

# Mobile Matters

El impacto de los videojuegos móviles para Europa



# Prólogo

Para cientos de millones de personas en toda Europa, la experiencia de un videojuego no empieza en una consola ni en un PC. **Empieza en un teléfono móvil.**



Los videojuegos móviles son ahora la forma más accesible y común de jugar a videojuegos. Ofrecen más opciones sobre cómo, cuándo y dónde jugar, y se han convertido en parte de la vida cotidiana en toda Europa.

La industria del videojuego móvil es un ecosistema diverso y emprendedor en toda Europa que abarca desde grandes editoras y desarrolladoras hasta pequeños estudios independientes. Es una historia de éxito europea con alcance global. Europa desempeñó un papel importante en el desarrollo de los videojuegos móviles y, hoy en día, el sector aporta un valor económico significativo, sostiene decenas de miles de empleos cualificados y conecta la creatividad y el espíritu emprendedor europeos con los mercados globales.

El impacto de los videojuegos móviles, y de los videojuegos en un sentido más amplio, va más allá de lo puramente económico. Se construyen mediante una combinación de capacidades creativas y técnicas, y pueden fomentar la creatividad y desarrollar la confianza digital. Esta contribución más transversal es parte de lo que hace que el sector sea importante no solo para la economía europea, sino también para su tejido cultural y social.

En King, estamos orgullosos de formar parte de esta historia. El videojuego móvil es nuestro hogar y, durante más de dos décadas, hemos construido relaciones duraderas con los jugadores. Sabemos que la confianza es fundamental, y reconocemos que un sector exitoso como el del videojuego móvil también debe ser responsable, y que las experiencias positivas de los jugadores y su seguridad deben convivir con el crecimiento y la innovación.

La fortaleza y el legado de Europa en los videojuegos móviles no deben darse por sentados. El mercado global avanza rápidamente, con países como China y Turquía desarrollando ecosistemas de videojuegos móviles altamente competitivos e impulsados por la tecnología, y compitiendo por talento, inversión y audiencias.

Si Europa quiere mantener su posición como centro de referencia para las empresas creativas y digitales, debe apoyar la capacidad de la industria para invertir, innovar y crecer.

Este estudio llega en un momento clave. A medida que los responsables políticos consideran el futuro marco de regulación digital en Europa, existe una oportunidad para apoyar a uno de los sectores creativos y digitales más dinámicos de la región, ante un panorama de competencia global cada vez más intensa y de aumento de los costes de desarrollo.

La regulación desempeña un papel esencial en la protección de los jugadores, y también debe reflejar el ecosistema en el que operan los videojuegos móviles y la forma en que los jugadores deciden interactuar con ellos, sin dejar de atender a las preocupaciones de los responsables políticos. Lograr ese equilibrio ayudará a garantizar que Europa siga siendo un entorno atractivo para la inversión, la creatividad y la innovación tecnológica.

En este contexto, el informe busca contribuir a esta conversación. Reflexiona sobre el auge de los videojuegos móviles en Europa, analiza cómo funciona hoy la industria y explora la contribución de los videojuegos a la región. Si Europa quiere seguir siendo competitiva en el escenario mundial, los responsables políticos necesitarán una comprensión clara no solo del valor que el sector ya genera, sino también de las condiciones que permiten que el ecosistema del videojuego móvil siga creciendo, innovando y llegando a audiencias globales desde Europa.

**Todd Green**  
Presidente



## Resumen ejecutivo: El videojuego móvil en Europa

Este informe presenta una nueva evaluación del impacto económico, ofreciendo una visión del sector de los videojuegos móviles en Europa, su posición en el mercado global, la contribución económica que realiza y el papel que desempeña en el apoyo a la competitividad digital de Europa.

El informe combina análisis existentes del sector de los videojuegos y del videojuego móvil a nivel global con nuevos datos cuantitativos que exploran las percepciones de la próxima generación de talento sobre el trabajo en el sector.

Analizar tanto el mercado global como el propio mercado europeo ayuda a ilustrar el crecimiento de los videojuegos móviles, cómo funciona hoy el sector y los beneficios tecnológicos, sociales y culturales más amplios que pueden aportar a la región.

Los videojuegos móviles han pasado de ser un segmento relativamente pequeño de la industria global del videojuego a convertirse en una fuerza dominante en el mercado. Con el tiempo, el sector también se ha vuelto mucho más competitivo y concentrado, con costes de desarrollo crecientes y una competencia cada vez mayor por la atención de los jugadores. Aunque Europa sigue siendo un centro importante para los videojuegos móviles, mantener esa posición dependerá de la innovación continua, la inversión y el crecimiento creativo.

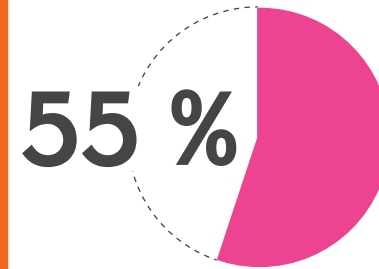
Por tanto, comprender el papel que desempeñan hoy los videojuegos móviles en Europa es importante no solo para el futuro del propio sector, sino también para el conjunto de la economía creativa y digital europea.

1. Para los países del Mercado Único Europeo, la cifra equivalente de ingresos se sitúa en 5.740 millones de euros en 2025.
2. Informe Global del Mercado de Videojuegos 2025 de Newzoo.
3. Informe 2024 de Video Games Europe.
4. Solo para los países del Mercado Único Europeo, la cifra equivalente de VAB se sitúa en 5.200 millones de euros en 2025.
5. Informe global sobre videojuegos Power of Play 2025 de la ESA.
6. Informe 2024 de Video Games Europe.

### 7,53 MM€

Ingresos generados en 2025 por empresas europeas de videojuegos móviles procedentes de mercados de todo el mundo.<sup>1</sup>

### 55 %



Los videojuegos móviles representan más de la mitad (55 %) de los ingresos globales del sector del videojuego.<sup>2</sup>

La edad media de un jugador de videojuegos en Europa es de **31 años**.<sup>3</sup>

### 31

### 5,89 MM€

Valor económico añadido bruto (VAB) aportado en 2025 por la industria europea del videojuego móvil a la economía europea.<sup>4</sup>



### 1.000+

empresas dedicadas a los videojuegos móviles operan en toda Europa.

