



UNA PRIMERA RADIOGRAFÍA DE
UNA INDUSTRIA QUE YA EXISTE.

IMPACTO ECONÓMICO

DE LA INDUSTRIA GAMING DEL PARAGUAY



20XX
VIDEOGAME & TECH NEWS

SEPTIEMBRE 2026



20XX
VIDEOGAME & TECH NEWS

TABLA DE CONTENIDOS

<u>Introducción</u>	<u>3</u>
<u>Glosario</u>	<u>5</u>
<u>Prólogo</u>	<u>8</u>
<u>Capítulo 01 – Resumen Ejecutivo</u>	<u>10</u>
<u>Capítulo 02 – Metodología y fuentes</u>	<u>12</u>
<u>Capítulo 03 – INAP y potenciales líneas</u>	<u>30</u>
<u>Capítulo 04 – Conclusiones primarias</u>	<u>35</u>
<u>Capítulo 05 – Fuentes consultadas</u>	<u>37</u>

EQUIPO – 20XX VIDEOGAME & TECH NEWS

- Recopilación y Redacción: Juan Luis González
- Revisión: Luis Fernando Rojas
- Diagramación: 20XX Media

Sitio Web: 20xxnoticias.com

Apoyanos en BuyMeACoffee:
<https://buymeacoffee.com/20xxnoticias>

INTRODUCCIÓN

Durante años hemos hablado en Paraguay de la posibilidad de construir una industria de videojuegos. Hemos hablado de talento, de estudios, de desarrolladores que trabajan para el exterior, de juegos que llegaron a Steam, de proyectos que aparecieron en consolas, de empresas que consiguieron millones de descargas y de paraguayos que comenzaron a mostrar su trabajo en algunos de los escenarios más importantes de la industria internacional.

Pero faltaba algo bastante más básico: los números.

¿Cuántos videojuegos se hicieron realmente en Paraguay? ¿Cuántos llegaron a publicarse? ¿Dónde se distribuyeron? ¿Cuántos consiguieron venderse? ¿Cuánto dinero generaron? ¿Cuánto de ese dinero queda efectivamente en el país? ¿Cuántas personas trabajan en esto? ¿Qué parte de la actividad es entretenimiento, qué parte es exportación de servicios y qué parte puede convertirse en propiedad intelectual paraguaya?

Hasta donde pudimos establecer durante la elaboración de este trabajo, realizado en 20XX Media y Nextek Holding, un estudio de estas características —con una metodología explícita, una base de datos identificable, cruces con fuentes públicas y una lectura económica del desarrollo de videojuegos paraguayos— nunca había sido realizado con la profundidad necesaria en nuestro país.

Al final de cuentas, lo que buscamos con esto es dejar cimientos de cara a la creación de una política pública de fomento de videojuegos, algo que nuestros pares en la región ya están a años luz de distancia. Pero la realidad es la siguiente: no podemos diseñar una política pública para una industria que no medimos. Esto trae consigo las siguientes consignas: no podemos reclamar inversión si no sabemos qué tamaño tiene el mercado; no podemos hablar de exportaciones si no sabemos cuánto exportamos; y tampoco podemos afirmar que tenemos una gran industria solamente porque existen muchos proyectos.

Esa es la necesidad y la naturaleza de este informe. El trabajo comenzó en junio de 2026. Lo hicimos con un equipo reducido, con los recursos que teníamos disponibles y con una premisa bastante sencilla: trabajar con los datos que existen, comprobarlos todo lo posible y decir claramente dónde terminan los datos y empiezan las estimaciones.

La base principal fue proporcionada por IGDA Paraguay y contenía cientos de registros de proyectos. A partir de allí comenzó un proceso de limpieza, normalización y contraste con información pública de plataformas digitales, medios especializados, prensa económica y organismos institucionales. El resultado fue una base de 348 proyectos individuales, dentro de la cual pudimos identificar 300 con año confirmado entre 2016 y 2026.

Ahora, seamos justos: no fue un trabajo perfecto y sería intelectualmente deshonesto presentarlo como tal.

La propia naturaleza de los datos obliga a reconocer límites: la información de IGDA Paraguay es comunitaria y voluntaria, existe un probable subregistro de desarrollos independientes, trabajos freelance, outsourcing y proyectos educativos, y Paraguay todavía no cuenta con estadísticas oficiales específicas sobre facturación, empleo o exportaciones de videojuegos.

Pero una limitación no significa que debamos quedarnos sin información. Significa que tenemos que empezar en alguna parte. Y eso es, en buena medida, lo que pretende este informe: establecer una primera línea de base sobre la cual otros puedan trabajar después.

Los datos muestran una industria que creció con fuerza en cantidad de proyectos. Pasamos de 14 lanzamientos registrados en 2016 a 50 en 2025. Pero también muestran que buena parte de esa producción todavía está vinculada a game jams, prototipos y proyectos que no fueron concebidos originalmente para convertirse en productos comerciales.

También muestran algo todavía más importante. El videojuego paraguayo ya genera actividad económica, pero el modelo de negocio predominante no es necesariamente el que imaginamos cuando hablamos de “vender videojuegos”. La publicación móvil, la publicidad, los modelos freemium, el desarrollo para terceros y los servicios internacionales tienen un peso considerablemente mayor que la venta tradicional de copias.

Y cuando miramos al Estado, el contraste se vuelve evidente. Mientras Argentina y Brasil construyeron durante años herramientas específicas para acompañar a sus industrias, Paraguay todavía no cuenta con una política de fomento específica para videojuegos. Existe, sin embargo, un instrumento institucional que podría convertirse en una puerta de entrada: el INAP y el marco establecido por la Ley 6106/2018.

Eso abre una discusión que va mucho más allá de los videojuegos. Estamos hablando de propiedad intelectual; de exportación de servicios, de formación tecnológica, de empleo especializado, de economía creativa, de marca país y de cultura. Y, finalmente, de si Paraguay quiere limitarse a consumir tecnología creada en otros lugares o si también pretende formar parte de quienes la crean.

Este informe no pretende cerrar esa discusión. Pretende abrirla con números. Tal vez dentro de unos años alguien tome estas páginas, encuentre errores, incorpore información que hoy no tenemos y haga un estudio mucho mejor. Ojalá ocurra. De hecho, ese sería uno de los mejores resultados posibles de este trabajo.

Porque **este documento no debería ser el punto final. Debería ser el punto cero.**

Empezamos con poco, pero llegamos a puerto. Y ahora, por primera vez, tenemos algo sobre lo cual discutir.



Juan Luis González
(Jota)

Editor en Jefe de 20XX Videogame & Tech News
COO – 20XX Media

GLOSARIO

App Store

Tienda digital de Apple para dispositivos iPhone, iPad y otros productos de su ecosistema. En el informe aparece como canal de distribución de juegos móviles.

B2B

Sigla de Business to Business. Describe modelos en los que una empresa presta servicios o desarrolla productos para otra empresa, en lugar de vender directamente al consumidor.

Cash rebate

Mecanismo de incentivo mediante el cual el Estado devuelve una parte de determinados gastos o impuestos asociados a una producción. En audiovisual y videojuegos puede reducir el costo efectivo de producción.

Consolas

Plataformas como PlayStation, Xbox y Nintendo Switch. Su publicación suele implicar requisitos técnicos, certificaciones y acuerdos de distribución.

Coeditor / Publisher

Empresa que participa en publicación, comercialización, distribución o promoción de un videojuego y puede aportar financiación, marketing o acceso a mercados.

Desarrollo por contrato / Outsourcing

Modelo en el que un estudio realiza tareas de desarrollo para un cliente externo. El ingreso proviene del servicio prestado y no necesariamente de la venta de unidades.

Economía de creadores

Modelo mediante el cual una plataforma remunera a quienes generan contenido dentro de su ecosistema, como ocurre con determinadas experiencias de Fortnite.

FONAP

Fondo Nacional del Audiovisual Paraguayo. Instrumento financiero del marco institucional del INAP para apoyar proyectos audiovisuales y otros formatos contemplados por la normativa.

FONAP / líneas concursables

Mecanismos de convocatoria pública mediante los cuales se asignan recursos a proyectos que cumplen condiciones y criterios de evaluación definidos en bases aprobadas.

Freemium

Modelo en el que el acceso básico es gratuito, pero determinados contenidos o funcionalidades generan ingresos mediante compras dentro de la aplicación u otros mecanismos.

Game jam

Evento en el que equipos o desarrolladores crean un videojuego en un período limitado, generalmente alrededor de una temática o consigna.

Global Game Jam

Evento internacional de desarrollo de videojuegos realizado simultáneamente en distintas partes del mundo. En Paraguay funciona también como espacio de formación y comunidad.

Hipercasual

Subgénero móvil de mecánicas simples y partidas rápidas, habitualmente distribuido gratis y monetizado mediante publicidad y, en algunos casos, compras internas.

INAP

Instituto Nacional del Audiovisual Paraguayo, organismo creado por la Ley 6106/2018 para el desarrollo y promoción del sector audiovisual paraguayo.

Industria audiovisual

Sector dedicado a la creación, producción, distribución y explotación de contenidos basados principalmente en imágenes y sonido.

Industria creativa

Conjunto de actividades económicas basadas en creatividad, propiedad intelectual y producción cultural; incluye sectores como audiovisual, software, música, animación y videojuegos.

Ley 6106/2018

Ley de Fomento al Audiovisual que establece el marco legal del audiovisual paraguayo y crea el INAP y el FONAP.

Líneas concursables

Mecanismos de convocatoria pública mediante los cuales se asignan recursos a proyectos que cumplen condiciones y criterios de evaluación definidos en bases aprobadas.

Monetización

Proceso mediante el cual un producto o servicio genera ingresos: venta directa, publicidad, compras internas, contratos, servicios o reparto de ingresos de plataformas.

Multimedia interactiva

Categoría propuesta en este informe para encuadrar proyectos digitales interactivos —incluidos videojuegos— dentro de una línea de fomento, sujeto al análisis jurídico correspondiente.

Pipeline comercial

Conjunto de oportunidades comerciales identificadas que todavía no necesariamente se transformaron en contratos o ingresos efectivos.

Propiedad intelectual (IP)

Conjunto de derechos asociados a una creación, personaje, universo, marca o producto. Una IP propia permite controlar y explotar comercialmente una creación más allá de un único producto.

Prototipo

Versión preliminar creada para probar una idea, mecánica, tecnología o concepto. Puede evolucionar a un producto completo o quedar como experimento.

Registro Nacional del Audiovisual

Registro administrado por el INAP previsto por el Decreto 2600/2019 para inscribir personas físicas y jurídicas vinculadas a la cadena de valor audiovisual y producciones nacionales.

Retorno monetario

Ingreso económico obtenido como consecuencia de una actividad. En videojuegos incluye venta de copias, publicidad, freemium, contratos, servicios, micropagos y reparto de ingresos.

SteamDB

Base de datos independiente que recopila información pública relacionada con Steam. Permite observar precios y algunos indicadores, pero no es una fuente oficial de ventas.

UEFN

Sigla de Unreal Editor for Fortnite, herramienta para crear experiencias dentro del ecosistema Fortnite y acceder a mecanismos de reparto de ingresos establecidos por Epic Games.

Ventas estimadas

Cálculos aproximados realizados mediante datos indirectos. En Steam no deben confundirse con cifras oficiales de unidades vendidas.

Vertical slice

Prototipo avanzado que representa de forma integrada una pequeña parte del producto final y sirve para validar calidad, tecnología, flujo de producción y potencial de presentación a publishers o inversores.

Videojuego

Producto interactivo digital en el que el usuario participa mediante reglas, sistemas y objetivos. Para este informe se considera desarrollado en Paraguay un proyecto creado por un estudio, colectivo o desarrollador con base o nacionalidad paraguaya.

Web3

Conjunto de tecnologías y modelos asociados a aplicaciones descentralizadas y sistemas basados en blockchain.

PRÓLOGO

Hablar de videojuegos en Paraguay suele llevarnos, casi inevitablemente, a hablar de creatividad, tecnología, entretenimiento o de algunos estudios que lograron hacerse visibles fuera del país. Pero existe una pregunta mucho más básica que, hasta ahora, no tenía una respuesta construida con datos: ¿cuánto existe realmente detrás de la industria paraguaya del videojuego y qué impacto económico genera?

