. Esto no incluye las cifras de ventas y empleo globales de Larian, sino únicamente los datos de su estudio en Gante, ya que Larian ya no es una empresa belga, teniendo su sede central en Dublín, Irlanda. La mayor parte del volumen de negocio, el empleo y las empresas se encuentran en la región del norte de Bélgica de habla neerlandesa, Flandes.



[Ver informe completo](#)

Cuando sumamos el gasto de los consumidores a la ecuación, el valor económico total de los videojuegos en Bélgica en 2023 ascendió a 708 millones de euros, lo que se traduce en un fuerte aumento del 21,6 % en comparación con 2022 (entonces 582 millones de euros). En comparación con el año excepcional de 2021, el segundo año del coronavirus, hay un aumento del 18 %. Este incremento se puede atribuir en gran medida a las ventas explosivas de consolas PlayStation 5, y las ventas de software descargable también aumentaron significativamente en comparación con 2022.

## Apoyo gubernamental e incentivos fiscales

En 2012, se lanzó el fondo cultural Flamenco Gamefund y se desarrolló gradualmente a lo largo de los años. Ahora proporciona financiamiento público a nivel de proyectos, basado en criterios culturales, para la preproducción (prototipo y vertical slice), producción, postproducción e incluso promoción. Su presupuesto anual asciende a 2,7 millones de euros. En Valonia, el financiamiento para empresas se lanzó hace algunos años.

Existen muchas otras medidas de apoyo que las empresas de videojuegos pueden aprovechar, como créditos fiscales vinculados a la innovación dentro del desarrollo de videojuegos, préstamos empresariales a bajo costo o apoyo financiero para viajes de negocios, participación de empresas en ferias como GDC y gamescom e incluso misiones comerciales internacionales en presencia de Ministros y de Su Alteza la Princesa Astrid.

Y desde 2023, después de 10 años de intenso trabajo el sistema de incentivos fiscales finalmente se abrió para los videojuegos.

El sistema de incentivos fiscales es un crédito fiscal para los inversores en videojuegos. Los estudios reciben dinero de los inversores y, tan pronto como se lanza el juego, dichos inversores pueden deducir sus montos invertidos de sus ingresos, lo que reduce efectivamente los impuestos. Es un sistema altamente complejo con diferentes criterios que cumplir y límites que respetar, pero aun así ofrece algunas grandes ventajas.

Los estudios generalmente reciben dinero durante el proceso de producción, principalmente después de que el vertical slice convence al inversor, lo que proporciona fondos por adelantado. Por el contrario, con un beneficio fiscal o crédito clásico, el dinero solo llega después de que el juego se ha lanzado y ha generado beneficios sustanciales. Por lo tanto, el sistema de incentivos fiscales puede considerarse como un financiamiento puente que permite a los estudios crear juegos mejores y más grandes, mejorando su nivel competitivo en el mercado global. En segundo lugar, el sistema de incentivos fiscales genera empleo local y, por ende, interesantes retornos fiscales para el gobierno, asegurando efectivamente su posición en el panorama de apoyo.

Al principio, los estudios locales y los inversores eran algo reacios a utilizar el sistema, pero a partir de 2024 cada vez más proyectos de videojuegos están siendo financiados parcialmente con dinero proveniente de los incentivos fiscales.

## Un campo de juego realmente favorable

Bélgica tiene un gobierno a nivel federal y tres a nivel regional, y todos ellos creen firmemente en el valor económico, social e incluso cultural que los videojuegos pueden aportar.

Se están lanzando muchas iniciativas nuevas, como un acelerador de estudios en Flandes (Flanders Game Hub), o considerando propuestas como un fondo público económico para el desarrollo de videojuegos en Flandes, que proporcione financiación pública basada únicamente en criterios económicos, no creativos ni culturales.

El sector también está solicitando una desgravación fiscal clásica a nivel federal, similar a la existente en Canadá o Francia, como complemento al sistema de incentivos fiscales actual.



## *Un contexto favorable para compañías nacionales e internacionales*

**David Sweeney**  
**Senior Counsel**



### **Situación actual de la industria de videojuegos en Irlanda**

La industria de videojuegos en Irlanda está compuesta por desarrolladores, editores, educadores, proveedores de middleware y servicios de apoyo (atención al cliente/localización). Incluye desarrolladores pequeños y medianos como Black Shamrock y editores como Story Toys y Digit/Scopely, además de grandes empresas internacionales. Los legendarios desarrolladores y editores de Romero Games también consideran Irlanda su hogar. Finalmente, empresas multinacionales como EA, Riot, Demonware, Blizzard, Activision, Bethesda y Zynga emplean a cientos de personas en Irlanda. Las empresas de videojuegos desarrollan juegos para consolas, PC, móviles, realidad virtual y de escritorio. El sector emplea alrededor de 2,000 personas y tiene un valor anual estimado en 250 millones de euros.

### **Apoyo Gubernamental**

#### **Crédito Fiscal**

El 21 de noviembre de 2023, Irlanda anunció un esquema de crédito fiscal para empresas de videojuegos que les permitirá subsidiar hasta 8 millones de euros de sus costos de desarrollo. Este esquema consiste en un crédito fiscal reembolsable de sociedades que permite recuperar el 32 % de los costos incurridos durante la producción, prueba y diseño de un videojuego (hasta el 80 % del total de gastos calificables, o un máximo de 25 millones de euros). El esquema entró en vigor el 1 de enero de 2023 y estará vigente hasta finales de 2025.

Los gastos calificables incluyen costos laborales, costos de equipos, artículos consumibles, derechos de propiedad intelectual (IPRs, por sus siglas en inglés) y pagos a subcontratistas de hasta 2 millones de euros. El "gasto elegible" es la parte de los "gastos calificables" que se realiza en Irlanda o en el Espacio Económico Europeo (EEE) y corresponde al gasto total incurrido en el diseño, producción y prueba de un juego digital.

El crédito fiscal está disponible además de la deducción fiscal estándar del 12,5 % sobre los gastos calificables. Se requiere un gasto mínimo de 100,000 euros por proyecto para calificar para el crédito.

Además, el crédito es exclusivo, lo que significa que cualquier costo cubierto con financiamiento de otra fuente, como una subvención, está excluido del gasto calificable. El crédito no puede reclamarse para gastos que ya hayan sido cubiertos por créditos fiscales de I+D o créditos fiscales para películas. Tampoco está disponible para juegos producidos principalmente con fines publicitarios o de apuestas, o que promuevan violencia o crueldad.

## Deducción fiscal por propiedad intelectual (IP Tax Deduction)

La legislación, conocida como "IP Knowledge Development Box", contempla una deducción fiscal para los gastos de capital en los que incurra una empresa al adquirir activos de propiedad intelectual que cumplan los requisitos.

