

## Con una Proposición en el Congreso que se debate mañana en Comisión **El GPP reclama al Gobierno que reconozca al sector del videojuego como industria emergente con un Plan de apoyo con incentivos fiscales**

- Pide incluir el videojuego en la deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales
- Propone destinar al sector una partida de los fondos europeos, crear un órgano consultivo y establecer un plan estatal en materia de formación profesional y empleo, una línea de apoyo a la innovación y un plan de promoción del videojuego como Marca España

**10 de mayo de 2021.** - El Grupo Parlamentario Popular ha reclamado al Gobierno que reconozca al sector del videojuego como industria emergente a través de una Proposición no de Ley en el Congreso, que se debate este martes en la Comisión de Industria, Comercio y Turismo. Con dicha Proposición, el GPP exige al Ejecutivo un Plan de apoyo específico para la industria del videojuego con incentivos fiscales.

Concretamente, dicho Plan propone la modificación del artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades para incluir el videojuego en la deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales. Además de reconocer al sector como industria emergente, la iniciativa del GPP plantea destinar una partida de los fondos europeos de recuperación para desarrollar un programa específico de apoyo a dicha industria.

La iniciativa también plantea la creación del Grupo Asesor del Videojuego como órgano consultivo de impulso a la industria; así como establecer una línea de apoyo a la innovación en el sector; un plan estatal en materia de formación profesional y empleo; y un plan de comercialización, captación de inversiones y promoción internacional de la industria del videojuego como Marca España.

Como subraya el GPP en la exposición de motivos, la industria del videojuego ocupa a nivel mundial el primer lugar de la industria de entretenimiento audiovisual con un valor de más de 175.000 millones de dólares. En España, precisa la iniciativa, el sector genera un empleo directo de 8.790 personas y su producción equivale al 0,11% del PIB de nuestro país, con un impacto total de 3.577 millones de euros y de 22.828 empleos.

“España es el quinto mercado europeo y el décimo mundial en consumo de videojuegos, si bien la industria española de desarrollo y producción de videojuegos está todavía lejos de ocupar el lugar que le corresponde en el ránking internacional por el tamaño de su mercado”, advierte el GPP.

## **UN SECTOR QUE CUENTA CON POCAS AYUDAS EN ESPAÑA**

El Grupo Popular destaca que el sector “cuenta con pocas ayudas, a mucha distancia del cine, pese a facturar mucho menos este último”. “El sector reclama ayudas fiscales para atraer al capital extranjero y que la industria se quede en España, además de incentivar a las muchas startup para que puedan desarrollar y comercializar sus nuevos proyectos y generar empleo”, añade.

Según detalla, “se ha estimado que el dinero necesario para poner en el mercado un juego móvil supone de media entre 50.000 euros y un millón. Un importe que aumenta si es para consola”. “Esta importante inversión”, destaca, “hace que las empresas no puedan desarrollarse sin ayudas económicas o incentivos a la inversión privada”.

En este sentido, subraya el GPP, “invertir en el desarrollo de la industria del videojuego significa invertir en el futuro de muchos sectores económicos de nuestro país”. “El videojuego es, además, una industria que presenta fuertes sinergias con otras industrias culturales como el cine, la animación, la literatura, la música y las artes visuales”, señala.

Por todo ello, la Proposición del GPP insta al Gobierno a impulsar las siguientes medidas:

- Reconocer al sector del videojuego como una industria emergente en creciente volumen de negocio y empleos capaz de generar empleos de perfiles de múltiples disciplinas tanto en el ámbito del entretenimiento como en los llamados ‘juegos serios’, como herramienta de formación y capacitación profesional y educativa.
- Modificar el artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades para incluir el videojuego en la deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales.
- Crear el Grupo Asesor del Videojuego como órgano consultivo de análisis, asesoramiento y apoyo a la definición de políticas de impulso a la industria de los videojuegos.
- Destinar una partida de los fondos europeos de recuperación Next Generation EU para desarrollar un programa específico de apoyo a la industria de los videojuegos a través de RED.es.
- Establecer una línea de apoyo a la innovación en el sector del desarrollo de los videojuegos dentro del CDTI (Centro para el Desarrollo Tecnológico e Industrial).
- Diseñar un ambicioso plan de comercialización, captación de inversiones y promoción internacional de la industria española del videojuego como Marca España a través del ICEX (Instituto de Comercio Exterior), dotado del presupuesto necesario para que la producción española de videojuegos tenga visibilidad y acceso a los principales mercados internacionales.
- Diseñar un plan estratégico estatal en materia de formación profesional y empleo que permita cubrir las necesidades del sector y facilitar la inserción laboral.

La Proposición no de Ley está suscrita por la portavoz del GPP, Cuca Gamarra, junto al secretario general del PP, Teodoro García Egea; el portavoz de Transformación Digital del Grupo Popular, Juan Luis Pedreño; el portavoz adjunto en dicha Comisión, Mario Cortés; y la portavoz de Industria y Comercio, Tristana Moraleja.