### 61 %

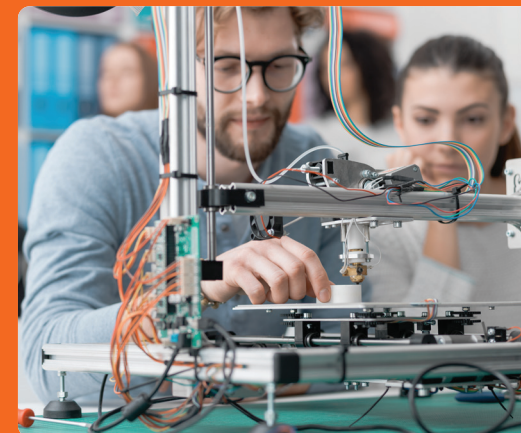
de las personas que viven en Europa jugó en smartphones o tabletas en 2025.<sup>5</sup>

### 75 %

de los jugadores de videojuegos en Europa son adultos.<sup>6</sup>



El sector sostiene más de **60.000+** empleos en toda Europa



Los jóvenes que juegan a videojuegos móviles al menos una vez por semana tienen más probabilidades de sentirse seguros a la hora de resolver problemas técnicos.



# Entender los videojuegos móviles



# Los videojuegos móviles en Europa hoy

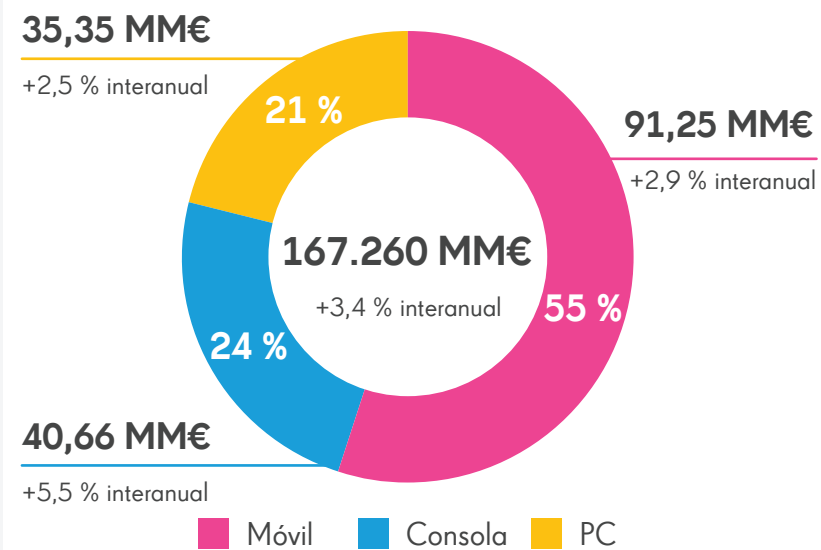
El móvil es hoy la principal puerta de entrada a los videojuegos, con más de 300 millones de jugadores en toda Europa en 2025.<sup>7</sup>

En términos de usuarios activos mensuales, esto significa que el 61 % de las personas que viven en Europa jugaron en smartphones o tabletas<sup>8</sup> durante este periodo.

Los videojuegos móviles, y en particular los videojuegos móviles gratuitos (modelo free-to-play), han democratizado el acceso al videojuego como medio de entretenimiento, gracias al uso generalizado de smartphones y tabletas. Esto ha contribuido a que los videojuegos lleguen a públicos más diversos: la edad media del jugador europeo es ahora de 31 años.<sup>9</sup> También está evolucionando el tipo de juegos al que juegan las personas: los juegos de estrategia y puzles son ahora dos de los tres géneros de videojuegos móviles que más crecen en términos de tiempo dedicado a jugar.<sup>10</sup>

La amplia presencia de los videojuegos móviles, junto con el papel del modelo free-to-play en facilitar el acceso a una audiencia amplia, ha sido clave para el crecimiento del sector, tanto en Europa como en el resto del mundo, ofreciendo a los consumidores más opciones sobre cómo, cuándo y dónde jugar.

## Ingresos globales por plataforma (2025)



Fuente: Informe Global del Mercado de Videojuegos 2025 de Newzoo.

Los videojuegos móviles han pasado de ser un segmento relativamente pequeño de la industria global del videojuego a convertirse en una fuerza dominante en el mercado.

En 2025, la industria global del videojuego generó 167.260 millones de euros. Los videojuegos móviles representaron más de la mitad de ese total, con 91.250 millones de euros, diez veces más que los ingresos generados por el sector en 2012.<sup>11</sup> En términos de valor económico global actual, los videojuegos generan más ingresos que la música, la radio, el streaming de audio y la taquilla de cine, combinados.<sup>12</sup>

# 7,53 MM€

en ingresos generados por empresas europeas de videojuegos móviles procedentes de audiencias globales en 2025.<sup>13</sup>



**30.000+**  
personas trabajan en empresas europeas dedicadas al videojuego móvil.<sup>14</sup>

7. Informe Global del Mercado de Videojuegos 2025 de Newzoo.

8. Informe global sobre videojuegos Power of Play 2025 de la ESA.

9. Informe 2024 de Video Games Europe.

10. Informe State of Gaming 2026 de Sensor Tower.

11. PocketGamer.biz.

12. Informe interno de King, septiembre de 2024.

13. Para los países del Mercado Único Europeo, la cifra de ingresos equivalente se sitúa en 5.740 millones de euros en 2025.

14. El dato equivalente para el Mercado Único Europeo es de +21.000 personas empleadas.

## El papel de Europa en el auge del videojuego móvil

Europa ha desempeñado un papel fundamental en el auge de los videojuegos móviles y la industria sigue siendo uno de los centros más importantes de creatividad e innovación para la región.

A día de hoy, los juegos creados en Europa son jugados por cientos de millones de personas en todo el mundo.

Uno de los primeros hitos destacados llegó en 1998, cuando **Snake**, de Nokia, acercó los videojuegos en dispositivos móviles al gran público. La industria moderna del videojuego móvil empezó a tomar forma en torno a 2008, tras la llegada del iPhone y la App Store, que facilitaron a los jugadores descubrir y descargar juegos diseñados para pantallas táctiles.

En 2012, a medida que el sector experimentaba un crecimiento sostenido, cuatro de las diez empresas de videojuegos móviles con mayores ingresos del mundo tenían su sede en Europa. Los desarrolladores y editores europeos supieron aprovechar ese impulso inicial, con títulos nacidos en Europa que se convirtieron en referentes del videojuego móvil y contribuyeron a consolidar el perfil global del sector.

Europa produjo muchos de los títulos que ayudaron a definir los videojuegos móviles como categoría global.

