

A LA MESA DEL CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

Félix Álvarez Palleiro, Diputado del Grupo Parlamentario de Ciudadanos, al amparo de lo dispuesto en el artículo 185 y siguientes, del vigente Reglamento de la Cámara, presentan la siguiente pregunta para la que se solicita **respuesta por escrito sobre las medidas que está implantando el Gobierno para facilitar la financiación de estudios de videojuegos en España.**

Congreso de los Diputados, 25 de enero de 2017

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La industria del videojuego es un sector productivo íntimamente ligado a la innovación, la tecnología y la cultura que el pasado año generó en nuestro país 1.083 millones de euros. En el último año, se han vendido en España casi diez millones de videojuegos, un millón de videoconsolas y cuatro millones y medio de periféricos relacionados con éstas. Una cuantía que crece año tras año y que posee la misma tendencia en el ámbito internacional y que supera al volumen de negocio del cine, que ronda los casi 600 millones de euros y la de la música grabada, que supera los 160 millones de euros.

A día de hoy, en España hay censadas cerca de 500 empresas de videojuegos en activo, aumentando un 20% su número en el último año, alcanzando los 4.460 profesionales en todo el país empleados de manera directa y 7.849 de manera indirecta. También se han registrado un total de 125 iniciativas y proyectos empresariales a la espera de consolidarse como empresas en el corto y medio plazo. Cabe destacar el corto recorrido de las empresas de nuestro país. El 80% de las mismas no existían hace diez años, lo que deja constancia del auge de este sector como motor económico. Si bien sólo algunas de las empresas superan los 50 empleados, la mayor parte de las empresas españolas de este sector son equipos que cuentan con apenas cinco personas. Pese a ello, la mitad de los empleados del sector se encuentran en las grandes empresas. La mayor parte del capital de éstas, es de procedencia nacional (93%) según el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2016.

Pese a que el sector del videojuego en España continúa siendo un sector al alza, todavía no ha alcanzado su pleno potencial debido a la falta de incentivos y apoyos tanto por parte de las Administraciones Públicas como de los inversores privados. A fin de mejorar estos apoyos, e incluir otras medidas que fomenten el auge de este sector en nuestro país, el pasado mes de noviembre la Comisión de Cultura aprobó una Proposición no de Ley en el que se instaba al Gobierno a:

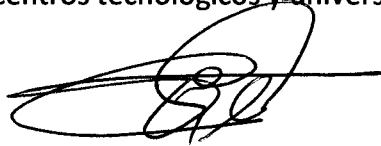
1. Incluir a los videojuegos en las bonificaciones existentes para producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales.

2. Mejorar la oferta formativa en el ámbito público de cara a potenciar la formación en el desarrollo y producción de videojuegos como, por ejemplo, un Plan de Formación Continuo para el sector del videojuego centrado en las áreas tecnológicas específicas del sector: desarrollo del software, monetización, diseño y arte, marketing, etcétera.
3. Mejorar los sistemas de acceso a la financiación de este sector, incluyendo las nuevas formas de financiación —como el crowdfunding, family offices y business angels— como vía de captación de capital privado, elaborándose también programas públicos de apoyo a la producción y distribución.
4. Dar continuidad a los programas de apoyo que impulsa el SETSI dirigidos a la producción de contenidos digitales entre los que se encuentran los videojuegos.
5. Rediseñar el apoyo institucional de la marca Games from Spain del ICEX en terceros países de éxito del sector.
6. Fomentar las coproducciones de videojuegos mediante la inclusión del sector en acuerdos, convenios o tratados de cooperación cultural de España con terceros países.
7. Seguir impulsando desde el Gobierno la colaboración con el sector del videojuego para situar al sector español en una posición de competitividad, impulsar su densidad, hacer sostenibles las empresas ya creadas y poder atraer capital nacional e internacional.
8. Llevar a cabo medidas precisas para sensibilizar desde edades tempranas en materia de propiedad intelectual en colaboración con las Comunidades Autónomas.
9. Apoyar los clusters tecnológicos especializados en videojuegos, animación y aplicaciones, donde se concentran empresas desarrolladoras, centros tecnológicos y universidades.
10. Constituir una mesa de trabajo permanente que cuente con personas del sector del videojuego (desarrolladores, grandes y pequeños, distribuidoras y personas de la comunidad videolúdica) atendiendo al cumplimiento del artículo 26 de la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.»

En relación a lo anterior, se formulan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué medidas concretas está implantando el Gobierno para incluir a los videojuegos en las bonificaciones existentes para producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales? ¿Piensa aprobar el Gobierno las modificaciones legales oportunas? ¿Cuándo?
2. ¿De qué forma piensa el Gobierno mejorar los sistemas de acceso a la financiación de este sector, incluyendo las nuevas formas de financiación — como el crowdfunding, family offices y business angels— como vía de captación de capital privado? ¿Ha pensado elaborar también programas públicos de apoyo a la producción y distribución? ¿Con qué características?

3. ¿Se está rediseñando el apoyo institucional de la marca Games from Spain del ICEX en terceros países de éxito del sector?
 - a. En caso contrario, ¿piensa hacerlo?
4. ¿Cómo piensa apoyar el Gobierno los clusters tecnológicos especializados en videojuegos, animación y aplicaciones, donde se concentran empresas desarrolladoras, centros tecnológicos y universidades?



Félix Álvarez Palleiro
Diputado del Grupo Parlamentario Ciudadanos