## Crédito fiscal para I+D (R&D Tax Credit)

Se ofrece un crédito fiscal del 30% sobre el importe total de los gastos de I+D (investigación y desarrollo) que cumplan los requisitos y que sean incurridos por una empresa en actividades de I+D calificadas. Este crédito es adicional a la deducción fiscal estándar del 12,5% aplicable a los gastos de I+D, lo que resulta en un beneficio efectivo del 42,5%. Además, también se negocian y otorgan subvenciones para I+D.

### Un contexto favorable para compañías nacionales e internacionales.

## IDA – la Autoridad de Desarrollo Industrial

La IDA ha estado activa durante décadas proporcionando fondos sustanciales a empresas multinacionales, incluidas las compañías de videojuegos que establecen operaciones en Irlanda. La IDA considera el crédito fiscal para videojuegos en Irlanda (ver arriba) como un elemento central en su impulso por fomentar la inversión extranjera directa.

## Enterprise Ireland

Enterprise Ireland es la agencia de desarrollo empresarial del gobierno irlandés que proporciona financiación a empresas emergentes de propiedad irlandesa a cambio de participación en dichas empresas.

Enterprise Ireland ofrece asesoramiento continuo y apoyo a empresas emergentes, y colabora con fondos de capital de riesgo (VCs) en Irlanda y a nivel internacional para facilitar a las empresas emergentes el acceso a la financiación necesaria para alcanzar su potencial internacional. Las empresas de videojuegos pueden acceder a este financiamiento al igual que otras muchas empresas emergentes.

## Fondos de Enterprise Ireland

- Competitive Start Fund (CSF)
- High Potential Start-ups (HPSUs)
- Subvenciones de estudio de viabilidad de la Oficina Local de Empresas

## Subvenciones de estudio de viabilidad

Las subvenciones de estudio de viabilidad del gobierno local irlandés están diseñadas para ayudar al promotor de un proyecto (como un videojuego) a investigar la demanda de mercado para un producto o servicio y examinar su viabilidad.

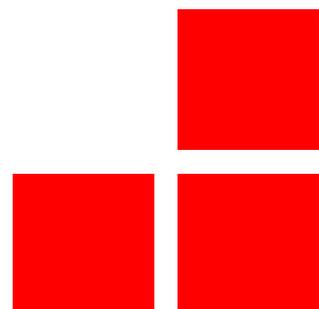
Esto incluye asistencia con innovación, como requerimientos específicos de consultoría, contratación de expertos de universidades, especialistas privados, diseño y desarrollo de prototipos.

La subvención máxima de estudio de viabilidad es aproximadamente del 50% (60% en una región) de la inversión o €15,000, lo que sea menor.

## IndieDev 2024

Este fue un esquema piloto de prototipos diseñado para proporcionar apoyo a desarrolladores de videojuegos emergentes, permitiéndoles construir un prototipo de su concepto de juego. Este proyecto abarcó toda la isla y fue financiado por Fís Éireann/Screen Ireland y Northern Ireland Screen, siendo gestionado por Ardán con el apoyo de IMIRT. Más de 70 equipos solicitaron financiación de €15,000/£15,000, y tras un riguroso proceso de selección, se otorgó financiación a 7 equipos.

El fondo piloto se llevó a cabo junto con un programa de talleres y oportunidades de mentoría en la segunda mitad de 2024, que proporcionó a los desarrolladores las herramientas necesarias para prosperar como desarrolladores de videojuegos. Cada equipo presentó su trabajo en la reunión anual de IMIRT en enero de 2025 en las oficinas de Black Shamrock en Dublín, donde su trabajo fue muy bien recibido.



---

# 8.USO RESPONSABLE

---

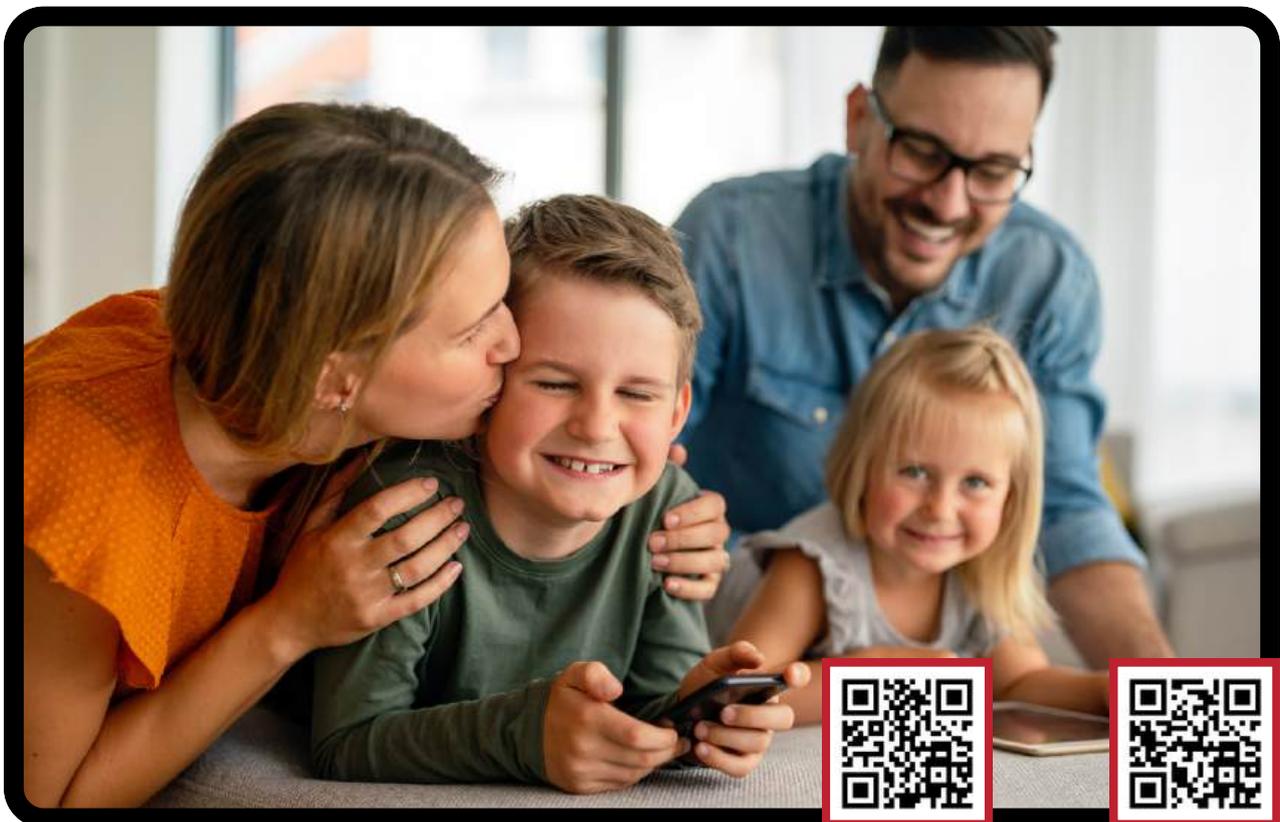
# THE GOOD GAMER

AEVI tiene como una de sus prioridades incentivar el uso responsable de los videojuegos, y para ello creó en 2018 la iniciativa de The Good Gamer, destinada a reivindicar los valores positivos del videojuego y a amplificar, y dar a conocer, todas las medidas existentes en el sector para que se haga un buen uso de ellos, colaborando con las administraciones, instituciones educativas, padres, madres y/o tutores.

