

El viceconsejero Martín ha inaugurado hoy, en la Fundación Telefónica, el foro *Beyond the Game*, como antesala del evento

---

## La Comunidad de Madrid acoge *MAD Games Show 2026*, uno de los principales encuentros del sector del videojuego en España

- Reunirá este viernes y sábado a desarrolladores, empresas, inversores y centros de formación
- La iniciativa refuerza la apuesta regional por una industria estratégica que genera innovación, empleo y talento

**9 de abril de 2026.-** La Comunidad de Madrid acoge la celebración de *MAD Games Show 2026*, uno de los principales encuentros profesionales del sector del videojuego en España, que tendrá lugar este viernes y sábado en el Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid. El evento reunirá a desarrolladores, estudios, inversores, empresas y centros de formación en un espacio orientado a impulsar el crecimiento de una industria clave.

Como antesala del congreso, hoy se ha celebrado la jornada *Beyond the Game* en el auditorio de la Fundación Telefónica, un foro concebido para reflexionar sobre el papel del videojuego en la sociedad contemporánea más allá de su dimensión como entretenimiento. En la sesión se han abordado cuestiones como el desarrollo humano, la relación de los menores con el entorno digital y el impacto cultural del videojuego.

El acto, en el que han participado expertos de los ámbitos cultural, educativo, tecnológico y social, ha sido inaugurado por el viceconsejero de Cultura, Turismo y Deporte, Luis Martín Izquierdo, quien ha destacado que “el videojuego es hoy una industria que genera valor económico, empleo de calidad y conocimiento, y que tiene una dimensión cultural indiscutible y una influencia creciente en la forma en que nos relacionamos, aprendemos y creamos”.

Organizado por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y Desarrollo Español de Videojuegos (DEV), *MAD Games Show* constituye un punto de encuentro profesional del sector en España, con un enfoque orientado tanto al impulso del talento como al empresarial. El evento contará con espacios de *networking* y encuentros B2B que facilitarán la generación de oportunidades de financiación, colaboración y crecimiento para los desarrolladores nacionales.

Asimismo, dispondrá de una amplia zona expositiva en la que participarán cerca de 80 estudios y una decena de universidades y centros de formación

especializados, con el fin de mostrar el potencial creativo y tecnológico del sector.

El programa se completará con un ciclo de conferencias dirigido a profesionales y estudiantes, en el que se abordarán cuestiones clave como el desarrollo tecnológico, la narrativa, el diseño, la producción o la internacionalización de proyectos. Además, se celebrará la cuarta edición de la feria de empleo del sector, *JobDevs*, orientada a facilitar la inserción laboral y el contacto entre empresas y nuevos perfiles profesionales.

## **MEDIDAS ESPECÍFICAS PARA UNA INDUSTRIA ESTRATÉGICA**

El Ejecutivo regional refuerza así su compromiso con la industria del videojuego, un sector estratégico que integra creatividad, tecnología e innovación y que adquiere un protagonismo creciente tanto en las industrias culturales como en la economía digital.

La Comunidad de Madrid concentra actualmente una parte significativa del tejido empresarial del videojuego en España. Este ecosistema factura más de 1.200 millones de euros y genera alrededor de 6.000 empleos directos, lo que consolida a la región como polo de atracción de talento, inversión y desarrollo creativo.

En este sentido, el Gobierno regional ha impulsado medidas específicas para favorecer su crecimiento, como la duplicación de la línea de ayudas al videojuego, hasta los 500.000 euros, y el patrocinio del propio *MAD Games Show*. Estas actuaciones se enmarcan en el Plan Estratégico de la Industria Audiovisual 2026/29.