



## RESPUESTA DEL GOBIERNO

### (184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/31333

29/12/2020

79547

**AUTOR/A:** REQUEJO NOVOA, Pedro Jesús (GVOX); RAMÍREZ DEL RÍO, José (GVOX); FERNÁNDEZ-LOMANA GUTIÉRREZ, Rafael (GVOX); BORRÁS PABÓN, Mireia (GVOX); CONTRERAS PELÁEZ, Francisco José (GVOX)

#### RESPUESTA:

En relación con la pregunta de referencia, se informa que la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, operación incluida en el Plan Nacional de Estadística, concluye que en el año 2019 el 13,8% de la población española utilizó videojuegos al menos una vez al mes.

En cuanto a creación de videojuegos, cabe señalar que el 67 % de las empresas tuvo dos videojuegos en desarrollo y un 28 %, entre 3 y 9 juegos. El 78 % de las empresas produjo lo mismo o más que el año anterior en el periodo 2018-2019, según el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos.

En cuanto a las empresas del sector, se informa que el Directorio Central de Empresas, del Instituto Nacional de Estadística (INE), establece que en el año 2019 las empresas de edición de videojuegos representaban el 0,1% de las empresas culturales, con 111 empresas.

Las magnitudes generales del sector de la cultura están disponibles en “CULTURABase”, dentro de la página web del Ministerio de Cultura y Deporte y los diferentes Anuarios publicados por el Departamento, accesibles a través del siguiente enlace:

<http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/culturabase/portada.html>

Madrid, 22 de febrero de 2021