

En una moción registrada en el Senado

## Arias: “Las competiciones de videojuegos generan empleo y favorecen la economía”

- “Representa el compromiso del Partido Popular con este sector tecnológico clave para la economía de nuestro país”
- El GPP pide apoyar a las casas editoras, a las plataformas de juego, así como a los organizadores y jugadores
- Los eventos de *eSports* cuentan con la participación de millones de espectadores en todo el mundo

**21, febrero, 2019.** El GPP en el Senado ha registrado una moción, para su debate en la Comisión de Ciencia, Innovación y Universidades, a favor de la promoción de las competiciones de videojuegos por su aportación a la creación de empleo y al crecimiento económico.

La iniciativa, que será defendida por el senador Mario Arias, solicita reconocer la contribución positiva de la industria de los videojuegos de *eSports* a la economía, la cultura y la educación. Por ese motivo, pide apoyar a las casas editoras, a las plataformas de juego, así como a los organizadores y jugadores.

“La apuesta por los *eSports* es una apuesta estratégica. Representa el compromiso del Partido Popular con este sector tecnológico clave para la economía de nuestro país”, ha afirmado el senador popular.

Arias ha señalado que el sector de las competiciones de videojuegos o *eSports* es una industria que cada vez tiene mayor número de seguidores. De hecho, la popularidad de los deportes electrónicos está creciendo exponencialmente y eso lo convierte en una actividad económica con un futuro prometedor.

El senador popular ha recordado que durante el año 2017 el número de seguidores de deportes electrónicos alcanzó los 143 millones y se prevé que el año 2018 cierre con un número superior a los 165 millones de usuarios.

De los 3.650 millones de personas que utilizan Internet, hay 2.200 millones que son usuarios de videojuegos y el sector factura actualmente cerca de 600 millones de euros, con una previsión de facturación de más de 2.600 millones para 2022. “Los analistas coinciden en señalar el gran potencial de crecimiento de este sector”, ha subrayado Mario Arias.

Los eventos de *eSports* cuentan con la participación de millones de espectadores en todo el mundo y, como ejemplo, el senador popular ha resaltado que el *Mundial de League of Legends* contó con 75 millones de espectadores durante la gran final de 2017.

Europa ha sido muy importante para el desarrollo de esta industria y representa casi un tercio de los ingresos de los deportes electrónicos a nivel mundial y cuenta con más de 77 millones de espectadores. Además, el continente europeo fue pionero en la organización y la popularización de los *eSports*.

El senador popular ha destacado que Francia fue el primer país europeo en legislar los deportes electrónicos, aprobando un proyecto de Ley “Por una República Digital”, que regula las competiciones y a los jugadores de *eSports*.

El consumo de videojuegos en España es superior a la de los países de nuestro entorno. Además, nuestro país ocupa el puesto número 9 en cuanto a facturación a nivel mundial y la cuarta posición en Europa.

Por último, