



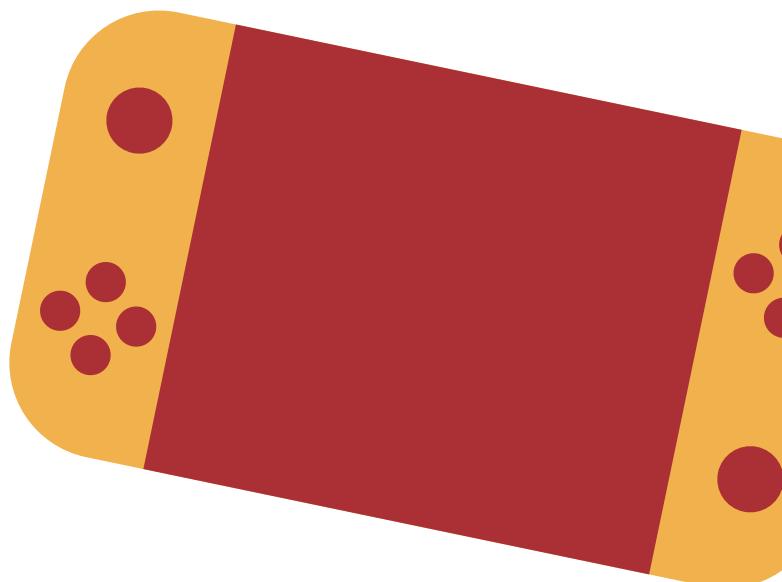
LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA EN 2023

ANUARIO 2023



AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS

ÍNDICE



1/ INTRODUCCIÓN 04

2/ LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA 16

3/ PERFIL DE LOS VIDEOJUGADORES ESPAÑOLES 23

4/ VISIÓN DE LAS COMPAÑÍAS 31

5/ DESARROLLO NACIONAL 61

6/ ESPORTS 69

7/ VIDEOJUEGO EN EL MUNDO 72

8/ COLABORADORES 79

9/ USO RESPONSABLE 82

10/ ACCESIBILIDAD, DIVERSIDAD E IGUALDAD 92

11/ INVESTIGACIÓN 98

12/ REGULACIÓN DEL SECTOR Y RETOS LEGALES 102

13/ METODOLOGÍA 107

14/ ASOCIADOS 110

1/



INTRODUCCIÓN

La cultura es, hoy día, un eje fundamental de la transformación digital. La realidad extendida, el metaverso o la inteligencia artificial tienen consecuencias directas sobre la creación artística y el videojuego constituye, en ese contexto, el mejor exponente de bien cultural dentro de un ecosistema digital.

Ernest Urtasun Domènech
Ministro de Cultura



La actividad del sector de los videojuegos en España se ha convertido, a su vez, en una actividad estratégica desde el punto de vista económico y en un poderoso vehículo de promoción de la lengua y de la cultura. Los videojuegos son capaces de encarnar la diversidad cultural, el pensamiento crítico y valores de nuestra sociedad democrática como la solidaridad, la cooperación y la igualdad de género.

El reconocimiento del creciente peso del sector de los videojuegos tiene también alcance internacional.

El Consejo de la UE aprobó el pasado mes de noviembre las Conclusiones sobre el refuerzo de la dimensión cultural y creativa del sector de los videojuegos en Europa, que suponen un reconocimiento del valor de los videojuegos como parte de las industrias culturales y creativas.

El documento ha sido fruto de un importante trabajo de colaboración, impulsado por nuestro país en el marco de la presidencia española del Consejo de la UE.

La importancia y repercusión del sector se refleja, un año más, en los datos del Anuario elaborado por AEVI. Esta publicación nos revela que, durante 2023, la industria de los videojuegos ha seguido creciendo en nuestro país, con un aumento de un 16,3% en la facturación total respecto a 2022. También ha crecido el número de consumidores, superándose la cifra de los 20 millones de videojugadores.

Este Anuario supone un valioso instrumento de trabajo para las administraciones implicadas en la gestión y promoción de las industrias culturales y creativas. Gracias a los datos que la publicación aporta sabemos, por ejemplo, cómo se ha reducido, en 4 puntos, la brecha de género entre videojugadores y videojugadoras del año 2022 al 2023.

Desde el Ministerio de Cultura, en el marco del Hub Audiovisual de España y del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, hemos realizado una fuerte apuesta por el sector, desarrollando mecanismos de colaboración con instituciones y el sector asociativo, como el bono cultural o las líneas de subvenciones destinadas al tejido empresarial.

Algunos ejemplos de este compromiso son, en primer lugar, la Mesa de Trabajo Permanente entre la Administración General del Estado y las Comunidades Autónomas con el sector del Videojuego, que el pasado diciembre celebró su séptima reunión, como espacio para debatir las necesidades y retos del sector.

En el Ministerio somos conscientes de las necesidades de financiación de los estudios. En 2021 se convocó por primera vez la línea de Ayudas al sector del videojuego y la creación digital, instrumento que en su convocatoria de 2023 ha permitido repartir 8 millones de euros entre 130 beneficiarios. **La edición de 2024, que se está tramitando ya, ha recibido más de 1.200 solicitudes**, lo que informa del éxito de este mecanismo.

Otra vía de financiación ha sido, el pasado otoño, una línea de ayudas específica para proyectos de internacionalización del sector, destinada a entidades sin ánimo de lucro, así como la puesta en marcha de préstamos participativos para fomentar la actividad de las Pymes en el sector audiovisual y de los videojuegos.

No debemos olvidar el papel de los consumidores en la industria. Con un perfil muy joven, con muchos menores de edad consumiendo estos productos, es prioritario garantizar la protección de los usuarios y favorecer un empleo responsable de los videojuegos en las primeras etapas de crecimiento. Precisamente en este sentido **el Ministerio de Cultura firmó en 2023 un convenio con AEVI, para apoyar la iniciativa The Good Gamer**.

Cabe subrayar, además, la necesidad de proteger la propiedad intelectual sobre los videojuegos, pese a las dificultades derivadas de su consideración jurídica como obras complejas en las que cada elemento es protegido por separado (gráficos, música, guion, personajes,

bases de datos...), de acuerdo con regímenes propios y diferenciados, y con el esfuerzo que ello exige a los desarrolladores, en su inmensa mayoría autónomos o microempresas.

Esta complejidad jurídica del sector se suma a sus propios condicionantes de negocio. En un entorno internacional, es esencial para la supervivencia y evolución de una industria española del videojuego que se garantice una protección eficaz de su propiedad intelectual, evitando fenómenos como la piratería, así como acuerdos con formas contractuales abusivas que impidan un desarrollo profesional y artístico digno para sus creadores.

Otro de los rasgos definitorios del sector es su naturaleza cambiante, a través de nuevos formatos, mecánicas y tecnologías disruptivas, que generan desafíos actuales sin respuestas inmediatas. Sin duda, los nuevos usos de la Inteligencia Artificial serán también determinantes en el futuro del sector y nos obligan ya, a los poderes públicos, a proveernos de herramientas como el documento de buenas prácticas en torno al uso de la IA en el ámbito ministerial.

Desde el Ministerio de Cultura somos conscientes de la gran importancia del sector de los videojuegos y de los retos que plantea. Esta edición del Anuario de AEVI será, sin duda, una guía y un apoyo definitivo en el reconocimiento de los videojuegos como patrimonio cultural, sector económico clave y motor de nuestras industrias culturales y creativas.

Lo que no se puede negar es la importancia de la industria de los Videojuegos, que resulta imparable a nivel mundial y que a nivel nacional cosecha año tras año crecimientos espectaculares.

José Luís Escrivá Belmonte
Ministro para la Transformación
Digital y de la Función Pública



Siempre que se solicita a un ministro, un alto cargo público o privado, o a una personalidad oficial que haga un prólogo o prefacio para un anuario o catálogo se espera lo mismo: un texto anodino, lleno de frases manidas, de lugares comunes y de datos que todos conocen.

Lo que no se puede negar es la importancia de la industria de los videojuegos, que resulta imparable a nivel mundial y que a nivel nacional cosecha año tras año crecimientos espectaculares.

Y sin olvidar el halago generalizado: a las acciones de gobierno, a la eficacia de la industria etc. Un montón de palabras que, por lo general, nadie lee. Por eso, en este caso, he optado por hacer algo diferente. Algo pensado para ser leído, para contar una idea. Es un riesgo que espero que me salga bien.

La evolución de la especie humana se basa en el conocimiento. Pero no siempre las sociedades lo ven así. Uno de los mayores pensadores de la civilización occidental, Sócrates, no creía en los libros. Su razón era que “La palabra escrita parece hablar contigo como si fuera inteligente,

pero si le preguntas algo, porque deseas saber más, sigue repitiéndote lo mismo una y otra vez.” Para Sócrates, “la escritura, al ser meramente un auxiliar de la memoria, volverá a los hombres tardos en pensamiento, al impedirles cada vez más la facultad de la memoria”. Sin embargo, sin la capacidad de ‘fijar’ el lenguaje, la sociedad no habría sido capaz de desarrollarse como lo hizo.

La historia del desarrollo tecnológico está llena de prejuicios que demostraron estar equivocados: las personas que viajaron en un tren a más de 60 por hora morirían asfixiadas por el vacío, los luditas se empeñaban en destruir los telares industriales porque dejarían sin empleo a la humanidad, la televisión nos volvería tontos incapaces de leer... La imprenta, la máquina de vapor, la electricidad, internet, todos los grandes avances de la humanidad han sufrido ataques en sus momentos iniciales.

Cada vez que un avance tecnológico resulta disruptivo y amenaza al conocimiento imperante, provoca rechazo, y consecuentemente, se le acusa de todo tipo de males, antes de rendirse

a la evidencia. Hoy en día, la industria del videojuego se enfrenta a menudo a ataques parecidos. Se le acusa de sabotear el aprendizaje, de impedir la socialización, de cercenar la creatividad...

Por eso es importante recordar que la tecnología no es la culpable de esos males. Solo el uso responsable que de ella hacemos las personas es lo que nos permite aprovechar al máximo sus posibilidades, y vigilar los posibles peligros o problemas que puedan surgir.

En este sentido, este Ministerio quiere hacer notar los **constantes esfuerzos que tanto la propia industria como la Administración hacemos para controlar la evolución del enorme desarrollo que está teniendo el videojuego en todos los niveles**: convenios con el Ministerio de Cultura, iniciativas como "The Good Gamer", o como el "Libro Blanco de Accesibilidad para Desarrolladores", con el fin de promover la inclusión de personas con capacidades diferentes, o las ayudas a la innovación en el desarrollo, entre otras muchas.

Lo que no se puede negar es la importancia de la industria de los Videojuegos, que resulta imparable a nivel mundial y que a nivel nacional cosecha año tras año crecimientos espectaculares. En el año 2023 la industria española de los videojuegos aumentó aproximadamente un 16,3% la facturación total respecto a 2022 (2.339 millones de euros facturados en 2023). Además, la facturación física aumentó un 24,8% y la facturación de los productos online superó el 10,2%. Y sin perder de vista que el 66 % de la facturación proviene del exterior, con un peso cada vez más importante en la industria audiovisual y en el PIB nacional.

Pero quizá lo más relevante para este Ministerio sea el papel que los videojuegos van a jugar en el lenguaje de un futuro cada vez más próximo. Con un censo de nativos digitales en aumento,

con una cada vez mayor importancia de las nuevas formas de relacionarnos con la tecnología y con una sociedad que continúa incansable su camino más allá de la digitalización, hacia una relación constante con la inteligencia artificial, es más que probable que todos esos millones de personas que usan interfaces diferentes, que se sumergen en mundos virtuales y se relacionan a diario con algoritmos cada vez más evolucionados, sean la avanzadilla de un nuevo grupo, los primeros usuarios de un nuevo lenguaje que marcará las fronteras del futuro. Un lenguaje, del que incluso Sócrates estaría orgulloso. Un lenguaje que no solo se comunica contigo como si fuera inteligente, sino que te responde, y aprende de tus preguntas, evoluciona contigo y te ayuda a tomar mejores decisiones.

El reto que tenemos la industria y el gobierno es enorme: definir cómo será ese lenguaje y esa nueva forma de organización social. Y solo podremos hacerlo bien desde el conocimiento y desde la colaboración. Por eso, tenemos que seguir aprendiendo, y colaborando entre todos los agentes implicados, de la industria a los usuarios, de la Administración a los no usuarios, a todos. Porque nuestra evolución, como especie y como sociedad de personas libres e iguales, así lo exige.

Inclusión, igualdad y equidad, las reglas del juego.

Pilar Alegría Continente
**Ministra de Educación,
Formación Profesional y
Deportes**

Sergio Vera es orientador en el instituto de educación secundaria Pedro Mercedes de la ciudad de Cuenca. También es un apasionado de los videojuegos y de la novela negra. A los 18 años perdió la vista. Sin embargo, ha conseguido continuar cultivando sus dos grandes aficiones gracias a la tecnología. En este centro de Cuenca se imparte un curso de especialización en diseño de videojuegos y realidad virtual, que ha sido diseñado desde el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. Sergio Vera participa en el curso dando charlas sobre accesibilidad. Anima a los futuros desarrolladores a que tengan en cuenta a jugadores con discapacidad visual, auditiva o de otro tipo. Su objetivo es promover la inclusión. De hecho, el pasado mes de enero, organizó el primer Festival Internacional de Videojuegos Inclusivos (FIVI) bajo el lema 'Aquí jugamos todos'.

Traigo aquí este ejemplo porque resume muy bien las posibilidades y también los retos que plantean los videojuegos tanto para usuarios como para creadores. Sin ir más lejos, la



propia AEVI ha lanzado recientemente, junto con la Fundación ONCE, el LibroBlanco de Accesibilidad para Desarrolladores. Un trabajo que servirá para que los futuros videojuegos ofrezcan igualdad de oportunidades a todo tipo de usuarios.

A día de hoy, **diversos informes internacionales ponen de manifiesto que nuestros jóvenes utilizan los videojuegos no sólo como forma de entretenimiento, sino también como medio de acceso a contenidos educativos. Precisamente, uno de los principios rectores del sistema educativo español es la flexibilidad que ofrece para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades del alumnado, así como a los cambios que experimenta la sociedad.**

Los principios pedagógicos de las diferentes etapas educativas señalan la necesidad de que las experiencias de aprendizaje sean significativas, emocionalmente positivas y garantes de la atención personalizada teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado. En este sentido, los videojuegos

pueden ser un eficaz instrumento de apoyo siempre que se haga un uso adecuado de los mismos.

El año pasado, AEVI ya elaboró una guía para docentes, con pautas para el éxito del aprendizaje a partir de los videojuegos, donde se incluye un capítulo dedicado a iniciativas desarrolladas en España. Este año, esa información se completa con un extenso trabajo titulado Videojuegos en el aula. Guía para un aprendizaje adecuado (agosto 2023). Sus autores, los expertos británicos Anesa Hosein y Ollie Bray, llevan años investigando sobre aprendizaje digital, y poniendo el foco en cómo el uso de los videojuegos en el aula podría contribuir a mejorar la inclusión y la equidad educativas.

Esta nueva guía plantea interesantes reflexiones en torno al uso responsable de estas herramientas. Trata aspectos tan importantes como la adicción o los estereotipos.

También ofrece ejemplos de actividades para trabajar en el aula con propuestas motivadoras en materias como la educación física, las matemáticas, la geografía y la lengua.

Por otro lado, el manual incluye una sección dedicada al sistema de clasificación PEGI (el código que se utiliza en 38 países europeos para indicar la edad recomendada para jugar a un determinado videojuego) y un capítulo en el que se invita a las familias y al profesorado a dialogar con los niños y jóvenes para entender cómo juegan y poder implicarnos en sus actividades.

Es, sin duda, un material de consulta de alto valor tanto para el profesorado como las familias.

En cualquier caso, no debemos olvidar que el uso de dispositivos digitales y de los servicios de la sociedad de la información debe ser siempre responsable y equilibrado.

A juzgar por las cifras que aporta el presente Anuario, el consumo de videojuegos no para de crecer: los últimos datos nos hablan de más de 20 millones de personas en España, con un ligero aumento de jugadoras (49%) respecto al año anterior (que era 47%), y un incremento del 16,3% en las cifras de facturación. Esto significa que la cultura del videojuego permea la sociedad y que, por tanto, es un sector en plena expansión.

Si nos fijamos en los perfiles profesionales que participan en la creación de videojuegos, observamos un amplio abanico. Se trata de una profesión que requiere una cualificación técnica y que se parece bastante a la producción cinematográfica.

Abarca facetas tan específicas como: programar, diseñar, modelar en 3D y 2D, animar, testear y producir.

En respuesta a la creciente demanda del sector, hemos incorporado a la **nueva oferta de ciclos de Formación Profesional un curso de especialización en desarrollo de videojuegos y realidad virtual y otro de técnico superior en animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.** Se trata de dos opciones que atraen a muchos jóvenes estudiantes y que además ofrecen buenas perspectivas laborales.

Sin duda, la creación de videojuegos es una profesión del ámbito STEAM que tiene que

ver con las artes y con la tecnología. A pesar de que en el consumo de videojuegos no hay apenas diferencias de género, esa proporción no se refleja en los perfiles profesionales. Por tanto, **deberemos seguir impulsando políticas y acciones para incorporar más talento femenino al sector.**

Los sesgos de género siguen muy presentes en buena parte de estos juegos, a pesar de que se está avanzando gracias al impulso de miles de creadoras y jugadoras. Una vez más, necesitamos mostrar a las niñas referentes femeninos en la creación de videojuegos y líneas de trabajo que están por explorar, por ejemplo, la accesibilidad y la mejora del bienestar haciendo un uso adecuado de esta tecnología.

Es lo que demuestra Águeda Gómez, la primera doctora en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universitat Jaume I de Castelló. Ha trabajado en el diseño de un juego para el teléfono móvil, cuyo objetivo principal no es entretenir, sino aprender habilidades para personas con síntomas depresivos leves o para prevenir recaídas.

En resumen, **el mundo de los videojuegos ofrece un sinfín de posibilidades como herramienta educativa, así como vía de formación de acceso a profesiones con futuro.** Eso sí, deberemos estar vigilantes para que se respeten las “reglas del juego”, es decir, que todo lo que se haga en las aulas con este recurso sirva para fortalecer los principios de nuestro sistema educativo: la igualdad, la equidad y la inclusión.



La industria de los videojuegos sigue siendo, un año más, el gran referente en materia de entretenimiento.

Alberto González Lorca
Presidente de AEVI

Durante el año 2023 que repasamos en este anuario, el sector ha alcanzado una facturación récord a nivel mundial y en España hemos conseguido mantener la línea de crecimiento con un aumento de la facturación del 16,3% que eleva la cifra total hasta los 2.339 millones de euros.

El crecimiento económico ha estado acompañado de un creciente respaldo institucional a nivel nacional y europeo. **Hemos sentido este apoyo especialmente durante la presidencia española del Consejo de la Unión Europea donde nuestro país ha impulsado a nivel comunitario un encuentro pionero del sector y los reguladores en Tenerife que inició el camino que llevó a la publicación de las primeras conclusiones sobre el refuerzo de la dimensión cultural y creativa del sector de los videojuegos en Europa.**

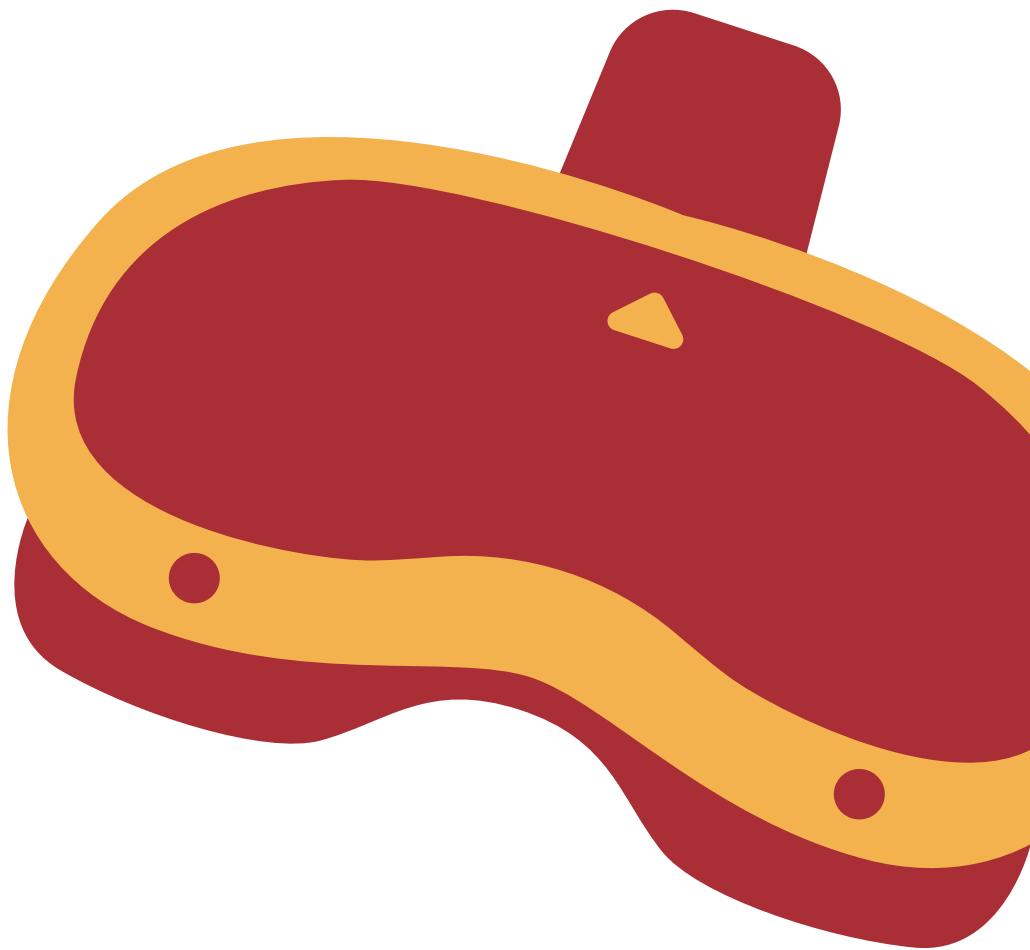
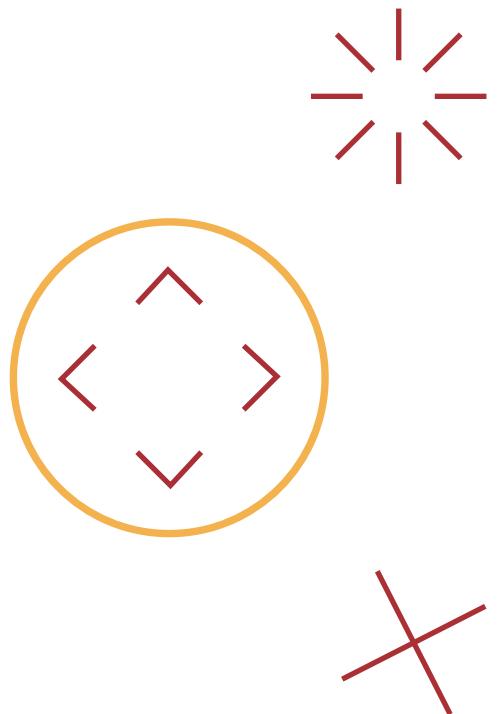
La fortaleza económica y el apoyo institucional nos permiten encarar de forma adecuada uno de los grandes retos que afrontamos: la intensa transformación tecnológica que se está experimentando con la irrupción de

la Inteligencia Artificial. El año 2023 será recordado como el año en el que la IA se extendió al público general. Un año en el que todos hemos mirado hacia nuestros sectores y hemos dicho, ¿cómo pueden afectar estos cambios a nuestra industria y nuestro negocio? Desde el mundo de los videojuegos afrontamos el reto sin miedos. En parte porque la IA es una tecnología que nos resulta muy familiar y de la que hemos sido pioneros al aplicarla a los personajes no jugables o las dinámicas de los propios juegos, que responden y se adaptan al uso de cada videojugador. No obstante, sabemos que estamos en un momento de los que cambia la historia y que cambiará también al sector del videojuego, por lo que nuestras decisiones de hoy marcarán el futuro de las próximas décadas. En este sentido, somos conscientes de que la IA también supondrá un reajuste de nuestras capacidades y de los puestos de trabajo actuales y que las empresas de nuestro sector también lidian con las dificultades de financiación que acarrea una política fiscal de tipos altos como la que vivimos. Por eso reclamamos con insistencia



el apoyo institucional, especialmente que el videojuego reciba el mismo trato fiscal que otras industrias culturales en España o el mismo apoyo que los países de nuestro entorno ofrecen al sector en forma de ayudas. De momento, desde la industria estamos poniendo en marcha varias iniciativas que buscan mejorar el acceso a la financiación de nuestros desarrolladores. De esta forma los retos que encaramos se podrán convertir en oportunidades y lograremos trazar una línea de crecimiento para los próximos años que posicione a España como uno de los lugares más atractivos en Europa y en el mundo para desarrollar, comercializar y disfrutar los videojuegos.

Esperamos que esta estela positiva del 2023 se extienda al 2024, un año que supone el comienzo de facto de una nueva legislatura y una acción gubernamental que esperamos siga teniendo al videojuego como un sector clave para nuestro país.



El videojuego español ha dado un gran paso hacia adelante en su posicionamiento institucional, empresarial y social en el año 2023.

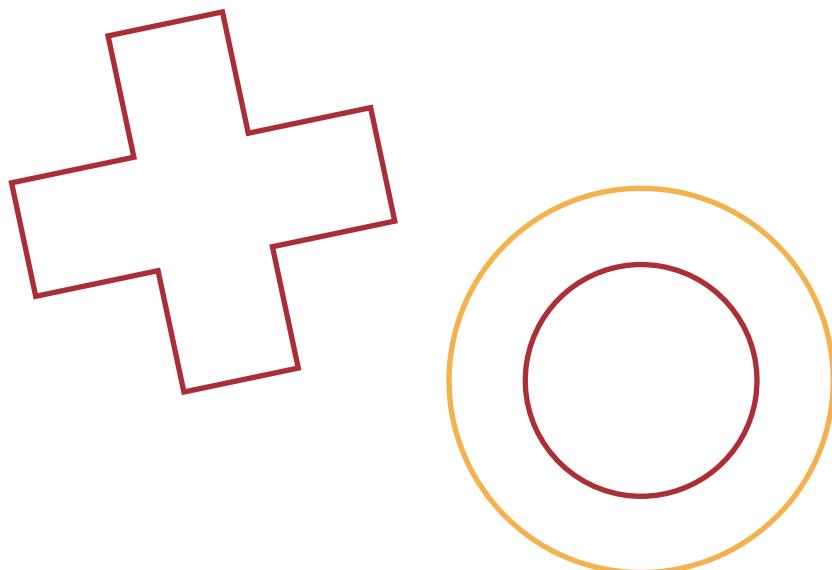
José María Moreno
Director General de AEVI

El empuje del sector y el respaldo del Gobierno español durante su presidencia del Consejo de la UE han sido clave a la hora de que las instituciones europeas hayan marcado una estrategia clara para impulsar los aspectos culturales e industriales del videojuego. En un año con tantas citas electorales como el pasado, incluyendo unas generales, **desde AEVI hemos puesto todo nuestro empeño para reunir una serie de propuestas e iniciativas que consideramos imprescindibles para aprovechar este empuje europeo y colocar a España como un hub del videojuego relevante a nivel comunitario**. Entre estas medidas destacamos la petición de que el desarrollo nacional de videojuegos reciba el mismo tratamiento fiscal que otras industrias culturales. Para respaldar esta petición hemos promovido junto a DEV un estudio de la Universidad Carlos III donde se analizan los posibles efectos positivos y multiplicadores de la actividad que supondría esta equiparación fiscal que reivindicamos desde hace años.

Nuestro trabajo en favor del desarrollo nacional también ha estado presente en los esfuerzos



que hemos realizado para promover la profesionalización del sector y dar visibilidad a los estudios y videojuegos españoles. En esta línea destacamos la publicación del manual pionero a nivel mundial de Derecho de los videojuegos: aspectos jurídicos y de negocio, coordinado por Andy Ramos, socio del bufete Pérez-Llorca. Este manual es un compendio jurídico de todas las normas relevantes para la industria. Esta gran publicación se complementará en 2024 con guías específicas para que nuestros desarrolladores tengan una orientación clara sobre todos los aspectos que deben cubrir para alcanzar un nivel más profesionalizado y competitivo. Para ayudar a nuestros desarrolladores a expandirse, desde AEVI hemos acompañado a varias empresas a eventos internacionales y desplegado el programa de mentoring. También hemos celebrado otra edición de las ayudas con las que impulsamos el desarrollo de videojuegos con mecánicas más innovadoras y publicamos en colaboración con Devuego el Anuario del Desarrollo español que da visibilidad a los principales lanzamientos de nuestro país.



El año 2023 ha estado marcado, por otro lado, por las iniciativas más sociales de nuestra industria y por los esfuerzos que realizamos para promover un uso seguro y responsable de los videojuegos. Dos de ellas han sido la publicación de los **estudios que hemos realizado con Sigmados sobre los patrones de uso de los videojuegos**, en el que hemos prestado especial atención al uso en familia, y el **estudio internacional Power to play donde se analizan los efectos positivos de los videojuegos**. Estas iniciativas se concentran en nuestro proyecto The Good Gamer (TGG) que el pasado año recibió otro gran impulso gracias a los convenios de colaboración que desde AEVI hemos firmado con el Ministerio de Cultura para la promoción de esta iniciativa con presencia en eventos como el BIG en Bilbao o Gamergy en Madrid y la Generalitat de Catalunya para la adaptación que se está realizando al catalán.

Una de las medidas más importantes en el uso responsable y que explicamos en TGG son los códigos PEGI, el sistema paneuropeo de calificación de videojuegos por edades y tipo de contenido que en septiembre del pasado año cumplió su 20 aniversario y en cuya celebración estuvimos presentes. PEGI es un ejemplo de cómo la industria del videojuego ha sido pionera en el etiquetado de contenidos y es una

herramienta fundamental para que los usuarios y los padres y madres ayuden a sus hijos a elegir contenidos adecuados para su edad.

Por último, quería destacar las **actividades y avances que hemos vivido en materia de igualdad y diversidad en el marco demuestra iniciativa de Playequall**. Entre otras, la celebración del evento Bengalay diversas actividades en MADO, la colaboración con Women in Games y la publicación del manual de accesibilidad junto a la Fundación ONCE, que ha despertado un gran interés a nivel internacional.

En definitiva, **2023 ha sido un año en el que la industria del videojuego ha seguido creciendo en los números de negocio y en los proyectos e iniciativas que lo posicionan como un sector de vanguardia y comprometido con sus usuarios**. Esperamos que este 2024 siga trayendo buenas noticias para la industria y sus usuarios. Con el apoyo de la Administración y el esfuerzo conjunto de todos los actores del sector, estamos comprometidos a seguir impulsando el crecimiento y desarrollo de la industria del videojuego en España, con la firme convicción de que, juntos, alcanzaremos nuestro objetivo de éxito y excelencia a nivel global.

2/

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

FACTURACIÓN TOTAL

2.339 millones de €

2022
2.012 millones de €

2021
1.795 millones de €



2023
Venta Física
1.038 millones de €

2022
832 millones de €
+24,85% ↑



Venta Online
1.301 millones de €

2022
1.180 millones de €
+10,25% ↑

Crecimiento total 2023

16,29%
2022
+12,09%

VENTAS POR UNIDADES



JUEGOS PARA CONSOLA

6.434.356



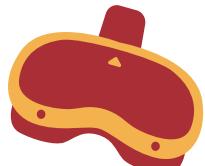
JUEGOS POR ORDENADOR

67.297



VIDEOCONSOLAS

1.108.880



ACCESORIOS

3.153.821

FACTURACIÓN TOTAL (EN MILLONES DE €)

	2022	2023
2.012		2.339
● CRECIMIENTO TOTAL	12,09%	16,29% 
FACTURACIÓN FÍSICA	-5,67%	24,85% 
FACTURACIÓN ONLINE	29,24%	10,25% 

■ FACTURACIÓN FÍSICA

	2022	2023
 832		1.038
HARDWARE	314	460
SOFTWARE	397	418
ACCESORIOS	121	159

▶ FACTURACIÓN ONLINE

	2022	2023
 1.180		1.301
SUSCRIP. SERVICIOS MULTIPLAYER	96	79
PLATAFORMAS ONLINE	581	716
APLICACIONES	503	506

VENTAS POR UNIDADES

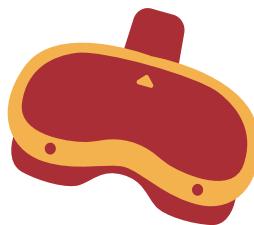
● VIDEOJUEGOS

	2022	2023
	7.091.747	6.501.652
JUEGOS PARA CONSOLA	7.010.421	6.434.356
JUEGOS PARA PC	81.326	67.297

■ VIDEOCONSOLAS

	2022	2023
	841.944	1.108.880

► ACCESORIOS Y JUGUETES HÍBRIDOS

	2022	2023
	3.108.337	3.153.821

GÉNEROS MÁS POPULARES

EN UNIDADES

ACCIÓN	1.713.776
AVVENTURA	1.493.053
JUEGOS DEPORTE	982.984
VIDEOJUEGOS DE ROL	645.354
CARRERA	480.880
ESTRATEGIA	337.438
FPS	317.772
FAMILIARES	236.544
JUEGOS DE LUCHA	153.959
OTROS	70.295

TOP 20 VIDEOJUEGOS LANZADOS EN 2023

- 1. EA SPORTS FC 24**
ELECTRONIC ARTS - PEGI 3
- 2. THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM**
NINTENDO - PEGI 12
- 3. HOGWARTS LEGACY**
AVALANCHE SOFTWARE - PEGI 12
- 4. SUPER MARIO BROS. WONDER**
NINTENDO - PEGI 3
- 5. SPIDER-MAN 2 (2023)**
INSOMNIAC GAMES - PEGI 16
- 6. RESIDENT EVIL 4 (2023)**
CAPCOM - PEGI 18
- 7. F1 23**
CODEMASTERS - PEGI 3
- 8. FINAL FANTASY XVI**
SQUARE ENIX - PEGI 18
- 9. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE III**
INFINITY WARD - PEGI 18
- 10. ASSASSIN'S CREED MIRAGE**
UBISOFT - PEGI 18
- 11. NBA 2K24**
VISUAL CONCEPTS - PEGI 3
- 12. JUST DANCE 2024 EDITION**
UBISOFT - PEGI 3
- 13. STAR WARS JEDI: SURVIVOR**
RESPAWN ENTERTAINMENT - PEGI 12
- 14. SUPER MARIO RPG**
NINTENDO - PEGI 7
- 15. PIKMIN 4**
8ING/RAIZING - PEGI 7
- 16. DIABLO IV**
BLIZZARD ENTERTAINMENT - PEGI 18
- 17. SONIC SUPERSTARS**
ARZEST - PEGI 3
- 18. METROID PRIME REMASTERED**
RETRO STUDIOS - PEGI 12
- 19. KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND DELUXE**
HAL LABORATORY - PEGI 7
- 20. AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA**
MASSIVE ENTERTAINMENT - PEGI 16

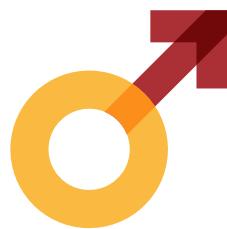
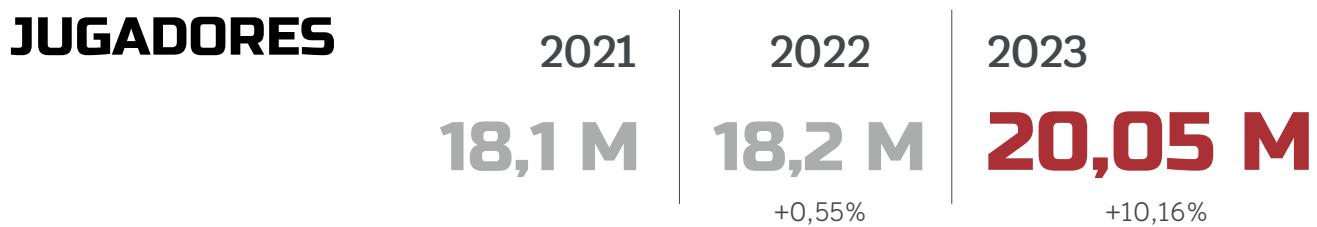
TOP 20 VIDEOJUEGOS VENDIDOS EN 2023

- 1. EA SPORTS FC 24**
ELECTRONIC ARTS - PEGI 3
- 2. THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM**
NINTENDO - PEGI 12
- 3. HOGWARTS LEGACY**
AVALANCHE SOFTWARE - PEGI 12
- 4. SUPER MARIO BROS. WONDER**
NINTENDO - PEGI 3
- 5. FIFA 23**
ELECTRONIC ARTS - PEGI 3
- 6. MARIO KART 8 DELUXE**
NINTENDO - PEGI 3
- 7. SPIDER-MAN 2 (2023)**
INSOMNIAC GAMES - PEGI 16
- 8. NINTENDO SWITCH SPORTS**
NINTENDO - PEGI 7
- 9. GRAND THEFT AUTO V**
ROCKSTAR GAMES - PEGI 18
- 10. MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION**
4J STUDIOS Y MOJANG - PEGI 7
- 11. ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS**
NINTENDO - PEGI 3
- 12. SUPER MARIO ODYSSEY**
NINTENDO - PEGI 7
- 13. RESIDENT EVIL 4 (2023)**
CAPCOM - PEGI 18
- 14. GOD OF WAR RAGNARÖK**
SANTA MONICA STUDIO - PEGI 18
- 15. SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY**
NINTENDO - PEGI 7
- 16. F1 23**
CODEMASTERS - PEGI 3
- 17. RED DEAD REDEMPTION 2**
ROCKSTAR GAMES - PEGI 18
- 18. FINAL FANTASY XVI**
SQUARE ENIX - PEGI 18
- 19. NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE**
NINTENDO - PEGI 3
- 20. MARIO PARTY SUPERSTARS**
NDcube - PEGI 3

3/

PERFIL DE LOS VIDEOJUGADORES ESPAÑOLES

PERFIL DE JUGADORES



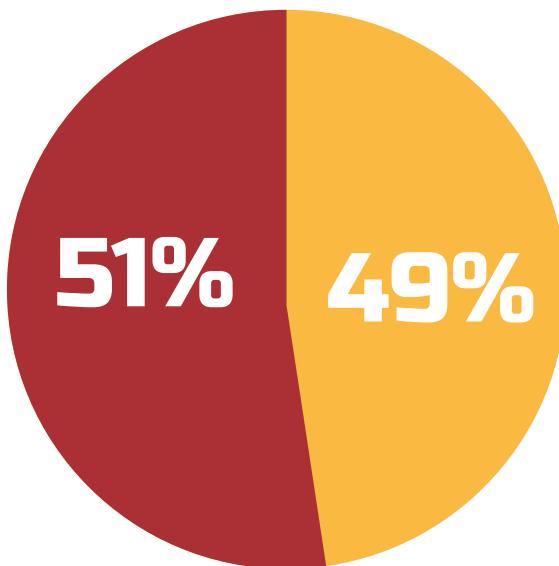
HOMBRES

10,14 M

2022

9,65 M

2021

9,5 M

MUJERES

9,73 M

2022

8,54 M

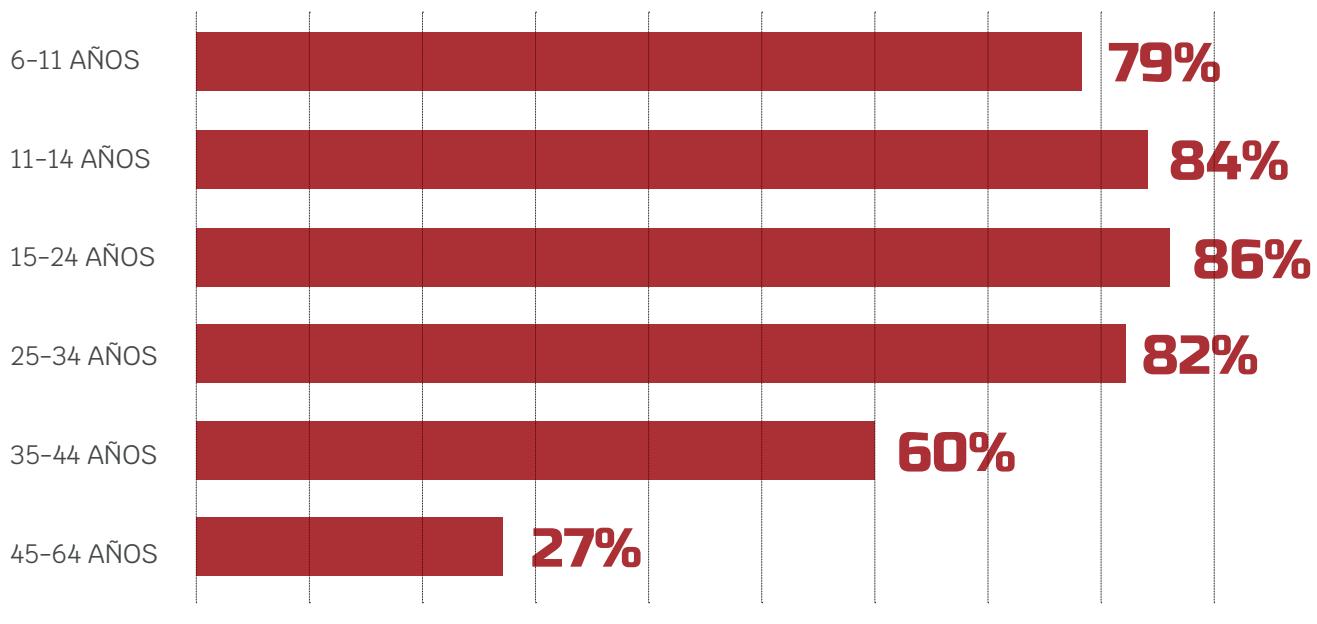
2021

8,6 M

DISTRIBUCIÓN POR EDAD

	HOMBRES	MUJERES
6-11 AÑOS	4%	5%
11-14 AÑOS	5%	4%
15-24 AÑOS	11%	9%
25-34 AÑOS	11%	11%
35-44 AÑOS	12%	8%
45-64 AÑOS	8%	11%

PERFIL EDAD

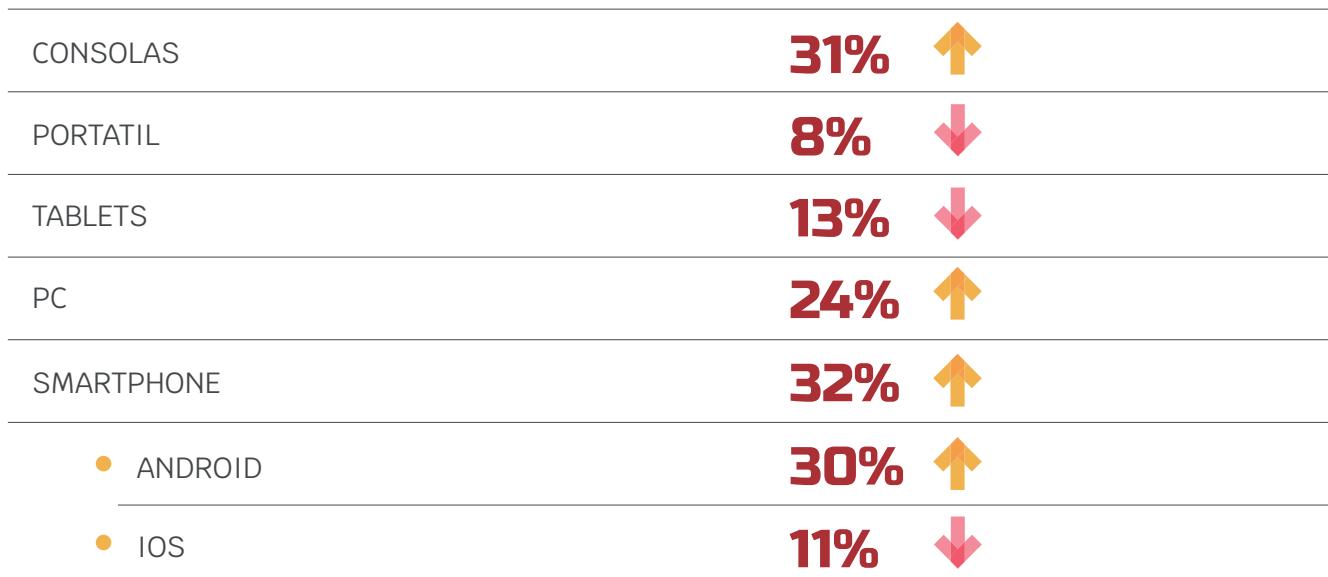


% DE LA POBLACIÓN EN ESOS TRAMOS DE EDAD QUE JUEGAN A VIDEOJUEGOS

TOTAL VIDEOJUGADORES

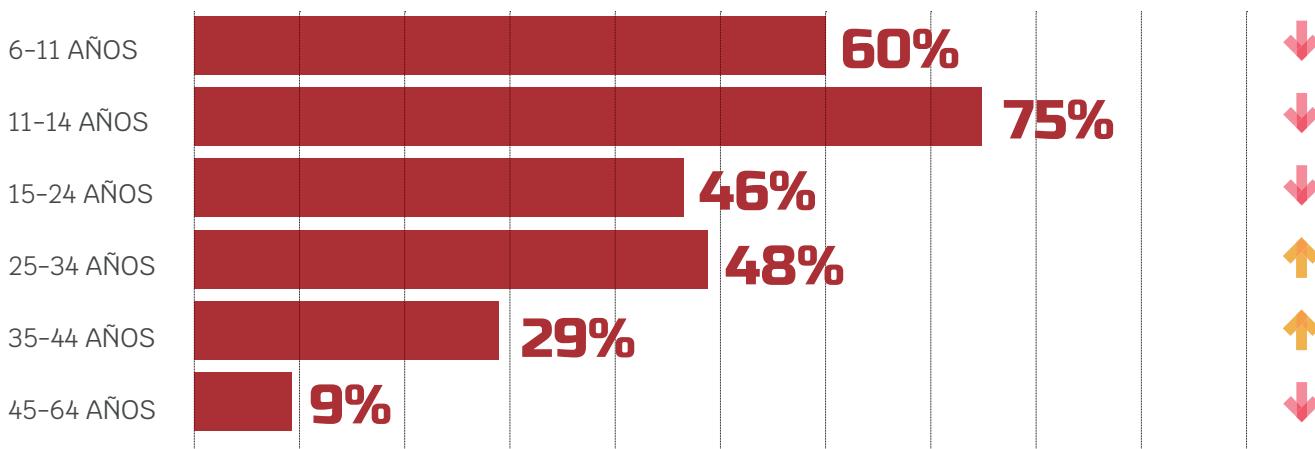
2023 **20,05 M** 2022 **18,2 M**

DISPOSITIVOS MÁS UTILIZADOS

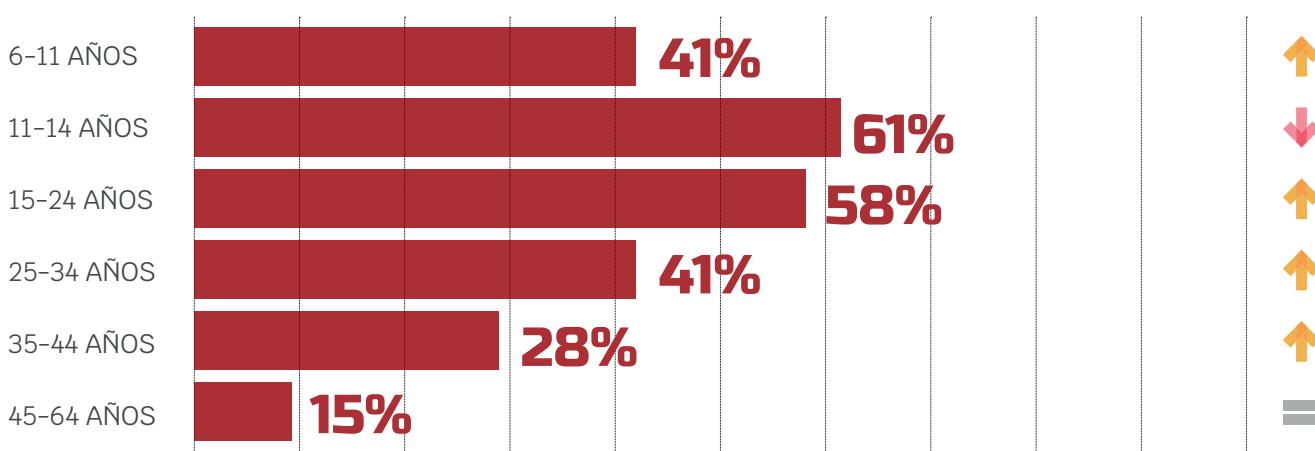


USO DE LOS DISPOSITIVOS POR FRANJA DE EDAD

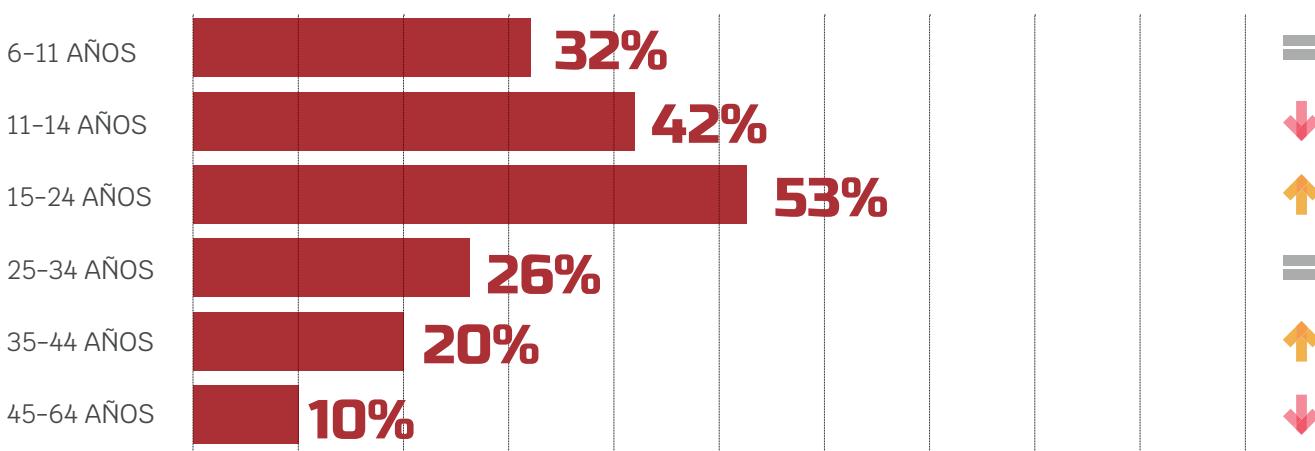
● CONSOLAS



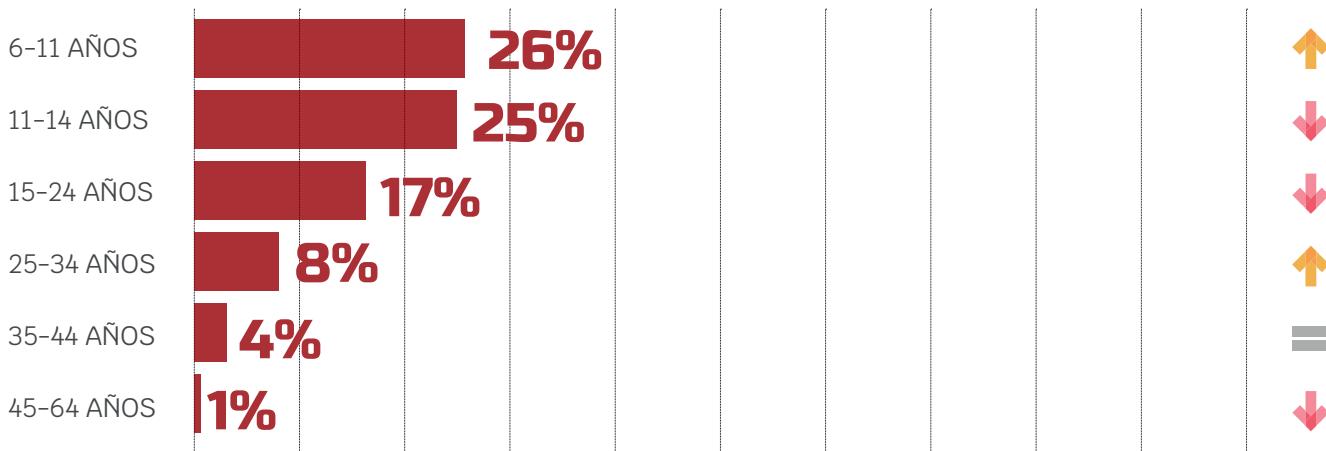
■ SMARTPHONES



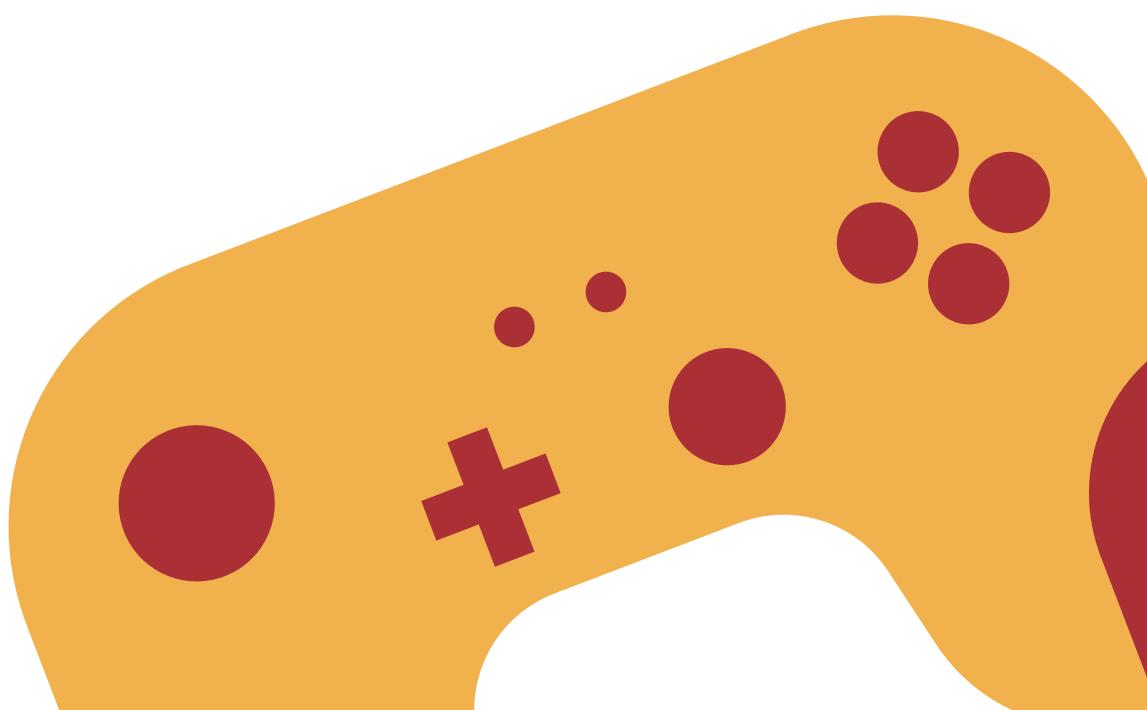
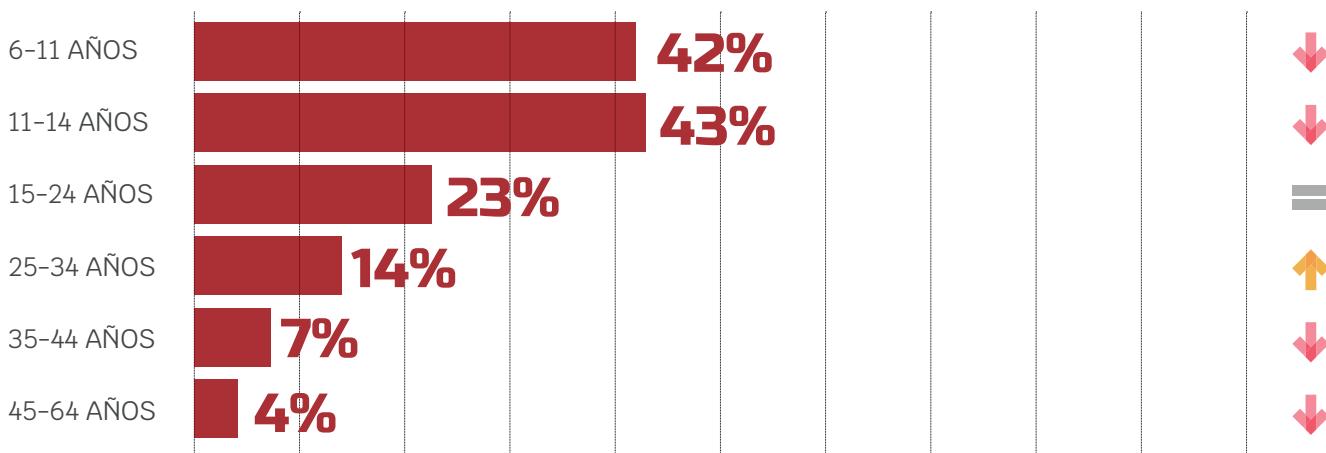
▶ PC



◆ CONSOLAS PORTÁTILES



► TABLETS



FRECUENCIA DE JUEGO HORAS/SEMANA

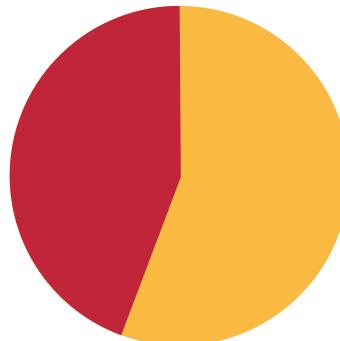
- TODAS LAS SEMANAS

14,2 M

PORCENTAJE TOTAL DE JUGADORES

71%

♀
5,9M



♂
8,27M

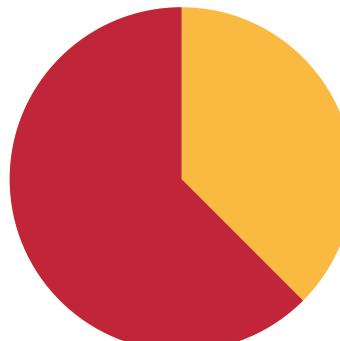
- TODOS LOS MESES

3,51 M

PORCENTAJE TOTAL DE JUGADORES

18%

♀
2,24 M



♂
1,26 M

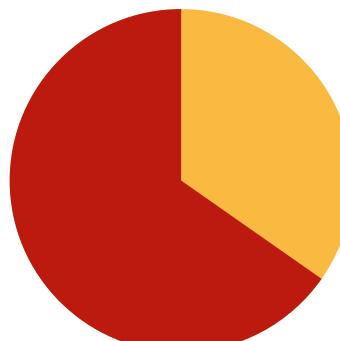
- ▶ MENOR FRECUENCIA

2,28 M

PORCENTAJE TOTAL DE JUGADORES

11%

♀
1,54 M



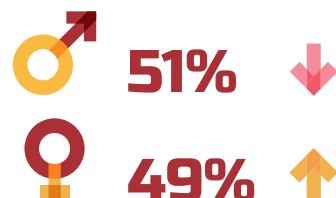
♂
0,6 M

TIEMPO DE JUEGO HORAS/SEMANA

● TIEMPO DE JUEGO



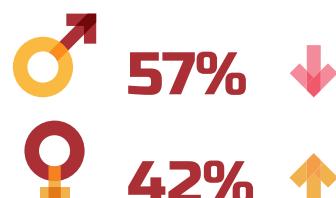
7,71 H



■ CONSOLA PROMEDIO



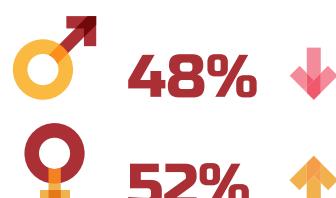
5,45 H



► SMARTPHONE + TABLET PROMEDIO



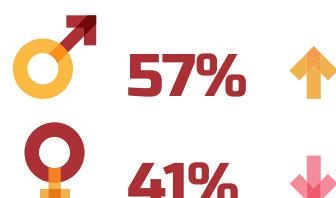
4,29 H



◆ PC PROMEDIO



4,54 H



HORAS DE USO SEMANALES

10,8 H
REINO UNIDO

10,4 H
ALEMANIA

7,4 H
FRANCIA

7,7 H
ESPAÑA

6,5 H
ITALIA

4//

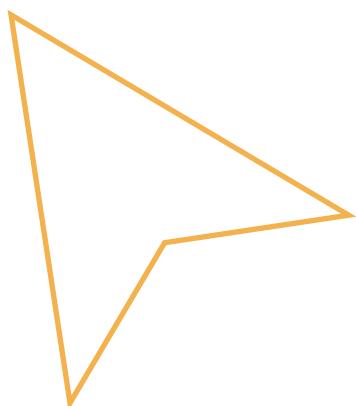
VISIÓN DE LAS COMPAÑÍAS



Para 3DSOUL el pasado año 2023 fue año de crecimiento y desarrollo de un nuevo proyecto empresarial inaugurando las nuevas instalaciones (de más de 400 m²) de la empresa en Elda (Alicante). Se aumentó la oferta formativa con nuevos cursos y programas formativos enfocados al desarrollo profesional en la industria del videojuego, así como, se completó con un Máster de especialización en Diseño Industrial 3D enfocado a la industria del calzado.

Por otro lado, para la reciente empresa GREENSOULGAMES creada en 2023 ha sido el año de arranque del proyecto, con la publicación de dos videojuegos desarrollados con la participación de alumnos/as de 3DSOUL.

Esta iniciativa de participación de los alumnos y alumnas en el desarrollo de los videojuegos ha permitido que el alumnado cierre su ciclo formativo con proyectos reales publicados en las principales plataformas, Apple Store y Play Store. Me gustaría destacar el compromiso de 3DSOUL con la formación de chicos y chicas de todas las edades en esta maravillosa industria del videojuego, despertando capacidades y habilidades en muchos de ellos/as que en muchos casos ni tenían constancia de que las tuvieran. En un orgullo para 3DSOUL aportar nuestro granito de arena en la formación y capacitación profesional de estas personas.



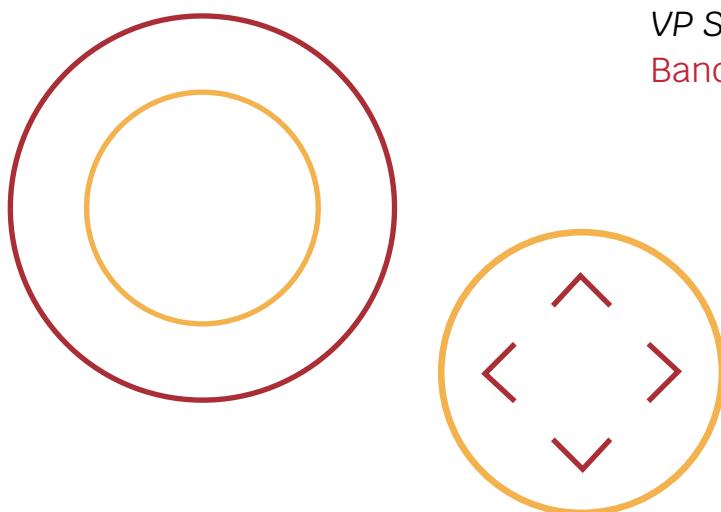
Miguel Davia Aracil
Director General
3DSOULSCHOOL y GREENSOULGAMES

BANDAI NAMCO

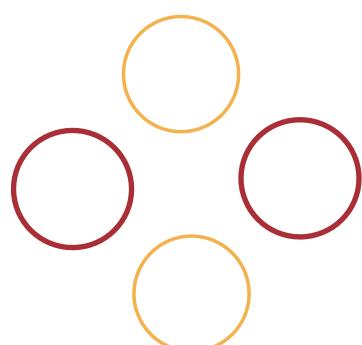
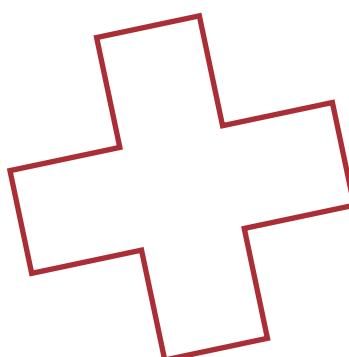
El año 2023 ha sido un punto de inflexión que desde Bandai Namco Entertainment vemos sin duda como las bases sobre las que asentarnos para un futuro muy prometedor. La amplia disponibilidad de consolas de nueva generación permite al software dar un salto en calidad, características e incluso formas de jugar y contar historias a la vez que amplía la base de jugadores. En nuestro caso nos permite ampliar el abanico de nuestro catálogo, cubriendo a todo tipo de jugadores gracias a títulos provenientes de nuestros desarrollos dentro y fuera de Europa como pueden ser Park Beyond o Armored Core VI, así como de nuestros cada vez más numerosos partners como Electronic Arts, Ubisoft, Outright o CDProjekt.

Estas bases nos permitirán incrementar una vez más nuestro portafolio en 2024 con títulos como Tekken 8, Little Nightmares 3 o Sand Land entre otros, siendo tan solo el comienzo de lo que se pronostica como unos años de crecimiento en la industria con desarrollos que eran inimaginables hace tan solo unos pocos años.

Alberto Gonzalez Lorca
VP South Europe & Bus Dev
Bandai Namco Entertainment



C_



Es una realidad que el sector audiovisual y de ocio ocupa ya un lugar estratégico en el crecimiento de nuestra economía. Como agente educativo desde Creanavarra Arte Digital y Tecnología seguimos formando a estudiantes para nutrir al sector de los videojuegos con los perfiles necesarios. Una educación eminentemente práctica, amparada por un equipo docente activo en el mundo del videojuego y las artes visuales.

Pero la apuesta que Creanavarra realiza en el ámbito de los videojuegos, no se centra únicamente en el área educativa, va más allá, porque entiende que debe ir unida al impulso institucional que se le puede dar desde la propia Comunidad Foral. Por ello organizó junto al Departamento de Cultura del Gobierno de Navarra las primeras Jornadas sobre Videojuegos y Creación Digital en Navarra. Encuentro en el que se analizó la situación del sector en la Comunidad Foral, convirtiéndolo en un espacio de encuentro entre profesionales y personas creadoras.

Nuestra misión como Centro Superior Oficial de Diseño es otorgar a nuestros estudiantes una formación de calidad y dotarlos de las herramientas necesarias para que puedan triunfar en el mundo del videojuego.

Juan Carlos Maeztu

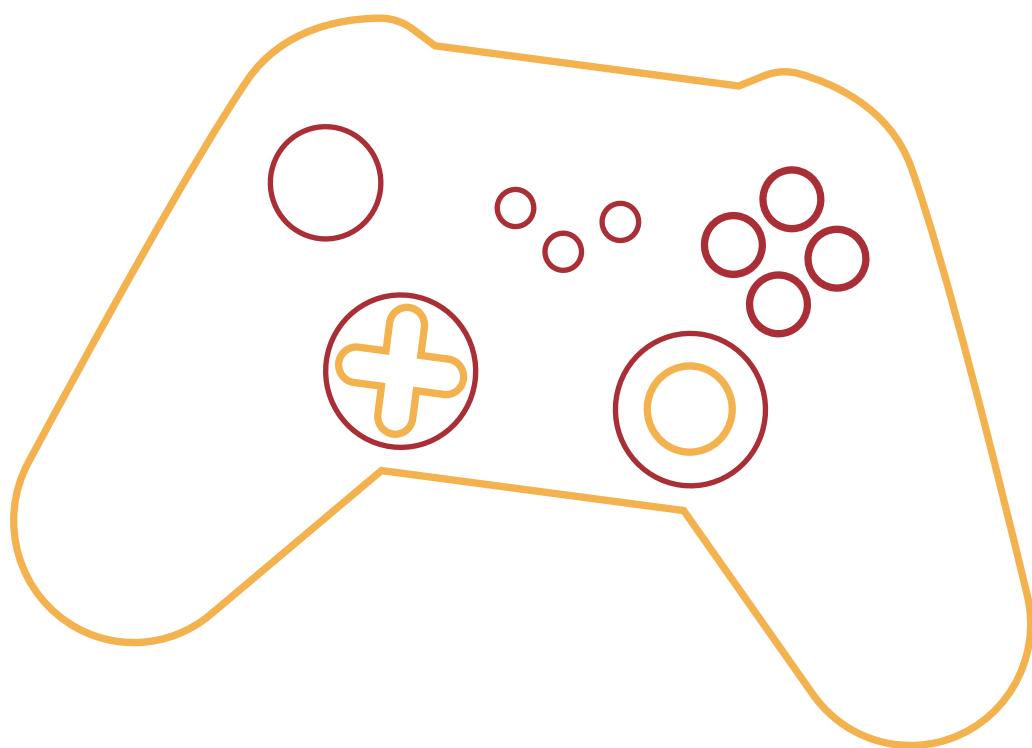
*Coordinador del grado de carrera de
Diseño y Creación de Videojuegos
Creanavarra Centro Superior de Diseño*



Este 2023 ha sido un año de grandes avances para Didactoons. Hemos conseguido llegar a nuevos mercados y ya estamos presentes en las principales plataformas y tiendas digitales. Continuamos potenciando la educación a través de los videojuegos para influir positivamente en la sociedad.

Con las novedades previstas este año, nos adentramos en un futuro ilusionante. Lanzaremos nuestro juego más ambicioso hasta la fecha, centrado en el aprendizaje de la programación. También ofreceremos nuevas herramientas para facilitar la labor docente y estrecharemos la colaboración con nuestros socios de los sectores educativo y tecnológico.

David Rioja Redondo
CEO
Didactoons

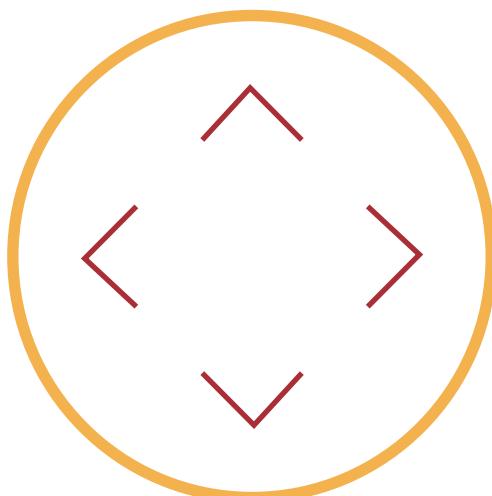




Electronic Arts ha tenido presencia en España por más de veinte años, y en el 2023, con mucha ilusión nos hemos trasladado a una nueva oficina en uno de los edificios más históricos y emblemáticos de Madrid. Nuestra oficina será hogar de nuestras operaciones globales de Localización y Certificación, nuestro estudio de desarrollo de EA SPORTSTM y muchos otros importantes equipos, incluyendo International Publishing, People Experience y Workplaces, IT, y Finanzas.

Esta nueva etapa demuestra nuestro compromiso con la creatividad y talento de la región, y nuestro deseo de seguir colaborando con AEVI en todos los esfuerzos relacionados con el desarrollo de nuestra industria, y con ello, ayudar a hacer de Madrid y de España un hub global para el desarrollo de videojuegos.

Jorge Bravo-Hernández
Studio Operations Director
EA SPORTS - Tiburón Madrid





El sector VR nunca ha estado más vivo. Este pasado 2023 se asentaron las bases de la fusión entre el mundo real y el virtual, y este 2024 la revolución está garantizada. Nosotros queremos estar ahí, en primera fila. Dispuestos a apoyar este nuevo y hermoso horizonte en la industria.

El año 2023 ha sido mucho más que el comienzo para Friendly Fire Studios. Fue un año de descubrimientos, aprendizaje y crecimiento. Compuesto por expertos del sector, conformamos un equipo diverso abarcando todas las áreas de la creación de videojuegos.

En este primer año, consolidamos las bases de nuestro pequeño gran proyecto. Somos un estudio pequeño con grandes sueños en

un mundo repleto de grandes compañías. Mantenemos la visión de que el mundo VR formará parte de nuestro futuro, y nosotros queremos formar parte de este proceso. Así fue como decidimos aunar nuestro esfuerzo en esta, aún pequeña, rama de la industria.

Así fue como nos lanzamos al sector con A Long Survive, nuestra ópera prima, y tuvimos la suerte de recibir una gran aceptación de la gente en ferias (donde el juego fue presentado y dispuesto a probar). Esta aceptación nos llevó a ser galardonados con el premio al Mejor Indie por parte de Game4Play Pro en el Mangafest Sevilla 2023, así como a ser el stand más visitado de la BIG Conference en Bilbao.

Con esta motivación como precedente, mantenemos el objetivo de explotar y transportar nuestra visión del gaming al mundo VR, nuestro videojuego progresó rápidamente en un desarrollo emocionante, divertido y lleno de descubrimientos.

En Friendly Fire Studios miramos este 2024 con ilusión. A sabiendas de que el camino no será fácil; afrontamos con ganas cada uno de los desafíos que se nos presentan. Mantenemos la misma pasión del primer día y el deseo de compartir nuestro trabajo con el mundo. Tenemos la esperanza de poder sorprender con nuestro producto y lograr aportar un granito de arena a esta industria inmensa y creciente.

Este viaje no ha hecho más que empezar.

Adolfo Llorente Fernández
CEO
Friendly Fire Studios

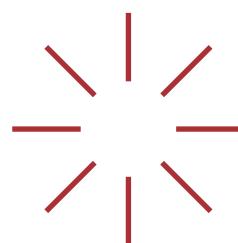
GAME



2023 ha sido un año de reinicio (o de “darle al reset” en términos de videojuego, aún hablando en castellano): hemos presenciado la desaparición de las restricciones para poder desplazarnos y consumir con normalidad; la fabricación de chips se ha restablecido y eso nos ha permitido tener un stock normal (y afortunadamente abundante) de consolas; las compañías han podido lanzar grandísimos títulos que han demostrado la estabilidad y el potencial de las máquinas de la actual generación, ha llegado la nueva era de la realidad virtual... Aunque también hemos tenido que vivir “reinicios” en otras partes de la industria que el consumidor no percibe. En este nuevo panorama, agradecemos a aquellos que allanaron el camino antes que nosotros y ayudaron a establecer lo que se conoce hoy como la industria del videojuego en nuestro país, inspirándonos en su dedicación y visión. Así que aquí estamos, listos para seguir adelante con ese mismo espíritu, enfrentando los desafíos que vengan con determinación y gratitud por lo aprendido.

Estamos expectantes de lo que nos depara el 2024, aunque tiene difícil superarlo con un año anterior con títulos del calibre de Hogwarts Legacy, Final Fantasy XVI, Zelda Tears of the Kingdom, Starfield, Marvel's Spider-man 2... por nombrar algunos. Además, en GAME seguiremos apostando por la expansión del entretenimiento en otras categorías gracias a productos como la irrupción de las PC-consolas como ROG Ally y Legion GO que abren nuevos caminos al PC Gaming; o productos que cruzan los mundos del Merchandising con los videojuegos como la triunfal asociación de LEGO con Fortnite o el que todo un ícono de este sector como es Mario se convierta en la segunda película de animación más taquillera de la historia, no hace más que abrir nuevos caminos para posicionar a esta industria en el lugar que merece. Esperamos grandes cosas de los años venideros, a por el 2024 ¡y más allá!

Germán Fritsch Gallego
Marketing Director
GAME España





2023 ha sido un año lleno de retos y esfuerzo para Gameloft Barcelona, pero también de celebración. En abril lanzamos el Early Access de nuestro primer juego de consolas: Disney Speedstorm. A lo largo de los meses, y gracias al feedback de miles de jugadores de todo el mundo, fuimos trabajando en él y adaptándolo para conseguir un estado óptimo para su lanzamiento, que llegó en septiembre de ese mismo año. Un lanzamiento de un juego como este supone un hito para nuestro estudio: el primer juego crossplatform, cross-save hecho para consolas; y también un trabajo constante. Junto a Asphalt 9: Legends, nuestro otro juego del estudio que este 2023 cumplió 5 años, ya son dos las IPs que tenemos en estado de liveops. Esto significa una alta inversión de recursos y una coordinación importante

con partners para crear actualizaciones de contenido de gran calidad. Todo esto, lejos de ser un escenario sencillo de gestión de recursos, es, sin duda, un orgullo y honor al compararlo con el panorama actual de una industria que lucha por consolidarse.

Gameloft Barcelona también ha estado presente este 2023 en grandes eventos de desarrollo, apostando, de nuevo, por aquellos espacios inclusivos y que fomentan el traspaso de conocimiento y creatividad. También hemos creado los propios cuando hemos visto que necesitábamos de más herramientas (por ejemplo, el evento junto a FemDevs, Femloft, organizado para fomentar la inclusión laboral de géneros infrarrepresentados). Hemos ayudado al desarrollo de varias Jams y colaborado con centros formativos. También hemos aportado en premios como los de reciente creación Ludi. Con todo, 2023 ha sido un año de posicionarnos dentro de la industria tanto para jugadores como para desarrollo. Supongo que es por todo esto, y el trabajo particular de cada persona del estudio, que se nos incluyera en la lista Forbes como una de las mejores empresas en las que trabajar en España. Es un orgullo que se celebre de esta forma lo que para nosotros es simplemente un esfuerzo de valores y convivencia en pos de hacer juegos de la mejor manera.

Alexandru Adam
VP Production Spain
Gameloft Barcelona



GGTECH Entertainment continúa su consolidación y expansión durante 2023 abarcando el territorio europeo, Latinoamérica, MENA y Estados Unidos como mercado nuevo con un gran potencial para la compañía a todos los niveles, contando así ya con sede en España, México, iUK, Dubai y Texas.

Durante 2023 se han desarrollado múltiples actividades de gran impacto en el entorno educativo contando así con +2.500 universidades inscritas a nivel global, en el ámbito amateur con 63.000 participantes, profesional y eventos presenciales que superan la cifra de los 220.000 asistentes, y con más de 600.000 inscritos cada año en sus Plataformas Propias de Competición.

Un año más la celebración de la clasificación europea y las finales del mundial de TFT se han realizado en nuestros platós de Alicante con impacto global y un gran despliegue.

GAMERGY continúa su camino a la internacionalización consolidándose en Madrid, México, Buenos Aires y con ediciones planificadas durante 2024 en El Salvador, Panamá,

Miami, Argentina y dos ubicaciones nuevas dentro de México (Guadalajara y Monterrey). Se prevé un 2024 con al menos 7 ediciones en total de GAMERGY.

2023 sin duda ha sido un año cargado de eventos y acciones presenciales pero que será el preámbulo de un crecimiento exponencial en este terreno además de preparar los primeros lanzamientos dentro de lo que viene siendo GGTECH Estudios con la llegada de eWorlds y Tem Tem Swarm (en colaboración con Crema estudios) durante 2024.

Otro de los grandes proyectos que está previsto lanzar en 2024 es la creación de un plató virtual de más de 410 m² cuya producción está encaminada a la realización de contenidos en streaming, películas y otros contenidos con tecnología AR / XR y con previsión de ser uno de los referentes a nivel europeo.

Por último como siempre destacar el gran trabajo de nuestro equipo y de las nuevas incorporaciones a nivel global que han sucedido durante este año 2023 y abordando un increíble año 2024.

Alberto Martín Fabián
Chief Revenue Officer
GGTECH Entertainment



Para Letcraft Educación el pasado 2023 fue un año de crecimiento y consolidación en el ámbito del desarrollo de proyectos, contenidos y experiencias en torno a la aplicación educativa de los videojuegos y en concreto Minecraft Education.

Poco a poco más empresas, instituciones, fundaciones y centros educativos se han sumado al uso, desde diferentes puntos de vista, de la versión educativa Minecraft.

Este ha sido el caso del proyecto que hemos lanzado este curso escolar junto a Fundación Mapfre y la Universidad Católica de Murcia. El proyecto de RCP con Minecraft ofrece la oportunidad de sumergirse en situaciones que requieren la toma de decisiones y misiones relacionadas con el SVB (soporte vital básico) y el uso del DEA, que puede cambiar la forma en que los estudiantes adquieran estas habilidades.

Hablamos de una herramienta, los videojuegos, que no tienen límites y traspasan barreras en cualquier industria. Es en este punto, el de romper barreras, donde hemos dedicado más foco y presencia este año 2023. Con nuestros proyectos junto con la Fundación Gil Gayarre y estudiantes con Síndrome de Down, a través del uso de Minecraft para ayudar a romper la brecha digital y mejorar la formación y habilidades digitales de los estudiantes de educación especial. También el proyecto junto a Fundación NUMEN donde desarrollamos un mundo para que los alumnos y alumnas con necesidades especiales derivadas de la parálisis

cerebral, puedan jugar a Minecraft con tan solo un pulsador o producto de apoyo adaptado a sus capacidades, tal y como lo harían sus primos, hermanos, amigos u otros jugadores.

Desde nuestra experiencia y junto a nuestros asesores en este ámbito, nuestro objetivo siempre ha sido formar y educar en el uso de estas herramientas y de la tecnología, tanto en las aulas como en el ámbito familiar.

Para Letcraft ha sido y sigue siendo muy importante la capacitación de las habilidades y competencias tanto en el profesorado como en el alumnado, para mejorar su competencia digital en una sociedad donde la tecnología avanza a pasos agigantados. Por eso, este año hemos lanzado una nueva plataforma de formación en la nube disponible para todos los docentes y personas apasionadas por la tecnología, donde podrán aprender sobre herramientas digitales y Minecraft Education. Se trata de "Letcraft Cloud", una plataforma que cuenta con cursos online con los que desarrollar la competencia digital y adquirir conocimientos sobre diferentes tendencias, metodologías y herramientas innovadoras, siempre sin alejarnos de su enfoque y aplicación en las aulas.

Miguel Ángel Salcedo
CEO
Andrea Plaza
Education Manager
L3TCRAFT

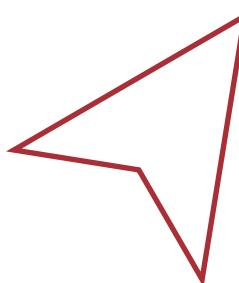


LVP (GRUP MEDIAPRO) sigue siendo, y ya van 12 años, el motor del ecosistema de eSports en lengua española. Tras varios años de crecimiento, el sector está alcanzando ahora su madurez con una oferta de entretenimiento para el público joven -y no tan joven- cada vez más grande y más profesional. En ese sentido, competiciones de eSports como la Superliga de League of Legends o la Rising MediaMarkt Intel de VALORANT volvieron a ser referentes en 2023 por sus valores de producción, su propuesta de contenidos o su integración de marcas, en un año con mucha actividad donde

han destacado por encima de todo los eventos presenciales: Ubeat LIVE Barcelona, Ubeat Live México, Ubeat Live Bogotá, jornadas en la Dreamhack Valencia, finales de la Superliga en Zaragoza y en el Palau Blaugrana, Duelo de Reyes entre Norte y Sur en Argentina.

De igual forma, eventos que LVP organiza para terceros, como LALIGA FC Pro para Electronic Arts y LaLiga, la Free Fire League de Latam para Garena o los Twitch Rivals para Twitch ayudamos a construir un sector cada vez más sólido. Importante destacar Latinoamérica, donde LVP ha consolidado su modelo de negocio con el lanzamiento de dos nuevas ligas regionales de League of Legends (Regional Norte y Sur), la producción de VALORANT Game Changers LATAM y con la final presencial más grande realizada hasta ahora en la competición femenina, además de todos los productos que producimos para varios publishers destinados a reforzar el ecosistema de los eSports en la región. Seguimos comprometidos con el ecosistema y con ser el motor de crecimiento del sector llevando el mejor entretenimiento a sus centenares de miles de aficionados.

Jordi Soler Cantalosella
Director General
LVP





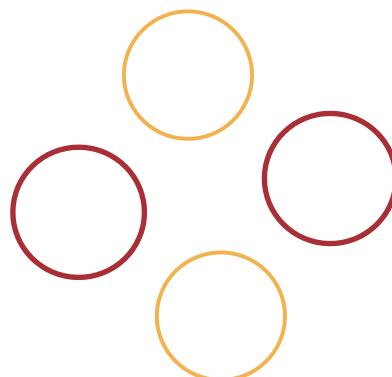
Desde que Nintendo comenzara a fabricar cartas de hanafuda hace más de un siglo en Kioto (Japón), nuestro objetivo como compañía que crea sonrisas es el de ofrecer formas de entretenimiento únicas y originales que cualquier persona pueda disfrutar de forma intuitiva. Durante 2023 nos hemos mantenido fieles a nuestros valores, con la familia de consolas Nintendo Switch y su software dedicado como nuestra principal apuesta y eje de nuestras actividades, pero también hemos continuado expandiendo horizontes intentando que más gente conozca el valor de las licencias de Nintendo. Esto lo hemos conseguido gracias a nuestros socios en una amplia variedad de iniciativas de entretenimiento, como el lanzamiento de "SUPER MARIO BROS. LA PELÍCULA", filme que se ha convertido en el estreno basado en una licencia de videojuegos más taquillero de todos los tiempos y el segundo más visto de toda la cartelera en este curso tanto dentro como fuera de nuestras fronteras.

Por otro lado, Nintendo Switch ha entrado en nuevas familias y sus juegos han llegado

a nuevos usuarios, gracias a uno de sus mejores años con propuestas para todos los públicos y títulos revolucionarios en franquicias consolidadas como "Super Mario Bros. Wonder" o "The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom", al regreso de franquicias muy queridas por nuestros fans como "Pikmin 4" o "WarioWare: Move It!", al apoyo continuado a juegos como "Mario Kart 8 Deluxe", que con su "Pase de pistas extras" incluye un circuito ambientado en Madrid, y gracias también a continuar buscando formas más accesibles e intuitivas para disfrutar de los videojuegos, como "Everybody 1-2-Switch!".

A 31 de diciembre de 2023, Nintendo Switch alcanzaba la cifra de 139 millones de unidades vendidas y 1.200 millones de juegos distribuidos a nivel mundial. En 2024, seguiremos fieles a nuestros valores y al compromiso de poner sonrisas en todo aquel que decida acercarse a nuestras propuestas de diversión.

Gustavo Viúdez Romero
General Manager
Nintendo Ibérica





El año 2023 ha sido un período extraordinario para PLAION Iberia. Desde el lanzamiento de emocionantes títulos hasta la implementación de estrategias innovadoras, hemos alcanzado hitos significativos y consolidado nuestra posición como distribuidor independiente número 1 del país.

Nuestros socios de contenido nos ofrecieron títulos triple A como Diablo IV y Call of Duty Modern Warfare III de Activision, Street Fighter 6 y Resident Evil 4 Remake de Capcom, MotoGP22 de Milestone, Sonic Superstars y Persona 5 Tactica de Sega, Dead Island 2 como producto propio de PLAION y varios más que durante el año tuvieron muy buena venta. Destacaría sobre manera Final Fantasy XVI (SquareEnix) y el hito alcanzado con OXO Museo Videojuego Málaga y la exposición temporal "Final Fantasy The Exhibition", miles de personas han pasado ya por allí para visitar la que es la primera exposición de Final Fantasy en occidente, un hito que ahonda sobre lo que siempre hemos mencionado desde la industria: que los videojuegos son cultura.

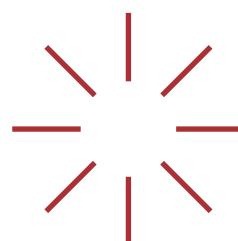
Hemos hecho avances también en el área de accesorios y seguimos apostando por lo retro gracias al ecosistema Evercade y sus decenas de cartuchos con títulos de antaño. También seguimos apostando por la parte impresa con la guía de Legend of Zelda Tears of the Kingdom de Piggyback, los libros de Elden Ring de FuturePress o el Libro Azul, en colaboración con GTM. Merchandising, puzzles, shikishis... Nos atrevemos con todo, para afianzar nuestra posición en el mercado como una de las compañías que más apuesta por diversificar.

Mirando hacia el futuro, estamos emocionados por las oportunidades que se presentarán en 2024 y más allá. Continuaremos enfocados en la excelencia creativa, la satisfacción del jugador y la innovación constante para mantenernos a la vanguardia de la industria de los videojuegos.

Agradecemos sinceramente a nuestro talentoso equipo, apasionados jugadores y socios estratégicos por contribuir al éxito sin precedentes de nuestra compañía durante el 2023. ¡Estamos ansiosos por lo que el futuro nos depara y por seguir ofreciendo experiencias de juego excepcionales a nuestra comunidad global!

Oscar del Moral

*Director de la Región Sur de Europa
Plaion*



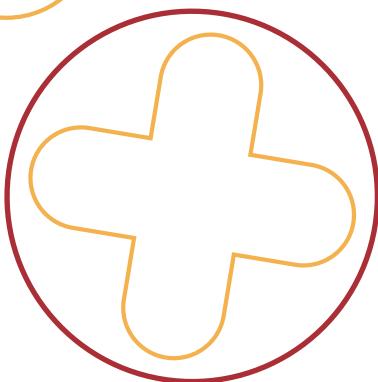


Para Recotechnology el año 2023, ha sido un año en el que hemos superado otro escalón en la consolidación de la empresa con el lanzamiento de Baby Shark, un video juego musical en las principales plataformas, basado en la importante licencia de Baby Shark (marca con el galardón de video de Youtube más visto de la historia) del que estamos muy orgullosos. También en el año 2023 hemos estado trabajado en dos nuevos proyectos que saldrán a la luz próximamente.

En Recotechnology con vistas al 2024, seguimos siendo optimistas con la industria de los videojuegos y las nuevas oportunidades de entretenimiento, apostando con nuevos desarrollos, reforzándonos a nivel técnico y humano con un cambio de oficinas que nos permita afrontar nuevos retos.

En definitiva, y como siempre, desde Recotechnology continuamos muy ilusionados y orgullosos de pertenecer a esta gran industria de grandes oportunidades en este año que estamos estrenando.

Francisco Encinas
CEO
Reco Technology





2023 se ha presentado como un año de consolidación para Riot Games, con varios de los títulos asentando sus bases tras lanzamientos exitosos, donde inicialmente se buscaba crear infraestructura para sostener cada videojuego como servicio a largo plazo.

Las diferentes comunidades en España, Italia y Portugal han respondido y superado nuestras expectativas con creces en cada una de las actividades y campañas propuestas, demostrando una vez más el amor por la competición y por los diferentes videojuegos.

En España concretamente, celebramos momentos como el Mundial de League of Legends en Corea o la final de la CHAMPIONS de VALORANT, competiciones que congregaron juntas a cientos de miles de personas online en el país y a varias miles que decidieron acudir a primera hora de la mañana o a última hora de la noche (según la competición) a las decenas de cines y entornos gaming que decidieron colaborar de cara al evento, abriendo sus puertas para disfrutar de un show que será difícil de olvidar.

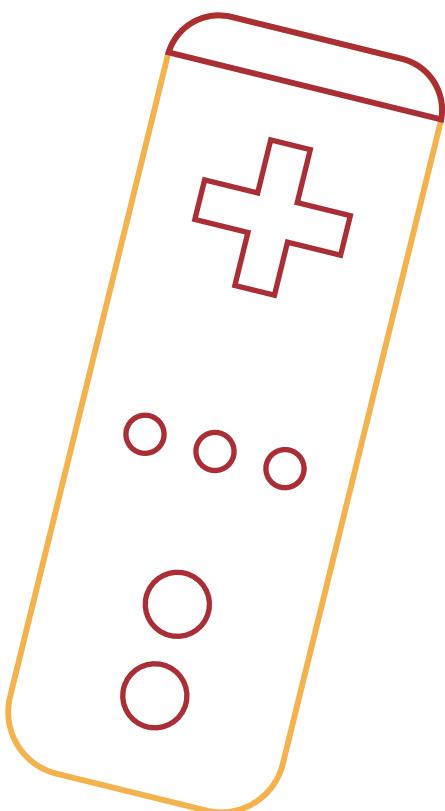
Dedico la última línea a todos nuestros partners y a la comunidad de jugadores por el apoyo incondicional que reciben nuestros juegos. Gracias por acompañarnos y formar parte de esto otro año más, y ponemos ojos en un 2024 que esperamos esté plagado de muchas más actividades de las que poder disfrutar.

Edgar Medina Rodriguez
Country Manager Iberia e Italia
Riot Games Iberia e Italia



Para Secret 6 Madrid, 2023 ha sido un año tremadamente significativo. Hemos estado implicados en multitud de proyectos, aportando nuestro “saber hacer” en las especialidades de arte 2D, 3D y VFX, obligándonos a continuar innovando, dando lo mejor de nosotros y de nuestra creatividad en cada momento. Hemos vivido con mucho orgullo la publicación de varios títulos en los que hemos invertido numerosos meses y años de trabajo, entre los que destacamos los lanzamientos de PGA Tour 2K23 (EA Sports), Song of Nunu (Tequila Works), o Lords of the Fallen (CI Games). Para nosotros es un tremendo honor haber tenido la oportunidad de participar en su creación, y nos satisface enormemente el éxito y gran acogida que han tenido entre el público. Si bien es cierto que la crisis de 2023 en la industria del videojuego a nivel mundial no ha pasado desapercibida para nosotros, en Secret 6 Madrid somos optimistas respecto a 2024. A día de hoy, tenemos la suerte de continuar trabajando en multitud de proyectos muy interesantes, diversos títulos triple A y nuevas IP, que verán la luz próximamente, o que continuarán en desarrollo en los años venideros. Nos esperan, sin duda, meses excitantes y estamos expectantes por saber qué más nos deparará el futuro próximo.

Patricia Pérez Menéndez
Head of Production
Daniel Moreno Brotóns
Principal Art Manager
Ángel Blanco Amores
Head of Art
SECRET 6



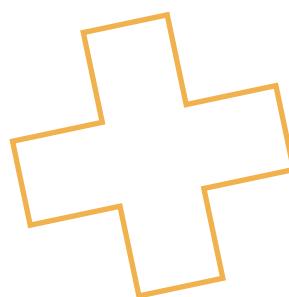


2023 ha sido un año muy emocionante para toda la familia PlayStation ya que, por primera vez desde el lanzamiento de nuestra consola PS5, hemos tenido un amplio suministro y nuestra comunidad de jugadores no ha parado de crecer superando ya los 55 millones de consolas vendidas en estos tres años (a 31 de diciembre de 2023). Estamos muy agradecidos a todos los jugadores por acompañarnos en este viaje y abrazar todas las increíbles experiencias que ofrece la consola. Desde

indies innovadores hasta éxitos AAA como Marvel's Spider-Man 2 (con más de 10 millones de unidades vendidas), Baldur's Gate 3, Tekken 8 o EA Sports FC 24, ya son más de 2500 juegos disponibles para PS5, por lo que hay mucho contenido para entretener a todo tipo de jugadores.

Un año más, la compañía ha seguido apostando por la innovación, no solo a nivel de juegos y servicios, sino también con una serie de productos y accesorios que potencian aún más la experiencia de PS5 como: el mando DualSense Edge Controller, PlayStation Portal, los auriculares PS Explore y por supuesto PlayStation VR2. Y no podemos olvidar, el lanzamiento de Access Controller, el primer mando accesible altamente personalizable que permite a muchos jugadores con discapacidades jugar más cómodamente y durante períodos más prolongados. Todo ello, junto a los próximos lanzamientos de títulos como: Star Wars Outlaws, Final Fantasy VII Rebirth, Helldivers 2, Rise of the Ronin, Stellar Blade y periféricos como los auriculares Elite, refuerzan la gran y variada oferta que PlayStation ofrece a sus fans.

Sony Interactive Entertainment España



SQUARE BOX_



Hemos entrado en el cuarto año desde que se lanzó Squarebox para enfocar la formación de todos aquellos profesionales y aficionados que quisieran dedicarse a un sector tan atractivo como el gaming y los esports.

Estos años, además de aportar nuestro estilo, diversos modelos formativos y punto de vista único teniendo en cuenta las necesidades y demanda para ofrecer el mejor producto, hemos ido un paso más allá para identificarnos y desmarcarnos, haciendo posible trabajar en todo momento con un simulador de negocios que hace que nuestros alumnos estén un paso más cerca del mercado real.

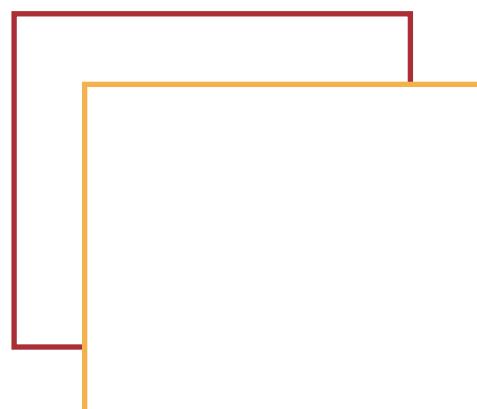
En esta última edición del título Business avalado por la Universidad Complutense de Madrid, también hemos podido añadir prácticas

para nuestros alumnos, que era una de las cosas más demandadas para tener un producto completo de formación.

También hemos derivado muchos de los esfuerzos y recursos a poder ofrecer producto diseñado ad-hoc para centros formativos, marcas, instituciones públicas u otros proyectos que tuvieran en mente dar soporte y aportar nuevos conocimientos tanto a sus empleados, clientes, seguidores o habitantes de sus ciudades. Además, hemos ampliado el foco más allá del gaming para poder abarcar el entretenimiento digital como una de las fuentes de interés que además ha crecido de forma orgánica a partir del propio sector.

Seguiremos apostando un año más por ofrecer la mejor formación, recogiendo el feedback de alumnos y expertos para estar a la vanguardia de la mano de los protagonistas que más se mueven en estos sectores en la actualidad.

Ana Oliveras Daví
*Responsable de Relaciones
Institucionales*
Squarebox





El TecnoCampus es un Centro Universitario adscrito a la prestigiosa Universitat Pompeu Fabra, situado en la ciudad de Mataró, a veinte minutos de Barcelona y al lado del mar. El centro está ubicado dentro de un parque tecnológico que cuenta con más de 120 empresas y una incubadora de negocios orientada a impulsar los proyectos de nuestros estudiantes. Es en este marco donde se establecen sinergias entre la Academia, el Emprendimiento y la Empresa. El TecnoCampus cuenta con 3.500 estudiantes en 17 titulaciones universitarias oficiales de grado y 11 de posgrado y máster. En este contexto y dentro del departamento de industrias culturales, el TecnoCampus cuenta con un Grado en Diseño y Producción de Videojuegos que es líder en matriculación en Cataluña y un Doble Grado en Informática de Gestión y Sistemas de Información / Grado en Diseño y Producción de Videojuegos único en su tipología en el territorio Español.

Durante el 2023, hemos consolidado nuestro claustro con profesores potenciando dos perfiles: por un lado, el perfil académico, que se ve representado por el Grupo de Investigación

Cultura y Tecnología Lúdica (CTL), el grupo de investigación de vanguardia en el campo de los Game Studies en nuestro territorio, organizadores del primer congreso DIGRAES e impulsores del capítulo español de la organización internacional DIGRA (Digital Games Research Association). Por otro lado, el centro cuenta con profesores de la industria del videojuego como Alkimia interactive (THQ), King, Ubisoft, Rovio, GameBCN, Out of the Blue Games, o Kaneda Games, entre otras. Nuestros estudiantes trabajan en estas compañías y en muchas otras, como Social Point, Scopley, Gameloft o Larian. Además, los alumnos y las empresas participan en eventos organizados por el centro con el objetivo de conectar al estudiante con el tejido empresarial. Algunos de estos eventos son el TecnoGames, la TecnoJam o el Foro del Talento. Asimismo, en 2023, estudiantes del TecnoCampus obtuvieron muy buenos resultados en varios concursos del ecosistema del videojuego: Mejor Videojuego Universitario del IndieDevDay23, Mejor Videojuego del Pitching Audiovisual 2023 y ganadores de tres de las cuatro categorías de los premios Ludi, Máxima creatividad, Máxima diversión y Mejor accesibilidad, organizados por la Corporación Catalana de Medios Audiovisuales (3Cat) y entregados en el Salón del Gaming 23 (SAGA).

Joan Josep Pons López

Coordinador del Grado en Diseño y Producción de Videojuegos y del Doble Grado en Informática de Gestión y Sistemas de Información / Grado en Diseño y Producción de Videojuegos

TecnoCampus Mataró



La celebración del 25 aniversario de nuestro estudio y la unión de Ubisoft Barcelona Mobile y Ubisoft Barcelona bajo el mismo techo han marcado un 2023 lleno de simbolismo y significado.

Nuestra trayectoria de 25 años creando experiencias inolvidables para nuestros jugadores nos convierten en uno de los estudios más longevos dentro del vibrante ecosistema que es Ubisoft. Esta cifra es testimonio de dos décadas y media de trabajo y dedicación a la pasión que compartimos los 200 compañeros y compañeras que conformamos nuestra plantilla.

Nos enorgullece desarrollar en Barcelona títulos tan importantes como *Beyond Good & Evil 2*, *Assassin's Creed* y *Rainbow Six Siege*. Este último iniciando su noveno año de existencia batiendo récords.

En definitiva, 2023 ha sido un año cargado de experiencias enriquecedoras que han fortalecido la cultura y los valores de Ubisoft Barcelona. Además, ha sido un año de intenso trabajo que ha elevado nuestros proyectos a nuevas alturas.

Javier Capel
Studio Manager
Ubisoft Barcelona





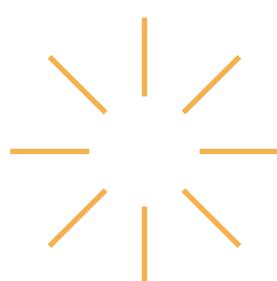
2023 es el año de la consolidación de UDIT como la mayor y única Universidad española especializada en Diseño, Innovación y Tecnología. Su oferta formativa abarca Grados, Postgrados y Formación Profesional Superior en áreas como Videojuegos, Animación, Diseño Gráfico, Ilustración, Publicidad y Creación de Marca, Diseño de Moda y Comunicación de Moda, Diseño de Interiores, Diseño de Producto...

En el próximo curso académico, UDIT pondrá en marcha un nuevo Campus Internacional de Tecnología, Innovación y Ciencias Aplicadas. Se tratará de un centro de última generación -con más de 7.000 m²- que acogerá los estudiantes de nuevos grados en Desarrollo Full Stack, Inteligencia Artificial y Ciencia de Datos y Matemáticas Aplicada a la Ingeniería del Software, entre otras titulaciones.

Las premisas que originaron el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos que imparte UDIT, la que entonces fue la primera carrera oficial universitaria en España en el ámbito del videojuego, se mantienen plenamente vigentes: formar a profesionales altamente cualificados que contribuyan a hacer crecer el tejido productivo, mantener una constante relación con la industria -a través de alianzas con las principales empresas del sector y con asociaciones como AEVI- y contar en su claustro docente con profesionales del ámbito del videojuego actualmente en activo.

Asimismo, a lo largo de 2024, UDIT continuará apostando por la investigación y la innovación, colaborando con empresas y universidades para abordar desafíos contemporáneos en campos como educación, sanidad e ingeniería, utilizando para ello tecnologías de vanguardia provenientes del mundo de los videojuegos.

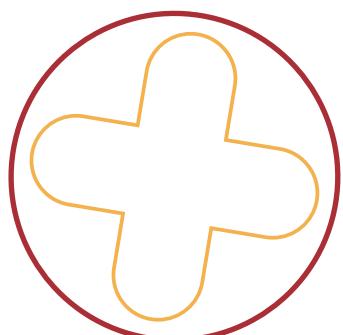
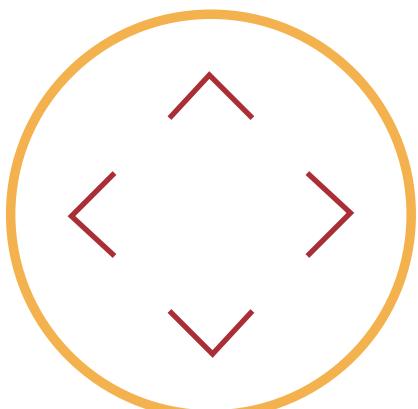
David Alonso Urbano
Director del Departamento de
Videojuegos y Animación
UDIT



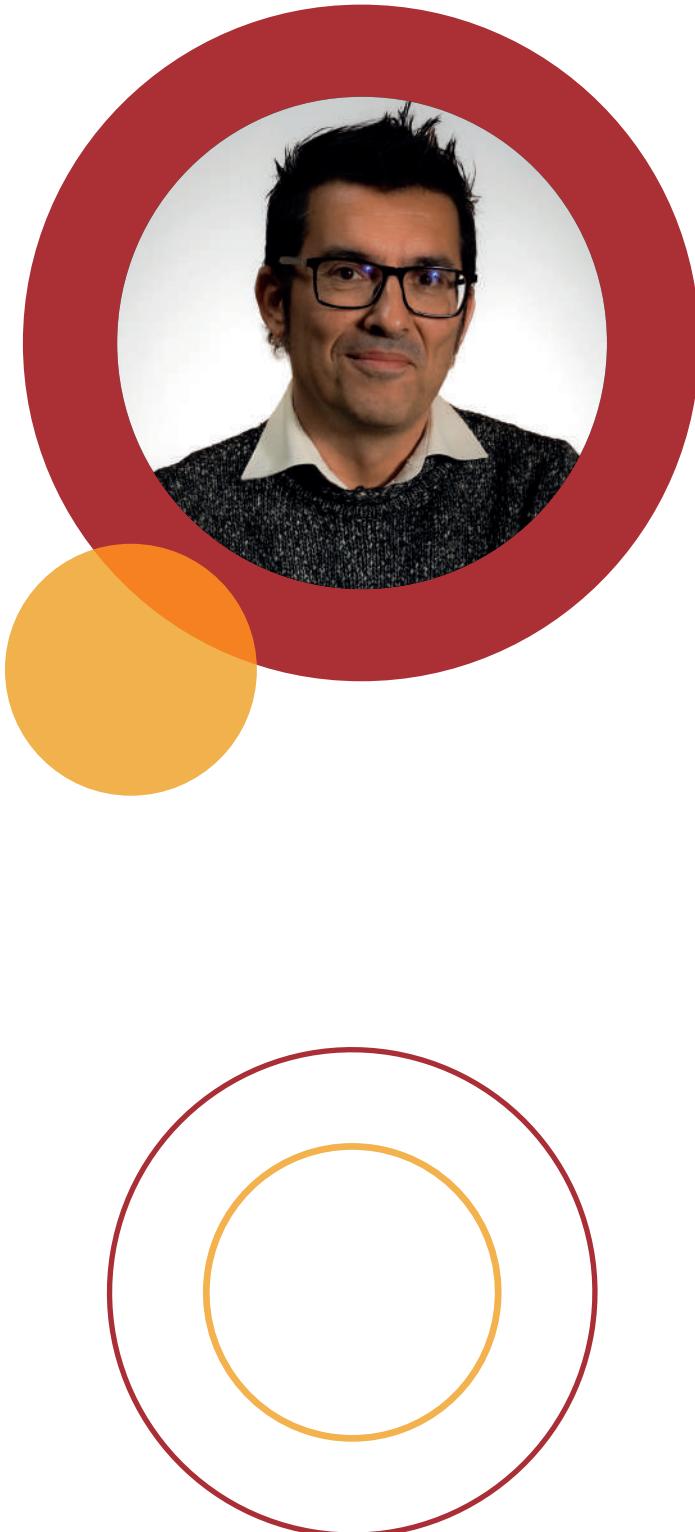


En 2023 la Universidad Complutense de Madrid ha sido una institución de referencia en docencia, investigación y transferencia de conocimiento relacionadas con el sector del videojuego. Gracias al trabajo de investigación de sus profesores, liderados en este área por el Catedrático Pedro Antonio González Calero, la Complutense es la única universidad española que aparece en el Technical Game Research (<https://www.kmjn.org/game-rankings/>), un estudio que establece un ranking mundial de universidades y centros de investigación por lo que se refiere a su actividad científica dentro del ámbito de la Informática aplicada al desarrollo de videojuegos.

En 2024 se cumplirá el 20 aniversario del Máster UCM en Desarrollo de videojuegos que es el título universitario de referencia en España para la formación de programadores en la industria del videojuego. Está previsto que la celebración cuente con la participación de un buen número de los egresados de este máster que en la actualidad ocupan puestos relevantes, tanto a nivel nacional como internacional, y que dicha celebración sirva para dar una visión del crecimiento del sector en estos 20 años de historia.



Pedro Antonio González Calero
Dpto. de Ingeniería del Software e
Inteligencia Artificial
Universidad Complutense de Madrid



Durante el curso pasado, nuestros alumnos del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad San Jorge continuaron haciendo crecer el sector del desarrollo del videojuego en Aragón en empresas como Kraken Empire o Striking Distance. La Universidad San Jorge, junto Fundación Emprender en Aragón, Instituto Aragonés de Fomento y Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento organizaron una nueva edición de la zjam: la jam para desarrollo de videojuegos de mayor relevancia en Aragón.

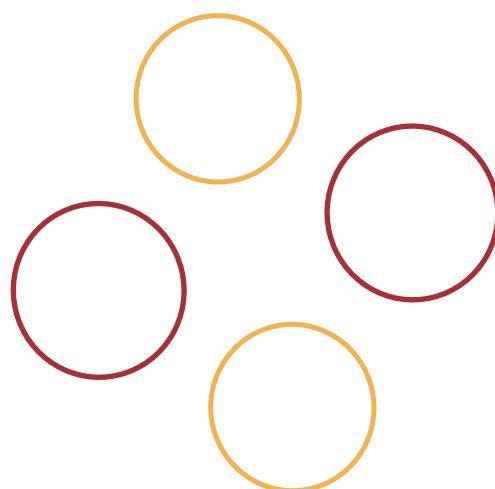
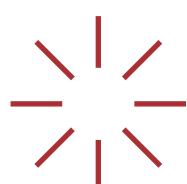
Son destacables los éxitos alcanzados por el grupo de investigación Software Variability of Information Technologies (SVIT), que ha multiplicado su presencia en congresos y foros de primer nivel poniendo de relevancia la importancia de la investigación en el ámbito de los videojuegos. En esta línea, destaca el artículo publicado de revisión sistemática de literatura sobre Game Software Engineering (The Consolidation of Game Software Engineering: A Systematic Literature Review of Software Engineering for Industry-scale Computer Games) donde se recopila la investigación a nivel mundial en este contexto y se identifican 13 posibles líneas de investigación. Como uno de los resultados de esta investigación se ha construido una web que sirve como punto de encuentro de las investigaciones de ingeniería del software en videojuegos.

Jorge Echevarría Ochoa
*Subdirector del Área de Ingeniería
y director del grado en Diseño y
Desarrollo de Videojuegos de la
Universidad San Jorge*
Universidad San Jorge



La Universidad Jaume I de Castellón lleva 12 años ofreciendo el grado en diseño y desarrollo de videojuegos, siendo pionera entre las universidades públicas españolas en abordar este desafío. Nuestra institución se distingue por proporcionar una formación de alta calidad, personalizada y orientada hacia el ámbito profesional. Nos enorgullece saber que nuestros egresados están desarrollando su carrera en destacados estudios tanto a nivel nacional como internacional. En la actualidad, estamos en proceso de modificar el plan de estudios con el objetivo de potenciar aún más la calidad de la formación que brindamos. Nos estamos centrándonos especialmente en fortalecer la realización de proyectos, con el fin de preparar a nuestros estudiantes de manera óptima para los desafíos del sector.

Raúl Montoliu Colás
*Coordinador del grado en diseño y
desarrollo de videojuegos*
Universidad Jaume I de Castellón





El 2023 fue un año de logros destacados para nuestra empresa, destacándose en la vanguardia de la industria de juegos de realidad virtual. Uno de nuestros mayores hitos fue la creación de ocho mapas innovadores para VR LASER TAG, diseñados con precisión para proporcionar a los jugadores una experiencia única y emocionante. Estos mapas no solo elevaron la calidad de nuestros juegos, sino que también se posicionaron como escenarios ideales para campeonatos de VR eSports.

Cada mapa fue cuidadosamente elaborado para ofrecer a los jugadores la máxima libertad de movimientos, fomentando estrategias tácticas y emocionantes enfrentamientos en equipo. Este enfoque no solo ha redefinido

la experiencia de VR LASER TAG, sino que también ha consolidado nuestra posición como líderes en el desarrollo de juegos multijugador de realidad virtual. La respuesta entusiasta de la comunidad de jugadores y la creciente popularidad de nuestros mapas en eventos de VR eSports son testimonio de nuestro compromiso con la excelencia y la innovación.

Además de los mapas, lanzamos tres apasionantes juegos cooperativos: HOSPITAL, ALIENS y VIRUS KIDS, que añadieron aún más diversidad y emoción a nuestro catálogo. Asimismo, nuestro escape room METRO se convirtió en un fenómeno, desafiando la lógica y la destreza de los participantes.

En el horizonte del 2024, continuamos nuestro compromiso con la excelencia al prepararnos para lanzar dos nuevos escapes rooms: ESCAPE ROOM VR HOSPITAL y ESCAPE ROOM VR EL TESORO DE MAGALLANES. Estamos emocionados por la perspectiva de ampliar aún más nuestra presencia en los campeonatos de VR eSports, ofreciendo experiencias de juego inigualables que seguramente cautivarán a jugadores y espectadores por igual. ¡El futuro de VR LASER TAG promete emociones intensas y competiciones inolvidables en el emocionante mundo de la realidad virtual!

Gracias y saludos

Roberto Martínez Lidón
CEO
VR LASER TAG



El año 2023 fue para Voxel School el año de su consolidación internacional como una de las escuelas de mayor relevancia a nivel mundial al entrar en el puesto 14º del prestigioso ranking "The Rookies" entre las principales escuelas de arte digital del mundo.

Este nuevo curso marcará un hito en la historia del centro ya que recibimos a la primera promoción de alumnos del Grado Universitario en Arte Digital para Videojuegos, Grado Universitario en VFX, Composición y Postproducción, Grado Universitario en Diseño Gráfico y Motion Graphics y el Grado Universitario en Animación Digital.

Durante 2023, Voxel School amplía su oferta formativa junto con las mejores empresas del sector del videojuego y entertainment para dar respuesta a las nuevas demandas de la industria. De esta manera, se incrementa el número de programas de postgrado con nuevos másteres avanzados que salen del ámbito de los videojuegos hacia nuevos territorios de alta especialización como son la animación y los VFX.

Además, se crean los programas para profesionales "Professional Mentorship Program" con

el objetivo de acelerar la carrera profesional de artistas digitales con un exclusivo programa de mentoría con los mejores profesionales de la industria procedentes de estudios top del mundo.

Crecen los satélites de prestigiosos estudios dentro del propio campus del centro universitario que alimentan nuestro modelo formativo Industry Lab y que consolidan Voxel School como un Cluster de colaboración educativa-industrial. En 2023 se suma la entrada de Orca Studios a Miopía FX y Kraken Studios. Dentro de ellos se han gestado proyectos como "La sociedad de la nieve", película de J.A. Bayona nominada a los premios Oscar, en la que han participado estudiantes del área de máster.

Seguimos latiendo al ritmo de la industria para ofrecerles el mejor y más cualificado talento conforme a sus demandas y necesidades además de incrementar la oferta académica para ofrecer soluciones long life learning, desde campamentos de verano para que los más jóvenes orienten su vocación hasta programas profesionales para impulsar las carreras de los artistas digitales con experiencia o formación previa.

José Cuesta
Director General
Centro Universitario de Artes Digitales
Voxel School



WARNER BROS.



Año récord en la historia de WBD Games gracias a Hogwarts Legacy

Hogwarts Legacy dio la oportunidad por primera vez a los fans del Mundo Mágico de convertirse en la bruja o el mago que siempre habían soñado ser. Este título se ha consolidado en los corazones de los jugadores al ofrecer una experiencia RPG inmersiva con una narrativa única donde miles de jugadores han podido vivir la magia en todas las plataformas.

Gracias a los jugadores de todo el mundo, Hogwarts Legacy se ha convertido en el juego #1 a nivel mundial en ventas este 2023.

Mortal Kombat 1 reinició la historia de la franquicia con más de 30 años de legado. Esta nueva entrega atrajo tanto a nuevos

jugadores, como a los más fans de la saga, que volvieron a disfrutar con el *lore* del juego, así como el nuevo sistema de combate y la calidad gráfica insuperable en las consolas de nueva generación.

Desde el Universo DC, Batman Arkham Trilogy la trilogía galardonada de Rocksteady Studios, aterrizó por primera vez a Nintendo Switch, ofreciendo una experiencia única a nuevos jugadores estas navidades.

Mortal Kombat: Onslaught y Harry Potter: Magic Awakened llegaron a los dispositivos móviles de los jugadores, ofreciendo experiencias y narrativas envolventes de sus franquicias favoritas en la palma de sus manos. Además, la actualización de contenido en Game of Thrones: Conquest, Mortal Kombat Mobile e Injustice 2 Mobile fue constante para seguir generando *engage* entre sus comunidades.

En Warner Bros. Discovery seguimos desarrollando nuevos videojuegos de nuestras franquicias más queridas dónde la inmersión en los diferentes universos sea el punto de encuentro para todos los jugadores.

Leticia de Laparte
Sales Manager Video & Videogames
Warner Bros Discovery Games



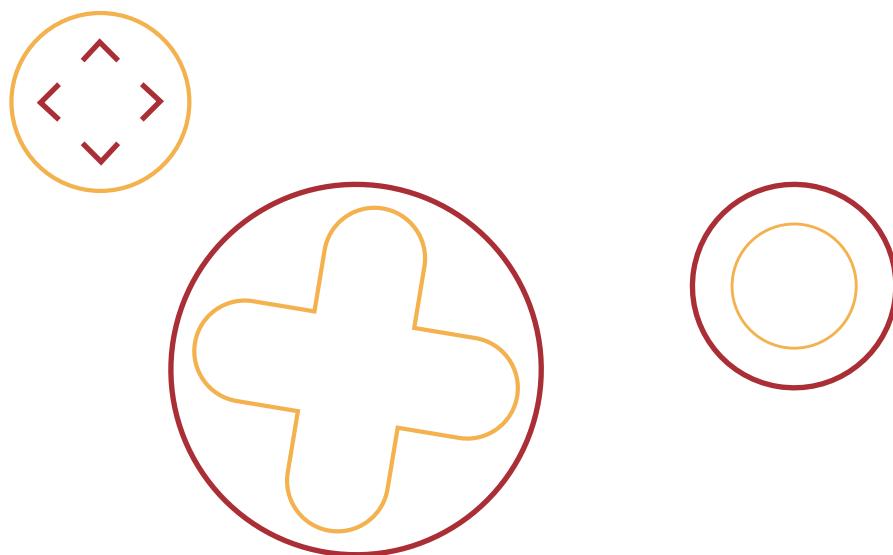
TRANSPERFECT GAMING



TransPerfect Gaming ha logrado un crecido significativo en 2023, consiguiendo expandirse y consolidarse como un actor principal en el sector del videojuego en España. Prueba de ello es revalidar el galardón a Mejor Proveedor de Servicios de Localización y Control de Calidad en la edición de 2023 de los Pocket Gamer Mobile Games Awards, entregado en la British Academy of Film & Television Arts (BAFTA).

La localización de su producto no es la única especialización de la compañía. El control de calidad, la producción de arte y servicios de audio, brindar atención a los jugadores y gestionar las comunidades son algunos de los servicios que ofrecemos. Aprovechamos nuestra red mundial de centros de producción, instalaciones de prueba y estudios para colaborar y ofrecer el mejor servicio a varias de las compañías más importantes del panorama internacional.

Kayla Madsen López
Director of Gaming Solutions
TransPerfect Gaming





Este año 2023 ha sido un año de expansión, hemos trabajado diferentes líneas de negocios como publishing de videojuegos a terceros, desarrollamos videojuegos propios y servicios de porting.

Cerramos el año con ilusión gracias al lanzamiento de nuestro videojuego de gestión y horror “The Kindeman Remedy” el cual tuvo una buena recepción y en el cual fuimos atentos a implementar opciones de accesibilidad para las personas con diferente percepción del color.

A lo largo de todo el 2023, hemos llevado nuestra nueva IP “Railgods of Hysterra”, un juego multijugador cooperativo de crafting y supervivencia ambientado en el mundo de Lovecraft y, a pesar de lo que ha pasado en la industria, ¡logramos cerrar un acuerdo de inversión y publicación!

Gracias a esta financiación hemos conseguido ampliar plantilla contratando personal especializado y dedicamos también a colaborar con Fantastico Studio proporcionando nuestra expertise en un videojuego basado en la IP del

famoso guionista Ruggero Deodato. Conseguimos ambas oportunidades gracias a la presencia en eventos internacionales como la DevCom, GamesCom, IndieDevDay y SAGA.

Hablando de colaboraciones, a mediados de verano iniciamos las operaciones de publishing y porting, siendo con Stupidi Pixel y Tiny Pixel una colaboración para publicar “Death Noodle Delivery” en plataformas de PC y consolas y siendo con AgeOfGames una colaboración para portar sus juegos Flash a diversas plataformas de PC como Steam. Aunque ya hemos acabado de publicar el primero, otros 10 juegos están en camino. ¡2024 no podía tener una mejor pinta!

Mantenemos nuestra colaboración con Level UP-GameDevHub, una plataforma de incubación para desarrolladores de videojuegos en la cual mentorizamos durante todo el año a los diversos equipos de desarrollo independientes en el apartado de negocios. También participamos en el proyecto de #Erasmus+ con ZheroConsulting en un proyecto educativo para la prevención de riesgos laborales en las obras de edificación.

¡Este 2023 ha estado repleto de nuevas oportunidades que nos ha llenado la agenda de 2024 permitiéndonos impactar más que nunca en la industria del videojuego!

Saverio Caporusso
CEO
Troglobytes

5/

DESARROLLO NACIONAL

2023 ha sido un año extraño para el desarrollo nacional, si profundizas en él, podremos encontrar historias de éxito y de fracaso. Históricamente, así ha sido.

Arturo Monedero Álvaro
Vicepresidente de desarrollo de AEVI



El desarrollo de videojuegos independientes es una disciplina inestable, somos conscientes de las recompensas y de los riesgos que supone, pero cada año, esta balanza es cada vez más exigente. Los estudios de desarrollo van adquiriendo madurez, van ampliando sus presupuestos y desde tan alto, el vértigo se intensifica.

Es cierto que las noticias negativas tienen más eco en los medios, pero desde aquí quiero transmitir un mensaje de ánimo y optimismo.

Tras la pandemia, los hábitos de consumo están cambiando y con ello el sector se está reajustando. Esto se nota también en la inversión, sobre todo porque ahora las exigencias son mayores, lo que en ocasiones está obligando a tener que trabajar más las propuestas, a reestructurar presupuestos o a tener que plantear proyectos menos ambiciosos. Las ayudas nacionales han dado algo de oxígeno a una gran cantidad de estudios independientes y aunque son necesarias más, es un buen comienzo para ver en un par de años los frutos que dan.

Por eso, en AEVI, **nos esforzamos por impulsar el desarrollo de videojuegos en España**. Por un lado, tratamos de dar visibilidad a sus proyectos, tanto a nivel nacional como internacional, por ejemplo, con la **publicación con DEVUEGO del Anuario del desarrollo español o acompañando a nuestros estudios a eventos nacionales e internacionales**.



Les ayudamos en su búsqueda de financiación, organizando reuniones con inversores y publishers de todo el mundo, o seguimos prestando servicios de mentoring a los estudios o dando ayudas de hasta 10.000 euros a proyectos innovadores en mecánicas de videojuegos, de donde han salido algunos juegos muy interesantes.

En la parte creativa, no puedo estar más orgulloso de mis compañeros de industria. Hemos tenido un año de grandes lanzamientos, y aunque algunos no hayan tenido el recorrido esperado, el nivel de acabado y detalle es motivo de gran satisfacción.

Sé que es una sensación frustrante, realizar grandes títulos ya no garantiza el éxito, pero siguiendo esta línea de trabajo, la recompensa llegará. Desde AEVI, **queremos fomentar que los desarrolladores cuenten con las mejores herramientas y experiencias desde el principio de sus carreras.**

Por otro lado, desde el mentoring que realizamos a estudios, siempre mencionamos que es importante entender que debemos crear juegos más ‘éticos’. Tenemos que pensar en la salud mental tanto propia como la del equipo, y velar por la conciliación familiar

Hacer juegos nos apasiona, pero debemos recordar que no todo es trabajar.

La creación de videojuegos es una carrera de fondo, son muchos kilómetros corriendo y es importante tener la cabeza despejada y ser felices.

La industria y consumidores, debemos tener más paciencia y no exigir plazos difíciles de lograr.

No tengo líneas suficientes para felicitar a todos los estudios que están desarrollando juegos o que ya han publicado... juegos que por una cosa u otra, tienen un punto diferenciador

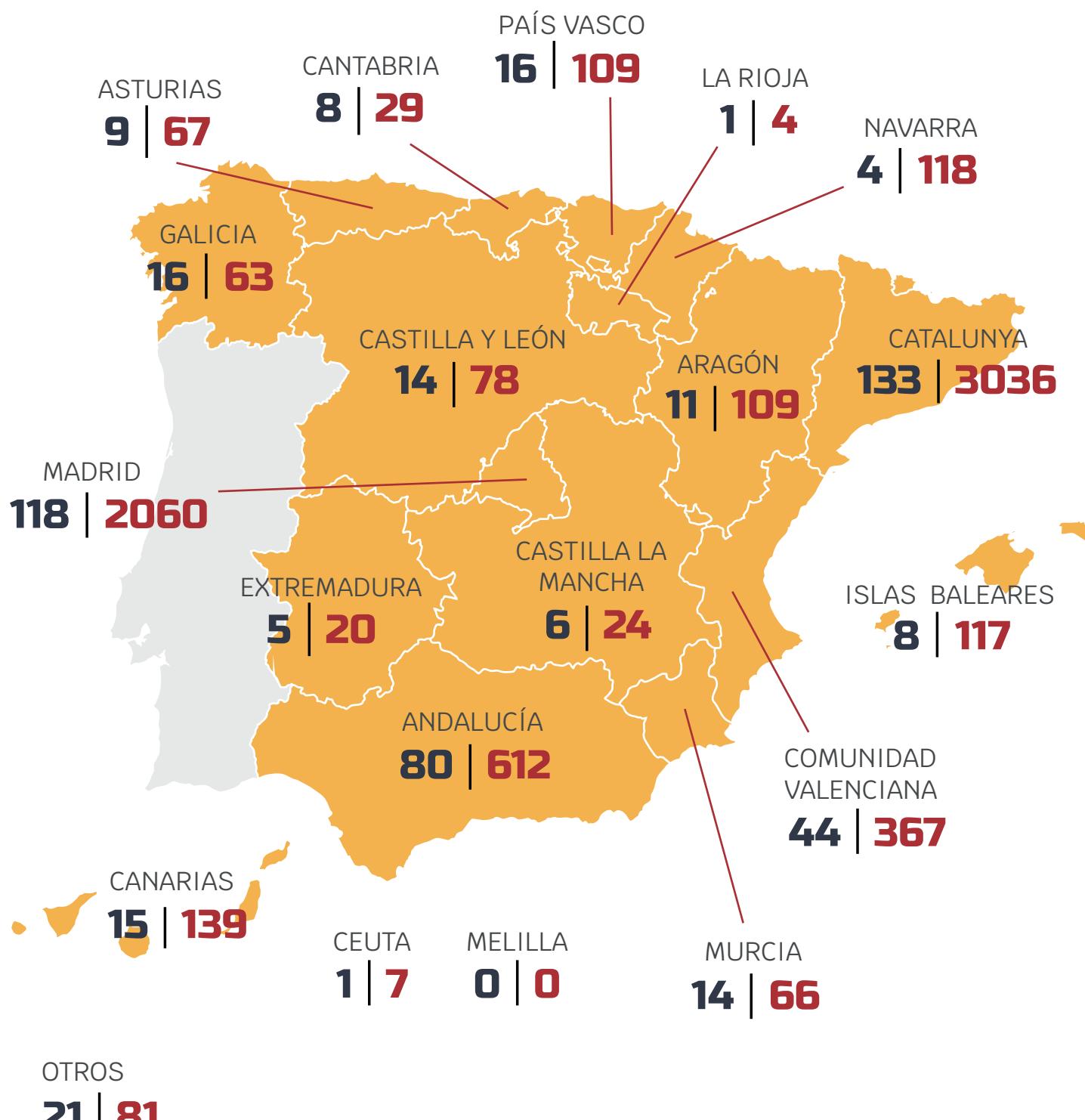
que les hacen destacar. Mi orgullo y respeto a todos estos juegos publicados en el 2023. Primeros proyectos, proyectos universitarios, estudios veteranos de la industria, de encargos, gratuitos, de pago, juegos de jams, experimentales, de autor, de masas... TODOS.

Y por supuesto, felicitar a compañeros, compañeras y compañeres de esta industria cada vez más diversa (aunque todavía no suficiente) porque gracias a esto, tenemos una variedad inimaginable de mundos que hace una década sería impensable.

Me gustaría terminar estas líneas con un deseo: **A pesar de la ambigüedad que pueda generar un nuevo año, como el 2024, esperamos que lleguen nuevas inversiones y proyectos para pequeños y grandes estudios.** Deseamos celebrar un año de grandes lanzamientos. Por nuestra parte, en AEVI, nos esforzaremos al máximo para conectar y ayudar a todas las empresas que lo necesiten

GRACIAS y ánimo.

ESTUDIOS DE DESARROLLO EN ESPAÑA



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

A finales de 2023, 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 8 millones de euros, a la promoción del sector del videojuego, del pócast y otras formas de creación digital, correspondientes a 2024, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

Se trata de la tercera edición de esta línea de ayudas, que tiene por objeto el apoyo al ecosistema del videojuego, del pócast 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.

JORNADAS DE POLÍTICAS EUROPEAS SOBRE EL VIDEOJUEGO Y ENTORNOS VIRTUALES

AEVI colaboró, en el marco de la Presidencia española del Consejo de la Unión Europea, con la Subdirección General de Promoción de Industrias Culturales en la organización, a mediados del mes de julio, de las Jornadas de políticas europeas en torno al videojuego y entornos virtuales en Tenerife.

Se trata de un encuentro internacional para el intercambio de ideas, la presentación de proyectos y buenas prácticas, la capacitación y la creación de redes profesionales del sector del videojuego y de los mundos virtuales.

A este respecto, cabe destacar que la Comisión ha liderado desde este año una serie de talleres, organizados por el consorcio Ecorys Europe, bajo el título Understanding the value of a European Video Games Society, cuyas conclusiones e informe se presentaron en estas jornadas. Asimismo, el 10 de noviembre, el Parlamento Europeo aprobó una resolución sobre el deporte electrónico y los videojuegos, dirigida a

la Comisión y los Estados miembros, en la que anima a la formulación de una estrategia común sobre los retos y oportunidades de la industria.



Jornadas de políticas europeas sobre el videojuego y entornos virtuales

VIDEOJUEGOS EN EL DEPÓSITO LEGAL DE LA BIBLIOTECA NACIONAL

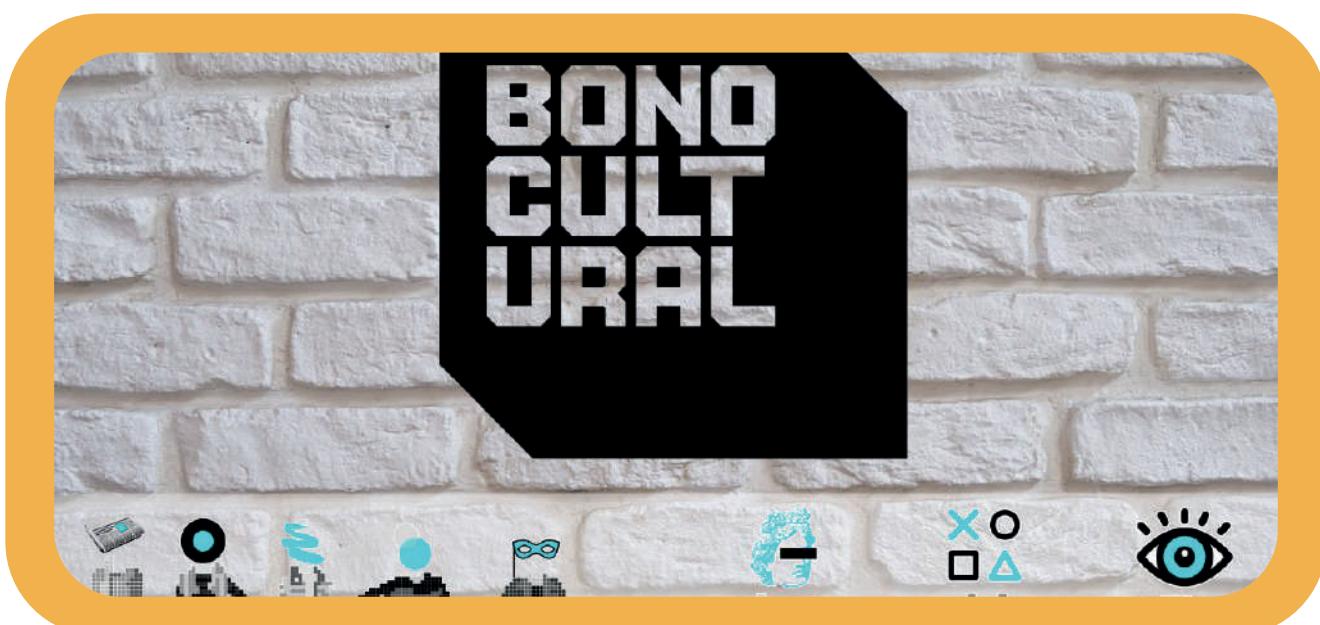
Desde principios de 2023 el Depósito Legal de la Biblioteca Nacional incluye a los videojuegos en la tipología de creaciones culturales. AEVI y sus miembros se reunieron en varias ocasiones con representantes de la Biblioteca para facilitar esta iniciativa, que sirve para consolidar la consideración de la industria cultural y creativa del videojuego.



VIDEOJUEGOS EN EL BONO CULTURAL JOVEN

El Bono Cultural Joven fue lanzado el año pasado como un intento de acercar a los jóvenes a la cultura y se ha renovado en 2023 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.



INCENTIVOS FISCALES

Informe sobre el impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos



La Asociación Española de Videojuegos (**AEVI**) junto a **DEV** (Desarrollo Español de Videojuegos), colaboraron en **el informe sobre el impacto de la aplicación de sistemas de incentivos fiscales para la inversión, el crecimiento empresarial y el empleo en la industria productora de videojuegos**, realizado por la Universidad Carlos III de Madrid, bajo la dirección del profesor Julio Cerviño.

Se trata de un análisis del impacto potencial estimado que tendría la armonización de medidas de deducciones e incentivos fiscales, en caso de aplicarse a la producción de videojuegos como parte del sector cultural. Las dos asociaciones piden **modificar el artículo 36 y 39 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades** con el objeto de que la industria del videojuego cuente con los incentivos fiscales para la producción y la captación de proyectos

internacionales, tal como ya recibe la industria audiovisual, las artes escénicas, y la música en vivo.

La aplicación de deducciones fiscales a la inversión tendría una influencia positiva en la consolidación y crecimiento de las empresas productoras de videojuegos en España:

- Se esperaría un crecimiento en facturación en 2028 que multiplicaría casi por 4 la cifra de 2022. Lo que supondría superar los 5.500 millones de euros en 2028.
- El empleo se multiplicaría por 2,3 en ocho años, superando los 23.000 empleos para el 2030.

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

Todos estos incentivos supondrían un **impulso a la captación de nuevos proyectos y en inversión de capital, tanto nacional e internacional, que el estudio cuantifica en un 80%**.

A estos resultados cuantitativos **habría que sumar las externalidades** en términos de cap-

tación y retención de talento, así como el impacto en el desarrollo de una infraestructura y un ecosistema de soporte al sector (programas educativos, laboratorios, clústeres de desarrollo, nuevos programas de I+D+i), además de una influencia positiva en la supervivencia, consolidación y crecimiento de las empresas.

En el caso español, encontramos incentivos fiscales en diversos sectores como el audiovisual, con resultados muy positivos en cuanto a inversión de capital, producción y empleo. Asimismo, se trata de un marco fiscal que ya está establecido en varios países de nuestro entorno. A pesar del apoyo de los últimos años, **el sector del videojuego reclama medidas para impulsar definitivamente el sector del videojuego en nuestro país**.



Estudio completo



Infografía

6/

ESPORTS



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

AEVI reúne a los pilares fundamentales de la industria 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 observado en la última edición del Anuario, **el sector de los esports experimentó una notable recuperación de ingresos en 2022**, tras verse significativamente impactado por la pandemia de COVID-19. Esta recuperación se atribuyó principalmente al **regreso de los eventos presenciales, la emergencia de nuevos participantes en el mercado, y un incremento en el patrocinio y la publicidad**. ¿Ha persistido esta tendencia?

El informe “Entertainment and Media Outlook 2023–2027” de PwC proyectó para España ingresos de 36 millones de euros en esports para 2022, anticipando un aumento del casi 12% para 2023, alcanzando los 42 millones de euros. Esta cifra atenúa la preocupación generada por el denominado “esports winter” en el país.



ESPAÑA FRENTE AL “ESPORTS WINTER”

Aunque el “esports winter” es un fenómeno de alcance global que no ha dejado indemne a España, su impacto en el país ha sido relativamente moderado. **Este término hace referencia a un ajuste de mercado en el sector de los esports, caracterizado por reducciones de personal, disminución de inversiones, y una revaloración de las entidades del esports, incluyendo organizadores de torneos y equipos.**

Este escenario ha llevado a una transición hacia modelos de negocio más resilientes y diversificados. Entre las respuestas a esta situación, se incluye la expansión internacional y las fusiones, y la exploración de nuevas formas de monetización directa de los aficionados. 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”, diversos líderes del sector en 2023 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. **Aspectos como la diversificación de ingresos, las fusiones y la expansión internacional han sido señalados como claves para el éxito durante este periodo.**

El año 2023 marcó la entrada de KOI, el equipo de Ibai Llanos, y de Team Heretics en la League of Legends EMEA Championship y en el VALORANT Champions Tour. KOI participó en el VCT de forma independiente, mientras que en la LEC colaboraron con la organización estadounidense Rogue, una unión que se disolvería antes de finalizar el año, anticipando una fusión con Overactive Media en 2024. Por otro lado, Heretics anunció su expansión a Estados Unidos en colaboración con la organización estadounidense Misfits para competir en la Call of Duty League. En 2023 también vimos como el equipo malagueño Giants se fusionaba con el equipo británico Excel para formar Giantx.

Estos movimientos evidencian una **tendencia hacia la consolidación de equipos y la creación de alianzas estratégicas**, fortaleciendo la competición y el desarrollo de talento tanto a nivel local como internacional.

La capacidad de adaptación será crucial

En resumen, aunque el “esports winter” ha presentado desafíos importantes para la industria global de esports, incluida España, también ha brindado oportunidades para la innovación y un crecimiento sostenible, impulsando a las organizaciones a adaptarse y a explorar nuevas formas de colaboración y desarrollo de negocio. La capacidad de adaptarse y encontrar soluciones creativas será crucial para superar este periodo y prepararse para el futuro de los esports. Sin embargo, no hay que olvidar que los esports todavía se encuentran en una fase temprana de desarrollo a nivel mundial. Por ello, es

extraordinariamente importante promover las condiciones que permitan su crecimiento y maduración.

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.

77

**EL VIDEOJUEGO
EN EL MUNDO**

EL VIDEOJUEGO EN EL MUNDO: CASOS DE ÉXITO

Desde el año 2021, AEVI muestra las medidas que han adoptado los gobiernos de distintos países para impulsar el sector del videojuego. Así en 2022 explicamos lo esfuerzos de Alemania, Reino Unido y Canadá. En esta edición explicamos los casos de Polonia y Australia.



**Dra. Dominika
Urbańska-Galanciak**
*Directora General de la Asociación
de Videojuegos de Polonia,
SPiDOR*

Situación actual de la industria de los videojuegos en Polonia

La situación actual de la industria de los videojuegos en Polonia muestra un crecimiento continuo y prometedor. A pesar de la falta de investigaciones exhaustivas sobre el mercado de los videojuegos en el país, los datos disponibles indican que la industria está en buen estado. Según el informe de PWC, los ingresos totales de los videojuegos y los esports en Polonia en 2022 estuvieron ligeramente por debajo de los 3,81 mil millones PLN, con un crecimiento interanual del 5,1% y pronósticos prometedores hasta 2027.

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

La industria emplea a 15,290 personas, un aumento del 16% en comparación con el año anterior. Es importante destacar que el crecimiento del empleo se mantiene, ya que en el año anterior había sido del 24%. Solo en el Reino Unido y Francia hay más talento en el sector de los videojuegos. El valor del mercado también está creciendo y, lo más importante, es un crecimiento constante y a largo plazo, ya que, según la Agencia Polaca de Desarrollo Empresarial, los ingresos totales de la industria han aumentado un 250% en los últimos 5 años.

Quiero enfatizar que la industria polaca ha sido fuertemente influenciada por factores externos. Estamos después de dos años de desarrollo muy dinámico causado por la pandemia y la transición a un modelo de trabajo remoto. Al mismo tiempo, desde el inicio de la agresión rusa contra Ucrania, el sector ha estado apoyando tanto a refugiados como a especialistas que llegaron a Polonia. Vale la pena destacar que muchos extranjeros han encontrado trabajo en el sector de los videojuegos polaco. Se estima que su número es de 2,200 personas, lo que constituye el 14.5% de todos los empleados.

Además, según la Agencia Polaca de Inversiones y Comercio, la industria polaca de videojuegos, en términos de valor, ha exportado más juegos de los que ha importado, lo que pocos países han logrado y que convierte a los juegos en un importante producto de exportación polaco. También se estima que el 96% de los ingresos de los juegos lanzados por estudios polacos provienen de las exportaciones.

Programas de apoyo público

La principal razón del crecimiento de la industria de los videojuegos en Polonia en los últimos años radica, en mi opinión, en la educación. Creo firmemente que en Polonia tenemos muchos creadores bien educados, trabajadores y muy talentosos. El sector creativo se desarrolla dinámicamente solo cuando tiene una base sólida en la educación de los jóvenes. Aunque los datos proporcionados por diversas instituciones son divergentes, vale la pena mencionar que durante la última década, la oferta educativa para desarrolladores de juegos ha aumentado, lo que contribuye al gran desarrollo de la industria de los videojuegos. Tenemos 65 campos de estudio en 52 universidades, de las cuales 29 son privadas y 23 son universidades públicas. La

gran mayoría está estrechamente relacionada con la programación (26 campos), pero el resto se refiere al diseño de juegos, narrativa, UX / UR, arte de juegos o composición de bandas sonoras.

Observo que los sectores creativos se están desarrollando rápidamente en países con sólido apoyo público. **En Polonia, hay varios programas pequeños dirigidos a la industria de los videojuegos, como el Programa de Promoción Sectorial, que se ha extendido hasta 2029 y será implementado por el Ministerio de Desarrollo y Tecnología y la Agencia Polaca de Desarrollo Empresarial. Bajo este programa, los desarrolladores de juegos reciben apoyo para organizar stands en las ferias comerciales más grandes y eventos de la industria.** Esto significa que los estudios que ya tienen un producto en fase de presentación pueden beneficiarse de este tipo de ayuda. En la etapa inicial de creación, por lo tanto, deben buscar recursos de manera diferente, y aquí es donde probablemente entran en juego varios tipos de propuestas de inversión. Vale la pena enfatizar que hay aproximadamente 90 entidades listadas en la Bolsa de Varsovia, incluidas 21 en el piso principal. Muchos de ellos apoyan a entidades más pequeñas dentro de su grupo de capital.

Sobre la llegada de inversores internacionales en la industria de los videojuegos a Polonia, hemos estado observando varios ejemplos de fusiones y adquisiciones en el mercado de videojuegos durante años. Algunos considero que son innovadores para la industria, un ejemplo emblemático de los cuales es la inversión de Microsoft en Mojang, que resultó en el desarrollo extremadamente dinámico del Minecraft Edu. Nuestra asociación apoya con entusiasmo todas las iniciativas relacionadas con el uso de juegos en la educación.

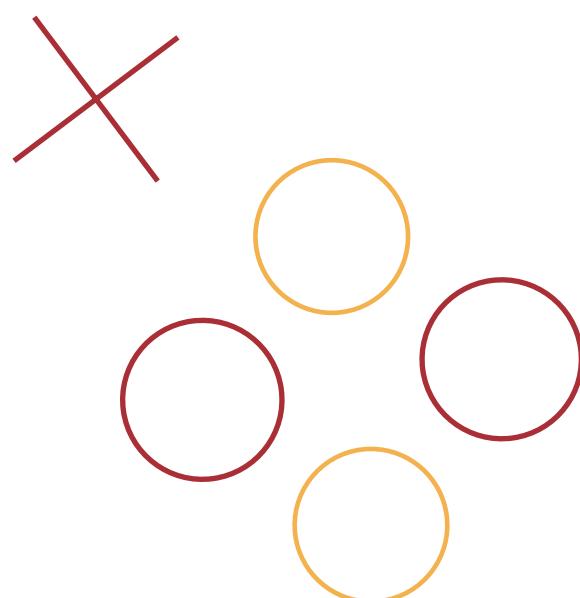
Lo crucial para el estudio en atraer a un inversor es la capacidad de mantener la libertad creativa y desarrollar la propiedad intelectual previamente desarrollada. Cuando hablamos de PI única, vale la pena mencionar un instrumento financiero interesante que se puede utilizar en la etapa inicial del diseño de juegos. **Se trata del alivio de la Caja de PI (también conocido como Caja de Innovación o Caja de Patentes). Se introdujo en 2019 y está dirigido a todos los empresarios que realizan actividades de I+D. Involucra la tributación preferencial de los ingresos (5%) de los derechos de PI que están sujetos a protección legal.**

Cuando me preguntan si este modelo se puede extrapolar a otros países del mundo, como por ejemplo, España, recomiendo encarecidamente echar un vistazo a la oferta educativa polaca dirigida a jóvenes talentos. **La estrecha cooperación del sector de los videojuegos con las instituciones educativas ciertamente puede contribuir al desarrollo de la industria en otros países.** En Polonia, ejemplos de estos proyectos incluyen campamentos de verano como Tierra Prometida, talleres - como la Academia de Dragones Digitales, competiciones - por ejemplo, la Competición de Desarrollo de Juegos en Equipo y programas de becas - Chicas en los Juegos. Estos son solo algunos ejemplos de acciones que podemos tomar como industria para apoyar eficazmente su crecimiento e inspirar a los jóvenes a trabajar en el sector. Nuestro papel como asociaciones industriales también es alentar

a los responsables políticos a implementar un marco legal simple y transparente que facilite el establecimiento y desarrollo de startups y empresas tanto pequeñas como grandes.

El rol que juega el gobierno polaco en el desarrollo futuro de la industria

Los últimos 3 años han sido un período muy difícil para todos los empresarios polacos: pandemia, falta de apoyo público suficiente, y al mismo tiempo, el aumento de la inflación y los altos costos laborales. Estas no fueron circunstancias favorables para el desarrollo, especialmente para las entidades más pequeñas, que constituyen más de la mitad del desarrollo de juegos polacos. El nuevo gobierno ya está introduciendo cambios importantes en los modelos de apoyo empresarial, a pesar de que asumió el cargo hace tres meses. Es demasiado pronto para evaluar los cambios propuestos. Sin embargo, estoy convencida de que los sectores creativos, las innovaciones y las nuevas tecnologías serán respaldados por el gobierno actual.



Ron Curry
**CEO, Interactive Games
& Entertainment
Association AUS/NZ**



Situación actual de la industria de los videojuegos en Australia

La industria de videojuegos de Australia está experimentando un crecimiento constante, con más de \$345 millones generados en el año fiscal 2023 y un saludable crecimiento medio del 22.69% en los últimos 3 años. La industria australiana continúa produciendo IP original aclamada por la crítica que arrasa cada año en todo el mundo. Algunos ejemplos de éxitos anteriores son:

2023 “Stray Gods” recibe una nominación al Grammy.

2022 “Cult of the Lamb” vende 1 millón de unidades en la semana de lanzamiento.

2021 “Unpacking” gana 2 premios BAFTA.

2020 “Untitled Goose Game” gana el premio al Juego del Año en los Premios DICE.

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

La industria de videojuegos de Australia no solo aporta valor a la economía australiana a través de los ingresos generados, sino que también crea cada vez más oportunidades de empleo a tiempo completo cada año (un crecimiento del 17% en el último año fiscal). Los equipos de desarrollo en Australia crean IP original convincente (el 89% de los estudios actualmente trabajan en IP que poseen) que es disfrutada en todo el mundo (el 87% de los ingresos provienen de fuera de Australia).

Este impulso por productos originales contribuye a la identidad de exportación australiana al proporcionar innovación tecnológica (como WiFi) que el mundo puede disfrutar y contribuye directamente a la economía con el sector tecnológico australiano aportando \$167 mil millones al PIB australiano.

En cuanto a las ventajas de inversión, ¡nunca ha habido un mejor momento para invertir en la industria de videojuegos de Australia! Con la reciente introducción (junio de 2023) del Crédito Fiscal para Juegos Digitales (DGTO) del gobierno federal australiano, así como los incentivos para juegos digitales introducidos por muchos gobiernos estatales. **Los estudios de desarrollo de juegos australianos pueden deducir hasta el 45% de sus costos clave de desarrollo.** Esto representa una ventaja económica significativa no solo para los equipos de desarrollo que trabajan en IP original, sino también para los estudios más grandes que buscan crear una estrategia de ciclo de producción de co-desarrollo inmensamente eficiente utilizando las habilidades de los desarrolladores australianos mientras el resto de su equipo duerme.

Incentivos fiscales, fondos de ayuda y programas de apoyo público

La industria de videojuegos de Australia está experimentando un período de crecimiento próspero y constante, a pesar de las recientes inestabilidades económicas globales en la industria del entretenimiento. Este crecimiento ha sido ampliamente respaldado por una variedad de medidas de apoyo del gobierno estatal y federal. Las oportunidades de inversión directa tanto para estudios de desarrollo establecidos como emergentes, junto con la oportunidad de una escalabilidad sostenible desbloqueada a través del DGTO, crean una receta única para el éxito.

Este crecimiento está respaldado y fomentado por una cultura de comunidad entre los desarrolladores, quienes comparten conocimientos y contactos a través de eventos importantes centrados en el desarrollo, como Games Connect Asia Pacific.

El impulso de estas medidas ha tenido un impacto positivo en el sector, generando confianza y permitiendo que los estudios emprendan nuevos proyectos y expandan sus operaciones. Los últimos datos reflejan que el 51% de los estudios tienen la intención de aprovechar las ventajas económicas proporcionadas por el DGTO, y las agencias de pantalla, en promedio, han visto que sus diversos programas de apoyo generan un retorno de inversión de más de 10 veces el monto inicial.

En cuanto a la llegada de inversiones internacionales, en los últimos años, ha habido una serie de grandes inversiones internacionales realizadas en la industria de videojuegos australiana a través de adquisiciones, y es poco probable que se desacelere a medida que el co-desarrollo se vuelve más común en el nuevo estilo de vida de trabajo remoto. Algunos ejemplos de adquisiciones e inversiones clave son:

2023 Supercell invierte en Ultimate Studio.

2022 Keywords se expande por Australia.

2021 Nacon adquiere Big Ant por 35 millones de euros.

2020 mod.io recauda 4 millones de dólares en financiación inicial, luego 26 millones de dólares en financiación de la Serie A.

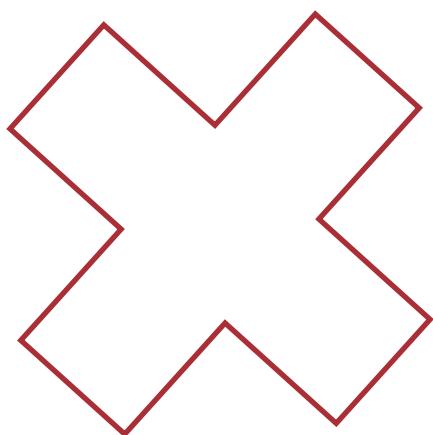
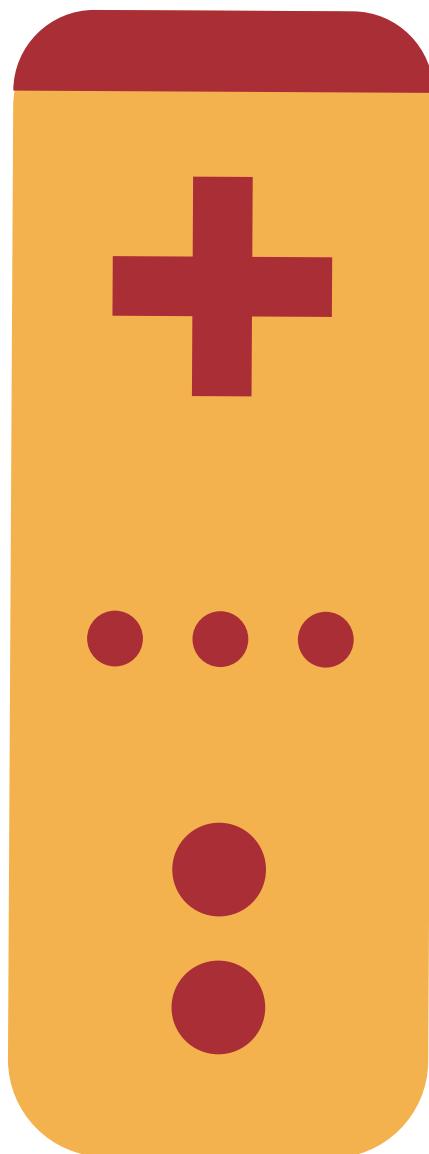
2019 Sledgehammer Games establece oficina en Melbourne.

Esto, combinado con el apoyo de las agencias de pantalla y sus programas de desarrollo e inversión, crea un ecosistema único que apoya el crecimiento de estudios de desarrollo emergentes y establecidos.

Sobre la extrapolación de estas medidas a otro país del mundo, podemos decir que mientras exista una comunidad que se apoye mutuamente, partes interesadas gubernamentales que comprendan y empaticen con la industria, y un organismo comercial que pueda establecer la visión de lo que la industria puede lograr, entonces no hay razón por la cual otros países no puedan replicar este modelo.

El rol que juega el gobierno australiano en el desarrollo futuro de la industria

El gobierno ha desempeñado un papel instrumental en el crecimiento de la industria. A través del apoyo continuo a la industria y la contratación de oficiales apasionados y experimentados de las agencias de pantalla, el gobierno podrá desarrollar aún más la industria de los videojuegos en Australia.



8/



COLABORADORES: INSTITUCIONES

AMETIC: Asociación representante del sector de la industria digital en España

La anualidad de 2023 ha sido especialmente significativa para AMETIC, ya que hemos tenido el placer de cumplir 50 años como representantes del sector de la industria digital en España promoviendo el desarrollo del ámbito digital en beneficio de la sociedad. En esta aventura nos agrada profundamente poder contar con AEVI para trabajar conjuntamente como socios constructivos en los frentes que constituyen la misión de nuestra Asociación, esto es, facilitar el progreso y la adopción de las tecnologías digitales, fortaleciendo la industria digital de nuestro país y asegurando para nuestro sector y nuestros profesionales un papel relevante como actores destacados de la sociedad.

El 2024 será otro año vibrante para el mundo digital, en el que deberemos abordar juntos grandes retos como la protección de los menores en el ámbito digital. En este último ámbito AEVI tiene mucho que ofrecer, ya que la industria de los videojuegos tiene una amplia experiencia aplicando medidas de protección a los menores para que no accedan a contenido no lícito. Siendo un fiel reflejo de como AMETIC y sus empresas asociadas están firmemente comprometidas en defender la privacidad y la protección de los menores.



AUTOCONTROL: Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial

La Asociación Española del Videojuego, AEVI, mantuvo durante el año 2023 su apuesta por la autorregulación publicitaria del sector, continuando ligada a AUTOCONTROL, Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial, mediante su condición de entidad adherida, además de ser promotora de las Directrices sobre las Buenas Prácticas en la Publicidad de Productos de Software Interactivo, código de conducta cuya aplicación está encomendada a también a Autocontrol. Dichas directrices establecen una serie de obligaciones y prohibiciones adicionales a las obligaciones legales existentes.

En el marco de su actividad, Autocontrol revisó 33.620 proyectos de anuncios remitidos por anunciantes, agencias y medios, antes de su difusión, para verificar su adecuación a la normativa legal y deontológica aplicable. A estas revisiones de campañas, a través de la herramienta de Copy Advice®, se suman las más de 5.100 consultas legales y deontológicas atendidas en materia publicitaria. De manera específica, se solicitó la revisión previa de 235 campañas publicitarias de videojuegos antes de su difusión. El pasado año no se recibió

ninguna reclamación sobre publicidad de este sector, lo que evidencia el compromiso de responsabilidad de esta industria.

Además, tanto AEVI como muchas de sus empresas asociadas, se encuentran adheridas al “Código de Conducta el uso de influencers en la publicidad”, sumándose a las cerca de 1.000 entidades adheridas en este momento. Este Código se ha convertido en un referente a la hora de identificar correctamente las comunicaciones comerciales realizadas por influencers.

La autorregulación publicitaria se ha visto reforzada en el último año, entre otros, gracias a la firma del nuevo “Convenio para el fomento de la corregulación sobre comunicaciones comerciales en servicios de comunicación audiovisual” suscrito entre la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC), autoridad audiovisual con competencias de control y sanción a televisiones, radios, plataformas de intercambio de videos y vloggers, y AUTOCONTROL.



9/

USO RESPONSABLE

THE GOOD GAMER

The Good Gamer es una iniciativa que nace en 2018 para reivindicar los valores positivos de los videojuegos. Tiene como objetivo colaborar con las administraciones, comunidades educativas y sanitarias, padres y madres para fomentar el uso responsable de los videojuegos y dar difusión de sus aplicaciones en todo tipo de ámbitos en nuestra sociedad: entretenimiento, educación, salud...

Una guía para conocer todo el universo de los videojuegos, que ayuda a crear entornos seguros y saludables, donde desde los más peque-



TGG España



TGG Catalunya

ños hasta los más mayores pueden disfrutar de los videojuegos en todo su esplendor. Con esta plataforma se busca crear diferentes iniciativas de consumo responsable en el videojuego, suministrando información transparente y subrayando el aporte del sector a la sociedad. El videojuego contribuye decisivamente al desarrollo tecnológico, fomentando la creatividad, generando miles de puestos de trabajo y suponiendo un gran instrumento elemental en la nueva revolución sanitaria, cultural y educativa.

UNA INDUSTRIA RESPONSABLE

Es la propia industria la que está facilitando herramientas a la sociedad para asegurar el uso responsable de los videojuegos. Desde el comienzo, The Good Gamer ha querido ponerlas al servicio de los padres, madres y tutores, profesores, médicos e instituciones para explicarlas correctamente a través de la plataforma y crear pedagogía a diario para que se utilicen. Son herramientas disponibles para todo el mundo y muy importantes para conseguir el uso responsable de nuestros hijos e hijas en el momento de jugar.

La educación en temas digitales también es responsabilidad de los padres, y la mejor manera es establecer límites junto a los pequeños de la casa. Así lo explica la campaña de The Good Gamer: "Toma el mando. Tú pones los límites" celebrando el Día de Internet Segura, donde anima a los padres a seguir las

recomendaciones de uso responsable como las medidas de control parental y las etiquetas PEGI.



Campaña Día de Internet Segura



CONTROL PARENTAL

The Good Gamer nace también como una guía para las familias, un recurso al cual acudir cuando surgen dudas sobre los posibles efectos de los videojuegos en su educación y/o comportamiento. En este sentido, se ha tratado de hacer llegar la relevancia del control parental para adentrarse de la mano de pequeños y mayores al interesante universo de los videojuegos. Todas las videoconsolas, dispositivos de mano y sistemas operativos Google Play (Android) e iOS (iPhone e iPad) están equipados con sistemas de control parental, lo que permite a los padres proteger la privacidad de sus hijos y la seguridad en línea de acuerdo con diversos parámetros. Estas herramientas de control nos permiten:



Limitar el acceso a internet.



Controlar el tiempo de juego de nuestros hijos e hijas.



Vigilar las comunicaciones on-line y el intercambio de datos con otros usuarios.



Seleccionar a qué videojuego pueden jugar nuestros hijos, según las clasificaciones por edad PEGI.



Desactivar cualquier posibilidad de realizar compras. Muchas plataformas también tienen configurada por defecto la opción de “gasto cero” para las cuentas de menores.

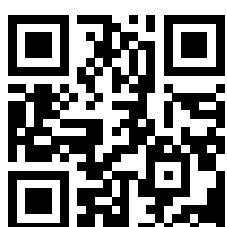
PEGI



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 ícono 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.

PEGI EN 2024



Desde abril de 2024, tras una actualización del Código de conducta de PEGI, PEGI verificará una serie de estándares mínimos con respecto a la seguridad del videojuego en línea y la monetización.

Dirk Bosmans
Director General de PEGI

El año pasado, el sistema PEGI alcanzó un hito importante cuando celebró su vigésimo aniversario. Aprovechamos la oportunidad para recordar **dos décadas de protección de menores a través de la clasificación por edades para los videojuegos, pero también para vislumbrar el futuro**. Ha sido todo un desafío presentar a PEGI como una fuerza estable en un entorno que cambia rápidamente, pero con la ayuda de una amplia red y la experiencia adecuada, logramos garantizar que PEGI siguiera siendo un punto de referencia en los asuntos sobre la protección de menores en los videojuegos.

Este no es un momento para dormirnos en los laureles, porque no hay señales de que los rápidos desarrollos en la industria de los videojuegos estén a punto de desacelerarse. Contemplar nuestro papel y evaluar nuestro impacto sigue siendo una condición fundamental para garantizar que soluciones como los sistemas de clasificación PEGI puedan cumplir su función para todas las partes interesadas: los consumidores, las empresas de videojuegos y los gobiernos.

2024 traerá más de la misma estabilidad para el sistema de clasificación por edades: PEGI

continúa discutiendo y adaptando los criterios subyacentes que definen los consejos de edad que proporciona, en estrecha colaboración con el Grupo de Expertos de PEGI, que está compuesto por académicos y especialistas en los campos de los medios de comunicación, la psicología, el derecho y la clasificación por edades. Asesoran a PEGI teniendo en cuenta los avances tecnológicos y relacionados con el contenido, así como su impacto potencial en la clasificación por edades.

También **hay novedades este año: desde abril de 2024, tras una actualización del Código de conducta de PEGI, PEGI verificará una serie de estándares mínimos con respecto a la seguridad del videojuego en línea y la monetización**. Estos no afectarán a las clasificaciones de edad de los videojuegos, pero las empresas que hayan firmado el Código de Conducta tendrán que demostrar que existen salvaguardas para recibir una licencia de clasificación de edad por parte de PEGI: si un juego contiene compras dentro del juego o pagos en artículos aleatorios (es decir, cajas de botín), el editor tendrá que demostrar a PEGI que proporciona la transparencia necesaria a

los consumidores (por ejemplo, mostrando las probabilidades de recibir artículos aleatorios). Si un juego tiene un entorno en línea, PEGI espera que las empresas tengan estándares comunitarios que ayuden a proteger a los jugadores contra comportamientos ilegales o dañinos por parte de otros jugadores.

El contexto en el que jóvenes y mayores disfrutan de los videojuegos se ha vuelto más importante. Nos hemos vuelto más conscientes del bienestar general de los jugadores y de su comportamiento cuando juegan, en parte porque ahora existe un consenso bastante generalizado de que los videojuegos pueden ser una fuerza positiva si se implementan las salvaguardias y características de accesibilidad necesarias. Además de eso, los padres siguen queriendo estar informados sobre el contenido de los videojuegos: PEGI se asegurará de que aún puedan saber qué contenido se puede encontrar en un juego antes de tomar una decisión sobre qué juego comprar. Pueden encontrar esta información en el embalaje del juego, en las tiendas digitales, en el sitio web de PEGI o a través de la aplicación PEGI.

En última instancia, es importante que los **padres mantengan una conversación continua si quieren sentirse cómodos con que sus hijos tengan los videojuegos como pasatiempo**. La forma ideal de hacerlo es jugando juntos. Cuando se le pregunta, el niño estará más que feliz de desempeñar el papel de experto explicándole a sus padres por qué un juego en particular es tan atractivo y entretenido. Jugar juntos también brinda a los padres una oportunidad fácil de dialogar sobre algunas reglas. Esas reglas pueden ser sobre la cantidad de tiempo jugado, un límite de edad PEGI, el nivel de interacción en línea, el comportamiento general hacia otros jugadores o la capacidad de gastar dinero en un juego.

Las plataformas de videojuegos responsables proporcionan herramientas accesibles de control parental para monitorearlo y gestionarlo.



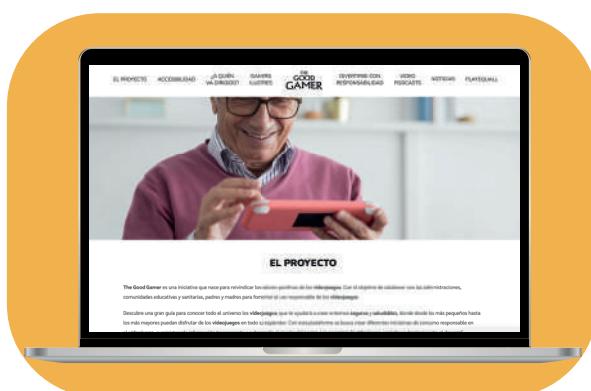
HITOS 2023

En The Good Gamer seguimos trabajando para ofrecer un contenido actual y diverso para que los usuarios puedan conocer información sobre el uso responsable, 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 del proyecto. Aquí se puede encontrar toda la información necesaria relacionada con el proyecto y los contenidos informativos publicados en nuestra sección de noticias.

El usuario podrá conocer el objetivo principal de la iniciativa, a quién va dirigido (padres, profesores, médicos e instituciones), los artículos, infografías y contenidos audiovisuales publicados, además de información útil para el usuario para divertirse con responsabilidad.



REDES SOCIALES PROPIAS

Las redes sociales son el canal que nos ayuda a dar difusión de los contenidos de valor publicados en la web: artículos, infografías, vídeo podcasts y entrevistas. Además, se comparten contenidos informativos del día a día del sector del videojuego. Además de compartir el material audiovisual por las redes sociales y web de The Good Gamer, el proyecto también cuenta con un canal de Youtube propio.

Poco a poco hacemos crecer nuestra comunidad:



GAMERS ILUSTRES

Uno de los contenidos publicados en The Good Gamer son las entrevistas con personalidades conocidas a nivel nacional, de todos los ámbitos profesionales. Estos Gamers Ilustres comparten su experiencia con los videojuegos y hablan de su punto de vista sobre los beneficios que aportan a nuestra sociedad.

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

¡No te pierdas los últimos episodios!



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 del videojuego.

Un estilo visual para seguir explicando de la mejor forma los beneficios y aplicaciones de los videojuegos a los padres, profesores, instituciones y jugadores las aportaciones de los videojuegos.

Infografía
El valor del entretenimiento
en los videojuegos



VIDEO PODCASTS

Los vídeo podcasts buscan dar a conocer temas de interés relacionados con el sector de los videojuegos, sus aplicaciones en diferentes ámbitos, los beneficios que pueden aportar y su proceso de creación.

Este 2023 se han publicado nuevos contenidos, buscando una mejora y actualización en el formato para poder profundizar más en cada temática. Los nuevos capítulos, presentados por Lara Smirnova, se han podido grabar de forma presencial y en un entorno que permite ver las aplicaciones de lo tratado en primera persona.

No te pierdas los nuevos vídeo podcasts de The Good Gamer:

Videojuegos e inclusión

La accesibilidad es un tema latente en la industria del videojuego. Jugar es para todos, y cada vez se están desarrollando más videojuegos accesibles para todo tipo de público y necesidades. En este capítulo hablamos en profundidad sobre la inclusión y accesibilidad con algunos expertos: Kike García, responsable del proyecto Ga11y; Cristian Suárez, técnico de tecnologías accesibles en la Fundación ONCE; Javi Andrés, periodista especializado en videojuegos, María Uzquiano, responsable del proyecto PlayEquall; y Patricia Escabias, responsable de proyectos educativos en Letcraft Educación.

Videojuegos en la tercera edad

En este vídeo podcast hablamos sobre los beneficios de los videojuegos en las personas mayores: beneficios cognitivos y psicosociales. Expertos en videojuegos y salud nos dan su punto de vista: Iván Bonilla, psicólogo experto en gamificación, y Alejandro Morillas, fisioterapeuta y coordinador de nuevas tecnologías en Centros de Día Florencia. En la visita al centro para personas mayores, pudimos ver cómo los usuarios disfrutan jugando a videojuegos y su opinión sobre esta actividad.



Videojuegos
e inclusión



Videojuegos en
la tercera edad

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 un 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.

“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**.



10/

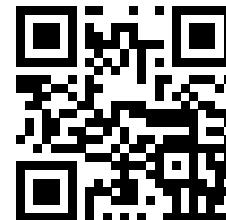
**ACCESIBILIDAD,
DIVERSIDAD
E IGUALDAD**

#PlayEquall

El sector del videojuego tiene como responsabilidad promocionar como condición indispensable en nuestra actividad los valores de la igualdad, la diversidad y la inclusión, con los que estamos firmemente comprometidos.

Con este objetivo nace PlayEquall, un proyecto de la Asociación Española de Videojuegos que centra su actividad en 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.

Todas las asociaciones y personas que quieran construir un sector más diverso en la dirección de la inclusión y la tolerancia, pueden firmar la iniciativa en la web de PlayEquall, comprometiéndose a:



Playequall

1

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 esta índole.

4

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

2

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.

5

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.

3

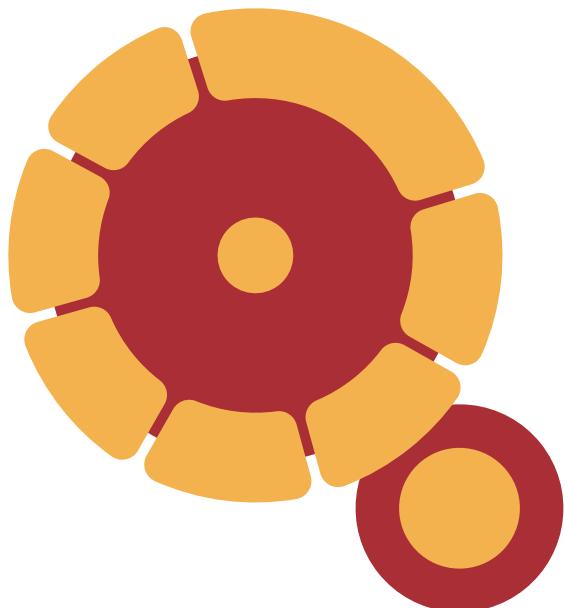
Acompañar los procesos de personal y adaptarlos donde sea necesario para desarrollar óptimamente el talento y las competencias en las empresas de videojuegos.