The Good Gamer quiere ayudar a crear entornos seguros donde todos, incluidos los más pequeños, puedan disfrutar de las ventajas y beneficios del videojuego. Para lograrlo, durante 2024 continuamos creando y difundiendo iniciativas relacionadas con el consumo responsable y sus aplicaciones didácticas y sanitarias, reforzando y subrayando el aporte del videojuego a la sociedad.

El sector el videojuego contribuye decisivamente al desarrollo tecnológico, fomentando la creatividad, generando miles de puestos de trabajo, suponiendo un instrumento fundamental en la cultura de cada país. Pero es importante usarlo con responsabilidad.

Para hacer un uso responsable del videojuego, The Good Gamer diseñó un decálogo que sigue vigente, en el que se destacan diez buenas prácticas importantes a la hora de divertirse jugando, especialmente cuando los jugadores son niños.



[Visita web  
español](#)



[Visita web  
catalán](#)

El decálogo de The Good Gamer insta a los padres a poner en marcha prácticas tan saludables para sus hijos como compartir tiempo de juego con ellos para entender mejor su mundo, tener en cuenta el código PEGI para poner a su alcance los contenidos más adecuados para su edad y utilizar los controles parentales disponibles en todos los dispositivos para asegurar que los niños juegan a lo que tienen que jugar y el tiempo adecuado. También recomienda pactar con los menores el tiempo de juego, priorizando siempre los estudios, no desentenderse del entorno virtual de los hijos y conocer a sus amigos virtuales. Además, recuerda a padres y tutores que el videojuego tiene un enorme potencial educativo que pueden aprovechar y que es importante ayudar a los más pequeños a distinguir entre realidad y ficción. Lo principal es divertirse con responsabilidad y The Good Gamer es una guía para conseguirlo.

## UNA INDUSTRIA RESPONSABLE

La propia industria de los Videojuegos es la que facilita herramientas a la sociedad para asegurar el uso responsable de los videojuegos. Para ello se ofrecen herramientas como el uso de los Controles Parentales para las distintas consolas, pc y streaming. Así como el PEGI, el sistema de clasificación de los videojuegos por edades recomendadas.

## CONTROL PARENTAL

El control parental es una de las herramientas más útiles que la industria pone al alcance de padres y madres para crear entornos seguros de juego a cualquier edad. Todas las consolas y dispositivos conectados a internet cuentan con estas medidas que ayudan a los padres a proteger la privacidad de sus hijos y a controlar el tipo de contenido que consumen. Desde The Good Gamer se difunde su utilidad, al tiempo que se facilitan guías a padres y educadores para aprovechar esta herramienta correctamente.



[Visita infografía](#)

## PEGI



El sistema PEGI (siglas de Pan European Game Information) se utiliza para garantizar que el contenido de entretenimiento, como los videojuegos, está claramente etiquetado con una recomendación de edad mínima basada en el contenido que tienen. La industria del videojuego se toma muy en serio esta clasificación porque, si se respeta, garantiza un uso responsable en el momento de empezar a jugar a un determinado videojuego.

Actualmente, todos los videojuegos de los socios de AEVI utilizan el sistema PEGI, independientemente del formato o plataforma. Este mecanismo de autorregulación se encuentra bajo el paraguas de la federación europea Video Games Europe, para dotar a sus productos de información sobre la edad adecuada para su consumo.

El sistema PEGI existe desde 2003 y se utiliza en 38 países europeos. Hasta el momento, se han clasificado más de 39.000 videojuegos.

La clasificación está integrada por dos tipos de iconos descriptores, uno hace referencia a la edad recomendada y otro al contenido.



PEGI

## ETIQUETAS DE EDAD PEGI

El diseño de los logotipos informativos se basa en las luces de seguridad vial, haciendo más fácil su interpretación. Los rangos de edad son 3, 7, 12, 16 y 18. PEGI considera la idoneidad de edad de un juego, no el nivel de dificultad.



## DESCRIPTORES DE CONTENIDO

Los sellos de contenido van acompañados de términos pictográficos sobre el contenido del juego. En estos, se indica si en el videojuego hay una presencia de violencia, sexo, discriminación, droga o lenguaje soez.



Desde hace dos años, PEGI también puso sobre la mesa una necesidad de transparencia hacia los consumidores y los jugadores. Lanzaron un nuevo icono descriptor de contenido mediante el que se informaba a los padres sobre la posibilidad de gastar dinero en un videojuego, las compras internas de los videojuegos.

En abril de 2020, de cara a reforzar su compromiso con el bienestar de los usuarios, PEGI anunció la incorporación de un nuevo aviso para todos los juegos que incluyan loot boxes de pago y mecánicas similares.

***Prestar atención al bienestar general de los jugadores, y garantizar que la equidad y la transparencia sean valores universales dentro de la industria***



**Dirk Bosmans**  
**Director General PEGI in 2025 AEVI**

## **PEGI en 2024**

Las clasificaciones por edades de PEGI llevan apareciendo en los videojuegos desde hace más de veinte años, lo que significa que los padres más jóvenes de hoy en día crecieron con estas recomendaciones. Los iconos que utilizamos no han cambiado a lo largo del tiempo, pero los criterios para determinar la clasificación que recibe un juego se han ido adaptando constantemente. Entonces, ¿cómo se clasifica realmente un juego? ¿Cuál es el proceso?

Para garantizar que el contenido se clasifique de manera uniforme en los miles de juegos que requieren una clasificación PEGI, hemos descrito cuidadosamente cada tipo posible de contenido que podría afectar la clasificación por edades en forma de un cuestionario. Antes de su lanzamiento, los editores responden a todas las preguntas de esa lista, que verifica la presencia de categorías de contenido como violencia, lenguaje ofensivo y otros elementos audiovisuales que podrían considerarse no apropiados para todas las edades. Con base en las respuestas del editor, nuestro sistema de clasificación genera una calificación de edad provisional con descriptores de contenido. Este es el primer paso del proceso. Los editores pueden usar esta clasificación provisional para la promoción de su próximo lanzamiento.

