

## Prioridades y propuestas para mejorar el papel de España en el la industria del videojuego europea

El videojuego es actualmente la industria cultural que más crece económicamente y con previsión de seguir por la misma senda en los próximos años. Según datos incluidos en el Anuario 2022 de AEVI, el sector del videojuego facturó 2.012 millones de euros, superando a otras industrias culturales como el cine, la música o las artes escénicas juntas y consolidándose en una de las principales opciones de ocio en nuestro país con más de 18 millones de jugadores.

El sector emplea de manera directa e indirecta a más de 23.000 personas en España. Se trata, además, de una industria cultural e innovadora con un tipo de empleo de calidad, sobre todo entre la gente joven, lo que le permite tener una alta tasa de inserción laboral.

La Unión Europea se ha marcado como objetivo que los videojuegos formen parte del patrimonio cultural del continente.<sup>1</sup> Un objetivo compartido con España y que se verá reflejado en la importancia del sector durante el turno rotatorio de nuestro país en la presidencia del Consejo de la Unión Europea.

Una oportunidad que España debe aprovechar, además, para posicionarse como hub europeo del videojuego, poniendo en valor los pasos que están dando varias ciudades como Madrid, Barcelona o Málaga que tienen la oportunidad de convertirse en grandes referentes a nivel europeo.

En la Unión Europea, España es el cuarto país con mayor facturación en términos de consumo de videojuegos y número de jugadores, después de Alemania, Francia e Italia, sin embargo, no se encuentra entre los diez primeros en cuanto niveles de desarrollo a pesar del gran talento y la excelente formación que hay en nuestro país, lo cual probablemente se deba a la ausencia de incentivos para las empresas del sector.

España tiene potencial para ser un actor aún más determinante en el panorama europeo del videojuego si se aplican medidas que permitan a nuestro país situarse al mismo nivel que nuestros vecinos. Desde AEVI se trabaja para potenciar el consumo de videojuegos españoles tanto en España como en el exterior, como ocurre con el sector literario, audiovisual o musical. El apoyo gubernamental al desarrollo, ya sea independiente o de agentes internacionales en nuestro mercado, puede contribuir al notorio crecimiento del sector, especialmente en un año marcadamente electoral como 2023, lo cual generaría un impacto cultural y económico significativo, incluyendo la creación de empleo joven y cualificado.

Como fenómeno cultural, el videojuego se ha posicionado como un referente en términos de consumo y popularidad. Los videojuegos son un producto cultural que refleja la sociedad y sirve como elemento transmisor de valores, conocimiento y creatividad. Es por ello que desde la

---

<sup>1</sup> <https://www.gamesindustry.biz/the-fight-to-recognise-video-games-value-in-the-european-union>

propia Administración se ha incluido a los videojuegos en el Bono Cultural o, desde 2022, se les incluye en el depósito de la Biblioteca Nacional como patrimonio cultural.

Además, el videojuego ha demostrado tener amplios beneficios en materia educativa, cultural, sanitaria y social, así como en el mundo de la empresa. Existen numerosos estudios científicos que demuestran cómo a través de un uso responsable de videojuegos se han mejorado elementos como la memoria, la interacción interpersonal, el desarrollo cerebral y cognitivo, el fomento de la actividad física o el aprendizaje de otras lenguas.

Este documento es una recopilación de iniciativas que, en un año electoral como este, desde AEVI planteamos a los diferentes partidos para impulsar definitivamente el sector del videojuego en nuestro país. Así como convertirlo en foco de la industria a nivel europeo, permitiéndonos competir en igualdad de condiciones con otros mercados internacionales de referencia como Francia, Reino Unido o Canadá, que cuentan con un plan de crédito fiscal para la industria, o Alemania con su fondo de ayuda específico para la creación de videojuegos.

## Propuestas para impulsar al sector del videojuego en España

### 1. Competitividad industrial y creativa

Actualmente, países de nuestro entorno como, Reino Unido, Francia, Polonia o más recientemente Italia o Irlanda, y otros más lejanos, como Canadá y Estados Unidos, aplican incentivos fiscales a la producción nacional y extranjera de videojuegos en sus territorios, con notables éxitos a la hora de atraer inversión. Hemos elaborado las siguientes propuestas para hacer de España un entorno competitivo:

1. Contar con un **sistema fiscal español similar al de otros países europeos** que permita a España situarse a su mismo nivel, y atraer inversión local e internacional para este sector.

