

Medidas de apoyo al sector de los videojuegos

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) es una asociación que aglutina a todos los agentes implicados en la cadena de valor del videojuego -**desarrolladores, editores y comercializadores**- en una plataforma común que nació con el firme propósito de fortalecer y defender los intereses de una de las industrias tecnológicas con mayor proyección en nuestro país. Nuestra asociación representa actualmente más del 90% del consumo en el mercado español, que en 2014 alcanzó los 996 millones de euros, un 6,8% más que en 2013. Los videojuegos son la opción preferida de entretenimiento por más del 40% de los españoles y más del 50% de los europeos, teniendo además cada vez más aplicaciones en el ámbito sanitario y educativo.

España debe aprovechar el potencial de desarrollo económico y de creación de **empleo de calidad**. Según estimaciones del sector de los videojuegos, en los próximos años se pueden crear 3.200 empleos en nuestro país, especialmente entre los jóvenes, si se establece un marco que promueva la colaboración público-privada y se adoptan las políticas públicas adecuadas. En el panorama actual queda de manifiesto que el desarrollo de contenidos digitales innovadores forma parte inherente de la **Agenda Digital**.

Por ello, y con el objetivo de fortalecer un sector que genera una alta actividad económica y potencia la creación de empleo de calidad, AEVI propone a los partidos políticos el desarrollo de las siguientes medidas:

Medidas de fomento de las inversiones

- Elaboración de un **informe** sobre las medidas de fomento de **la inversión extranjera** en el sector de los videojuegos en España, con el objetivo de identificar los mecanismos y mejoras para la captación de inversión internacional.
- Reforzar el programa **Spain Startup Co-Investment Fund** y otros similares para captar proyectos empresariales de alta tecnología, incluidos contenidos digitales y videojuegos.
- Creación de una **Oficina de proyectos singulares** para la Industria de videojuegos y de software interactivo de entretenimiento con el objetivo de facilitar la interlocución con la Administración Pública en la creación de proyectos de envergadura como centros de desarrollo de I+D+i con un impacto económico y social medible en una región determinada.

Medidas de apoyo a la I+D+i

- Inclusión expresa del desarrollo de videojuegos como sector estratégico en el **Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación** situando a España como referente dentro de la Agenda Digital de la Unión Europea.
- Divulgación y promoción de las líneas complementarias de financiación para la captación de **centros I+D de excelencia** de grandes desarrolladores internacionales de videojuegos en parques científicos.
- **Bonificación del 40%** en las aportaciones empresariales a las cuotas de la Seguridad Social de personal investigador y desarrollador de I+D+i aplicado al videojuego, tomando el ejemplo de Canadá.
- Simplificación y mejora de **procesos telemáticos** de presentación de solicitudes de ayudas relativas al sector de los videojuegos con el objetivo de facilitar el acceso a las ayudas públicas y mejorar la e-administración.
- Modificación de la **Ley de Mecenazgo** para facilitar la inversión en I+D+i en el sector de videojuegos, incrementando la desgravación al 70% del importe donado con el objetivo de reducir el actual alto nivel de dependencia de algunas compañías respecto a las subvenciones públicas.

Medidas de apoyo a la formación y capacitación

- Formación desde la **educación primaria** en las áreas de programación y tecnología donde se incluya también la formación sobre videojuegos.
- Reforzar los mecanismos de **transferencia del conocimiento** desde la Universidad y centros públicos a las empresas.
- Ofrecer **formación reglada de grados** desde un mayor número de centros de formación superior pública (universidades) de aplicación en el sector de videojuegos.
- Implantación de **especializaciones** a través de formación relacionada (diseño, gestión y programación), en la oferta formativa de los grados de Bellas Artes, Ingeniería Informática y Telecomunicaciones.
- Inclusión en el **Catálogo del Instituto Nacional de las Cualificaciones (INCUAL)** del conjunto de nuevas cualificaciones detectadas en la Industria, indispensables para cubrir las nuevas necesidades formativas de los perfiles profesionales más demandados.
- Crear un programa **start-up España** dirigido a captar proyectos empresariales de alta tecnología, incluidos contenidos digitales y videojuegos.

Medidas para fomentar el emprendimiento y la creación de empleo

- **Bonificación** del 40% de la base de cotización de la **Seguridad Social** para trabajadores por cuenta propia que realicen emprendimientos en el ámbito de los contenidos digitales.

Medidas de apoyo financiero

- Implementación en España de los **seguros de garantía** de la inversión para desarrollo y edición de videojuegos, tales como Completion Bond.
- Creación de **créditos ICO** especialmente dirigidos a las empresas desarrolladoras de videojuegos y contenidos digitales.

Internacionalización

- Fomento del intercambio de **profesores extranjeros** en las universidades con programas de desarrollo de videojuegos.
- Fomentar la **exportación de videojuegos desarrollados en España** a través de ayudas para que los desarrolladores nacionales comercialicen sus productos en el extranjero.
- Implantación de programas dirigidos a la captación y retención de **perfiles altamente cualificados** y poco habituales o inexistentes en España.
- Simplificación e incremento en la **celeridad** en el **procedimiento de contratación** de profesionales extranjeros altamente cualificados mediante la obtención de la tarjeta azul-UE.
- **Contrato laboral** de dos años de duración para estudiantes extranjeros que complementen un grado o postgrado en España, para puestos de trabajo **altamente cualificados**. Facilitar el cambio de régimen de estancia por estudios a residencia y trabajo.

Medidas de apoyo al consumo

- **Bajada del Impuesto sobre el Valor Añadido (IVA)** en los productos relacionados con los videojuegos, considerado un bien cultural, al 18% retomando la situación previa al año 2012.