Tras esto comienza nuestra parte del trabajo: nuestros administradores reciben el juego y la documentación del editor y revisan exhaustivamente la clasificación provisional jugando el juego, verificando el guion, viendo partidas completas, etc. Una estadística destacable: el 75 % de todas las clasificaciones provisionales resultan ser completamente correctas. ¿Y qué pasa con ese 25 % restante? En aproximadamente un 18 % de los casos, el editor ha sido demasiado estricto: ajustamos la clasificación provisional a una categoría de edad más baja. Aproximadamente un 7 % de las clasificaciones provisionales necesitan un ajuste hacia arriba, casi siempre subiendo una categoría de edad.

Tras este examen, el editor recibe una licencia PEGI que le autoriza a reproducir el logotipo de clasificación por edades y los descriptores de contenido en el embalaje y en el punto de venta digital.

Desde abril de 2024, tras una actualización de su Código de Conducta, PEGI comenzó a verificar una serie de estándares mínimos en cuanto al juego seguro en línea y la monetización dentro del juego. Las empresas que han firmado el Código de Conducta de PEGI deben demostrar que cuentan con ciertas garantías para poder recibir una licencia de clasificación por edades de PEGI.

Si un juego contiene compras dentro del juego o elementos aleatorios de pago (como cajas de recompensa), el editor deberá mostrar a PEGI que proporcionan la transparencia necesaria a los consumidores, por ejemplo, informando a los usuarios en el momento de la compra o descarga, y mostrando las probabilidades de recibir objetos aleatorios. Aproximadamente el 5 % de los juegos enviados a PEGI el año pasado tuvieron que proporcionar esta información; todos cumplieron con los requisitos y obtuvieron su licencia PEGI.

Si un juego tiene un entorno de juego en línea, PEGI espera que las empresas cuenten con una política de privacidad y estándares comunitarios que ayuden a proteger a los jugadores contra comportamientos ilegales o perjudiciales por parte de otros jugadores, así como un mecanismo de reporte que permita a los usuarios informar al editor o a la plataforma sobre dicho contenido o comportamiento. Aproximadamente el 22 % de todos los juegos enviados a PEGI el año pasado tuvieron que proporcionar esta información; todos cumplieron con los requisitos y obtuvieron su licencia PEGI.

El Código de Conducta de PEGI es la base del sistema PEGI: vincula a las empresas de videojuegos con una serie de estándares de la industria que mantenemos para demostrar a los padres y legisladores que el sector está dispuesto a asumir su responsabilidad. Es el resultado de un diálogo constante entre empresas, jugadores y gobiernos.

A medida que los videojuegos evolucionan y progresan, el Código de PEGI también debe desarrollarse para reflejar los valores que el sector desea representar. Esto implica prestar atención al bienestar general de los jugadores, establecer reglas para su comportamiento durante el juego y garantizar que la equidad y la transparencia sean valores universales dentro de la industria.

# HITOS 2024

Desde que AEVI comenzó la iniciativa The Good Gamer se ha trabajado para divulgar y extender el mensaje de EL USO RESPONSABLE en los videojuegos y de las tecnologías digitales.

Para ello usamos todas las herramientas de comunicación a nuestro alcance para llegar a los usuarios que lo necesitan y puedan conocer de primera mano los beneficios de los videojuegos y la importancia que tiene esta industria en la economía, sociedad, investigación y cultura de nuestro país.

## PÁGINA WEB DE THE GOOD GAMER

La página web de The Good Gamer es el centro de esta iniciativa.

Toda la información que se genera relacionada con el Consumo Responsable de los videojuegos como los vídeos, los artículos, podcasts, etc, todo está alojado en este sitio para facilitar el uso y expansión de esta información entre las entidades asociadas y las personas a las que va dirigido. Buscamos ayudar a conocer todos los sistemas de Consumo Responsable que esta industria ha puesto en marcha como el PEGI, Los controles parentales y demás actividades para que los jugadores puedan divertirse con responsabilidad bajo un entorno seguro.



## REDES SOCIALES

Las redes sociales son el canal que nos ayuda a dar difusión de contenidos publicados en la web como son artículos, entrevistas, vídeos de Gamers Ilustres, etc.

A su vez se publican contenidos informativos del día a día de los videojuegos que apoyan la misión de The Good Gamer, que es el uso responsable en los videojuegos.

La comunidad va creciendo:

	<b>+ 13.300</b> seguidores		<u><a href="#">Visita Facebook</a></u>
	<b>+ 1.800</b> seguidores		<u><a href="#">Visita Instagram</a></u>
	<b>+ 1.300</b> seguidores		<u><a href="#">Visita X</a></u>
	<b>+ 650</b> seguidores		<u><a href="#">Visita LinkedIn</a></u>

## GAMERS ILUSTRES

Uno de los contenidos publicados en The Good Gamer son las entrevistas con personas conocidas de cualquier ámbito profesional a nivel nacional. Estos "Gamers Ilustres" comparten su experiencia con los videojuegos y hablan de su punto de vista sobre los beneficios que les han aportado en su vida y su trayectoria profesional.

El objetivo de esta iniciativa es romper estigmas y acercar los videojuegos a todo el mundo, y ver como personal de todas las profesiones, edades y géneros, pueden disfrutar jugando de una forma positiva y sana.



[Capítulo completo](#)

## INFOGRAFÍAS

A través de las infografías publicadas en la web y redes sociales de The Good Gamer, tratamos todo tipo de temáticas de interés del sector de los videojuegos.

Un estilo visual atractivo y fácil de comprender para seguir explicando de forma positiva los beneficios del uso responsable en los videojuegos para los padres, tutores, profesores, instituciones y jugadores.



Infografía

## VIDEO PODCASTS

Los video podcasts son una magnífica forma de dar a conocer distintos aspectos a destacar del Uso Responsable en los Videojuegos vía temas de interés del momento, beneficios que pueden aportar a los jugadores, elementos a destacar del desarrollo de algunos juegos que ayudan y fomentan el buen uso, etc.

Como cada año, os queremos compartir dos de los mejores que hemos hecho durante estos meses. Todos ellos presentados por Laura Smirnova, grabados de forma presencial y en un entorno que permite ver la aplicaciones de lo tratado en primera persona.

Te invitamos a que veas estos nuevos podcasts de The Good Gamer:

### VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN

Hoy en día, aprender jugando, disfrutando y casi sin darnos cuenta, ¡es posible!

Los videojuegos forman parte del ámbito educativo, y en el nuevo vídeo podcast vemos cómo se están utilizando para reforzar el aprendizaje, tanto en aulas como en museos.