En el plano nacional: situar al sector al **mismo nivel que el resto de industrias culturales** en cuanto a nivel de tributación se refiere. Para ello proponemos la **reforma de la Ley del Impuesto de Sociedades** (arts. 36 y 39) para que el videojuego se beneficie de los mismos incentivos fiscales que la producción cinematográfica, series audiovisuales o espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales.

Un análisis comparativo de otros [mercados europeos](#) permite vislumbrar que el establecimiento de un marco fiscal favorable atrae la entrada de los agentes del sector. Este tipo de incentivos ofrecen una gran oportunidad para convertir a España en un modelo competitivo de referencia que lidere el nuevo paradigma del sector en la producción de videojuegos. Nos permitiría competir en igualdad de condiciones con otros mercados internacionales de referencia, como Francia, Reino Unido, Polonia o

Italia, donde este marco fiscal ya está establecido. AEVI hizo un estudio económico en 2019 donde demuestra el impacto positivo de dicha medida.

2. Aumento de las partidas económicas específicas de subvenciones a la industria a nivel nacional en los **Presupuestos Generales del Estado** y garantizar que la inversión recibida a través del componente 25 del Plan de Recuperación no se circunscribe únicamente a la coyuntura comunitaria del Spain Audiovisual Hub y sigue vigente en años posteriores.
3. Otorgar **mayor seguridad jurídica en la inversión extranjera** en empresas desarrolladoras de videojuegos. La prórroga hasta 2024 del denominado decreto 'antiopas' puesto en marcha por el Gobierno en el contexto de la crisis del COVID ha dificultado la inversión de capital extranjero en proyectos o compañías nacionales, por lo que se propone flexibilizar las condiciones relativas al sector o, tal y como propone la propia CNMV, retirar este instrumento.
4. Fomentar un **ecosistema favorable a la inversión extranjera** con facilidades fiscales e incentivos para favorecer la presencia de grandes desarrolladores en nuestro país. De cara a seguir apostando por la presencia de compañías internacionales en España entendemos que la fórmula para retener la inversión es facilitar su afianzamiento y no establecer más compromisos fiscales como sucede en otros sectores de la industria cultural.

Todo lo anterior tiene el fin de fomentar un entorno favorable a la inversión extranjera que impulse la presencia de las grandes compañías de videojuegos en nuestro país beneficiando a los estudios españoles.

## 2. Regulación en armonía con Europa

Gran parte de la futura legislación que afecta al sector del videojuego viene o vendrá de Europa. Para garantizar que España no se sitúe en una situación de desventaja respecto al resto de países de nuestro entorno, es imprescindible que su adaptación al marco jurídico nacional se haga de manera armonizada y protegiendo los intereses de los consumidores.

5. Garantizar que la **regulación española se realiza en armonía con Europa** y no se emprenden aventuras regulatorias que puedan perjudicar al sector o dejar a España en una situación de desventaja con el resto de países de nuestro entorno.

6. Articular mecanismos para que el **sector sea participe en la propuesta regulatoria** y pueda dar a conocer su opinión sobre las características o peculiaridades sobre las que se pretende regular.

### **3. Consumo accesible y responsable**

Los beneficios derivados del uso responsable de los videojuegos son a veces opacados por mensajes negativos, no siempre justificados, vinculados a los mismos. Es necesario un apoyo por parte de las entidades públicas en el fomento del uso responsable de los videojuegos orientado a jóvenes, padres, educadores o médicos, tal y como lleva años haciendo AEFI y la industria a través de diferentes iniciativas como The Good Gamer.

7. **Retirada de los videojuegos del Plan nacional contra las drogas.** España es el único país del mundo que incluye a los videojuegos en el Plan contra las drogas. El mal uso de los videojuegos, haciendo referencia al uso excesivo, puede generar problemas de salud, distinto, según los expertos, de los que generan determinadas sustancias y conductas adictivas. Ellos podrían reducirse notablemente con campañas de concienciación, por lo que solicitamos ayuda para comunicar sobre las medidas de uso responsable: códigos pegi, medidas de control parental, iniciativas como The Good Gamer, etc.
8. Creación de **programas para docentes para fomentar la gamificación y el uso de los videojuegos** como recurso didáctico en las aulas.

### **4. Aprovechamiento, potencial de empleabilidad**

El sector del videojuego se caracteriza por contar con una alta tasa de inserción laboral y por ofrecer un tipo de empleo de calidad sobre todo entre los jóvenes. Sin embargo, se observan dos brechas a la hora de atraer y retener el talento que requiere el sector en nuestro país: por un lado, por la descompensación entre oferta y demanda de perfiles profesionales, y por otro, por la brecha de género en un sector masculinizado.