En Finlandia nacieron dos de sus éxitos más internacionales: **Angry Birds**, de Rovio, un fenómeno cultural temprano, y **Clash of Clans**, de Supercell, un juego de estrategia que definió la categoría **free-to-play**. **Monument Valley** de Ustwo, desarrollado en Reino Unido, demostró que los videojuegos móviles podían destacar por su ambición artística y un diseño distintivo, mientras que **Candy Crush Saga**, de King, nacido en Suecia, se convirtió en uno de los ejemplos más representativos de los videojuegos móviles casuales.



### Éxito emprendedor en la industria europea de los videojuegos móviles

El espíritu emprendedor sigue siendo hoy una parte importante de la historia del videojuego móvil en Europa.

Toppluva, un estudio de tres personas fundado por tres hermanos suecos, alcanzó reconocimiento global con su galardonada saga **Grand Mountain Adventure**. Desde su lanzamiento en 2022, más de 30 millones de jugadores han jugado, lo que demuestra cómo los desarrolladores más pequeños pueden lograr éxito internacional a través de la innovación pensada para móviles, un diseño distintivo y una sólida experiencia de juego.



**30 millones+**  
de jugadores

# Cómo funciona el sector del videojuego móvil

A diferencia de los videojuegos de PC o consola, los videojuegos móviles suelen disfrutarse como experiencias gratuitas, con más del 97 % de las descargas de videojuegos móviles en todo el mundo correspondientes a juegos gratuitos.<sup>15</sup>

Esto ha contribuido a diversificar la oferta para los consumidores y a hacer que los videojuegos estén disponibles para una audiencia mucho más amplia.

El modelo free-to-play permite a los jugadores descargar y jugar a un videojuego sin coste inicial, y la gran mayoría juega sin gastar dinero. Los ingresos se generan a través de compras opcionales de contenido dentro del juego y, a menudo, de publicidad dentro del juego. Estas pueden adoptar distintas formas, como **artículos consumibles** como monedas del juego, vidas extra y potenciadores, hasta **opciones adicionales** como eliminar anuncios, contenido cosmético o **skins**.

Este modelo ofrece a los jugadores una mayor flexibilidad sobre si quieren gastar, cuándo hacerlo y de qué manera. El hecho de que el 97 % de los jugadores móviles europeos juegue a títulos free-to-play, lo que representa a más de 320 millones de personas en Europa,<sup>16</sup> es parte de lo que ha hecho que este formato sea tan popular. Pero, para que las empresas puedan seguir ofreciendo juegos de esta manera, el modelo debe seguir siendo comercialmente sostenible.

Los desarrolladores deben seguir invirtiendo en el diseño, el desarrollo y la operación a largo plazo de sus juegos, incluso cuando los jugadores pueden jugar gratis. Los videojuegos móviles no son productos que se lanzan y permanecen inalterados; se actualizan, se mantienen y se perfeccionan con el tiempo para mejorar la experiencia de los jugadores y fomentar su participación a largo plazo.

La distribución también es una parte central del modelo operativo, ya que determina cómo se descubren, descargan y sostienen los juegos en un mercado global cada vez más saturado. Como resultado, atraer y retener jugadores es una de las principales áreas de inversión para la industria. En Europa, las editoras destinan de media el 41 % de su gasto anual a la adquisición y retención de jugadores, lo que refleja tanto la intensidad de la competencia dentro del videojuego móvil como la competencia más amplia por las audiencias en el entretenimiento digital.

Estas dinámicas de mercado son importantes a la hora de considerar el impacto de cargas regulatorias adicionales. Para muchas empresas, especialmente las más pequeñas, el reto no es simplemente crecer,

sino gestionar el aumento de los costes de operar y mantener los juegos de forma sostenida.

Las tendencias del mercado global reflejan esta creciente madurez. Aunque las descargas anuales han disminuido en los últimos años, los ingresos por compras dentro de la aplicación han seguido creciendo.<sup>17</sup> Esto apunta a un mercado más concentrado y competitivo, en el que los jugadores pasan más tiempo en menos juegos y en el que el éxito depende cada vez más de la operación a largo plazo, las actualizaciones periódicas de contenido y la fidelización de los jugadores, más que del simple crecimiento de nuevos usuarios.

Los videojuegos móviles han ampliado el acceso al juego y han dado a los consumidores más opciones sobre cómo, cuándo y dónde interactúan con ellos. Pero también deben entenderse como una parte diferenciada y en evolución de la industria del videojuego en general, marcada por los modelos free-to-play, la gestión continuada de juegos en vivo y una intensa competencia global. Sostener estas experiencias y los estudios que las respaldan requiere una inversión continua en tecnología, contenido y atención a los jugadores.



## Ejemplos de compras opcionales en juegos free-to-play



**Artículos consumibles:**



Monedas de juego

Vidas extra

Potenciadores



**Mejoras de la experiencia de juego:**

eliminar anuncios



contenido cosmético o skins



15. Top mobile games 2026: global charts & revenue leaders.

16. Datos de Sensor Tower sobre la cuota de usuarios activos mensuales (MAU) de juegos free-to-play frente a juegos premium en Europa para 2026, aplicados a las estimaciones de jugadores de Newzoo.

17. Informe State of Gaming 2026 de Sensor Tower.

# El impacto económico del videojuego móvil en Europa



# Una fuerza económica significativa en Europa

El sector del videojuego móvil en Europa genera un valor económico significativo, empleo cualificado e ingresos por exportaciones.

Una nueva evaluación económica encargada por King estima que los estudios europeos de videojuegos móviles aportaron un total estimado de 5.890 millones de euros en VAB en 2025 y sostuvieron 63.340 empleos equivalentes a tiempo completo. Realizado por Nordicity, una firma internacional de investigación y consultoría especializada en industrias creativas y digitales, el estudio concluyó que las cifras equivalentes para el Mercado Único Europeo fueron de 5.200 millones de euros en valor añadido bruto (VAB) total y 50.330 empleos.

Las perspectivas de crecimiento también son importantes. Para 2028, se prevé que el VAB total generado por los estudios europeos de videojuego móvil aumente hasta los 6.170 millones de euros, un incremento del 4,8 %, lo que muestra su potencial para seguir creciendo como parte de la economía digital europea.

“Los videojuegos móviles son una verdadera fortaleza del sector del videojuego en Europa. A través del modelo free-to-play y del diseño pensado para móviles, el sector ha ampliado la oferta para los consumidores, ha democratizado el acceso a los videojuegos y ha creado experiencias que llegan a audiencias de todo el mundo.”