Este informe nace precisamente de esa pregunta. Entre 2016 y septiembre de 2026, Paraguay registró al menos 300 proyectos de videojuegos con año de lanzamiento o presentación confirmado. La base utilizada para este estudio reúne 348 proyectos individuales después de su limpieza y normalización, incluyendo juegos completos, demos, prototipos, modificaciones y proyectos surgidos de game jams. El número muestra una actividad que creció de manera sostenida durante la última década, pero también revela una realidad mucho más compleja que la simple cantidad de juegos producidos.

El objetivo de este documento es poner esa realidad sobre la mesa. Para hacerlo, el informe analiza seis dimensiones: cuánto se desarrolló en Paraguay, dónde se distribuyeron esos proyectos, qué modelos consiguieron generar retornos económicos, cuál es el impacto directo e indirecto de la actividad sobre la economía nacional, qué oportunidades existen para construir una política pública y cómo el marco institucional del INAP y del Decreto 2600/2019 podría aprovecharse para incorporar una línea concursable de videojuegos.

Los resultados son, en algunos casos, contraintuitivos. La enorme cantidad de proyectos no significa que exista una industria comercial consolidada. Cuatro de cada diez proyectos registrados entre 2016 y 2026 surgieron de game jams y solo el 43% alcanzó el estado de “Completo”. Del mismo modo, apenas una pequeña fracción de los 348 juegos catalogados tuvo identificado un precio de venta directo.

El dinero, por tanto, no está necesariamente donde uno esperaría encontrarlo. La actividad económica más significativa aparece en modelos como el desarrollo móvil hipercasual, los sistemas freemium, los contratos internacionales de desarrollo y otras formas de servicios y monetización digital. Roshka Studios, por ejemplo, supera los 10 millones de descargas acumuladas en su catálogo, mientras que Posibillian Tech representa otro caso de diversificación hacia modelos internacionales y de servicios.

También hay una segunda conclusión que atraviesa todo el documento: Paraguay tiene una industria que existe, pero todavía no tiene las herramientas institucionales necesarias para medirla y hacerla crecer de manera sistemática.

No existe actualmente una estadística oficial específica sobre facturación, empleo o exportaciones de videojuegos. Las cifras económicas disponibles son estimaciones provenientes de actores del sector y de publicaciones especializadas. Incluso la base primaria utilizada para este trabajo es una construcción comunitaria y voluntaria, susceptible de subregistro.

Por eso este informe no pretende presentar una fotografía definitiva e inmutable. Pretende algo quizá más importante: establecer un punto de partida. Aquí se reúnen datos primarios aportados por IGDA Paraguay, información pública de plataformas digitales, referencias económicas, publicaciones especializadas, documentos institucionales y comparaciones regionales. Todo ello permite construir una primera aproximación trazable a una pregunta que durante demasiado tiempo quedó relegada a percepciones, anécdotas o estimaciones aisladas.

Para entender de dónde salen los datos de Steam, empezamos por la ficha pública de cada juego en SteamDB: precio actual y precio más bajo que tuvo, cantidad de jugadores (ahora, en su mejor día y en su pico histórico), y seguidores y reseñas acumuladas. Con BrokenLore: UNFOLLOW hicimos un paso extra, porque su ficha no menciona a Waraní Studios como desarrollador: encontramos una nota de La Tribuna de enero de 2026 que sí confirma su participación, invitada por Serafini Productions. Buen recordatorio de que una sola fuente no siempre alcanza.

Steam nunca revela cuántas copias vendió un juego, así que comparamos tres estimaciones externas —Gamalytic, VG Insights y PlayTracker— con un criterio simple: si un juego tiene pocas reseñas, no puede tener cientos de miles de compradores, porque esa relación suele rondar entre 1 cada 20 y 1 cada 50. Cuando una estimación no pasaba esa prueba —como PlayTracker en Malavisión y Golden8bits, con números muy por encima de sus reseñas—, la descartamos y nos quedamos con el promedio de las otras dos.

Con esos números hicimos tres cuentas, siempre como estimación propia y no como cifra oficial de Steam: un precio promedio realista (entre el precio actual y el más bajo que tuvo), una facturación bruta (ese precio por la cantidad estimada de compradores) y un retorno neto (restando el 30% que se queda Steam). Para BrokenLore, al no saber qué porcentaje le toca a Waraní frente a Serafini, no inventamos un número: aplicamos el rango habitual en este tipo de acuerdos, 15% a 30%, a propósito como rango y no como cifra exacta.

Sumando los cinco juegos, el retorno neto total estimado en toda su vida en Steam es de unos USD 102.000, con BrokenLore explicando el 91% de esa cifra. Los cuatro juegos 100% paraguayos (Malavisión, Pombero Reborn, 1WEEK y Golden8bits) dejan su ganancia íntegra en el país: unos USD 8.800. En BrokenLore, aplicando el rango de regalía, quedarían entre USD 14.000 y 28.000. En total, de esos USD 102.000, entre USD 22.800 y 36.800 quedarían en manos paraguayas: una porción real, pero que confirma que vender en Steam hoy, en Paraguay, todavía da más para aprender y hacerse conocer que para vivir de eso.

El documento también mira hacia adelante. Examina el papel potencial del INAP y de la legislación audiovisual vigente, las experiencias de Argentina y Brasil, los obstáculos que enfrenta el ecosistema paraguayo y distintas medidas que podrían implementarse para mejorar su capacidad de desarrollo, profesionalización y exportación.

En definitiva, este informe busca que la conversación deje de ser únicamente “Paraguay también hace videojuegos” y pase a una pregunta mucho más incómoda y productiva:

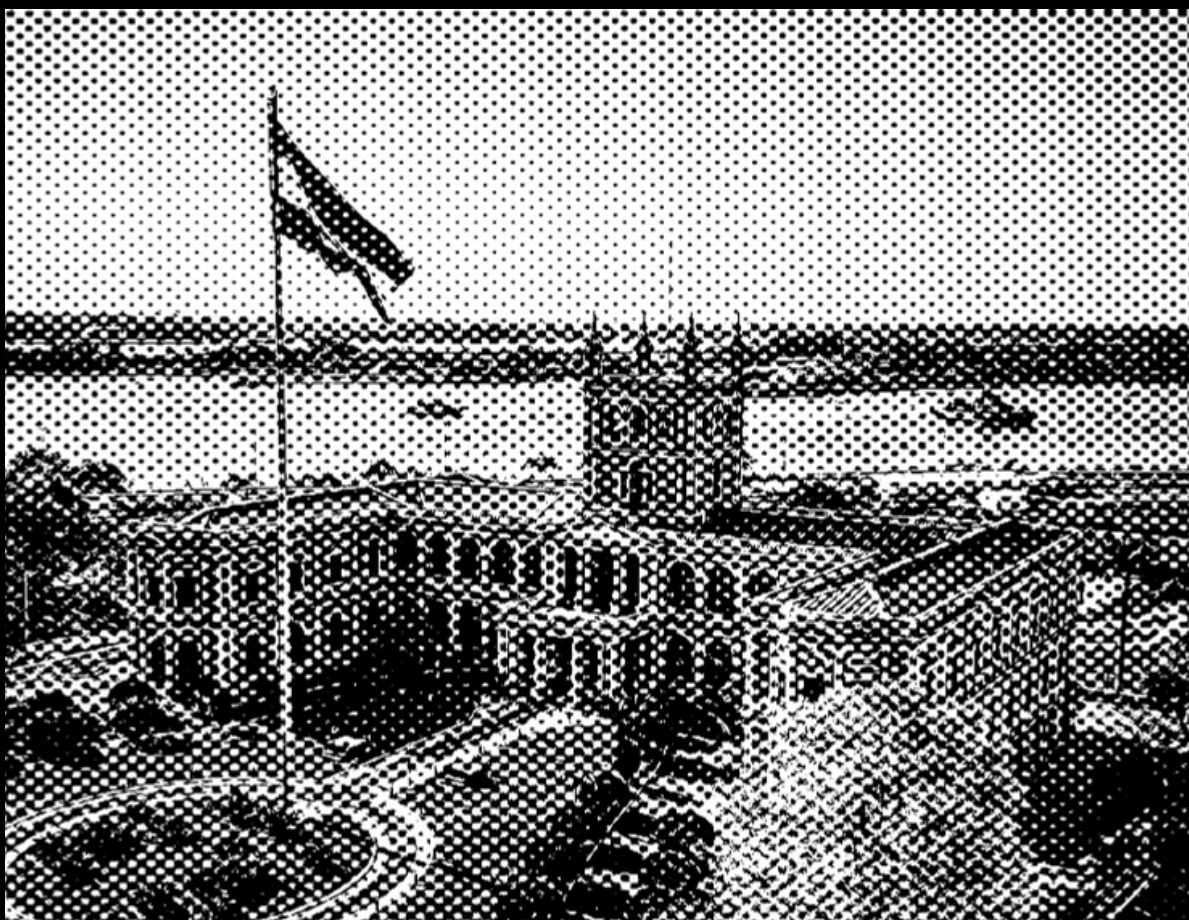
¿Qué hacemos con una industria que ya existe?

Los datos reunidos en las páginas siguientes intentan ofrecer una primera respuesta.

01

Resumen ejecutivo

Este informe cuantifica, por primera vez con una metodología explícita y trazable, el tamaño y la salud comercial de la industria paraguaya de desarrollo de videojuegos entre 2016 y septiembre de 2026. Parte de la base de datos elaborada por IGDA Paraguay (365 filas, 348 proyectos válidos tras la limpieza), cruzada con fuentes públicas —tiendas digitales, cobertura de prensa económica y especializada, y comunicados de organismos como Rediex y el INAP— para responder a los seis ejes solicitados: cuántos juegos se hicieron, dónde se distribuyeron, cuáles generaron ingresos reales, qué impacto tienen sobre el comercio nacional y qué rol podría jugar el Estado a futuro.



Hallazgos principales

- Volumen: se registraron 300 proyectos con año de lanzamiento confirmado entre 2016 y 2026 (348 en toda la base, incluyendo un puñado de títulos anteriores a 2016 y 34 con año no documentado). El ritmo se multiplicó por más de 3 en una década: de 14 lanzamientos en 2016 a 50 en 2025.
- Naturaleza del catálogo: 4 de cada 10 proyectos del período (123 de 300) nacieron en game jams —principalmente la Global Game Jam— y no fueron concebidos para su venta. Solo el 43% (128) alcanzó el estado "Completo".
- Distribución: itch.io concentra la mayoría de las publicaciones (184 menciones en 2016–2026), reflejo del peso de los game jams; Google Play (58) y Steam (20) son los canales con intención comercial más clara; App Store, consolas (vía coeditores extranjeros) y Fortnite/UEFN son canales minoritarios pero en crecimiento.
- Retorno monetario directo: solo 13 de los 348 juegos catalogados (3,7%) tienen o tuvieron un precio de venta real. El verdadero volumen de dinero de la industria no proviene de la venta unitaria de juegos, sino de la publicación móvil hipercasual (Roshka Studios, más de 10 millones de descargas acumuladas) y de modelos freemium/B2B (Posibillian Tech).
- Tamaño económico: las únicas estimaciones disponibles —autoinformadas, no oficiales— sitúan la facturación anual del sector entre USD 2,5 millones (Forbes Paraguay, 2024) y USD 3 millones (20XX, 2026), frente a USD 780 millones de Argentina (2024) y USD 251,6 millones de Brasil (2022).
- Política pública: no existe una ley de fomento ni fondos concursables específicos. El INAP, creado por la Ley 6106/2018 para el sector audiovisual, recién inició diálogo formal con IGDA Paraguay en mayo de 2024. Con una reglamentación optimista a partir de 2027, Paraguay necesitaría al menos una década para alcanzar la escala actual de Argentina.

02

Metodología y fuentes

La base primaria de este informe es la planilla "VIDEOJUEGOS PARAGUAYOS", elaborada de forma colaborativa por IGDA Paraguay (capítulo local de la International Game Developers Association) y compartida para la realización de este trabajo. La planilla original contiene 366 filas; tras remover filas vacías y de totalización quedaron 348 proyectos individuales (juegos completos, demos, prototipos, mods y entregas de game jam).



Sobre esa base se aplicaron los siguientes controles y cruces de información:

1.Limpieza y normalización: se estandarizaron los campos de año, estado, disponibilidad, precio y plataforma, y se identificaron duplicados razonables (por ejemplo, versiones "Demo" y "Completo" de un mismo título, que se contabilizaron como entradas separadas por representar hitos de desarrollo distintos).