9. Ampliar el **catálogo en Formación Universitaria y Formación Profesional** adaptada a las necesidades del sector logrando una mayor especialización de los futuros profesionales en áreas concretas como la programación, diseño de videojuegos, animación o sonido permitiría mejorar la oferta actual y aumentar así el número de profesionales especialmente en aquellas áreas más demandadas por un sector que goza ya de una tasa de empleabilidad especialmente alta. Por otra parte, toda la formación profesional tendrá carácter dual, en tanto que se realizará entre el centro de formación y la empresa.

10. Incluir en los currículos educativos de las primeras etapas de educación primaria y secundaria la presencia de contenidos relacionados con las disciplinas STEM para **fomentar el interés de las niñas en materias científicas y tecnológicas**, favoreciendo así la especialización universitaria futura. Así como la creación de una comunidad de mentoras formadas por mujeres líderes en estos sectores que sirvan como inspiración y orientación académica.

11. Apoyo a proyectos de **visibilización de mujeres y diversidad**, como PlayEquall de AEVI con el objetivo de crear referentes en la industria para los más jóvenes. A pesar de los avances en los últimos años, algunas áreas del sector de videojuegos siguen siendo mayoritariamente masculino, por lo que es importante promover los casos de éxito de las mujeres en el sector para allanar el camino a las siguientes generaciones.

12. Incluir las profesiones del sector de videojuegos en el **Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales**, que las reconocería como parte de las profesiones más significativas del sistema productivo español.

13. **Impulso de un evento internacional de videojuegos**. España tiene un potencial enorme en el sector de los **eventos de videojuegos** para ser un **referente mundial**. Pero para ello son necesarios acuerdos entre los actores y la administración que favorezcan la colaboración público-privada. Es fundamental que las administraciones promuevan las infraestructuras y permisos necesarios para que estos eventos puedan celebrarse, facilitando, además, la atracción de inversiones, el crecimiento de la ciudad y sirviendo de aprendizaje y referencia a los promotores nacionales en la celebración de sus propios eventos.

Concretamente, una de nuestras aportaciones al crecimiento de la industria en España es la organización de la principal feria del sector en el sur de Europa, **Madrid Games Week**, y reclamamos un apoyo decisivo como principal industria audiovisual del país, mediante presencia institucional permanente en la feria y en la colaboración directa en actividades de promoción de la industria.

14. Convertir a **España en un referente europeo en la celebración de competiciones de esports**: un sector con un impacto directo en la economía local y regional a través de la atracción de grandes marcas, la promoción del turismo, o la generación de puestos de trabajo directos e indirectos. Para ello, se insta al Gobierno al patrocinio público de competiciones y la cesión de espacios deportivos públicos que faciliten la presencia de este tipo de eventos en nuestro país.



## Sobre AEVI

**La Asociación Española de Videojuegos (AEVI)** es la principal organización de la industria de los videojuegos en España, que representa a todos los agentes implicados en la cadena de valor del videojuego: desarrolladores, distribuidores, editores, comercializadores, centros académicos, así como a las principales compañías y ligas de esports. Nuestra organización está integrada actualmente por más de ochenta compañías y universidades que representan más del 90% del consumo en el mercado español y la mayoría de los puestos de trabajo del sector.

## ANEXO II: COMPARATIVA CON OTROS PAÍSES

- **Alemania: Un fondo de ayuda para la creación de videojuegos**
  - El programa del Gobierno Alemán permitirá a las empresas reclamar hasta el 50% de los costes de desarrollo.
  - El fondo puede utilizarse para una variedad de proyectos, incluidos prototipos, coproducciones y puertos. En el caso de los prototipos, los costes de producción deben estar entre 30.000 y 400.000 euros, mientras que todas las demás producciones deben tener un coste mínimo de 100.000 euros.
  - El importe de la financiación concedida viene dictado por el coste: los proyectos con costes comprendidos entre 100.000 y 2 millones de euros serán financiados hasta un máximo del 50%; los proyectos con costes comprendidos entre 2 y 8 millones de euros recibirán una financiación de entre el 25% y el 50%; los proyectos con costes superiores a 8 millones de euros recibirán un máximo del 25%.
  