6

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.

Además de iniciativas de las asociaciones, en el blog de PlayEquall se publican contenidos informativos sobre accesibilidad en el sector, la presencia de mujeres en el ámbito laboral del videojuego; y busca ampliar los contenidos sobre los colectivos de personas LGBTIQ+ y personas mayores.

Los videojuegos son para todo el mundo, y así lo demuestra PlayEquall.



La accesibilidad en el sector de los videojuegos

En este artículo te explicamos cómo la industria del videojuego ha dado un gran paso hacia adelante en términos de accesibilidad.



Artículo "La accesibilidad en el sector de los videojuegos"

MADO 2023

PlayEquall tiene un compromiso social con la diversidad y este 2023 ha participado, junto a sus miembros, en la celebración del Día del Orgullo en Madrid. MADO2023 es una gran fiesta del Orgullo LGBTIQ+, un espacio para celebrar, debatir y mostrar la diversidad.

PlayEquall también ha organizado, junto al colectivo de desarrolladores de videojuegos LGBTIQ+ La Madriguera, «Bengala!: Una celebración del arte queer interactivo».

El evento celebrado el 4 de julio de 2023 a través del canal de Twitch de La Madriguera, estuvo enfocado en el trabajo de la gente queer y de identidades infrarrepresentadas de nuestro país. Es una oportunidad para dar visibilidad al propio trabajo del colectivo en la industria del videojuego.



Video “Bengala!”



LIBRO BLANCO DE 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 forma se cuenta con perfiles que hacen referencia a la visión limitada, percepción del color, audición, manipulación o fuerza limitada, y capacidad cognitiva.



“Queremos que esta publicación sea el documento de referencia para que los desarrolladores y los estudios de videojuegos que deseen hacer sus títulos más accesibles puedan resolver sus dudas sobre las medidas que benefician a las personas con discapacidad, así como que puedan acceder a instrucciones de cómo implementarlas desde el punto de vista técnico”, asegura José María Moreno, director general de AEVI.

Por su parte, José Luis Martínez Donoso, director general de Fundación ONCE, puso de manifiesto la necesidad de que “toda la industria del videojuego, que continúa creciendo año

tras año, sea consciente de que las personas con discapacidad tienen también derecho de poder disfrutar de esta actividad de ocio en las mismas condiciones que el resto de la sociedad”.

La publicación incluye una tabla de autoevaluación con las distintas medidas de accesibilidad para que cada uno de los desarrolladores pueda comprobar si su producto cumple o no con los criterios de cada perfil.

Actualmente se puede consultar toda la información en español e inglés; y próximamente estará disponible en más idiomas.



Consulta el Libro Blanco de Videojuegos Accesibles aquí:



Español



Inglés

11/

INVESTIGACIÓN

ESTUDIO SOBRE EL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS ENTRE LA POBLACIÓN ADULTA ESPAÑOLA Y EN FAMILIA ELABORADO POR SIGMA DOS



Estudio

Jugar a videojuegos se está convirtiendo en una actividad cada vez más familiar. Así se desprende del estudio realizado por Sigma Dos para la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) sobre los hábitos familiares y beneficios educativos y sociales de los videojuegos, donde **un 80% de los padres y madres afirman que suelen jugar con sus hijos**, y un 65% lo hacen varias veces al mes. Este dato demuestra el avance del videojuego como actividad de socialización familiar, ya que en 2015 solo el 36,2% de los padres jugaba con sus hijos a videojuegos. Además, **el juego en común sirve para estrechar los lazos familiares**. El 78% de los hogares donde juegan progenitores o hermanos mayores con los menores afirma que su relación es más estrecha.

El estudio también demuestra que los padres que juegan con sus hijos a videojuegos son los más responsables a la hora de cuidar el contenido al que acceden los menores. Un **80% de ellos consultan las etiquetas informativas** (códigos PEGI) que indican las características de los videojuegos antes de realizar una compra y son ellos mismos los que deciden a qué videojuegos jugarán sus hijos en un 62,5%.

Los datos de la investigación reflejan que la gran mayoría de jugadores (**80%**) **saben que los videojuegos y consolas tienen mecanismos de control parental** para asegurar que los menores acceden únicamente a contenido que

se adapta a sus edades. A pesar de ello, **solo el 39,5% usa estos métodos de control**, este dato asciende hasta 67% en el caso de jugadores con menores en el hogar lo que indica que se implican en el uso de las medidas que los desarrolladores de videojuegos y dispositivos ponen a su disposición para crear un entorno seguro de juego.

Otro de los aspectos más destacados es el tiempo de juego. Según el estudio de Sigma Dos, **el 55% de los videojugadores juega un máximo de una hora cada vez que juega** y tan solo un 13% de los encuestados juega más de dos horas seguidas.

Infografía
Videojuegos en familia

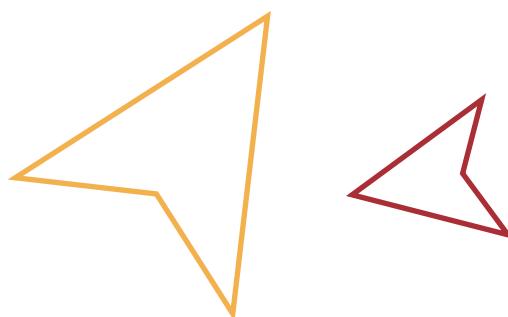
ESTUDIO POWER OF PLAY: COMPORTAMIENTOS E INTERESES DE LOS VIDEOJUGADORES



Estudio

AEVI lanza, en colaboración con otras asociaciones internacionales como The Entertainment Software Association of America (ESA) y Video Games Europe, el estudio Power of Play. El informe destaca los hallazgos de una encuesta realizada por AudienceNet a 1.134 jugadores activos españoles, 12.847 a nivel mundial, sobre los intereses y comportamientos de los jugadores de videojuegos. La encuesta reveló que, además de entretenimiento, los videojuegos brindan a nivel global una serie de beneficios sociales y emocionales. El documento incluye, también, las conclusiones de varios estudios académicos recientes que refuerzan los datos de dicha encuesta.

Divertirse es la razón principal por la que a nivel global las personas juegan a videojuegos (el 69% de los jugadores), pero los encuestados también señalaron otras razones, como entretenerse (63%) o para reducir el estrés (55%). En los 12 países en los que se ha realizado el estudio, el 71% de los encuestados afirmaron que jugar a videojuegos les ayuda a sentirse menos estresados. En España esa cifra asciende hasta el 75%, señalando también que los videojuegos les ayudan a sentirse menos ansiosos (el 66%) y menos aislados al conectarles con otras personas (el 56%).



Salud mental

El 74% de los encuestados en España, 64% a nivel global, opina que **los videojuegos les ofrecen una manera saludable de enfrentar los desafíos cotidianos**. Los jugadores también están de acuerdo en que los videojuegos brindan otros beneficios para la salud mental:

- El **80%** de los jugadores españoles creen que los videojuegos proporcionan **estimulación mental y alivio del estrés**.
- Estos datos superan a la media mundial del 75%.

El 60% de los jugadores de nuestro país considera que los videojuegos les ayudan a sentirse **más felices**.



Interconexión personal

Los videojuegos también proporcionan una plataforma para **construir comunidades** que de otra manera no sería posible físicamente:

- Más de dos tercios (el **67%**) de los jugadores globales están de acuerdo en que los videojuegos presentan a las personas a **nuevos amigos y nuevas relaciones**. Casi la mitad (el 42%) de los jugadores globales ha conocido a un buen amigo, cónyuge o pareja a través de los videojuegos
- **En España estas cifras aumentan, 72% de los jugadores españoles** opinan que los videojuegos **conectan a las personas** y un 56% han conocido a un amigo, cónyuge o pareja a través de ellos.

Mejora de las capacidades

Los jugadores también dicen haber adquirido **habilidades valiosas para la vida** aplicables fuera del mundo virtual de los videojuegos:

- **El 78% de los encuestados de España opinan que los videojuegos mejoran la creatividad** (73% a nivel global).
- En España, el 74% de los jugadores están de acuerdo en que los videojuegos desarrollan habilidades cognitivas, de igual manera que otro 74% cree que sirven para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo (69%, en ambos casos, a nivel global).
- **El 64% de los jugadores españoles** opinan que los videojuegos pueden mejorar las capacidades de **resolución de problemas, matemáticas, tecnología, ciencia e ingeniería**.

12/

REGULACIÓN DEL SECTOR Y RETOS LEGALES

DERECHO DE LOS VIDEOJUEGOS: ASPECTOS JURÍDICOS Y DE NEGOCIO

En 2023, la editorial Aranzadi publicó el primer tratado sobre el derecho de los videojuegos, titulado **“El Derecho de los Videojuegos: Aspectos Jurídicos y de Negocio”**. El libro, de casi 1.000 páginas, es el resultado de la desinteresada contribución de más de sesenta autores y casi tres años de trabajo, junto con la colaboración de AEVI, con el claro propósito de promover la profesionalización del sector de los videojuegos, también en su vertiente legal. La publicación recoge todas las cuestiones jurídicas y comerciales actuales de la industria de los videojuegos, el sector cultural más relevante en términos económicos, con un enfoque no solo nacional sino, como la propia industria, internacional.

Hace ya décadas que los videojuegos han superado a otras industrias culturales y del entretenimiento en ingresos y han evolucionado desde arcades y consolas, a dispositivos avanzados de realidad aumentada, mixta o virtual, pero la doctrina jurídica no siempre ha reflejado su importancia en el mercado.

Este manual pretende cubrir parcialmente la deuda que tiene el sector jurídico con esta industria, analizándola de manera minuciosa de la misma forma que se hizo en el pasado con la industria musical, la audiovisual o la editorial.

La contribución colectiva de más de sesenta expertos de todas las disciplinas jurídicas en la redacción del libro creemos que le otorga un valor adicional, ya que proporciona la visión no solo de un autor, sino que ofrece una imagen completa que captura la complejidad y diversidad del sector en el momento actual.



**Andy Ramos
Patricia Molina
Pérez-Llorca**

Gracias a las diversas aportaciones, los lectores o quienes realizan una consulta ocasional tendrán una comprensión profunda y transversal de las implicaciones jurídicas de esta industria.

La obra ha tratado de ofrecer un enfoque jurídico, pero práctico, dirigido a los profesionales del derecho, aunque, sobre todo, a los profesionales de toda la industria: desde fabricantes de hardware, estudios de desarrollo, publishers y distribuidores, retailers, plataformas digitales, medios de comunicación, y organizadores de eSports, hasta llegar a los consumidores finales.

Este enfoque permite entender el derecho no como una barrera, sino como una herramienta esencial para el desarrollo de ambiciosos proyectos. La obra se estructura en casi una veintena de capítulos que cubren desde la historia y evolución de la industria hasta los aspectos más técnicos y artísticos de la creación de videojuegos. En ella, se exponen las diferentes formas de financiación, desarrollo y

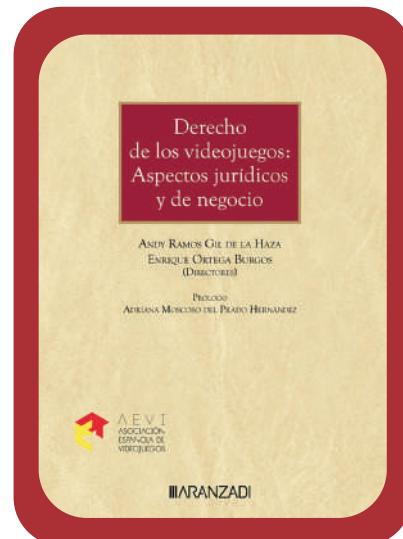
explotación de los videojuegos, con un enfoque muy práctico y orientado al negocio.

Otro de los capítulos esenciales es el que describe el contrato entre el desarrollador y el publisher, ajeno a debates jurídicos estériles, sino eminentemente práctico y que puede ser utilizado como guía por un estudio de videojuegos de cualquier tamaño cuando negocia con un publisher.

La propiedad intelectual ocupa un lugar central en el manual, examinando la naturaleza jurídica de los videojuegos y los elementos susceptibles de protección. **El privilegio de contar con multitud de autores permite ofrecer diferentes perspectivas sobre temas complejos, como los derechos de explotación y sus límites, la transmisión de derechos, la protección de personajes de ficción, la problemática de los mods y la duración de los derechos. Además, otros expertos analizan aspectos de propiedad industrial**, como las patentes, marcas y diseños industriales, relevantes para la industria del videojuego.

Por su concepción transversal, el libro también se adentra en la protección de datos, la piratería y la publicidad en el contexto de los videojuegos, ofreciendo una visión integral de los desafíos legales a los que se enfrentan estudios y publishers. En un entorno tan proteccionista como el europeo, los derechos de los consumidores, con especial atención a los menores de edad, las implicaciones legales de los juegos Free2Play y las loot boxes, también tienen cabida en el manual, con el objetivo de que los desarrolladores conciban los videojuegos desde el respeto a las normas. Además, abogados especializados exponen los aspectos laborales y fiscales del sector, destacando las condiciones laborales y los incentivos fiscales para la producción de videojuegos.

Los e-sports reciben un tratamiento especial,



analizando la naturaleza jurídica de las competiciones y las relaciones entre los principales actores del sector, incluyendo gamers, organizadores de competiciones, publishers, streamers y patrocinadores. El manual concluye con una sección sobre los seguros en la industria del videojuego y casos significativos que han marcado precedentes en el ámbito legal de los videojuegos.

Como se puede comprobar, es una obra extensa, pero omnicomprensiva de todas las cuestiones jurídicas que se le pueden plantear a cualquier agente de la industria de los videojuegos. **La profesionalización del sector en nuestro país no se limita a tener mejores desarrollos, creativos, expertos en marketing, fuentes de financiación, seguros específicos e infraestructuras.** Para conseguir empresas capaces de desarrollar juegos AAA, el sector debe, además de lo apuntado, construir unos cimientos sólidos con base en el cumplimiento normativo, con el objetivo de reducir riesgos y preparar al videojuego, verdadero protagonista de este sector, de una robusta estructura para su internacionalización. Este manual únicamente pretende ser una herramienta para que los verdaderos protagonistas de esta industria puedan desarrollar y explotar juegos, creando un ecosistema sólido en nuestro país y, sobre todo, grandes títulos que podamos disfrutar.

LA GESTIÓN DE LOS ASUNTOS PÚBLICOS PARA EL IMPULSO DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO: LOS RETOS DE 2023

El año 2023 se caracterizó por ser un período de múltiples desafíos y logros para la industria de los videojuegos en España. Desde nuestra colaboración con AEVI, en LLYC hemos acompañado estos relevantes acontecimientos. Uno de los eventos más importantes fue la sucesión de elecciones, entre las que sobresalieron las generales del mes de julio. Para estas citas, en AEVI preparamos unas policy guidelines que reunían las medidas políticas que defendemos para promover el videojuego, buscando que los partidos se hicieran eco de propuestas que mejoren la financiación y apoyo a nuestra industria.

Asimismo, hemos aprovechado la presidencia española del Consejo de la Unión Europea para influir desde España en las propuestas sobre videojuegos. En el marco de esta presidencia, se han publicado, por primera vez, unas conclusiones que reconocen el gran potencial del sector de los videojuegos. También, hemos estrechado la relación con las instituciones públicas para asegurar que conocen nuestra idiosincrasia y nos diferencian de otros sectores digitales que están en entredicho en la actualidad. Por otro lado, hemos contribuido a divulgar los estudios de mercado y de investigación para respaldar nuestras propuestas de políticas estratégicas. Finalmente, hemos impulsado las acciones de diversidad de AEVI y del sector.

Los logros del 2023 no son más que la antesala de los retos que enfrentamos en el reciente año. El primero de ellos es la necesidad



**Juan Antonio Cañero Crespo
Maria Uzquiano Puras
Iñaki Rodríguez Galván-Duque
Oficina de Economía y
Sociedad Digital LLYC**

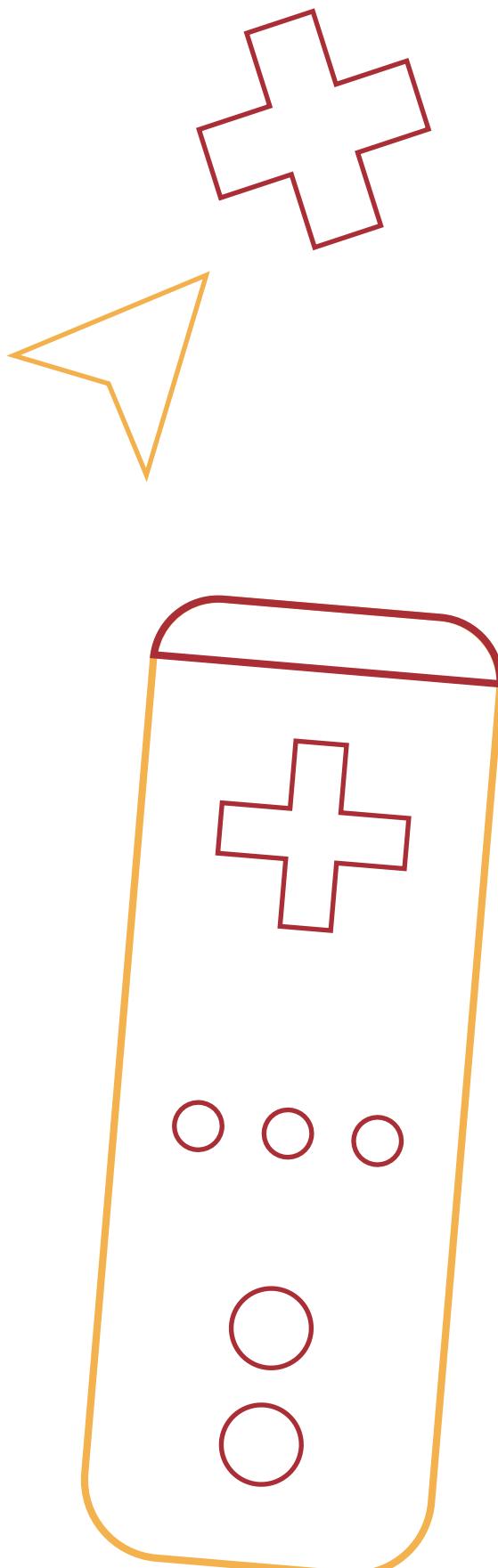
de **difundir las medidas de protección al consumidor de las que dispone ya la industria** para dar información y pautas de actuación ante el debate generado en torno al papel de los menores en el ámbito digital, ya que la protección de los pequeños y jóvenes es fundamental para el mundo de los videojuegos.

Segundo, trabajar por la **equiparación del tratamiento fiscal** para asegurar que el desarrollo de videojuegos españoles reciba el mismo tratamiento fiscal que otras industrias culturales e intentar maximizar su papel en la economía española. Tercero, el establecimiento de rela-

ciones con representantes públicos europeos, **especialmente en el contexto del año electoral europeo**, fomentando el conocimiento y apoyo de estos nuevos representantes hacia el sector de los videojuegos.

Cuarto, la **promoción de una regulación coordinada con Europa** que asegure un marco normativo armonizado y favorable para el desarrollo del sector en toda la región, colaborando con organismos europeos para asegurar una normativa coherente, y a su vez evitando que se equipare al sector de los videojuegos con otras industrias digitales que tienen una realidad distinta. Quinto, la **divulgación y continuada inversión en estudios de mercado**, promoviendo los estudios realizados sobre el sector de los videojuegos y continuando la inversión en investigaciones para comprender mejor el comportamiento del mercado y adaptarse a sus cambios. Y finalmente, el **impulso de la diversidad en el sector, siguiendo con la promoción de un sector** diverso e inclusivo y sirviendo como ejemplo para otras industrias digitales, destacando las medidas que han tenido un impacto positivo en la diversidad del sector.

Desde el área de Asuntos Públicos, seguiremos trabajando con el mismo tesón para que todos estos retos se resuelvan de la mejor manera y para que los nuevos debates políticos que surjan en torno al videojuego se basen en datos reales y en conocimiento en lugar de prejuicios. para que los nuevos debates políticos que surjan en torno al videojuego se basen en datos reales y en conocimiento en lugar de prejuicios.



13/

METODOLOGÍA

GAMETRACK



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 empaquetados hasta aplicaciones, juegos en línea, 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:

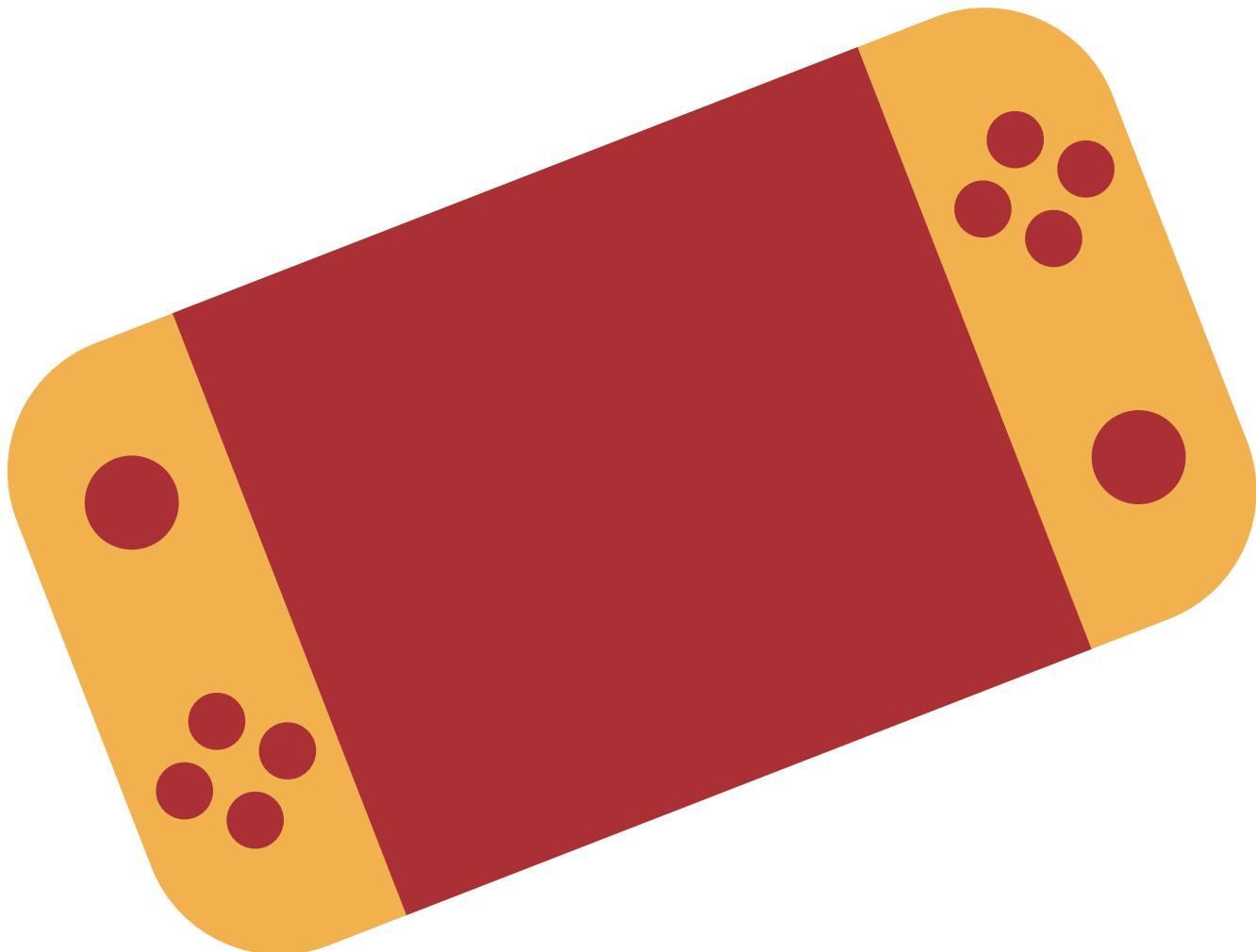
Número de videojuegos/microtransacciones/suscripciones adquiridas (tanto pagadas como gratuitas).

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.

GSD

Los indicadores sobre el mercado de videojuegos en 2023 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 -PSN-, Microsoft Xbox Live y Steam).



14/

ASOCIADOS

ASOCIADOS





AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS

Calle María de Molina, 54
28006 Madrid
91 031 66 70
info@aevi.org.es

LLYC