— Simon Little, CEO, Video Games Europe



**Impacto económico de los estudios europeos de videojuegos móviles**

**€5.890 millones**

en VAB aportados por la industria europea del videojuego móvil en 2025<sup>18</sup>

**63.340 empleos**

equivalentes a tiempo completo respaldados por el sector

**€6.170 millones**

en VAB total que se prevé que generen los estudios europeos de videojuegos móviles en 2028, un aumento del 4,8 %<sup>19</sup>

## Acerca de este estudio

El análisis de Nordicity abarcó 32 jurisdicciones europeas y más de 1.000 estudios dedicados específicamente a los videojuegos móviles. Por tanto, excluye a estudios que pueden incluir el móvil como parte de un enfoque más amplio de plataforma dentro de la industria. El impacto económico se ha medido a través del valor añadido bruto (VAB) y del empleo, incluyendo impacto directo, indirecto e inducido. La modelización se basa en el gasto de las empresas y en el gasto realizado dentro de cada país, es decir, el impacto que se extiende a través de las cadenas de suministro y del gasto derivado de los salarios en el conjunto de la economía, en lugar de basarse en el beneficio operativo.

18. En 2025, los estudios de juegos móviles contribuyeron con 5.200 millones de euros en VAB total al Mercado Único Europeo, respaldando 50.330 puestos de trabajo.

19. Se prevé que, para 2028, los estudios de juegos móviles generen 5.450 millones de euros en VAB total en el Mercado Único Europeo, lo que representa un aumento del 4,8 %.

# Alcance global y fortaleza regional

Europa no es solo un mercado en el que se juega a videojuegos móviles. También es una economía creativa con alcance global.

En 2025, los estudios europeos de videojuegos móviles generaron alrededor de 7.530 millones de euros<sup>20</sup> en ingresos procedentes de audiencias globales.<sup>21</sup> Se prevé que esta cifra supere los 8.000 millones de euros en 2028,<sup>22</sup> lo que equivale a una tasa de crecimiento anual compuesto del 2,2 %.<sup>23</sup>

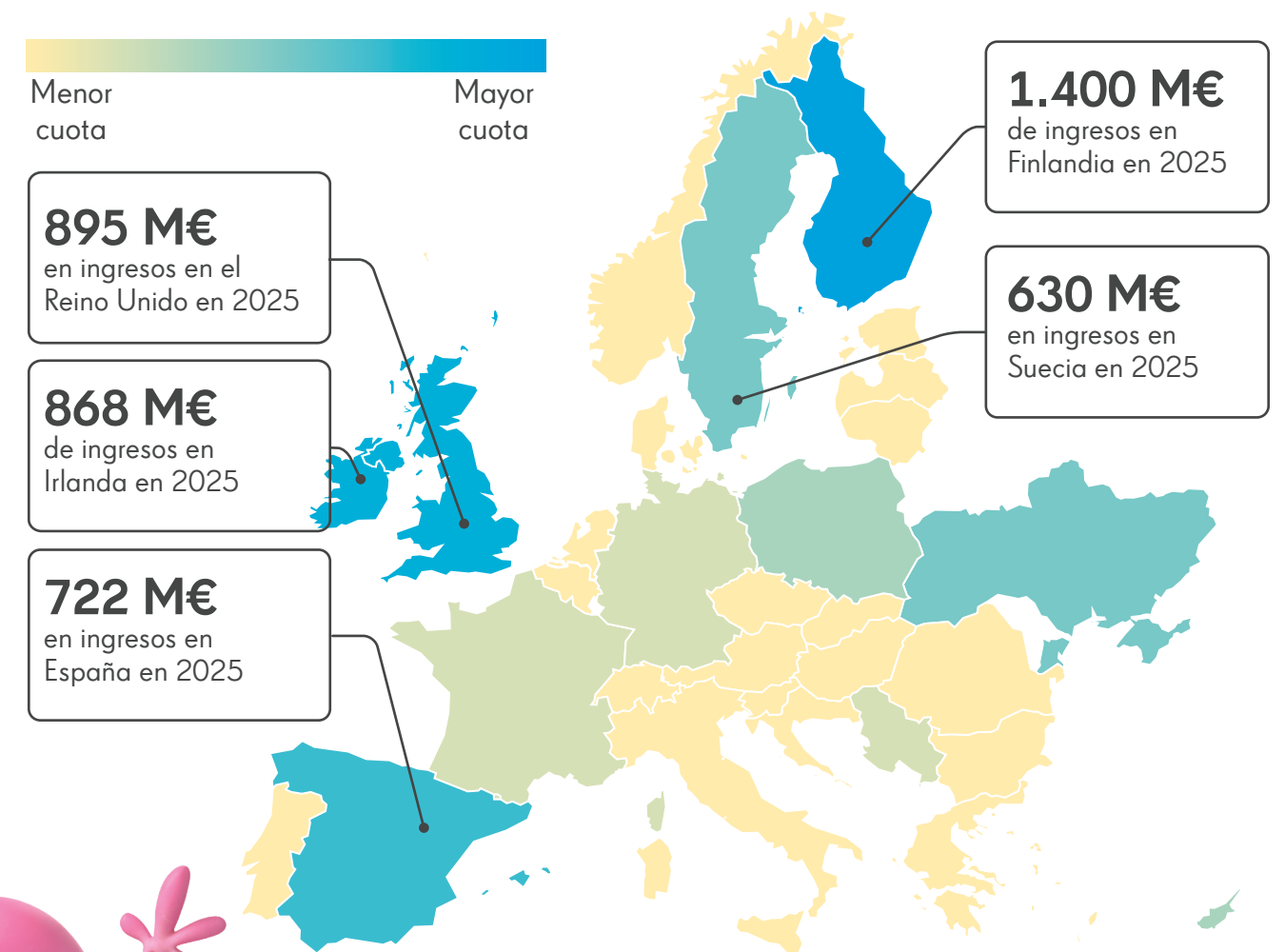
La industria del videojuego móvil no solo tiene una relevancia comercial significativa en Europa, sino que también está conectada globalmente y orientada a la exportación. Los juegos creados y operados en Europa llegan a millones de jugadores en todo el mundo, generan ingresos internacionales y refuerzan la posición de Europa en un sector global altamente competitivo.

Esa fortaleza es visible por todo el continente. Los ingresos se concentran en polos consolidados como Finlandia, Irlanda, Suecia, España y el Reino Unido, donde las principales editoras y desarrolladoras mantienen tanto sedes corporativas como estudios de desarrollo. Estos son algunos de los lugares donde la industria europea del videojuego móvil está más asentada y es más competitiva a nivel internacional.