- **Francia: Plan de crédito fiscal para la industria del videojuego: “Tax credit for videogames” (ver)**
  - Creado en 2007, el plan de crédito fiscal para la industria de los videojuegos en Francia se aplica a las empresas que están sujetas al impuesto de sociedades y que participan en la producción de videojuegos. La desgravación fiscal se calcula en función de los gastos subvencionables y debe ser aprobada por el Centro Nacional de Cine de Francia (CNC).
  - El crédito fiscal para los videojuegos es un plan de incentivos fiscales para las empresas de desarrollo de videojuegos ubicadas en Francia. Bajo ciertas condiciones, ofrece una reducción de impuestos igual al 25% del gasto total asignado directamente a la creación de un videojuego.
  
- **Reino Unido: Plan de crédito fiscal para la industria del videojuego: “Video game tax relief” (ver)**
  - El plan “Creative Industry tax reliefs for Corporation Tax” de Reino Unido es un programa promovido por el Gobierno de Reino Unido que consiste en desgravaciones del impuesto de sociedades que permiten a las empresas que cumplen los requisitos aumentar su cantidad de gastos permitidos. Esto puede reducir la cantidad del impuesto de sociedades que la empresa debe pagar. Las empresas que desarrollan videojuegos obtienen una desgravación fiscal del 25% de sus costes de desarrollo

- **Canadá: Programa *Scientific Research and Experimental Development Tax Incentive*.**
  - La industria de videojuegos canadienses ha sido impulsada por los incentivos y las bonificaciones fiscales a través de un programa llamado *Scientific Research and Experimental Development Tax Incentive*. Adicionalmente, los gobiernos regionales han contribuido con más bonificaciones. Como ejemplo, los estudios de juego de todo Canadá pueden reclamar hasta el 80% de sus sobrecostes y plazos a través del programa mencionado. Los resultados han sido beneficiosos, y el número de empleados ha aumentado.
  
- **Italia: Desgravación fiscal para los estudios de videojuegos**
  - Las empresas que desarrollan videojuegos obtienen una desgravación fiscal del 25% de sus costes de desarrollo, hasta el monto de 1 millón de euros. El objetivo de dicha política pública del Ministerio de Cultura es impulsar el creciente sector de los videojuegos. Gracias a iniciativas como esta, la industria ha crecido en términos de ingresos pero también en la creación de empleo. Más de un tercio de los estudios italianos cuentan con diez o más empleados, y alrededor del 20% de los estudios cuentan con más de veinte empleados. El consumo también ha aumentado a través de los últimos años.
  
- **Polonia: Estrategias para el impulso del sector de los videojuegos y el WIG Games**
  - Desde 2015 Polonia ha sido uno de los países referentes en el apoyo a la industria de los videojuegos. Las primeras fases de apoyo fueron atraer capital para el desarrollo interno de los videojuegos, y posteriormente se incentivo al sector creando un índice de cotización para empresas del sector conocido como “WIG Games”. Gracias a esta estrategia, el Instituto de Comercio Exterior registró que la cuota interanual de crecimiento de mercado aumentó hasta 2019 alrededor de un 30%.
  - Posterior a la pandemia, y por el análisis de los estragos provocados por la crisis, el gobierno polaco integró al sistema educativo del país una lectura de videojuegos.
  
- **Andorra: Plan estratégico para impulsar ayudas y financiación a empresas de los deportes electrónicos**
  - Impulsar ayudas y financiación a empresas y emprendedores del sector; facilitar la creación de empresas nacionales y la atracción de empresas extranjeras o crear un organismo de promoción internacional. El Plan Estratégico también busca fomentar el turismo de deportes electrónicos en el país, a través de la creación de la marca Andorra eSports y de la organización y la promoción de diversos eventos
  - Andorra promoverá la creación de clubes y ligas que impulsen la cultura del videojuego para que se cree una base sólida de seguidores
  - Habrá inversión dedicada en la formación profesional en los deportes electrónicos, se promocionará la investigación público-privada del sector, la creación de un observatorio internacional y se sensibilizará sobre buenos hábitos en el uso de videojuegos
  - El proyecto contempla la regulación del Comité y de la Comisión de eSports, ambas instituciones recogidas dentro de la Ley Andorrana de esports, para que actúen

como órganos gestores y organizacionales de esta actividad competitiva-empresarial en el Principado

- El plan contempla habilitar espacios para la realización de eventos de eSports, crear una entidad específica en el ámbito de la ciberseguridad en la Administración y desplegar la red 5G adecuada para los requisitos