2.Verificación cruzada: los datos de los juegos con mayor relevancia comercial —Waraní Studios, Roshka Studios, Posibillian Tech, Inside Studios, PatumStudios, entre otros— se contrastaron con las fichas públicas de Steam, SteamDB/SteamSpy, Google Play, App Store e itch.io, además de coberturas periodísticas y comunicados institucionales (Rediex, INAP, IGDA Paraguay).

3.Fuentes económicas y de contexto: se incorporaron datos macroeconómicos del Banco Central del Paraguay, el perfil del sector de industrias creativas publicado por el Ministerio de Industria y Comercio (MIC) junto a Rediex, y comparaciones regionales publicadas por 20XX a partir de fuentes oficiales de Argentina y Brasil.

4.Alcance temporal: el eje 1 fue solicitado "desde 2016 hasta hoy"; este informe toma como "hoy" el cierre de datos en septiembre de 2026. Cuando fue relevante para el contexto (por ejemplo, el primer juego paraguayo en Steam o el origen de un estudio) se incluyeron referencias a hechos anteriores a 2016, señalados explícitamente como tales.

Limitaciones y advertencias

- Naturaleza autoinformada: la base de IGDA Paraguay es de construcción comunitaria y voluntaria. Es razonable asumir subregistro, en particular de desarrollos freelance, trabajos de outsourcing sin marca propia y proyectos educativos menores.

- Ausencia de estadística oficial: Paraguay no publica cifras oficiales de facturación, empleo o exportación específicas de videojuegos (a diferencia de Argentina o Brasil). Toda cifra monetaria agregada citada en este informe proviene de estimaciones de actores del sector o de prensa económica, y se identifica como tal en cada caso.

- Steam y descargas como proxy: Steam no publica cifras exactas de ventas. Donde se menciona el número de reseñas de un juego, se hace solo como indicador aproximado de escala (una práctica habitual entre analistas de la industria, pero no una cifra oficial), nunca como cálculo de ventas o ingresos.

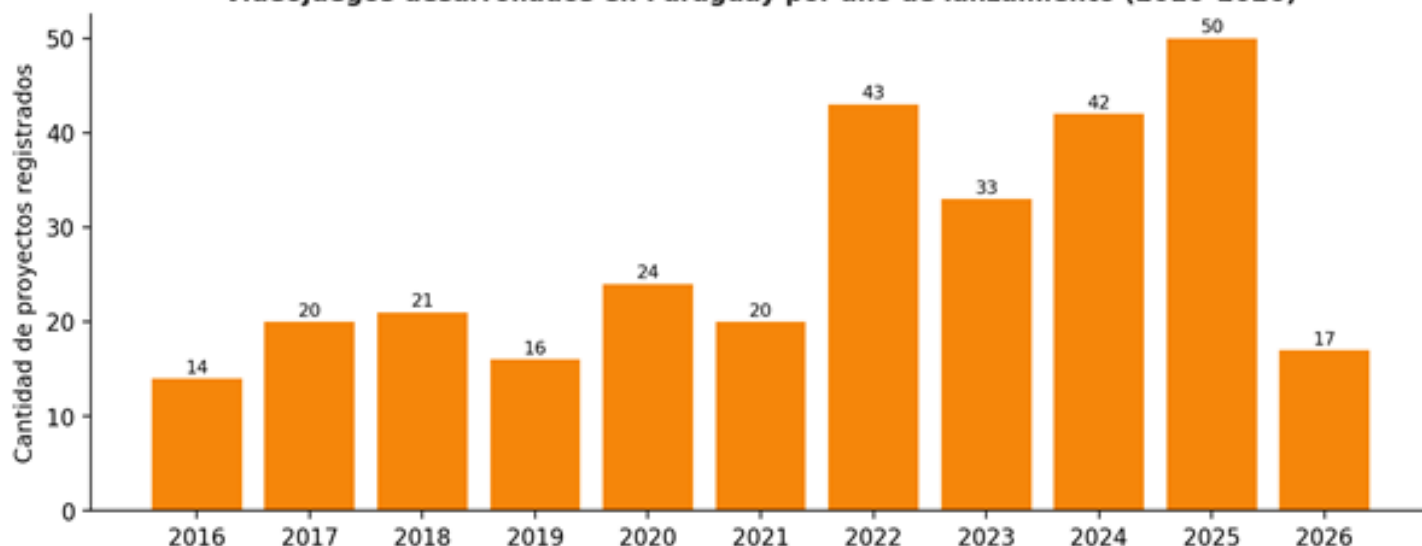
- "Desarrollado en Paraguay": se consideró todo proyecto creado por un estudio, colectivo o desarrollador con base o nacionalidad paraguaya, independientemente de si su publicación final corrió por cuenta de un socio editor extranjero (por ejemplo, Sony España o Badland Publishing en el caso de Waraní Studios).

Eje 1 – Cuántos videojuegos se desarrollaron en Paraguay (2016–2026)

Entre 2016 y septiembre de 2026, la base de IGDA Paraguay documenta 300 proyectos de videojuego con año de lanzamiento o presentación confirmado. Si se suman los 34 proyectos adicionales cuyo año no pudo determinarse —pero que, por el estudio o colectivo que los firma, corresponden con alta probabilidad a este mismo período— el universo de desarrollo local en la última década se ubica entre 300 y 334 títulos.

A esto se agregan 12 proyectos documentados con año anterior a 2016 (el más antiguo, de 1999), que muestran que el desarrollo de videojuegos en Paraguay no nació en 2016, pero sí que se profesionalizó y multiplicó exponencialmente a partir de esa fecha.

Videojuegos desarrollados en Paraguay por año de lanzamiento (2016-2026)



2026: año en curso, dato parcial. Fuente: Base de datos IGDA Paraguay (2025), procesada por 20XX.

La curva muestra tres etapas. Entre 2016 y 2019 la producción crece de forma moderada (14 a 16 títulos anuales), sostenida por un puñado de estudios pioneros —Waraní Studios, Roshka Studios, Posibillian Tech— y por las primeras ediciones locales de la Global Game Jam. A partir de 2020 el volumen se acelera, en paralelo a la expansión de la publicación móvil hipercasual y a la consolidación de la Global Game Jam como evento recurrente con múltiples sedes en el país. El bienio 2022–2025 concentra el 56% de todo el período (168 de 300 títulos), con un máximo histórico de 50 lanzamientos en 2025. El dato de 2026 (17 títulos a la fecha de cierre de este informe) es parcial: el año aún no termina.

Qué tipo de proyectos son

El crecimiento en cantidad no debe leerse como crecimiento en escala comercial. Del total de 300 proyectos 2016–2026, 123 (41%) fueron producidos en el marco de una game jam —mayormente la Global Game Jam, que en Paraguay se organiza en múltiples sedes universitarias— y por definición son prototipos de 48 horas sin vocación de mercado. Solo 128 (43%) alcanzaron el estado "Completo"; el resto se reparte entre demos (21), mods sobre juegos de terceros como Fortnite o PES (13), prototipos (9), proyectos en desarrollo (4), un caso en acceso anticipado y uno pausado.

Estado del proyecto	Cantidad (2016–2026)	% del total
Completo	128	43%
Game jam (prototipo de 48 h)	123	41%
Demo	21	7%
Mod (sobre plataforma de tercero)	13	4%
Prototipo independiente	9	3%
En desarrollo	4	1%
Acceso anticipado / Pausado	2	1%

Tabla 1. Estado de los proyectos registrados, 2016–2026. Elaboración propia sobre datos de IGDA Paraguay.

Quién los hace: concentración en pocos estudios

La actividad está fuertemente concentrada. Roshka Studios —la división de videojuegos de Roshka S.A., una empresa de software con 25 años de trayectoria— firma 60 de los 300 títulos del período (20% del total), casi todos juegos móviles casuales publicados bajo modelos hipercasuales. Le siguen Waraní Studios (16 títulos, especializados en terror con raíz folclórica guaraní), Posibillian Tech (15, con foco en geolocalización y web3), SnowHorse Entertainment (9) y el desarrollador individual Jesús González, activo desde 2015 en jams y prototipos (7 títulos, más otras 6 colaboraciones bajo el sello Root Studio).

Estudio / desarrollador	Títulos 2016–2026	Perfil
Roshka Studios	60	Móvil hipercasual (publishing internacional)
Waraní Studios	16	PC/consola, terror narrativo, folclore guaraní
Posibillian Tech	15	Geolocalización, freemium, web3/crypto
SnowHorse Entertainment	9	Indie PC, itch.io
Jesús González / Root Studio	13	Desarrollo individual y colectivo, game jams
Pink Blood	6	Indie itch.io
Yaguarete Labs	5	Indie PC (Steam)

Tabla 2. Estudios y desarrolladores más activos, 2016–2026 (top 7 de más de 90 estudios/colectivos identificados). Elaboración propia.

Esta concentración es consistente con lo que reporta la propia comunidad: según Marco Brunetti, presidente de IGDA Paraguay hasta agosto de 2026, el país cuenta con "al menos 10 estudios activos" y decenas de desarrolladores freelance o en red, cifra que coincide con el número de estudios que en esta base acumulan más de cinco títulos propios. El resto del catálogo —la amplia mayoría en número de proyectos— corresponde a equipos estudiantiles y colectivos que se forman y disuelven alrededor de cada edición de game jam, un patrón típico de ecosistemas de desarrollo en etapa temprana.

En Paraguay se trabaja de forma muy colaborativa. Detrás de cada juego local hay historias de creatividad, trabajo colaborativo y desafíos técnicos que revelan el crecimiento sostenido de una industria que empieza a organizarse.

— **Marco Brunetti, entonces presidente de IGDA Paraguay, La Tribuna, mayo de 2025**

Una cifra de referencia externa confirma el orden de magnitud: en mayo de 2025, la propia IGDA Paraguay declaró a la prensa que la comunidad local había producido "más de 300 videojuegos" en los últimos 15 años (es decir, tomando como punto de partida aproximadamente 2010–2011). El recuento de este informe —300 títulos solo entre 2016 y 2026— es coherente con esa cifra y sugiere que la inmensa mayoría de la producción histórica paraguaya de videojuegos se concentra, precisamente, en la última década.

Eje 2 – Presencia en plataformas y tiendas digitales

De los 300 videojuegos paraguayos lanzados entre 2016 y 2026, la enorme mayoría se distribuyó a través de itch.io, la plataforma de referencia para proyectos independientes y de game jam: 184 menciones de descarga o publicación, equivalentes a más de 6 de cada 10 títulos del período. Le siguen Google Play (58), Steam (20), App Store (18), las experiencias dentro de Fortnite mediante el Unreal Editor for Fortnite o UEFN (10) y, de forma marginal, Scratch, GitHub, GameJolt y coediciones de consola vía Sony (una mención cada uno, salvo Sony con dos).



Gráfico 2. Presencia de videojuegos paraguayos por plataforma de distribución, 2016–2026 (un mismo título puede figurar en más de una plataforma). Elaboración propia.

itch.io: el canal de la comunidad, no del mercado

El peso de itch.io no debe interpretarse como una estrategia comercial: es, sobre todo, el resultado directo de que 4 de cada 10 juegos del período nacieron en game jams, cuyo canal de entrega estándar en todo el mundo es itch.io. La plataforma funciona aquí como vitrina de portafolio y como archivo comunitario más que como tienda: de los 184 títulos con presencia en itch.io, la abrumadora mayoría se ofrece de forma gratuita.

Steam: la puerta de entrada al mercado de PC

Steam es, en cambio, el canal con intención comercial más explícita del ecosistema paraguayo. Prácticamente todos los títulos que llevan un precio de venta formal en PC —Malavisión: The Beginning, Super Jagua y Golden8bits de Waraní/CriptoMedia Studios, Pombero: El Señor de la Noche y su remake Pombero Reborn, The Origin: Blind Maid, 1WEEK de PatumStudios, o los recientes BrokenLore: Unfollow y BrokenLore: Follow de Waraní Studios— están en Steam. Es también la plataforma que permitió el primer salto de un estudio paraguayo a consolas: The Origin: Blind Maid (2021), remake de Malavisión, fue el primer videojuego paraguayo en llegar a PlayStation, Xbox y Nintendo Switch, de la mano del coeditor español Badland Publishing.