Pero el sector no se define únicamente por esos polos consolidados. Cuando se analiza el peso de los ingresos del videojuego móvil en relación con el tamaño de la economía y el poder adquisitivo de cada país, aparece una imagen diferente. Países como Chipre,<sup>24</sup> Serbia y Ucrania presentan resultados superiores a lo que sugeriría el peso relativo de sus economías, lo que demuestra que los videojuegos móviles también pueden ser una fuente de fortaleza emprendedora y creativa en lugares que responsables políticos y otros actores quizá no identificarían de entrada.

Esto apunta a una industria que combina alcance comercial global con una amplia base de innovación regional. El sector europeo del videojuego móvil se apoya en grandes hubs, pero también cuenta con focos emergentes de fortaleza que reflejan la ambición y la energía emprendedora del ecosistema en su conjunto.

## Distribución de ingresos por país



20. Para los países del Mercado Único Europeo, la cifra equivalente de ingresos en 2025 es de 5.740 millones de euros.

21., 22. Exportación de datos de Sensor Tower; periodo: del 1 de enero al 31 de diciembre de 2025; editoras atribuibles a la UE.

23. Se espera que los ingresos generados por los publishers europeos de juegos móviles dentro del Mercado Único Europeo crezcan a una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 2,2 % durante los próximos tres años, hasta alcanzar los 6.130 millones de euros en 2028.

24. Los datos correspondientes a Chipre excluyen los estudios operados desde Rusia y Bielorrusia.



# Foco regional: Suecia, España y Reino Unido

La contribución económica de la industria del videojuego móvil es visible en toda Europa. En esta sección destacamos tres de los cinco principales mercados de videojuegos móviles por ingresos, que en conjunto concentran la mayor parte de la plantilla europea de King.

Cada uno representa una parte distinta de la historia más amplia del videojuego móvil en Europa: desde la fortaleza consolidada en publicación y desarrollo hasta ecosistemas locales distintivos y potencial de crecimiento futuro.



## Suecia

Suecia destaca como polo de videojuegos móviles por su combinación de talento creativo y técnico, una sólida colaboración dentro del ecosistema del videojuego y acceso a mercados globales, reforzados por programas educativos, estructuras de apoyo a la industria y acceso a inversión.

**630 M€** en ingresos totales  
**2.410** empleos equivalentes a tiempo completo

**154,9 M€** en VAB total  
**163,5 M€ (+5,5 %)** en VAB previsto para 2028

“La industria del videojuego en Suecia es una de las exportaciones más sólidas del país. Es una industria creativa construida sobre una combinación de conocimiento técnico, emprendimiento, talento y amor por los videojuegos. Los videojuegos móviles son fundamentales en esa historia, y demuestran cómo la creatividad sueca puede llegar a jugadores de todo el mundo.”

— **Johanna Nylander,**  
 directora general en funciones de la Asociación Sueca de la Industria del Videojuego, SGI



## España

La relevancia de España en los videojuegos móviles se debe a una vibrante cultura de start-ups, servicios de apoyo especializados, respaldo de políticas regionales e inversión extranjera directa. Barcelona, con más de 120 estudios, se ha convertido rápidamente en uno de los principales polos europeos de videojuegos móviles. Cataluña genera más de la mitad de los ingresos<sup>25</sup> del videojuego en España y acoge el Mobile World Congress, la mayor feria mundial del sector móvil. En conjunto, esta concentración de talento, inversión y emprendimiento está ayudando a Barcelona a competir internacionalmente como centro de innovación en videojuegos móviles.

**722 M€** en ingresos totales  
**2.670** empleos equivalentes a tiempo completo

**103,2 M€** en VAB total  
**108,4 M€ (+5,1 %)** en VAB previsto para 2028

“La industria española del videojuego es un sector dinámico y cada vez más maduro dentro de la economía creativa europea. Impulsada por el talento creativo, la experiencia técnica y el espíritu emprendedor, la industria está atrayendo inversión y llegando a audiencias mucho más allá de España. Los videojuegos móviles han desempeñado un papel importante en ese crecimiento, ayudando a pequeños estudios españoles a conectar con jugadores de todo el mundo.”

— **José María Moreno,**  
 director general de AEVI



## Reino Unido

El Reino Unido sigue siendo una de las industrias del videojuego más grandes y consolidadas de Europa, con una sólida base en publicación y desarrollo de videojuegos móviles, incentivos fiscales favorables y un ecosistema más amplio de empresas que apoyan áreas como la analítica, el marketing y la gestión continua de juegos en vivo.

**895 M€** en ingresos totales  
**5.060** empleos equivalentes a tiempo completo

**236,5 M€** en VAB total  
**257,6 M€ (+9,1 %)** en VAB previsto para 2028

“El sector de los videojuegos y el entretenimiento interactivo del Reino Unido es una potencia económica, que reúne creatividad, tecnología e innovación para ofrecer entretenimiento de primer nivel mundial. El móvil es el segmento de videojuegos de mayor crecimiento en el Reino Unido y será clave para el éxito futuro del sector: reduce las barreras para acceder a los videojuegos y permite que más personas que nunca descubran el valor creativo y cultural de los videojuegos.”

— **Nick Poole,**  
 CEO de Ukie



25. Catalonia Trade & Investment.

# Más allá de lo económico: el impacto social, cultural y tecnológico



# La importancia de los videojuegos más allá de la pantalla

La contribución económica es una dimensión importante del impacto del sector, pero no refleja todo su alcance.

Los videojuegos móviles suelen analizarse en términos de alcance, popularidad y accesibilidad. Esas mismas cualidades también ayudan a explicar por qué pueden generar valor cultural y social. Como forma de entretenimiento interactiva, ampliamente disfrutada e integrada en las rutinas cotidianas en toda Europa, los videojuegos móviles pueden influir en la manera en que las personas se relacionan con ideas y cuestiones que van más allá de la pantalla.

Este valor más amplio viene determinado por la creatividad y el ingenio que intervienen en la creación de videojuegos. Al combinar diseño, narrativa y herramientas digitales avanzadas, los videojuegos pueden impulsar nuevas formas de innovación. Como destacó la Comisión Europea en su informe [European Media Industry Outlook 2025](#), el desarrollo de videojuegos impulsa la innovación en ámbitos como la inteligencia artificial y los gráficos en tiempo real, dando lugar a colaboraciones transversales entre industrias creativas, empresas tecnológicas y centros educativos.

