



## RESPUESTA DEL GOBIERNO

### (184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/99185

23/12/2022

249699

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

#### RESPUESTA:

En relación con la pregunta de referencia, se informa que las ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital, correspondientes al año 2021, con un importe máximo imputable de 1.000.000 euros, fueron sufragadas con cargo al Presupuesto de Gastos del Ministerio de Cultura y Deporte para 2021. Sin embargo, las ayudas de 2022 se insertan dentro del denominado Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia (PRTR), con imputación a la aplicación presupuestaria 24.50.33YA.775 del Servicio 50 de Ley 22/2021, de 28 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2022, con 8 millones de euros presupuestados.

El PRTR, aprobado por el Consejo de Ministros del día 27 de abril de 2021, constituye un plan de inversiones y reformas con un triple objetivo: apoyar a corto plazo la recuperación tras la crisis sanitaria, impulsar a medio plazo un proceso de transformación estructural y llevar a largo plazo a un desarrollo más sostenible y resiliente desde el punto de vista económico-financiero, social, territorial y medioambiental. Para la ejecución de este Plan, en el ámbito nacional, fue aprobado el Real Decreto-ley 36/2020, de 30 de diciembre, por el que se aprueban medidas urgentes para la modernización de la Administración Pública y para la ejecución del PRTR, con la finalidad de facilitar la programación, presupuestación, gestión y ejecución de las actuaciones financiables con fondos europeos.

Las ayudas a la creación digital y videojuegos quedan englobadas dentro de las inversiones del Componente 25 del PRTR, denominado “España Hub Audiovisual”; en concreto, esta actuación se inserta en el Proyecto 3 (Programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual) de la Inversión 1.



Cabe señalar que el sector del videojuego tiene una importancia estratégica como motor de la economía digital. De hecho, a petición de España, en abril de 2022 el Consejo de la Unión Europea incluyó la industria del videojuego entre los sectores creativos prioritarios.

Los videojuegos son la primera opción de ocio audiovisual en España, con una facturación de 1.795 millones de euros en el año 2021 (882 millones de euros en facturación física y 913 millones en facturación online), casi un 3% más que el año anterior. Según las previsiones, la facturación crecerá a un ritmo anual del 20%, lo que supondría superar en 2024 los 2.300 millones de euros. En la misma línea ascendente, el empleo directo creció un 9,6%, hasta alcanzar los 8.026 profesionales en el año 2020 y se estima un crecimiento del empleo del 8,5%, hasta llegar a más de 11.000 empleos directos en 2024.

Procede informar que, en números absolutos, en 2021 fueron vendidos 6,9 millones de videojuegos en España (tanto en formato digital como físico), 1 millón de consolas y 3,4 millones de accesorios relacionados.

Respecto a la demanda de videojuegos, cabe indicar que España es el noveno país del mundo y el cuarto de la Unión Europea en número de usuarios. De acuerdo con la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales 2021-2022 del Ministerio de Cultura y Deporte, casi el 15% de la población española utiliza videojuegos al menos una vez al mes, por lo que el potencial de desarrollo es aún mayor que en países de nuestro entorno.

Madrid, 03 de febrero de 2023