Google Play y App Store: el terreno del modelo hipercasual

El mercado móvil concentra la mayor escala de usuarios, aunque con un modelo de negocio radicalmente distinto al de Steam. De las 58 menciones de Google Play en el período, la mayoría corresponde al catálogo de Roshka Studios —decenas de títulos casuales gratuitos monetizados por publicidad y micropagos, publicados bajo esquemas de "hipercasual" con socios internacionales— y, en menor medida, a Posibillian Tech (Fhacktions, Coin Hunt World/Cubieverse) y a estudios emergentes como Tupāpo Games o Isanagi Games.

Fortnite/UEFN: un canal atípico, pero real

Un caso particular es el de Posibillian Tech, que entre 2023 y 2024 publicó al menos diez experiencias dentro de Fortnite mediante el Unreal Editor for Fortnite (Myth Heroes Tycoon, Myth Pet Tycoon, Last Punishment, Sisyphus: The Endless Ascent, Area 51 Raceway, entre otras).

Estas islas no se venden de forma directa, pero sí pueden generar ingresos a través del programa de reparto de ingresos para creadores de Epic Games —la llamada "economía de creadores" del ecosistema Fortnite—, lo que técnicamente convierte a Epic Games en un canal de monetización real para el desarrollo paraguayo, aunque de naturaleza muy distinta a la tienda tradicional (Epic Games Store).

Ningún título paraguayo del período figura publicado de forma directa en la Epic Games Store como producto independiente.

Consolas: presencia mínima y siempre coeditada

Ningún estudio paraguayo publica de forma autónoma en PlayStation Store o Xbox Store; el único camino documentado hacia consola fue, en los dos casos de Waraní Studios (The Origin: Blind Maid y Pombero Reborn), a través de coeditores extranjeros (Badland Publishing y Sony España, respectivamente). Esto refleja una barrera estructural común a los ecosistemas emergentes: los costos de certificación y las exigencias técnicas de los fabricantes de consola son, en la práctica, inalcanzables para estudios de menos de diez personas sin respaldo editorial externo.

Plataforma	Menciones 2016–2026	Naturaleza dominante
itch.io	184	Comunitaria / game jam, mayoritariamente gratuita
Google Play	58	Móvil hipercasual y freemium
Steam	20	PC, principal canal de venta directa
App Store	18	Móvil hipercasual y freemium
Fortnite (UEFN)	10	Experiencias con reparto de ingresos de Epic
Consolas (PS/Xbox/Switch)	2	Siempre vía coeditor extranjero
Otras (Scratch, GitHub, GameJolt)	3	Educativas / de nicho

Tabla 3. Síntesis de canales de distribución, 2016–2026. Elaboración propia.

Eje 3 – Retornos monetarios efectivos

Este es el eje que exige mayor precisión terminológica. "Tener retorno monetario" puede significar cosas muy distintas según el modelo de negocio: vender copias a un precio fijo, generar ingresos publicitarios por volumen de descargas gratuitas, cobrar por contratos de desarrollo tercerizado, o participar de un reparto de ingresos de una plataforma de terceros. Los datos disponibles permiten identificar con razonable confianza cuatro vías de monetización activas en el ecosistema paraguayo, de escala muy distinta entre sí.

Venta directa por unidad: el modelo más visible, pero el más chico

De los 348 juegos catalogados en toda la base (todos los años), solo 13 tienen o tuvieron alguna vez un precio de venta fijo en Steam o itch.io. A estos se agregan dos títulos adicionales lanzados fuera de la ventana 2016–2026 en versión anterior. Es, en términos relativos, el 3,7% del catálogo total: la inmensa mayoría de lo producido en Paraguay —ya sea por tratarse de proyectos de game jam o de juegos móviles freemium— nunca tuvo un precio de tienda.

Título	Estudio	Año	Precio aprox. (USD)
Malavisión: The Beginning	Waraní Studios	2016	4,99
Super Jagua	cbritez	2016	0,89
Vitamin Girl	Androzz / A Penguin Studio	2017	4,49
Golden8bits	CriptoMedia Studios	2018	9,99
Bitcoin Miner Remastered	Root Studio / J. González / I. Peñailillo	2020	4.99
Pombero: El Señor de la Noche	Inside Studios	2020	12.99
The Origin: Blind Maid	Waraní Studios	2021	19.99
The Lord of the Night: Pombero Reborn	Inside Studios / Waraní Studios	2023	12.99
1WEEK	PatumStudios	2023	4.99
Pyhare	Tupãpo Games	s/d	1.99
Latin Shadows: The Visitor	Yaguarete Labs	2025	1.49
MindCelium	Pink Blood	2025	2.50
BrokenLore: Unfollow	Waraní Studios	2026	11.49
BrokenLore: Follow	Waraní Studios	2026	8.55

Tabla 4. Juegos paraguayos con precio de venta directo identificado, 2016–2026. Precios de lista aproximados, sujetos a descuentos regionales. Elaboración propia sobre datos de IGDA Paraguay y fichas de Steam/itch.io.

Dentro de este grupo, la escala individual sigue siendo pequeña incluso para los títulos más exitosos. *The Lord of the Night: Pombero Reborn*, el relanzamiento 2023 del juego paraguayo más mediático internacionalmente, acumulaba en su ficha de Steam apenas 7 reseñas de usuario al momento de este informe —un número que, según la relación aproximada entre reseñas y copias vendidas que suelen manejar analistas de la industria (siempre una estimación gruesa, nunca una cifra oficial, ya que Steam no publica datos de ventas), sugeriría un volumen de unidades vendidas en el orden de las centenas, no de los miles.

El propio creador de la versión original, Fabián Alonso, confirmó en una entrevista de 2023 que Steam no permite a los desarrolladores revelar cifras absolutas de ventas, solo porcentajes: declaró que Estados Unidos y Argentina fueron los mercados que más compraron el juego, con Paraguay representando alrededor del 20% de las ventas.

Publicación móvil hipercasual: la mayor escala de usuarios del país

El verdadero volumen de usuarios del desarrollo paraguayo no está en Steam sino en el catálogo hipercasual de Roshka Studios. La empresa —una compañía de software con 25 años de trayectoria que en 2015 abrió su división de juegos— declaró en 2025 haber superado los 10 millones de descargas acumuladas entre todos sus títulos, con dos productos individuales por encima de los 5 millones: *Hole & Fill* (más de 17 millones de descargas) y *Junkyard* (más de 5 millones).

Se trata de juegos gratuitos monetizados por publicidad programática dentro de redes de publishing internacional, un modelo en el que el ingreso no proviene de la venta al jugador paraguayo o extranjero, sino del reparto de ingresos publicitarios que gestionan editores internacionales especializados en hipercasual.

Somos los primeros paraguayos en desarrollar y publicar juegos híbridos con más de 10 millones de descargas en el mundo.

— **Pablo Welti, Roshka S.A., ABC Color, agosto de 2024**

Freemium, geolocalización y web3: ingresos por escala de usuarios y por contrato

Posibillian Tech construyó su modelo de negocio sobre *Fhacktions*, un juego móvil gratuito de geolocalización tipo MOBA que llegó a acumular casi 500.000 descargas, con fuerte tracción en mercados asiáticos.

Su propio fundador, Juan de Urraza, explicó en 2019 que el punto de equilibrio de un juego freemium de esa escala exige que al menos 1% de los usuarios realice alguna compra dentro de la aplicación; en el caso de *Fhacktions*, la tasa de conversión real rondaba el 0,1%, insuficiente para cubrir un gasto operativo mensual de USD 20.000 con un equipo de 12 personas en ese momento.

El estudio diversificó luego hacia patrocinios de marca dentro del juego (*Burger King*, *Domino's Pizza*) y, desde 2020, hacia un segundo título de mayor escala de equipo —primero llamado *Coin Hunt World* y relanzado en enero de 2025 como *Cubieverse*, de la mano de la startup estadounidense *Titanium Toaster*— que combina mecánicas de juego con recompensas en criptomonedas, empleando en su pico a 45 personas, el mayor equipo dedicado a un solo videojuego en la historia del país según la propia empresa.

A esto se suma un flujo de ingresos menos visible pero relevante para la sostenibilidad de los estudios: el desarrollo por contrato o "outsourcing" para clientes extranjeros. *Rediex* informó en enero de 2026 que la participación de Posibillian Tech en más de una decena de eventos internacionales derivó en una prospección de negocios por unos USD 87 millones; se trata de un valor de oportunidades de negocio identificadas (pipeline), no de ingresos ya realizados o contratados, y así debe leerse: es un indicador de proyección comercial, no una cifra de facturación.

Fortnite/UEFN: monetización vía reparto de ingresos de plataforma

Las diez experiencias de Posibillian Tech dentro de Fortnite (2023–2024) representan una cuarta vía de retorno: el programa de reparto de ingresos para creadores de Epic Games, que remunera a los autores de islas y modos de juego según el tiempo de uso de los jugadores dentro del ecosistema Fortnite. Es un modelo de ingresos real pero externo y variable, sujeto a las reglas y a la escala de audiencia que Epic Games gestiona globalmente, no a una relación comercial directa entre el estudio paraguayo y el jugador final.

Estudio de caso: cinco títulos paraguayos en Steam (datos SteamDB)

Steam no publica cifras oficiales de ventas, pero SteamDB permite reconstruir, con matices, el precio histórico, la actividad de jugadores concurrentes y estimaciones de terceros (Gamalytic, VG Insights, PlayTracker) construidas a partir de reseñas, logros y patrones de uso agregados. Sobre esa base, este informe relevó en septiembre de 2026 los cinco títulos paraguayos en Steam con mayor trayectoria y actividad de reseñas de la Tabla 4: **BrokenLore: UNFOLLOW, Malavisión: The Beginning, The Lord of the Night: Pombero Reborn, 1WEEK y Golden8bits.**

Título	Desarrollado r(es)	Publisher	Lanzamient o en Steam	Precio actual (USD)	Piso histórico (USD)	Descuento máx.
BrokenLore: UNFOLLOW	Waraní Studios (co-des.), Serafini Productions	Serafini Productions, Shochiku	15 ene. 2026	19.99	15.99	-20%
Malavisión: The Beginning	Waraní Studios	Waraní Studios	2016/17	4.99	0.99	-80%
The Lord of the Night: Pombero Reborn	Inside Studios, Waraní Studios	Waraní Studios	7 ago. 2023	12.99	1.59	-80%
1WEEK	Pedro Acuña (PatumStudios)	Pedro Acuña	7 oct. 2023	4.99	0.99	-80%
Golden8bits	Vicente Fleitas	CriptoMedia Studios	21 may. 2018	9.99	2.99	-70%

Tabla 5. Ficha técnica y precio de los cinco títulos analizados. Fuente: SteamDB, consulta de septiembre de 2026.

Una aclaración metodológica se impone antes de seguir: la ficha de SteamDB para BrokenLore: UNFOLLOW no lista a Waraní Studios como desarrollador, sino únicamente a Serafini Productions (Tokio) y a Shochiku como editor. Coberturas periodísticas, entre ellas la de 20XX Videogame & Tech News confirman, sin embargo, que Waraní Studios participó como estudio co-desarrollador de la saga BrokenLore por invitación directa de Serafini Productions, tras la revisión de una demo, y que la relación continúa con al menos dos títulos adicionales de la saga en preparación.

Se trata entonces de un caso de coproducción no reflejada en el crédito público de Steam, un matiz relevante para la lectura de las tablas de retorno que siguen.

Título	Pico histórico	Seguidores	Reseñas
BrokenLore: UNFOLLOW	115 (ene. 2026)	5.202	282
Malavisión: The Beginning	1.608 (2017)	352	63
The Lord of the Night: Pombero Reborn	4 (2023)	82	12
1WEEK	4 (2023)	312	29
Golden8bits	2 (2018)	51	6

Tabla 6. Actividad de jugadores y comunidad en Steam. Fuente: SteamDB — Steam Charts, consulta de septiembre de 2026.

Título	Gamalytic	VG Insights	PlayTracker	Estimación adoptada
BrokenLore: UNFOLLOW	~7.400	~5.700	~10.500	~7.400
Malavisión: The Beginning	~2.500	~65.300	~175.100	~2.500*
The Lord of the Night: Pombero Reborn	~159	~360	s/d	~260
1WEEK	~454	~870	s/d	~660
Golden8bits	~90	~250	~80.600	~170*

Tabla 7. Estimaciones externas de propietarios ("owners") por proveedor. Fuente: SteamDB (paneles de estimación de terceros), septiembre de 2026. * Ver nota metodológica.