Los videojuegos también pueden ayudar a reforzar la confianza en las competencias creativas y digitales, y a conectar a los jugadores con cuestiones sociales y medioambientales. Pueden ofrecer una plataforma para la originalidad y el emprendimiento, todo lo cual cuestiona visiones reduccionistas sobre qué son los videojuegos móviles y qué pueden aportar.

Las personas recurren a los videojuegos no solo para divertirse, sino también para relajarse, aliviar el estrés y mantener la mente activa.<sup>26</sup> Los videojuegos móviles son especialmente adecuados para ello, porque ofrecen experiencias interactivas y flexibles que pueden integrarse fácilmente en pequeños momentos del día.



## Foco en innovación

La industria de los videojuegos lleva mucho tiempo utilizando el aprendizaje automático (machine learning, ML) y la inteligencia artificial (IA)<sup>27</sup>, evolucionando desde sistemas básicos basados en reglas hacia técnicas más avanzadas que siguen aportando innovación al desarrollo moderno de videojuegos. Esta innovación continua fortalece el ecosistema digital europeo y refuerza el papel de la industria del videojuego como banco de pruebas para ideas con mayor relevancia y aplicación, tal como reconoce la Comisión Europea en su estrategia Apply AI.



26. Informe global sobre videojuegos Power of Play 2025 de la ESA.

27. Los videojuegos son la fuerza impulsora de la revolución digital (2021).

# Videojuegos móviles, competencias y confianza digital

Pocos sectores reúnen una combinación de competencias tan diversa de forma tan clara como los videojuegos.

La industria depende de diseñadores, artistas, ingenieros, productores y especialistas en tecnologías emergentes como la IA, que trabajan conjuntamente para crear experiencias para los jugadores.

Esta combinación de competencias creativas y técnicas es cada vez más valiosa para las economías avanzadas. Países como el Reino Unido, Francia, Alemania, Suecia, Estados Unidos, Australia y Singapur utilizan vías de visado para atraer talento en sectores de alta demanda, incluidos los videojuegos, la tecnología y los perfiles digitales especializados. Por ello, desarrollar y retener talento local es fundamental para garantizar que los jóvenes puedan contribuir a la innovación, la competitividad y el crecimiento económico a largo plazo en toda Europa.

De forma más amplia, la Comisión Europea también ha destacado el papel de la industria de los videojuegos en el desarrollo y crecimiento de tecnologías innovadoras<sup>28</sup>, mientras que las asociaciones sectoriales han señalado que las tecnologías del sector de los videojuegos suelen encontrar aplicaciones más amplias en ámbitos como la educación, la sanidad, la robótica y las interfaces para automóviles.<sup>29</sup>

En un mundo laboral marcado por el rápido cambio tecnológico, esto es más importante que nunca. El éxito depende cada vez más no solo de saber utilizar la tecnología, sino también de ser capaz de aplicarla de forma creativa.

Los videojuegos móviles se sitúan en el centro de esta intersección, al combinar pensamiento creativo, resolución técnica de problemas y sistemas digitales complejos. King encuestó a más de 1.500 jóvenes de entre 16 y 21 años en el Reino Unido, España y Suecia para explorar cómo interactúan con los videojuegos móviles, qué competencias creen tener y cómo ven las futuras carreras profesionales en el sector.

Los resultados mostraron que los videojuegos móviles ya forman parte de la vida cotidiana de muchos jóvenes: casi la mitad juega a videojuegos móviles todos los días y el 84 % juega al menos una vez a la semana. **Según los resultados, los jóvenes que juegan a videojuegos móviles al menos una vez a la semana tienen más probabilidades de sentirse seguros utilizando herramientas digitales avanzadas, resolviendo problemas técnicos y trabajando con datos.**<sup>30</sup>

## Nuevas vías hacia carreras profesionales en videojuegos móviles

En colaboración con Junior Achievement Europe, King ha puesto en marcha hackatones centrados en videojuegos, programas de mentoría y talleres en sus principales ubicaciones, incluyendo Barcelona, España. En dos años, la colaboración ha llegado a más de 600 jóvenes en toda Europa, incluidos 225 este año, con un enfoque en jóvenes con menos oportunidades y en ampliar las vías de acceso a carreras profesionales en el sector del videojuego.



## Impulsar el talento de mujeres y personas no binarias

En colaboración con la Asociación Sueca de la Industria del Videojuego (SGI), King ayudó a crear un programa de becas para mujeres y personas no binarias que se incorporan al desarrollo de videojuegos. Las personas becadas participan en un programa personalizado de ocho meses que combina formación, mentoría por parte de expertos de King, clases magistrales y acceso a eventos del sector.



28. European Media Industry Outlook, septiembre de 2025.

29. Federación Europea de Desarrolladores de Videojuegos.

30. La investigación se llevó a cabo mediante una encuesta online a 1.512 jóvenes de entre 16 y 21 años en el Reino Unido, Suecia y España (506 en el Reino Unido, 503 en España y 503 en Suecia). El trabajo de campo se realizó entre el 6 de febrero de 2026 y el 19 de febrero de 2026.

# Impulso del impacto social a través de los videojuegos

Los videojuegos móviles pueden acercar al público a cuestiones que van más allá del entretenimiento.

**Green Game Jam** es un ejemplo potente y especialmente relevante. Organizada por la Playing for the Planet Alliance y el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. Esta iniciativa anual reúne a más de 50 estudios de videojuegos para integrar temas relacionados con el medio ambiente y el cambio climático en los juegos, a través de historias, eventos, misiones y momentos compartidos dentro del juego. Aprovecha el alcance y la creatividad de los videojuegos para hacer que los problemas globales resulten



**50+**

estudios colaborando para integrar temas importantes sobre el medio ambiente en los videojuegos.



más accesibles, mostrando cómo los juegos pueden inspirar la participación y conectar a los jugadores con causas que importan más allá de la pantalla.

Un ejemplo fue FarmVille 3, que animó a los jugadores a usar frutas y verduras “imperfectas” para reducir el desperdicio alimentario. Otro ejemplo fue PUBG Mobile, que lanzó su campaña Play for Green, con mapas y desafíos que apoyaban proyectos reales de conservación, mientras que Hungry Shark Evolution introdujo un evento dentro del juego centrado en limpiar residuos del océano.