Sonia Herranz, Periodista  
Pedro Antonio González, CEO Padaone Games  
Isi Cano, Profesora de desarrollo de videojuegos y diseño multimedia



¡Accede a la entrevista!

### EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO



¡Accede a la entrevista!

En todas las industrias culturales, una obra tiene que pasar por diversos procesos hasta que el público puede disfrutarla. En los videojuegos, también es así.

Acompáñanos a descubrir cómo es ese proceso de desarrollo tanto en estudios indies como en grandes multinacionales a partir de nuestro nuevo videopodcast.

Sergio García, CEO de Petoons Studio  
Javier Capel, Studio Manager en Ubisoft  
Equipo de Gameloft

# CONVENIO CON EL MINISTERIO DE CULTURA

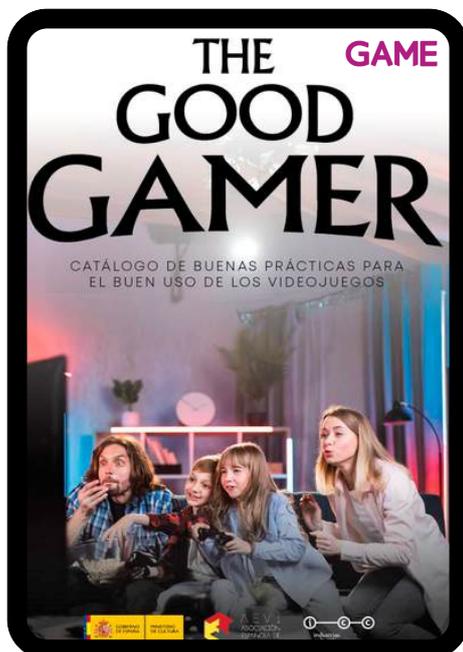


La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y el Ministerio de Cultura y Deporte, a través de la Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación, firmaron a finales de 2023 un convenio para la colaboración en el desarrollo de actuaciones dentro del proyecto The Good Gamer.

El objeto de esta colaboración es la realización conjunta de actividades de diseño e implementación de acciones de divulgación, participación y desarrollo de la iniciativa The Good Gamer, encaminadas a fomentar el uso responsable y saludable de las nuevas tecnologías y, en concreto, de los videojuegos, poniendo en valor el videojuego y promoviendo en uso adecuado de los mismos. Entre las líneas de actuación se encuentran la elaboración y publicación conjunta de contenidos y materiales y la participación en eventos como el BIG en Bilbao y Gamergy en Madrid.

Durante el 2024 el uso responsable con The Good Gamer llegó todas a las tiendas retail de "GAME" en toda España. Usamos folletos y pantallas para promocionar el uso responsable en los videojuegos.

"Desde el Ministerio de Cultura y Deporte estamos trabajando intensamente para fomentar el desarrollo de la industria cultural del videojuego, tanto en España como a nivel europeo. Este sector ofrece un gran potencial, no sólo desde el punto de vista económico, sino también social, y la colaboración público-privada es la mejor vía para enfrentar sus principales retos y aprovechar las oportunidades que ofrece. Por eso, con este convenio pretendemos reforzar actividades conjuntas que sirvan para aprovechar el potencial educativo y de enriquecimiento personal que ofrece, fomentando la transmisión de valores", declaró Carmen Páez Soria, directora general de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación.



# MANUAL DEL PROFESOR



[Descarga  
Manual  
Profesores](#)

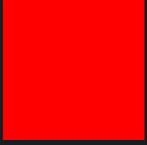
Durante el 2024 lanzamos la nueva versión del manual [Videojuegos en el aula: Guía para un aprendizaje adecuado](#). Para realizarlo colaboraron la asociación europea Video Games Europe, la European Schoolnet ([EUN](#)), una red formada por 34 ministerios de Educación de toda Europa, y AEVI. El documento pide el Uso Responsable de los Videojuegos y recoge información que favorece el uso de los videojuegos como recurso didáctico y motivacional en las aulas, así como una selección de planes para clases desarrollados por educadores participantes en el curso de aprendizaje del proyecto y bajo la dirección de un Consejo Editorial de Profesores a nivel europeo, además de un capítulo dedicado a iniciativas desarrolladas en el ámbito nacional. El libro puede ser descargado en la web de [AEVI](#).

Los autores de la guía proporcionan una combinación de teoría y práctica que explora las ventajas del uso de videojuegos en la enseñanza. Ofrecen orientación sobre cómo aplicar los videojuegos en el aula y fuera de ella para enriquecer el proceso educativo, además de explicar los fundamentos teóricos necesarios para integrar estas herramientas en las prácticas docentes. La guía también incluye una selección de recursos adicionales, como artículos, sitios web y libros, que ofrecen más información y estrategia para estimular la participación del alumnado.

Como en la edición anterior, este manual incorpora un capítulo nacional que explica las diversas iniciativas en España orientadas a integrar los videojuegos en la educación, creando entornos de aprendizaje seguros y saludables. En esta recopilación, se presentan ejemplos de videojuegos nacionales e internacionales que se utilizan para enseñar materias específicas de los diferentes currículos (historia, matemáticas, derecho...), y otros destinados a enseñar valores cívicos y de interés social como el respeto hacia los animales, la protección del medio ambiente, la prevención del bullying y la educación vial.



[Descarga  
Capítulo  
Español](#)



# 9. ACCESIBILIDAD, DIVERSIDAD E IGUALDAD



# PlayEquall

El videojuego representa una opción preferente de cultura y ocio en la sociedad española, con una base de usuarios superior a los 22.1 millones de personas en nuestro país y una gran incidencia social.

Es un fenómeno ya completamente asentado en nuestra sociedad, pero que además ofrece grandes posibilidades de futuro, como motor de crecimiento económico y nexos entre la cultura, la industria, la educación y las innovaciones en el ámbito de la tecnología y la salud. En consecuencia, como sector, tenemos la responsabilidad de promocionar como condición indispensable en nuestra actividad los valores de la igualdad, la diversidad y la inclusión, con los que estamos firmemente comprometidos.

Este año por primera vez podemos decir que el número de jugadoras ha crecido, contando con un 49.5% de hombres y de un 50.5% de mujeres jugadoras.

- 

**Defender la diversidad y la igualdad e impulsar a los mejores modelos a seguir, fomentando un clima donde no haya espacio para la discriminación, el racismo, el machismo, la homofobia, la transfobia o cualquier tipo de intolerancia, rechazando el odio hacia cualquier colectivo y estableciendo sistemas de protección ante cualquier acto de estandole.**
- 

**Implementar los valores de la diversidad y la igualdad en nuestros equipos y estructuras, asegurando la no-discriminación tanto en el ámbito salarial como en la ocupación de los puestos de responsabilidad.**
- 

**Confrontar activamente los abusos de poder y el acoso para establecer espacios de participación inclusivos y seguros.**
- 

**Acompañar los procesos de personal y adaptarlos donde sea necesario para desarrollar óptimamente el talento y las competencias en las empresas de videojuegos.**
- 

**Considerar todos los aspectos de la diversidad y la igualdad en nuestros juegos, equipos, publicaciones y eventos, así como a lo largo del proceso de desarrollo.**
- 

**Trabajar para una representación equitativa de nuestra sociedad transversal, sin prejuicios y equilibrada dentro de los videojuegos, garantizando de esta forma que sean espacios libres de acoso y discriminación.**



[Visita la web](#)

Queremos contribuir a generar una cultura que respete y fomente la expresión individual, independientemente de factores como el género, nacionalidad, raza, orientación sexual, religión, discapacidad, edad o condición socioeconómica.

Caminamos, por lo tanto, a construir un sector más diverso en la dirección de la inclusión y la tolerancia, haciendo de estas nuestra cualidad indispensable.

Creemos firmemente en el videojuego como herramienta posibilitadora de tender puentes y romper barreras. Las comunidades de gamers ofrecen espacios donde personas con orígenes y características diferentes pueden colaborar y compartir una afición común. Esos son los mejores valores del videojuego, los que queremos impulsar desde el sector.

## ENTREVISTAS PLAYEQUALL: GUIADAS POR NUESTROS VALORES

Desde hace ya algunos años, los diferentes actores que forman parte de la industria de los videojuegos, así como los propios jugadores, han puesto el foco en que los videojuegos sean accesibles para todo el mundo. Sin embargo, más allá de eso, es la comunidad de jugadores que tienen algún tipo de dificultad para jugar los que realmente están alzando la voz y consiguiendo cambios significativos como Alicia Guardado, la cual a pesar de las dificultades que ha encontrado en su camino debido a su discapacidad, estudió Ingeniería Informática para más tarde entrar en la industria del videojuego, participando en diversos proyectos tanto en la parte visual como en la de programación.



[Entrevista completa](#)



[Video completo](#)

## MADO 2024

PlayEquall tiene un compromiso social con la diversidad y ha seguido con este compromiso durante el año 2024. La celebración del día del orgullo en Madrid, el MADO2024, es una gran fiesta del orgullo LGBTQ+; es un espacio para celebrar, debatir y mostrar la diversidad.

PlayEquall también ha organizado, junto con el colectivo de desarrolladores de videojuegos LGBTQ+ La madriguera, "Bengala!: Una celebración del arte queer interactivo."

El evento celebrado por el canal Twitch de la madriguera, estuvo enfocado en el trabajo de la gente Queer y de identidades infrarepresentadas de nuestro país. Es una oportunidad para dar visibilidad al propio trabajo del colectivo de la industria del videojuego.

# LIBRO BLANCO ACCESIBILIDAD

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) publicó junto a la Fundación ONCE el Libro Blanco de Accesibilidad para Desarrolladores, un recurso que tiene como objetivo servir de referencia para que los videojuegos que salen al mercado puedan ser disfrutados por todas las personas.

Esta publicación, que se enmarca dentro del convenio de colaboración que tienen ambas entidades para el proyecto Ga11y: videojuegos accesibles. Un proyecto cuyo objetivo es promover la igualdad de oportunidades y visibilizar la mejora de la accesibilidad en los videojuegos. Una plataforma donde estar al corriente de todas las novedades relacionadas con accesibilidad y consultar el catálogo de videojuegos y periféricos, ofrecidos según el perfil que tenga cada jugador.

El Libro blanco de accesibilidad para desarrolladores recoge una serie de medidas distribuidas en cinco categorías, en función de su grado de dificultad de implementación: 28 medidas catalogadas con una estrella; 18 medidas de dos estrellas; 7 medidas de tres estrellas; cinco medidas de cuatro estrellas y, finalmente, tres medidas de cinco estrellas. Un total de 61 medidas que van desde el uso de tipografía alternativa de lectura fácil, la información con códigos de color, el lector de pantalla, los sistemas de puntería asistida, entre otras.

Para la redacción del libro se han tenido en cuenta perfiles de jugadores, que hacen referencia a cómo se utiliza la tecnología. De esta formase cuenta con perfiles que hacen referencia a la visión limitada, percepción del color, audición, manipulación o fuerza limitada, y capacidad cognitiva.



# 10.REGULACIÓN DEL SECTOR Y RETOS LEGALES



# Pérez-Llorca



**Andy Ramos**



**Patricia Molina**

## **REGULACIÓN. SI ALGO FUNCIONA, NO LO CAMBIAS**

Entre las industrias culturales y del entretenimiento, la del videojuego es la más reciente; como sector nació en los años 80 del siglo pasado y ha conseguido consolidarse en la primera década de este siglo, con estudios y publishers entre las empresas más sofisticadas y profesionalizadas del mundo. Ser el más joven de los sectores culturales ha permitido regularse hacia dentro y hacia afuera, para sí misma y para los millones de gamers que hay en el mundo.

Los videojuegos no tienen una ley específica, lo cual no supone que carezcan de regulación. Como cualquier otro bien cultural, los videojuegos están sujetos a todo el ordenamiento jurídico, mientras que, tradicionalmente, cualquier vacío ha sido cubierto (con éxito) mediante autorregulación. La normativa de consumidores, de protección de datos o de propiedad intelectual aplica de manera genérica a nuestro sector, el cual se ha autoimpuesto normas específicas en relación con menores de edad (con sistemas técnicos de control parental), con la gestión de comunidades (con políticas internas redactadas por cada compañía) o con la clasificación de edad (con sistemas como el europeo PEGI).

Existe una clara correlación entre el crecimiento de esta industria y su apuesta por la autorregulación. Un sector tan dinámico, cambiante y polimórfico como el del videojuego necesita de reglas versátiles y que puedan ser actualizadas de manera periódica por quienes mejor conocen los matices de los conflictos interpersonales y sociales que pudiesen darse. Un corsé normativo rígido y estático es incompatible con una industria que se renueva cada muy pocos años y, desde luego, puede lastrar su desarrollo tecnológico, económico y creativo.

El resultado de este modelo híbrido regulación-autorregulación es una casi inexistente conflictividad, envidiable para cualquier sector empresarial. Si comprobamos las bases de datos de jurisprudencia, los listados de resoluciones de las comisiones de defensa de la competencia, de los organismos defensores de los derechos de los consumidores o de las agencias de protección de datos, apenas vemos a empresas de videojuegos entre las más denunciadas y aún menos entre las más sancionadas en cualquier país del mundo.