Nota metodológica: para Malavisión y Golden8bits, la estimación de PlayTracker se dispara varios órdenes de magnitud por encima de Gamalytic y VG Insights (175.100 frente a 2.500 propietarios en el primer caso; 80.600 frente a 90 en el segundo), una brecha que no guarda relación con la actividad de reseñas de cada ficha (63 y 6, respectivamente). Es un patrón conocido en catálogos antiguos que circularon alguna vez en bundles o promociones gratuitas: ese tipo de metodología cuenta bibliotecas de Steam en las que el juego fue agregado sin costo, no copias efectivamente vendidas. Por eso este informe adopta el rango Gamalytic/VG Insights como estimación operativa para esos dos títulos y descarta la cifra de PlayTracker como base de cálculo de facturación.

Título	Propietarios (est.)	Precio medio realizado (USD)*	Bruto estimado (USD)	Neto tras comisión Steam 30% (USD)
BrokenLore: UNFOLLOW	7.4	17.99	133.100	93.200
Malavisión: The Beginning	2.5	2.99	7.475	5.230
The Lord of the Night: Pombero Reborn	260	7.79	2.025	1.420
1WEEK	660	2.99	1.970	1.380
Golden8bits	170	6.49	1.100	770
TOTAL	10.99	—	≈145.700	≈102.000

Tabla 8. Facturación bruta y retorno neto estimados, acumulados a lo largo de toda la vida comercial de cada título (no una cifra anual). * Precio medio realizado: promedio simple entre el precio de lista actual y el piso histórico registrado en SteamDB, usado como aproximación al efecto acumulado de descuentos y rebajas estacionales; es un supuesto de cálculo de este informe, no un dato publicado por Steam ni por los estudios. Elaboración propia.

El resultado confirma, con una base de datos más dura, lo que el punto 5.1 ya adelantaba con el criterio de reseñas: en toda su vida comercial, los cinco títulos paraguayos con mayor actividad en Steam sumarían un retorno neto combinado de apenas unos USD 102.000, con una concentración extrema en un solo título —BrokenLore: UNFOLLOW explica el 91% de ese total—, mientras que los otros cuatro, sumados, no llegan a los USD 9.000 netos acumulados.

¿Cuánto de ese dinero queda efectivamente en Paraguay?

Título	Neto tras Steam (USD)	Parte estimada que queda en Paraguay
Malavisión: The Beginning	5.230	5.230 (100% — Waraní es único desarrollador y editor)
The Lord of the Night: Pombero Reborn	1.420	1.420 (100% — coproducción entre dos estudios paraguayos)
1WEEK	1.380	1.380 (100% — desarrollador independiente paraguayo)
Golden8bits	770	770 (100% — desarrollador y editor paraguayos)
BrokenLore: UNFOLLOW	93.200	14.000 – 28.000 (estimado)
TOTAL	≈102.000	≈22.800 – 36.800 (22%–36% del neto combinado)

Tabla 9. Estimación de la porción del retorno neto que permanecería en la economía paraguaya. Elaboración propia.

La franquicia BrokenLore es propiedad de Serafini Productions (Tokio); Waraní Studios participa como estudio co-desarrollador, sin que se hayan hecho públicos los términos comerciales del acuerdo entre ambas partes. Ante esa falta de información, este informe aplica —solo a título de referencia, y no como dato confirmado— el rango de regalías de 15% a 30% que suele manejarse en acuerdos de coproducción o desarrollo por encargo ("work for hire") en la industria internacional del videojuego.

Bajo ese supuesto, entre USD 14.000 y USD 28.000 del retorno neto de BrokenLore: UNFOLLOW quedarían en Paraguay; el resto se destinaría a Serafini Productions y a su editor, Shochiku. De confirmarse en el futuro los términos reales del acuerdo, esta cifra debería revisarse.

En conjunto, los cinco títulos analizados generarían, a lo largo de toda su vida comercial en Steam, un retorno neto combinado de apenas unos USD 102.000, de los cuales entre USD 22.800 y USD 36.800 —entre poco menos de un cuarto y algo más de un tercio del total— quedarían efectivamente en manos de estudios paraguayos.

Es una cifra que, leída junto al dato ya presentado en un volumen de ventas que se mide "en el orden de las centenas, no de los miles", confirma que la venta directa en Steam sigue siendo, para la industria paraguaya, un canal de visibilidad y de aprendizaje antes que una fuente de sustento económico.

Qué necesidades quedan sin cubrir con estos montos

Puesto en perspectiva frente a otros datos ya presentados en este informe, el retorno estimado —entre USD 22.800 y USD 36.800, acumulado a lo largo de varios años y repartido entre al menos cuatro estudios— no alcanzaría siquiera para cubrir dos meses de la nómina de un equipo mediano: en 5.3 se citó que Posibillian Tech operaba en 2019 con un gasto mensual de USD 20.000 para un equipo de 12 personas.

La venta directa en Steam, tal como está hoy, no financia de forma sostenible ni a un solo estudio dedicado exclusivamente a ese modelo. De ese contraste se desprenden necesidades concretas que este informe identifica como no cubiertas:

- Capital de trabajo y runway: ninguno de los cinco títulos generó, por sí solo, ingresos suficientes para financiar un ciclo de desarrollo completo; sin una fuente de ingreso paralela (contratos, empleo formal, otro producto), la venta directa en Steam no sostiene a un equipo.
- Presupuesto de marketing y visibilidad: seguidores y reseñas extremadamente bajos en tres de los cinco títulos (82, 51 y 312 seguidores) sugieren lanzamientos con poca o nula inversión en descubribilidad, un factor que suele explicar más la brecha de ventas que la calidad del producto.
- Asesoría contractual para coproducciones internacionales: el caso de BrokenLore muestra a un estudio paraguayo coproduciendo una franquicia exitosa sin que sus términos comerciales sean públicos ni, aparentemente, favorables en participación; el acceso a asesoría legal y de negociación especializada podría mejorar la captura de valor en acuerdos futuros similares.
- Diversificación de modelo de negocio: en línea con la síntesis del eje 3, ningún estudio de este grupo de cinco títulos sostiene su operación solo con venta directa; los casos con mayor escala de facturación en el país (Roshka, Posibillian Tech) operan modelos híbridos o de exportación de servicios, no venta unitaria en Steam.

Síntesis del eje 3

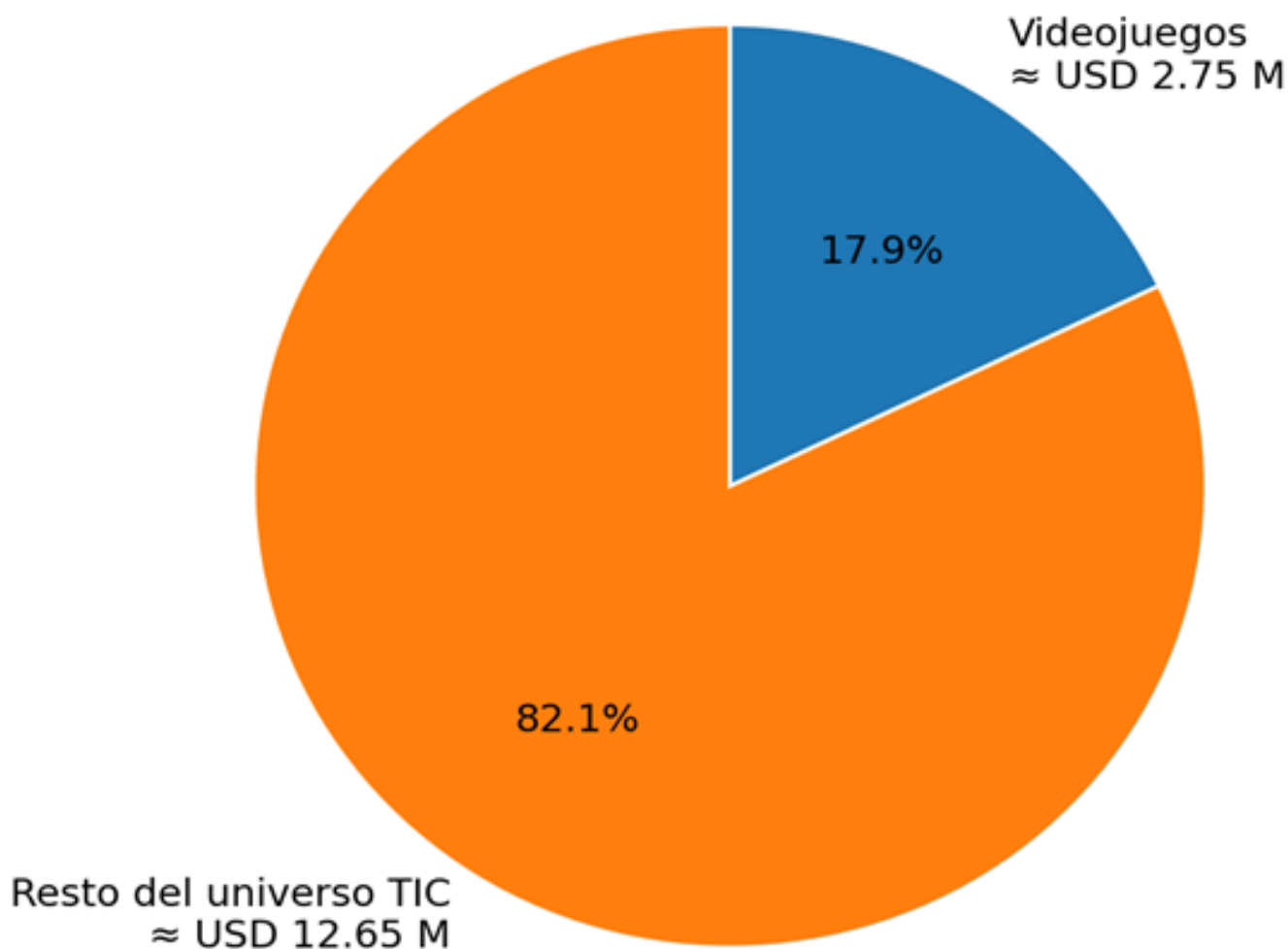
En síntesis: del total de videojuegos catalogados como desarrollados en Paraguay, una fracción menor al 4% generó ingresos por venta directa, y esos ingresos, individualmente, parecen modestos incluso para los títulos más exitosos. El dinero real que mueve la industria proviene, en cambio, de un número reducido de estudios que operan modelos híbridos —publicidad programática a gran escala (Roshka), freemium y contratos de desarrollo internacional (Posibillian Tech)— más cercanos al negocio de servicios tecnológicos de exportación que al modelo clásico de "vender copias de un juego". Esta distinción es clave para el análisis de impacto económico que sigue en el eje 4.

Eje 4 — Impacto directo e indirecto en el comercio nacional

Paraguay no publica estadísticas oficiales de facturación, empleo o exportación específicas para la industria de videojuegos, a diferencia de Argentina o Brasil. Cualquier cifra agregada de esta sección proviene, por lo tanto, de estimaciones de actores del propio sector recogidas por la prensa económica, no de cuentas nacionales. Esta ausencia de estadística oficial es, en sí misma, uno de los hallazgos de este informe y se retoma como recomendación en el eje 5.

Impacto directo: una industria pequeña dentro de una economía en expansión

Las dos estimaciones disponibles sobre la facturación anual directa del sector coinciden en orden de magnitud: en 2024, Paulino Rolón (fundador de Kraken Studios y entonces director de IGDA) declaró a Forbes Paraguay que el desarrollo de videojuegos mueve localmente alrededor de USD 2,5 millones al año; en 2026, un análisis de 20XX —a partir de estimaciones propias y de la comunidad— la situó en unos USD 3 millones anuales, con exportaciones concentradas en un puñado de títulos. En ambos casos se trata de cifras autoinformadas y no oficiales.



Orden de magnitud de la facturación anual estimada del videojuego frente al universo más amplio de exportaciones TIC. Para visualización se utiliza el punto medio de la estimación sectorial (USD 2,75 M); no constituye una medición oficial de participación.

Puesto en contexto, el Producto Interno Bruto de Paraguay creció 6,6% acumulado en 2025 y el Banco Central proyectaba un 4,4%–4,5% para 2026, en una economía cuyo tamaño se mide en decenas de miles de millones de dólares. Una facturación sectorial de USD 2,5 a 3 millones anuales representa, en cualquier lectura, una fracción marginal del PIB nacional considerada de manera aislada.