**Sea Hero Quest** muestra un tipo de impacto diferente. Desarrollado con Alzheimer’s Research UK, University College London y la University of East Anglia, el juego utilizó dinámicas basadas en la navegación y retos de memoria para recopilar datos anonimizados sobre cómo las personas se desplazan por entornos virtuales. Al replicar procesos de navegación espacial del mundo real, ayudó a los investigadores a estudiar cómo cambian estas capacidades con el tiempo y cómo pueden relacionarse con los primeros signos de demencia.

Sea Hero Quest convirtió el juego cotidiano en una herramienta de investigación a gran escala, recopilando datos de alrededor de 4,3 millones de jugadores en todo el mundo, el equivalente a más de 117 años de juego,<sup>31</sup> y sigue estando disponible para investigadores que estudian la cognición y la navegación espacial.

**4,3 millones**

de jugadores en todo el mundo han aportado datos a la investigación sobre el alzhéimer.



La pandemia de COVID-19 demostró además cómo los videojuegos pueden apoyar la participación pública a gran escala. A través de la campaña **#PlayApartTogether** de la Organización Mundial de la Salud, las empresas de videojuegos ayudaron a amplificar mensajes de salud pública sobre el distanciamiento físico, llegando a millones de personas a través de plataformas que ya utilizaban a diario. Al ayudar a las personas a mantenerse conectadas mientras estaban físicamente separadas, los videojuegos contribuyeron a los esfuerzos para reducir el contacto presencial y aliviar la presión sobre los sistemas sanitarios.

Cuando muchas actividades sociales tradicionales no estaban disponibles, los videojuegos y los videojuegos móviles ofrecieron entretenimiento, interacción y comunidad, poniendo de relieve su papel en el apoyo al bienestar y la participación pública en momentos de disrupción.

31. [AlzheimersResearchUK.org](https://www.alzheimersresearchuk.org/).

Conclusión:

## La importancia de los videojuegos móviles para Europa

Los videojuegos móviles se han consolidado como uno de los segmentos más importantes de la industria global del videojuego y como un componente cada vez más importante de la economía creativa y digital de Europa.



Lo que comenzó como un segmento relativamente pequeño del mercado ha evolucionado hasta convertirse en una industria conectada globalmente, que llega a cientos de millones de jugadores, sostiene empleo cualificado, genera un valor económico sustancial y contribuye al ecosistema digital más amplio de Europa.

Europa ha desempeñado un papel decisivo en esta historia. Desde los primeros hitos del videojuego móvil hasta franquicias reconocidas a nivel mundial y estudios innovadores, los desarrolladores y editores europeos han contribuido a dar forma a cómo se diseñan, distribuyen y disfrutan los videojuegos móviles en todo el mundo. Hoy, el sector sigue siendo una fuente de creatividad, emprendimiento e innovación tecnológica en toda la región.

El informe también sugiere que los videojuegos móviles deben entenderse en sus propios términos. Su alcance, el modelo free-to-play y la gestión continuada de juegos en vivo han ayudado a ampliar la participación en los videojuegos y a crear nuevas formas de interacción con los jugadores. Al mismo tiempo, el sector se ha vuelto cada vez más complejo desde el punto de vista operativo,

con costes de desarrollo crecientes, una intensa competencia global y una importancia cada vez mayor de fidelizar a los jugadores mediante la creación continua de contenido.

Junto a su contribución económica, los videojuegos móviles también contribuyen de forma más amplia al panorama cultural y tecnológico de Europa. Siguen combinando disciplinas creativas y técnicas, fomentan la confianza digital y la experimentación, y están cada vez más conectados con ámbitos como la inteligencia artificial y la innovación digital en sentido amplio.

Todo ello apunta a una conclusión clara: los videojuegos móviles no son solo una categoría de entretenimiento de éxito, sino parte de un ecosistema europeo más amplio de creatividad, tecnología y competitividad digital. A medida que el mercado global continúa evolucionando, la capacidad de Europa para seguir siendo un centro de referencia en videojuegos móviles dependerá de su capacidad continuada para innovar, invertir, emprender y seguir desarrollando su creatividad.

# Metodología

## Definición de videojuegos móviles

A efectos de este informe, se entiende por videojuegos móviles las experiencias interactivas diseñadas para jugarse en dispositivos móviles, incluidos smartphones y tabletas. Esta definición no incluye juegos en los que los jugadores pueden retirar dinero o convertir sus ganancias en efectivo, como plataformas de apuestas o juegos de casino, y se centra en los juegos disponibles en iOS y Android a través de sus respectivas tiendas de aplicaciones, que en conjunto representan la gran mayoría de la distribución de videojuegos móviles.

## Definición de los mercados europeos

Este informe define “Europa” como una entidad geográfica, no política. Por ello, el informe parte de una concepción de Europa que incluye jurisdicciones como el Reino Unido y excluye jurisdicciones como Rusia y Turquía.

En lo relativo específicamente a la modelización del impacto económico, las jurisdicciones europeas seleccionadas se han basado en los datos disponibles de Sensor Tower, una plataforma de inteligencia de mercado especializada en móviles de la que Nordicity obtuvo datos clave.

### En consecuencia, la modelización europea de base incluye:

Austria, Bélgica, Bulgaria, Croacia, Chipre, Chequia, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Alemania, Grecia, Hungría, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Malta, Países Bajos, Noruega, Polonia, Portugal, Rumanía, Serbia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Suecia, Suiza, Ucrania, Reino Unido.

Algunos análisis, cuando así se indica, excluyen los datos relativos al Reino Unido.

Nordicity también ha proporcionado una modelización para el Mercado Único Europeo, que incluye los países reconocidos oficialmente por la Unión Europea como parte del acuerdo del mercado único.

### La modelización del Mercado Único Europeo incluye:

Alemania, Austria, Bélgica, Bulgaria, Chequia, Chipre, Croacia, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Hungría, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Malta, Noruega, Países Bajos, Polonia, Portugal, Rumanía, Suecia y Suiza.



Noruega participa en el Mercado Único de la UE a través del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo (EEE).



Suiza tiene acceso parcial al Mercado Único de la UE a través de acuerdos bilaterales sectoriales.

Otros países del Mercado Único de la UE, concretamente Islandia, Liechtenstein y Luxemburgo, no se han incluido al no disponer de datos aplicables sobre impacto económico.

# Metodología

## Mercados vs industrias

Este informe describe el funcionamiento de los mercados y las industrias de los videojuegos móviles. La distinción entre ambos es clave para comprender la actividad económica desde dos perspectivas diferentes: la de los consumidores, por un lado, y la de los desarrolladores y editores, por otro.