Mediante una inteligente y compleja combinación de regulación y autorregulación, la industria de los videojuegos ha podido crear un entorno confiable para jugadores, padres, educadores y poderes públicos, logrando un correcto equilibrio entre protección e innovación tecnológica, la cual está planteando innumerables retos a otras industrias.

Pero este ejemplificador contexto parece que tiene los días contados. El crecimiento de la economía digital ha provocado ciertas tensiones en determinados ámbitos, desde la defensa de la competencia a la protección de menores, que parece arrastrar a la industria de los videojuegos a un terreno regulatorio al que no está acostumbrado. Ante ciertos conflictos sociales ocurridos en dominios ajenos a los videojuegos, estos se están viendo empujados hacia nuevas normas que, muy probablemente, no hubiesen sido aprobadas únicamente para nuestro sector. Estos proyectos regulatorios incluso tienen referencias concretas a los videojuegos, en cuestiones, como las loot-boxes que, hasta ahora, autorregulaba pacíficamente el sector.

En los últimos meses se han tramitado proyectos legislativos como el Anteproyecto de Ley para el buen uso y la gobernanza de la inteligencia artificial, o el Proyecto de Ley de acciones colectivas para la protección y defensa de los derechos e intereses de los consumidores y usuarios, que afectarán profundamente al sector. Aunque es muy seguro que la tramitación del Proyecto de Ley Orgánica para la protección de los menores en los entornos digitales, que introduce referencias y obligaciones específicas para empresas de videojuegos, como la prohibición de mecanismos aleatorios de recompensa para menores de edad o de mecanismos de control parental, de aprobarse, sea la que provocará cambios más significativos a muchas empresas de nuestro sector.

A la par de estas iniciativas legislativas, la Agencia Española de Protección de Datos también ha contribuido a esta carga regulatoria exógena con guías en materia de privacidad, como la nota sobre Internet Seguro por Defecto para la Infancia y el Papel de la Verificación de Edad, donde se aborda la protección del menor en el entorno digital con, de nuevo, menciones específicas al sector de los videojuegos.

Estas iniciativas legislativas y de softlaw pueden ser meras anécdotas o suponer un cambio de tendencia en la autorregulación de la industria de los videojuegos, que provoquen un efecto llamada hacia aún más regulación. La discreta atención que ha tenido el sector de los videojuegos en el plano político puede verse perturbada por una corriente sobrerregulatoria que establezca normas sobre normas, para ajustar cuestiones resueltas hasta ahora por la propia industria de manera flexible. Casi más problemático es el exceso que la ausencia de normas, por el solapamiento regulatorio, la incompatibilidad de las normas con la tecnología, y por el enorme coste institucional y en la innovación que tiene una normativa innecesaria, desconectada con la realidad.

Todo parece indicar que, inevitablemente, las empresas de videojuegos tendrán que acostumbrarse a estar en el punto de mira del regulador. Este cambio de modelo debe provocar una mayor implicación de las empresas de videojuegos en los procesos legislativos y en los esfuerzos internos para el cumplimiento de una rígida normativa dirigida específicamente para ella.

No obstante, justamente por el dinamismo del sector, este debe seguir apostando por la autorregulación, transmitiendo en estos procesos legislativos que cualquier normativa que afecte a los videojuegos debe ser siempre de mínimos, amplia y compatible con el desarrollo tecnológico y creativo.

Irremediablemente, las empresas de videojuegos deberán de dejar el papel reservado que han tenido tradicionalmente en estos procesos públicos, para transmitir la responsabilidad proactiva que han mostrado al desarrollar juegos y construir comunidades virtuales, y así evitar que un exceso regulatorio quiebre el exitoso equilibrio que se ha conseguido en las últimas décadas gracias a la autorregulación.

Lo que ha funcionado hasta ahora debe seguir siendo la base que sustente el futuro del sector.



**silverback**  
smart  
advocacy  
services



## Equipo Silverback

### 2024: UN AÑO CLAVE PARA EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y LA REGULACIÓN DE LOS MENORES

El año 2024 ha subrayado la necesidad de una vigilancia constante frente a las evoluciones regulatorias que afectan al sector del videojuego, tanto en España como en Europa. La industria ha tenido que adaptarse a normativas que buscan redefinir su marco regulador, con implicaciones directas para su desarrollo y sostenibilidad.

En el ámbito nacional, el foco ha estado en el Anteproyecto de Ley Orgánica (APLO) de protección de los menores en entornos digitales, publicado en el verano de 2024. Este proyecto incluye medidas que podrían afectar intensamente al sector y a los consumidores. Por un lado, impone nuevas obligaciones de información y mecanismos de control parental no armonizados con el resto de la UE para los fabricantes y distribuidores de dispositivos con acceso a Internet, lo que incrementará los costes de distribución de videojuegos en España. Por otro lado, establece una prohibición de acceso a las llamadas "cajas botín" o "loot boxes" para los menores. Las "loot boxes" son compras dentro del juego cuyo resultado es aleatorio, de mecánica similar a los cromos físicos, que permiten acceder a objetos virtuales para usar dentro del videojuego, careciendo de valor monetario directo. Las cajas botín se utilizan ampliamente en videojuegos en España y Europa para añadir un componente extra de interés.

La industria del videojuego viene manteniendo, y ha confirmado en 2024, su compromiso con el uso responsable de los videojuegos. Desde hace años, trabajamos en iniciativas como The Good Gamer para promover prácticas de buen uso de los videojuegos y fomentamos la adopción de conductas transparentes y equitativas en las compras dentro de los videojuegos, incluidas las loot boxes. Ejemplo de ello es el documento Transparent and Fair Purchases of In-Game Content, adoptado también en 2024 por Video Games Europe (de la que AEVI es miembro) y la Federación Europea de Desarrolladores de Videojuegos.

Sin embargo, la medida prohibitiva de loot boxes en el APLO podría perjudicar gravemente a un sector clave en la economía digital y cultural de España, afectando a las condiciones de comercialización de los videojuegos y, en algunos casos, condicionando la decisión de su lanzamiento o comercialización en nuestro país. Además, se trata de una prohibición no explorada en países de nuestro entorno y que actualmente se está evaluando a nivel europeo, junto con otros elementos del modelo de negocio de los videojuegos, con un enfoque más armonizado y proporcional que el de la prohibición.

En 2024, el proceso del APLO incluyó una fase de audiencia e información pública, así como su notificación al Technical Regulation Information System (TRIS) de la Comisión Europea. AEVI ha mantenido una posición activa y coordinada con sus socios de Video Games Europe (VGE), presentando alegaciones y manteniendo un diálogo constante con las autoridades nacionales y europeas.