El sector de videojuegos tampoco aparece como categoría propia en las estadísticas de comercio exterior del Banco Central ni del Banco Mundial: las exportaciones paraguayas de servicios de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) —una categoría más amplia que agrupa software, videojuegos y otros servicios digitales— se estiman en unos USD 15,4 millones anuales según datos del Banco Mundial, lo que da una idea de la escala del universo en el que los videojuegos son, todavía, un componente menor.

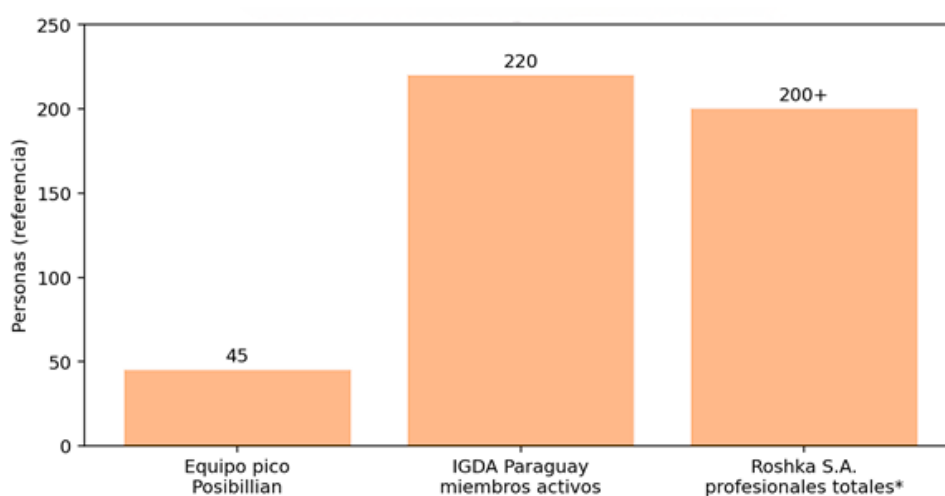
Una referencia más amplia es el "perfil de industrias creativas" publicado por el Ministerio de Industria y Comercio junto con la Red de Inversiones y Exportaciones (Rediex), que agrupa audiovisual, software, publicidad y videojuegos bajo una misma canasta: esa canasta conjunta representa un 2,5% del PIB paraguayo y unos 50.000 empleos directos, según cifras del BID citadas en ese documento.

Es importante remarcar que esa cifra corresponde a las cuatro industrias creativas combinadas —no a los videojuegos de forma aislada—, y que el propio documento del MIC/Rediex incluye a Waraní Studios, Posibillian Tech y Roshka entre las empresas de referencia del subsector "videojuegos" dentro de esa canasta más amplia.

Empleo: entre el estudio dedicado y la empresa madre

Tampoco existe una cifra oficial de empleo directo en desarrollo de videojuegos. Las referencias disponibles son puntuales: Posibillian Tech empleó hasta 45 personas en el pico de desarrollo de su segundo título mayor (Coin Hunt World/Cubieverse), y ronda entre 51 y 200 empleados como compañía según su perfil corporativo; Roshka Studios opera como una división dentro de Roshka S.A., una empresa de software financiero con más de 200 profesionales en total, de modo que buena parte del valor que genera el desarrollo de juegos se contabiliza dentro del negocio de software empresarial y bancario de la casa matriz, no como una industria del videojuego autónoma.

Waraní Studios, en el otro extremo, nació en 2015 como un proyecto de adolescentes y mantiene una estructura de equipo reducido. IGDA Paraguay estima en unos 220 sus miembros activos —una cifra que mezcla profesionales, estudiantes y aficionados— y en "al menos una decena" los estudios activos en el país.



* Roshka S.A. es la empresa madre; la cifra no representa empleo exclusivo en videojuegos.

Referencias de empleo y comunidad disponibles en las fuentes del informe. Las cifras no son sumables ni representan una distribución del empleo sectorial.

Nota metodológica: a diferencia de la facturación, las referencias de empleo disponibles no forman un universo único y comparable. Los 45 puestos corresponden al pico de un proyecto de Posibillian Tech; los más de 200 corresponden a la empresa madre Roshka S.A.; y los 220 de IGDA Paraguay incluyen profesionales, estudiantes y aficionados. Por ello se presenta un gráfico de referencia y no una torta de distribución.

Impacto indirecto: el videojuego como vidriera de la economía del conocimiento

El impacto más consistente y mejor documentado del sector no es su facturación directa, sino su función de vidriera para la economía del conocimiento paraguaya en su conjunto, a través de al menos cuatro canales:

1. Visibilidad y marca país en ferias internacionales: Posibillian Tech encabezó en 2025 la primera delegación paraguaya en dar una charla en la Game Developers Conference (GDC) de San Francisco, principal evento profesional del sector a nivel mundial; Kraken Studios llevó una delegación a la GDC 2024. Ambos casos fueron destacados por Rediex como parte de una estrategia de posicionamiento de Paraguay como "proveedor de servicios tecnológicos de calidad", independientemente del volumen de negocio que el propio videojuego genere.

2. Efecto derrame sobre el sector de software y TIC: Paraguay cuenta con unas 300 empresas de software que exportan bajo modelo de staffing a Estados Unidos, Argentina y Uruguay, en un sector que hoy pesa menos del 1% del PIB pero que especialistas señalan como una "ventana histórica" para el país, apalancada en su bono demográfico joven. El desarrollo de videojuegos — con su combinación de programación, arte digital, diseño y producción— funciona como puerta de entrada y semillero de talento técnico que luego puede (y de hecho suele) migrar hacia el desarrollo de software general, ampliando la base exportadora del sector TIC más allá del propio videojuego.

3. Formación y comunidad técnica: la Global Game Jam Paraguay (con sedes múltiples y apoyo reciente del propio INAP en 2026), los Meetups quincenales de IGDA Paraguay, y la vinculación con espacios académicos como la Facultad Politécnica de la Universidad Nacional de Asunción sostienen un flujo constante de nuevos desarrolladores, la mayoría de los cuales nunca pasa por una relación comercial con su primer juego, pero adquiere competencias técnicas transferibles a toda la industria digital del país.

4. Patrimonio cultural y narrativas de exportación: una porción significativa del catálogo con mayor proyección internacional recurre al folclore guaraní y a la identidad nacional como materia prima creativa —Pombero y The Origin: Blind Maid (Waraní Studios), Ka'aguy (Kerana Studios), Chaco Rapére y Descubriendo Ñeembucú (Waraní Studios, de corte educativo)—, lo que conecta al sector con los objetivos de preservación y difusión cultural que persigue el propio Instituto Nacional del Audiovisual Paraguayo, más allá de su valor estrictamente comercial.

Comparación regional: la distancia con Argentina y Brasil

Indicador	Paraguay	Argentina	Brasil
Facturación anual del desarrollo de videojuegos	USD 2,5–3 M (estimación no oficial)	USD 780 M (2024)	USD 251,6 M (2022)
Estudios activos (estimación)	~10	120+	1.000+
Empleo directo estimado	Sin cifra oficial	1.686 profesionales	13.225 personas
Participación de exportación	Concentrada en pocos títulos, sin cifra	77% de la producción	50–65% de los estudios
Marco legal específico	Ninguno	Ley 27.506/2019 (Economía del Conocimiento)	Ley 14.852/2024 (Marco Legal dos Games)

Tabla 10. Comparación regional de la industria de videojuegos. Fuentes: Forbes Paraguay (2024), 20XX (2026), fuentes oficiales de Argentina y Brasil citadas en la sección 7. Las cifras de Paraguay no son oficiales.

La brecha no es solo de escala, sino estructural: Argentina y Brasil construyeron sus respectivos ecosistemas sobre quince a veinte años de políticas públicas acumulativas —incentivos fiscales, subsidios directos y marcos legales específicos—, mientras que Paraguay no cuenta con ninguno de esos instrumentos. El desarrollo de este eje conecta directamente con el eje 5, donde se detalla el único instrumento estatal con potencial de aplicarse al sector: el INAP.

Eje 5 - Análisis a futuro: el INAP y las líneas concursables

El quinto eje es, en rigor, el más importante para el público objetivo de este informe: los sectores del Estado y del ámbito privado a los que se dirige, y que necesitan visualizar la rentabilidad —actual y potencial— de la industria para tomar decisiones.

El único instrumento disponible: la Ley 6106/2018 y el INAP

Paraguay no tiene una ley de fomento al desarrollo de videojuegos. Tampoco existen líneas de crédito blandas, beneficios fiscales sectoriales ni una reglamentación de la Ley de Economía Naranja (2019) aplicada al sector. El único instrumento con potencial de aplicación es la Ley 6106/2018, que creó el Instituto Nacional del Audiovisual Paraguayo (INAP), reglamentada por el Decreto 2600/2019.

La ley define "obra audiovisual" como todo producto que constituya la expresión de un proceso creativo y productivo de imágenes en movimiento destinado a exhibición, explotación comercial o comunicación por cualquier medio. La definición no menciona explícitamente la interactividad, pero un videojuego con componente narrativo y animación podría encuadrar razonablemente en ella.

El artículo 12 de la ley habilita al Fondo Nacional del Audiovisual Paraguayo (FONAP) a otorgar subvenciones a proyectos de animación, video y multimedia, así como a nuevos lenguajes y formatos audiovisuales —una puerta de entrada plausible para los videojuegos—, y el artículo 5, inciso m, faculta al INAP a otorgar certificados de reconocimiento a empresas audiovisuales nacionales, lo que podría dar origen a un registro oficial de estudios de videojuegos.

El INAP comenzó a operar con resoluciones internas a partir de 2021, pero hasta 2024 no había trabajado con el sector de videojuegos. El primer acercamiento formal con IGDA Paraguay se produjo recién en mayo de 2024, según un comunicado del propio INAP. Desde entonces, el paso concreto más visible fue el apoyo institucional a la edición 2026 de la Global Game Jam Paraguay; a la fecha de este informe no existen convocatorias del FONAP específicas para videojuegos ni líneas de financiamiento dedicadas. Sin embargo, abordaremos este eje en específico en el Capítulo 3.

Lecciones de la región: cuánto tardaron Argentina y Brasil

El camino recorrido por los dos principales mercados vecinos ofrece una referencia útil sobre los tiempos realistas de maduración de una política pública de videojuegos:

Argentina: de la advertencia sanitaria al subsidio directo (2005–2022)

La primera norma argentina vinculada a videojuegos, la Ley 26.043 de 2005, era una ley de consumo (rotulado y clasificación por edades), sin beneficios fiscales. El salto cualitativo llegó recién en 2019 con la Ley 27.506 de Promoción de la Economía del Conocimiento, que incluyó explícitamente a los videojuegos junto al software: exención parcial de impuesto a las ganancias e IVA por diez años, reducción de cargas patronales y estabilidad fiscal.

Los primeros instrumentos de subsidio directo —el programa "Potenciar Industria del Videojuego"— llegaron en 2021 y 2022, con una convocatoria que destinó hasta unos USD 2,5 millones de la época a proyectos de desarrollo. Es decir: pasaron dieciséis años entre la primera norma y el primer subsidio directo.

Brasil: del IPI reducido al Marco Legal dos Games (2019–2024).

Brasil priorizó primero la reducción de impuestos a la importación de consolas y accesorios (2019–2021) para ampliar la base de jugadores, y recién en 2024 sancionó la Ley 14.852 —el "Marco Legal dos Games"—, que reconoce a los videojuegos como obras audiovisuales interactivas y les permite acceder a mecanismos de incentivo cultural preexistentes, como la Ley Rouanet y la Ley del Audiovisual.

A diferencia de Argentina, en Brasil la industria ya había crecido de forma orgánica antes de la ley: de 133 estudios en 2014 a más de 1.000 en 2022, un aumento del 684% en ocho años, impulsado en gran medida por el tamaño de su propio mercado interno.

Paraguay: partiendo de cero en política pública

A diferencia de sus vecinos, Paraguay no cuenta con una industria interna de consumo lo suficientemente grande como para crecer de forma orgánica al ritmo de Brasil, ni con una ley marco como la argentina. El único activo real es la Ley 6106/2018 y una interpretación amplia de sus artículos 2, 5 y 12, que requiere voluntad política y reglamentación específica para aplicarse al sector.