Los mercados de videojuegos móviles describen el comportamiento de los consumidores y el gasto realizado a través de aplicaciones, mientras que la industria de los videojuegos móviles se refiere al conjunto de empresas que desarrollan y monetizan videojuegos móviles.

Esta segunda dimensión ocupa un lugar más destacado en el informe, ya que tiene en cuenta los ingresos netos —después de las comisiones de plataforma, los costes de adquisición de usuarios (UA) y otros costes de venta—, el gasto empresarial, el empleo y otras necesidades operativas que impulsan impactos económicos clave, como el valor añadido bruto (VAB).

## Definición del impacto económico

Cabe señalar que los ingresos por sí solos no constituyen la base para medir el impacto económico. Más bien, el empleo, las inversiones de capital, los beneficios operativos y los gastos relacionados con la adquisición de usuarios y la prestación de servicios específicos de cada jurisdicción por parte de las empresas de videojuegos móviles contribuyen a la economía nacional de cada jurisdicción.

A efectos de este informe, Nordicity ha modelado el impacto en función del gasto. Este enfoque se centra en el gasto realizado dentro de cada país y excluye el impacto de los beneficios operativos. De este modo, produce una evaluación del impacto económico más prudente, pero también más tangible.

Cada evaluación de impacto por jurisdicción considera, en cambio, el empleo y el gasto dentro de la propia jurisdicción: el número de empleados correspondiente a las oficinas situadas en ese país, el gasto en adquisición de usuarios dentro de la misma jurisdicción y otros gastos incurridos en la región.

Salvo que se indique lo contrario, las cifras del análisis subyacente se han calculado en dólares estadounidenses y se han convertido a euros utilizando el tipo de cambio medio USD/EUR de 2025, que fue de 0,886.

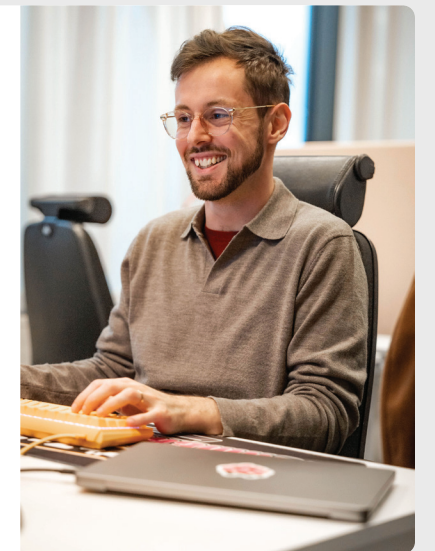


**El impacto económico en las distintas jurisdicciones se basa en mediciones de empleo y valor añadido bruto (VAB):**

- **Empleo:** se mide en equivalentes a tiempo completo (ETC), una métrica que estandariza el esfuerzo laboral tomando como referencia una semana laboral de 40 horas por empleado. Esto permite armonizar las mediciones de empleo entre trabajadores a tiempo completo, a tiempo parcial, contratados y temporales.
- **VAB:** se refiere a la contribución económica neta de la compañías de videojuegos móviles, basada en el empleo y otros gastos. game companies, comprised in the analysis, based on employment and other spending.

**También mide estos efectos como impactos directos, indirectos e inducidos:**

- **Impactos directos:** empleos y actividad económica generados directamente por el empleo y las capacidades productivas de la industria de los videojuegos móviles.
- **Impactos indirectos:** empleos y actividad económica generados por las compras de suministros y servicios que realizan las empresas de videojuegos móviles a otras industrias.
- **Impactos inducidos:** empleos y actividad económica generados por el gasto posterior de las rentas del trabajo directas e indirectas en el conjunto de la economía de un país.



# Metodología

## Modelización del impacto económico

Nordicity ha realizado el análisis de impacto económico incluido en este informe utilizando su herramienta y metodología propias de modelización de impacto MyEIA™. Este enfoque de modelización incorpora datos input-output específicos de cada jurisdicción, procedentes de fuentes gubernamentales oficiales, como oficinas y departamentos de estadística, empleo o economía, así como medias salariales y desgloses de costes específicos del sector, para estimar los impactos económicos directos, indirectos e inducidos derivados de la actividad de la industria, concretamente como medida de las contribuciones adicionales en términos de empleo y VAB para una economía determinada.

La modelización de Nordicity se complementa con datos de la industria europea de videojuegos móviles exportados desde Sensor Tower. Sensor Tower ofrece una de las plataformas de inteligencia de mercado más completas sobre el ecosistema global de los videojuegos móviles, con datos clave como descargas por aplicación, ingresos, ubicación de las compañías y cuota de mercado, entre otros.

### **Nordicity exportó datos de Sensor Tower con los siguientes criterios:**

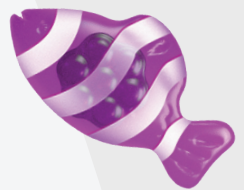
- Los datos corresponden a un periodo de un año, del 1 de enero de 2025 al 31 de diciembre de 2025.
- Datos unificados que incluyen tanto Google Play Store como Apple App Store.
- Solo se incluyen descargas e ingresos de aplicaciones etiquetadas como “juegos”.
- Las editoras de las aplicaciones deben estar identificadas como ubicadas en uno de los 32 mercados europeos disponibles.
- Limitado a editoras con 10.000 dólares o más en ingresos brutos declarados durante el periodo de un año.

Nordicity validó manualmente el conjunto de datos exportado utilizando fuentes gubernamentales —por ejemplo, UK Companies House, Bolagsverket en Suecia o el Registro Mercantil en España— y datos disponibles públicamente, como páginas web de empresas, LinkedIn o comunicados de prensa. El objetivo era comprobar que las editoras seguían operando, estimar el número de empleados y detectar jurisdicciones atribuidas incorrectamente.

Como ejemplo frecuente de esto último, muchas editoras que seguían radicadas en Rusia indicaban como ubicación otras jurisdicciones, habitualmente Chipre. Por ello, estos estudios y/o empresas han sido excluidos del análisis.

El conjunto de datos validado por Nordicity contiene más de 1.170 empresas dedicadas exclusivamente a videojuegos móviles, incluidas filiales en las 32 jurisdicciones europeas seleccionadas.

Aunque existen más de 1.170 empresas de videojuegos móviles en Europa, la modelización de Nordicity limita los criterios de inclusión a empresas validadas que, según los datos de Sensor Tower, generaron más de 10.000 dólares en ingresos procedentes de sus videojuegos móviles.



King