El año culminó con un dictamen razonado de la Comisión Europea, que reflejó en gran medida los argumentos de AEVI sobre el desalineamiento de estas medidas con el derecho de la Unión Europea. Este precedente refuerza la necesidad de que AEVI continúe participando activamente en todos los debates regulatorios que afectan a la industria, incluidos aquellos de carácter transversal que no se centran exclusivamente en el videojuego. De cara a 2025, la prioridad será intensificar los esfuerzos durante la fase parlamentaria del Proyecto de Ley Orgánica de la protección de los menores en entornos digitales, asegurando una interlocución constante para garantizar una regulación proporcionada que respete la armonización del mercado interno europeo.

A nivel europeo, 2024 estuvo marcado por las elecciones europeas y la conformación de un nuevo colegio de Comisarios que ha establecido la agenda política para garantizar la competitividad de la industria europea y ganar autonomía estratégica. Una de las iniciativas clave, el Digital Fairness Act, despertará un gran interés en toda la industria digital. Esta normativa podría tener implicaciones significativas para el sector del videojuego, por lo que su seguimiento será crucial en los próximos meses.

Desde Silverback, hemos acompañado a AEVI durante todo 2024 en este desafiante contexto regulatorio y continuaremos haciéndolo en 2025, asegurando que el sector mantenga una posición estratégica y efectiva en el debate público y político. El compromiso con la defensa de una regulación equilibrada y basada en evidencias seguirá siendo nuestra prioridad en los próximos meses.



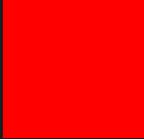


## **Pablo de Miguel** **Policy Manager Ametic**

El año 2024 fue un periodo clave para el impulso de la transformación digital en España, y desde AMETIC trabajamos intensamente para avanzar hacia un modelo tecnológico más inclusivo, innovador y sostenible. Tras haber celebrado en 2023 nuestro 50º aniversario, afrontamos el 2024 con una visión estratégica centrada en el desarrollo del talento digital, la inteligencia artificial, la ciberseguridad y la sostenibilidad tecnológica.

En este recorrido, contar con aliados como AEVI fue especialmente valioso. Su experiencia en el ámbito del entretenimiento digital aportó una perspectiva fundamental, especialmente en áreas sensibles como la protección de los menores en los entornos digitales. Su labor en la creación de espacios seguros y responsables fue un referente, y reflejó plenamente la sintonía con los valores que promovemos desde AMETIC junto a nuestras empresas asociadas.

2024 fue, sin duda, un año de avances significativos, en el que la colaboración entre nuestras organizaciones contribuyó de manera decisiva a fortalecer el ecosistema digital de nuestro país.



# 11.METODOLOGÍA

---



GameTrack es un estudio insignia de seguimiento que proporciona ideas exhaustivas sobre el panorama de los videojuegos, ofreciendo datos actualizados sobre el tamaño del mercado y los comportamientos de los jugadores desde un punto de vista macro, junto con detalles sobre quiénes, qué y cómo los jugadores interactúan con los videojuegos a nivel personal. Encargado por VGE y dirigido por el equipo de expertos en videojuegos de Ipsos, esta encuesta multinacional está diseñada para proporcionar cifras clave sobre los hábitos de juego en el Reino Unido, Francia, España, Alemania e Italia. GameTrack abarca todos los dispositivos posibles utilizados para jugar videojuegos, desde PC, laptops, consolas, dispositivos portátiles de juegos, teléfonos inteligentes, tabletas, hasta televisores inteligentes y otras tecnologías emergentes.

Se adentra en todos los formatos de videojuegos disponibles, desde juegos físicos hasta aplicaciones, juegos online, juegos multijugador, juegos de navegador, juegos en sitios de redes sociales y el surgimiento de los nuevos servicios de juegos bajo demanda/ transmisión, proporcionando una visión sólida del ecosistema de los videojuegos.

Centrales en GameTrack son las siguientes métricas clave, cada una desglosando el mercado total por dispositivos específicos y tipos de videojuegos:

- **Demografía:**

Quién y cuántos juegan videojuegos, cómo juegan las personas, junto con las actitudes hacia jugar videojuegos.

- **Participación:**

Cuánto tiempo se pasa jugando videojuegos.

- **Estimaciones de valor:**

Cantidad de dinero gastado en videojuegos - ingresos generados por ventas de videojuegos.

- **Estimaciones de volumen:**

Número de videojuegos/microtransacciones/ suscripciones adquiridas (tanto pagadas como gratuitas).

Los datos de GameTrack están disponibles para todos los editores y creadores de videojuegos que se suscriben a VGE, proporcionando la información esencial que necesitan para comprender y analizar el mercado. Además de informes trimestrales y seminarios web, los suscriptores también obtienen acceso a los datos a través de una plataforma en línea interactiva que se actualiza trimestralmente. GameTrack ofrece información sobre todo el ecosistema de los videojuegos en términos de participación, y esto se relaciona con los ingresos generados por las ventas de videojuegos, proporcionando una imagen clara de cómo evoluciona la industria.

Cada trimestre, una encuesta en línea se envía a una muestra representativa a nivel nacional de 3000 usuarios de 6 a 64 años para cada uno de los mercados (15 000 en total en los países por trimestre). Además, cada año, entrevistamos a una muestra de 1000 adultos de 18 años o más en cada país a través de una breve encuesta fuera de línea (incluyendo preguntas relacionadas con los juegos jugados por sus hijos de 6 a 17 años), para ponderar las respuestas de las encuestas en línea trimestrales y contextualizar los resultados para cada país.

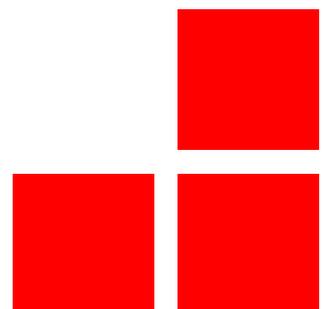


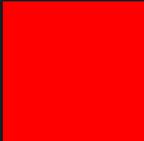
## PANEL DE REFERENCIA DE DATOS EUROPEOS

Los indicadores sobre el mercado de videojuegos en 2024 han sido principalmente proporcionados por Games Sales Data (GSD).

GSD es el panel de referencia, a nivel europeo, para el mercado de videojuegos, impulsado recientemente por Video Games Europe.

GSD incorpora los datos de ventas de producto físico (compras realizadas en tiendas minoristas y tiendas online), y del mercado digital (compras de videojuegos realizadas a través de las plataformas digitales Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Nintendo third parties data y Steam).





# 12. ENTIDADES ASOCIADAS



# ENTIDADES ASOCIADAS





AEVI  
ASOCIACIÓN  
ESPAÑOLA DE  
VIDEOJUEGOS

Calle María de Molina, 54  
28006 Madrid  
91 031 66 70  
[info@aevi.org.es](mailto:info@aevi.org.es)