Tres escenarios de proyección

Tomando como base la velocidad de consolidación observada en Argentina y Brasil, y asumiendo que Paraguay aprovechara la Ley 6106/2018 como plataforma de despegue, es posible trazar tres escenarios orientativos:

•**Escenario optimista:** una reglamentación del INAP a partir de 2027 que incluya explícitamente a los videojuegos como proyectos elegibles del FONAP, con líneas de subsidio directo, incentivos fiscales y programas de formación técnica. Con una tasa de crecimiento de estudios del 20% anual (similar al pico argentino post-2019), Paraguay podría alcanzar la escala actual de Argentina (unos 120 estudios) en aproximadamente 12 años (hacia 2039), y la de Brasil (1.000 estudios) en unos 20 años (hacia 2047).

•**Escenario intermedio:** medidas parciales —algún crédito blando, alguna reducción impositiva puntual— sin una ley marco. Con un crecimiento del 10% anual, Paraguay tardaría unos 20 años en alcanzar la escala argentina actual (hacia 2046) y más de 30 años en acercarse a la de Brasil.

•**Escenario pesimista:** no hay cambios normativos y la industria sigue dependiendo del esfuerzo individual, con un crecimiento del 5% anual. En ese caso, la brecha con los países vecinos no se cerraría en un horizonte razonable, y de hecho tendería a ampliarse a medida que Argentina y Brasil continúan legislando y atrayendo inversión.

Ninguno de los tres escenarios es una predicción cerrada: son proyecciones orientativas construidas a partir de tasas de crecimiento observadas en la región, sensibles a variables macroeconómicas (estabilidad, inversión extranjera) y políticas (voluntad de aplicar los recursos del FONAP al sector) que exceden el alcance de este informe.

Un cambio de liderazgo reciente en IGDA Paraguay

Cabe señalar, a efectos de la continuidad institucional de estas gestiones, que Marco Brunetti —quien encabezó la interlocución de IGDA Paraguay con el INAP y con la prensa citada en este informe— renunció a la presidencia de IGDA Paraguay en agosto de 2026. La organización deberá sostener el vínculo iniciado con el INAP bajo una nueva conducción, un factor de riesgo institucional a monitorear en cualquier seguimiento posterior de este informe.

Un nuevo actor institucional: el Gremio Paraguayo de Videojuegos (GPV)

A pocas semanas de la salida de Marco Brunetti de la presidencia de IGDA Paraguay, el propio Brunetti confirmó su siguiente paso dentro del ecosistema: la creación, junto a Enrique Bernardou, Paz Fretes, Sebastián Villamayor y Eduardo Benítez, del Gremio Paraguayo de Videojuegos (GPV), presentado oficialmente en septiembre de 2026 como organización sin fines de lucro.

A diferencia de IGDA Paraguay —capítulo local de una asociación internacional centrada históricamente en desarrolladores y programadores—, el GPV se define desde su lanzamiento como un espacio explícitamente multidisciplinario, que busca integrar también a artistas, ilustradores, animadores, diseñadores, músicos, compositores, guionistas, productores y profesionales de negocio vinculados al desarrollo de videojuegos.

Entre sus objetivos declarados, el GPV se propone generar espacios de educación, capacitación, colaboración y desarrollo profesional; construir alianzas con instituciones, empresas y comunidades nacionales e internacionales; y facilitar la participación de talento paraguayo en ferias, conferencias y eventos internacionales del sector —una agenda que se superpone, y podría eventualmente coordinarse, con el diálogo institucional que IGDA Paraguay mantiene con el INAP desde 2024 (ver “El único instrumento disponible: la Ley 6106/2018 y el INAP”).

03

INAP y potenciales líneas

Sobre la base de la Ley 6106/2018 vigente, como también de su decreto reglamentario, la 2600/2019, existen medidas que el Instituto Nacional del Audiovisual Paraguayo (INAP) podría adoptar por vía administrativa, sin necesidad de una nueva ley del Congreso. Entraremos de lleno en este contexto.



Eje 1 – Decreto 2600/2019, líneas concursables y propuesta de videojuegos

El Decreto 2600/2019: por qué importa para los videojuegos

El Decreto N.º 2600/2019 reglamenta la Ley N.º 6106/2018, establece la estructura orgánica y funcional del Instituto Nacional del Audiovisual Paraguayo (INAP) y del Consejo Nacional del Audiovisual (CNA), y desarrolla los mecanismos institucionales mediante los cuales se aplica la política de fomento audiovisual. El decreto identifica al INAP como organismo técnico especializado y autoridad de aplicación de la Ley 6106/2018, y asigna al CNA funciones de definición de lineamientos políticos y estratégicos del Instituto.

Para una política de videojuegos, resultan especialmente relevantes cuatro elementos del decreto. Primero, la creación y funcionamiento del Registro Nacional del Audiovisual: los artículos 16 a 20 establecen un registro digital administrado por el INAP, mientras que los artículos 21 a 24 regulan los certificados de nacionalidad y la declaración de valor cultural.

Segundo, el Título V regula el Fondo Nacional del Audiovisual Paraguayo (FONAP), incluyendo recursos, beneficiarios y bases de las convocatorias.

Tercero, el artículo 27 establece que pueden acceder a los fondos concursables quienes estén debidamente inscriptos en el Registro del INAP y presenten proyectos conforme a las bases.

Cuarto, el artículo 28 dispone que las bases de las convocatorias deben definir las líneas concursables, sus montos asignables y los requisitos de postulación, dejando al INAP y al CNA un margen operativo importante para diseñar categorías dentro del marco legal vigente.

El artículo 25 del decreto vincula los recursos del FONAP con el cumplimiento de los fines del INAP; el artículo 26 establece la obligación de informar semestralmente al CNA sobre el uso de los recursos; y los artículos 27 a 33 fijan condiciones de acceso, publicación de bases, rendición de cuentas y consecuencias ante incumplimientos.

En otras palabras, el decreto no crea por sí mismo una línea de videojuegos, pero sí proporciona una arquitectura administrativa para que el FONAP opere mediante convocatorias y categorías específicas.

Esta lectura debe formularse con cautela jurídica. El decreto no menciona expresamente a los videojuegos y no corresponde afirmar que, por sí solo, los habilita de manera automática como categoría financiable. La oportunidad consiste en estudiar si determinados videojuegos —especialmente aquellos con componentes de animación, narrativa, diseño audiovisual y propiedad intelectual— pueden ser encuadrados en las categorías y objetivos de la Ley 6106/2018 y, sobre esa base, diseñar una convocatoria específica o una categoría de “multimedia interactiva” con dictamen jurídico previo del INAP.

Cómo funcionan hoy las líneas concursables del audiovisual

El instrumento ya no es meramente potencial: el INAP opera convocatorias de Fondos Concursables del FONAP. La información institucional más reciente disponible para 2026 muestra que el segundo llamado de ese año destinó G. 3.560.000.000 a líneas de Desarrollo, Largometraje de Ficción, Largometraje Documental, Coproducción Minoritaria, Ópera Prima y Cortometraje. La convocatoria establece, además, requisitos de nacionalidad del productor y del proyecto, y criterios de inclusión y descentralización.

En convocatorias recientes también se incorporaron líneas para series y, en convocatorias específicas de desarrollo, modalidades vinculadas a largometraje de animación, series y codesarrollo nacional o internacional. El patrón de política pública es relevante para videojuegos: el Estado no financia únicamente obras terminadas, sino que puede intervenir en distintas etapas de una cadena de valor —desarrollo, preproducción, producción y postproducción— y puede utilizar categorías específicas para atender formatos o necesidades emergentes.

Además de los Fondos Concursables de producción, el INAP mantiene instrumentos complementarios de formación y difusión. En 2026, por ejemplo, abrió una ventana de formación audiovisual para talleres, cursos, seminarios, coloquios, laboratorios, foros, congresos y charlas, con énfasis en descentralización, inclusión y gratuidad. También actualizó el PRODICAP, incorporando modalidades como Mercado Audiovisual, Cineclub y Circuito Itinerante. Estas herramientas muestran que una política de videojuegos no tendría que limitarse a financiar el desarrollo de un título: podría cubrir formación, circulación, participación en mercados y profesionalización.

Línea audiovisual	Función actual	Adaptación propuesta para videojuegos
Desarrollo	Financiar etapas iniciales y fortalecer la propuesta del proyecto.	Prototipo, game design document, vertical slice, validación técnica y pruebas de mercado.
Largometraje de ficción / documental	Financiar producción de obras de mayor escala.	Producción de videojuegos con IP propia, con presupuesto, cronograma, equipo y plan de comercialización.
Animación	Apoyar producción audiovisual animada.	Videojuegos con fuerte componente de animación, arte digital y narrativa interactiva, sin convertir la animación en requisito excluyente.
Serie	Financiar contenidos seriados y su desarrollo.	Juegos episódicos, experiencias narrativas por temporadas o proyectos con contenido actualizable, cuando el modelo de negocio lo justifique.
Coproducción / codesarrollo	Facilitar alianzas nacionales e internacionales.	Codesarrollo con publishers, estudios o socios extranjeros, con reglas de propiedad intelectual y captura de valor claramente documentadas.
Formación	Desarrollar capacidades técnicas, artísticas y de gestión.	Programación, game design, arte 2D/3D, audio, producción, QA, monetización, publishing, propiedad intelectual y negociación internacional.

Tabla 11: Líneas concursables audiovisuales de referencia y su posible equivalencia en videojuegos

Eje 2 – La posibilidad de crear una línea concursable específica de videojuegos

La recomendación de este informe es que debe ser impulsado, sea por IGDA Paraguay o por la GPV, el crear una línea piloto del FONAP denominada “Videojuegos y Multimedia Interactiva”, diseñada específicamente para proyectos de desarrollo de videojuegos y, cuando corresponda, otras experiencias interactivas digitales.

La línea debería aprovechar la arquitectura administrativa existente y no esperar necesariamente una nueva ley, pero debería contar con una revisión jurídica previa que determine el encuadre preciso bajo la Ley 6106/2018 y el Decreto 2600/2019, como también el oficializar la inclusión del Sector Videojuegos al Consejo Nacional del Audiovisual, establecido en las normativas antes mencionadas.

La línea debería cubrir la cadena de valor y no limitarse a financiar el producto terminado. Una estructura inicial podría organizarse en tres sublíneas: (A) Desarrollo y prototipado, destinada a conceptos, prototipos y vertical slices; (B) Producción y lanzamiento, destinada a videojuegos con proyecto validado, equipo y plan comercial; y (C) Codesarrollo y exportación, destinada a proyectos con publisher, coproductor o socio internacional. Como referencia presupuestaria, podría reservarse inicialmente entre 10% y 15% de los recursos anuales disponibles para convocatorias del FONAP, sujeto a disponibilidad presupuestaria y evaluación de resultados.

Los criterios de evaluación deberían adaptarse al sector. Además de calidad artística y pertinencia cultural, deberían ponderar viabilidad técnica, experiencia del equipo, propiedad intelectual, presupuesto y plan de producción, potencial de exportación, estrategia de publishing y distribución, generación de empleo especializado, formación de talento y capacidad de recuperar parte del valor dentro de Paraguay.

El criterio cultural no debería exigir que todos los juegos utilicen folclore paraguayo: la política debería premiar la capacidad de construir propiedad intelectual nacional y proyectarla internacionalmente, sin restringir la creatividad.

También se recomienda un mecanismo de hitos: desembolso inicial para desarrollo, segundo desembolso contra entrega de un prototipo o vertical slice validado y desembolso final contra cumplimiento de objetivos de producción o lanzamiento. Esto reduciría el riesgo de financiar proyectos que no avanzan y permitiría al INAP construir evidencia sobre qué tipos de videojuegos generan mayor impacto.

La convocatoria debería admitir tanto personas jurídicas como equipos o desarrolladores que cumplan requisitos de formalización, pero establecer mecanismos de acompañamiento para que los proyectos emergentes puedan alcanzar las condiciones exigidas por el Registro del INAP.

La propiedad intelectual debería permanecer, en principio, en manos de los desarrolladores, salvo que exista un acuerdo de coproducción transparente que justifique otra distribución.

Indicadores de impacto que debería medir la línea

Para evitar repetir el principal problema identificado en este informe —la falta de estadísticas oficiales—, cada proyecto beneficiario debería comprometer indicadores de seguimiento. Entre ellos: empleo directo e indirecto generado; porcentaje del presupuesto ejecutado en Paraguay; inversión privada movilizada; horas de trabajo profesional; usuarios y descargas; ingresos por ventas, publicidad o servicios; exportaciones; acuerdos de publishing o codesarrollo; participación en ferias y mercados; propiedad intelectual registrada; y continuidad del estudio después de finalizado el apoyo.

El FONAP debería publicar anualmente un informe de resultados de la línea. De esta manera, el primer fondo de videojuegos no sería solamente una transferencia de recursos, sino también un mecanismo para producir la estadística sectorial que hoy no existe.

El trato tentativo: implementación en fases

Fase 1 — 2026/2027: dictamen jurídico y diseño. Definir el encuadre de videojuegos y multimedia interactiva; consultar al CNA; diseñar bases, criterios, jurado especializado y mecanismos de seguimiento; y crear o adaptar el registro de desarrolladores.

Fase 2 — 2027: convocatoria piloto. Abrir una primera convocatoria de escala controlada, con sublíneas de desarrollo y producción, y acompañamiento técnico a los postulantes. El objetivo principal debería ser aprender y medir, no maximizar el número de beneficiarios.

Fase 3 — 2028 en adelante: ampliación y evaluación. Aumentar o reducir la asignación según resultados, incorporar codesarrollo internacional y exportación, y coordinar el instrumento con Rediex, universidades y programas de formación tecnológica.

La ventaja de este enfoque es institucional: Paraguay no necesita crear desde cero una burocracia de fomento para videojuegos. Puede utilizar una estructura que ya existe —INAP, CNA, FONAP, Registro Nacional del Audiovisual y convocatorias concursables— y adaptar sus instrumentos a una industria digital que combina cultura, tecnología, servicios y propiedad intelectual.

Fuente normativa y administrativa: Decreto N.º 2600/2019 y documentación institucional del INAP.

El Decreto establece, entre otros aspectos, el Registro Nacional del Audiovisual, los certificados de nacionalidad y el régimen de fondos concursables, incluyendo requisitos y bases de las convocatorias. La incorporación de videojuegos propuesta en este eje es una recomendación de política pública y no una interpretación jurídica definitiva.

04

Conclusiones primarias

Paraguay tiene una industria de videojuegos real, activa y en crecimiento sostenido en cantidad de proyectos —300 títulos documentados solo entre 2016 y 2026, con una curva claramente ascendente—, pero todavía pre-comercial en su mayor parte: menos del 4% de ese catálogo alcanzó alguna vez un punto de venta directo, y el propio sector se autoestima en apenas entre USD 2,5 y 3 millones de facturación anual, sin respaldo de una sola cifra oficial del Estado paraguayo.



El dinero real que hoy mueve la industria no proviene del modelo que domina el imaginario público —“hacer un juego y venderlo”— sino de tres vías híbridas: la publicación móvil hipercasual a gran escala (Roshka Studios, con más de 10 millones de descargas acumuladas), los modelos freemium con diversificación hacia contratos internacionales y tecnologías emergentes como el web3 (Posibillian Tech), y la incipiente economía de reparto de ingresos de plataformas de terceros como Fortnite. Se trata de un patrón característico de ecosistemas de desarrollo en etapa temprana, similar al que atravesó Brasil antes de 2015.

El Estado paraguayo, por su parte, llega tarde y con las manos casi vacías: no hay ley de fomento, no hay fondos concursables específicos, y el único instrumento con potencial de aplicación —el INAP, creado en 2018 para el cine y el audiovisual— apenas inició diálogo con el sector en 2024. Bajo el escenario más optimista modelado en este informe, Paraguay necesitaría al menos una década para alcanzar la escala que Argentina ya tiene hoy.

Recomendaciones

1. Para el Estado (INAP, Rediex, Ministerio de Industria y Comercio): iniciar sin más demora una línea piloto del FONAP para "multimedia interactiva", aprovechando la interpretación amplia de la Ley 6106/2018 ya identificada por el propio INAP, sin esperar la sanción de una ley específica que —según la experiencia regional— podría tardar años en tramitarse.

2. Para el Estado: encomendar a un organismo con capacidad estadística (Banco Central, DGEEC o Rediex) la elaboración de un censo anual formal del sector, tomando como punto de partida la base de datos de IGDA Paraguay y la metodología de este informe, para reemplazar las estimaciones autoinformadas que hoy son la única referencia disponible.

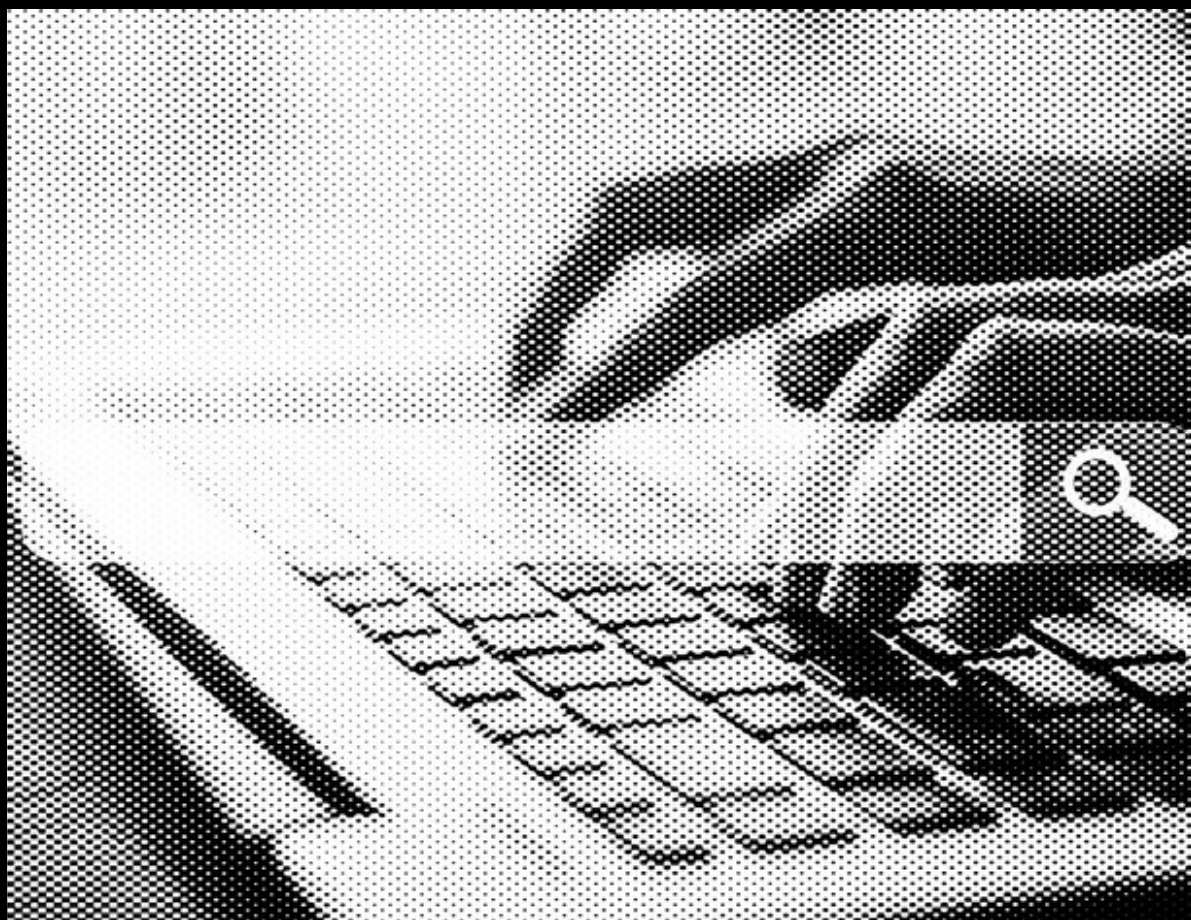
3. Para el Estado: avanzar en la certificación de estudios de videojuegos bajo el artículo 5, inciso m de la Ley 6106/2018, como paso previo indispensable para cualquier futuro beneficio fiscal o línea de crédito específica.

4. Para el sector privado: diversificar la oferta más allá del modelo hipercasual y de servicios de outsourcing hacia proyectos con propiedad intelectual propia y modelo de venta directa, la única vía que hoy permite retener valor de forma directa dentro del país (solo 13 de 348 títulos catalogados lo intentaron hasta ahora).

5. Para el sector privado y la comunidad (IGDA Paraguay): sostener y fortalecer institucionalmente el vínculo con el INAP más allá de los cambios de liderazgo, dado que la interlocución iniciada en 2024 es, a la fecha, el único canal formal entre el sector y el Estado paraguayo.

05

Fuentes consultadas



Base de datos primaria

- IGDA Paraguay. Base de datos "VIDEOJUEGOS PARAGUAYOS" (hojas "Lista general", "Tablas", "Trailers"), compartida para la elaboración de este informe. 2025–2026.
- Prensa e institucionales
- La Nación PY — "Paraguay logra visibilidad internacional en la industria del videojuego" (31/01/2026).
- La Nación PY — "Juego desarrollado por paraguayos permite generar ingresos en criptomonedas" (28/01/2025).
- La Nación PY — "Desarrolladora paraguaya de videojuegos móviles trabaja en su segunda entrega" (30/08/2021).
- La Nación PY — Columna de Nicolás Campos, "Paraguay y la oportunidad de exportar su mayor riqueza: el talento" (09/02/2026).
- La Nación PY — "Los sectores que impulsarán el crecimiento del PIB 2025" (17/10/2025).
- Diario HOY — "Videojuegos: Paraguay se posiciona ante el mundo" (11/06/2024).
- Diario HOY — "Videojuego 'made in Paraguay' logra éxito en Asia y creadores anhelan potenciar la industria" (29/10/2021).
- La Tribuna — "Videojuegos en Paraguay, una oportunidad para crear, emprender y conectar" (30/05/2025).
- RDN — "Paraguay ya desarrolló 300 videojuegos en 15 años" (29/05/2025).
- Forbes Paraguay — "El desarrollo de videojuegos en Paraguay ya mueve US\$ 2,5 millones anuales" (01/05/2024).
- Forbes Paraguay — "Una casa abandonada, cinco amigos y un sueño: la historia de Roshka" (23/05/2025).
- ABC Color — "Roshka cumple 25 años de pasión por el software y la innovación" (17/08/2024).
- Última Hora — Panel de indicadores macroeconómicos, PIB (consultado 08/09/2026).
- 20XX — Videogame & Tech News — "Paraguay puede replicar políticas públicas para consolidar industria gaming" (25/05/2026).
- 20XX — Videogame & Tech News — "Push Titans: el juego que nació en las noches libres" (01/06/2026).
- 20XX — Videogame & Tech News — "Marco Brunetti renuncia a la presidencia de IGDA Paraguay" (28/08/2026).
- Rediex — "Posibillian Tech se consolida como referente internacional en videojuegos con apoyo de Rediex" (30/01/2026).
- INAP — Comunicado "INAP e IGDA Paraguay avanzan en formalización de vínculos para promover la industria de videojuegos" (mayo de 2024).
- Gremio Paraguayo de Videojuegos (GPV) — Comunicado de lanzamiento "Nace el Gremio Paraguayo de Videojuegos para unir y potenciar el ecosistema nacional" (septiembre de 2026).
- Ministerio de Industria y Comercio (MIC) / Rediex — "Perfil Sector Industrias Creativas".
- Club de Ejecutivos — "La carrera de fondo del videojuego paraguayo más internacional" (12/11/2019).
- Infonegocios PY — "El Equipo de Posibillian Tech".
- No Gaming News — "Charlamos con Warani Studio" (04/07/2024).
- Paraguayología — "Pombero, el videojuego paraguayo que entretiene al mundo" (19/04/2023).
- DreadXP / Dread Central — "5 Great Horror Games By Latinx Developers (PY & ARG Edition)".
- World Bank / WITS — Indicadores de comercio de Paraguay, exportaciones de servicios TIC.

Tiendas y bases de datos de videojuegos

- Steam — Fichas de producto de Pombero: El Señor de la Noche (Renacido) / The Lord of the Night: Pombero Reborn.
- SteamSpy — Estadísticas de Warani Studios.
- GG.deals — Catálogo de juegos desarrollados por Warani Studios.
- DeVuego LATAM — Ficha de estudio de Warani Studios.
- LinkedIn — Roshka Studios, Posibillian Tech (perfiles corporativos y publicaciones).
- StartupBlink — "31 Top startups in Asunción for July 2025".
- Gust — Ficha de Posibillian Tech.



20XX
VIDEOGAME & TECH NEWS

20xxnoticias.com

Este informe fue realizado entre los meses de junio y septiembre del 2026, con el objetivo de que tanto el sector público como el privado cuenten con una base común, verificable y actualizable para dimensionar la industria del videojuego paraguayo y su potencial de crecimiento.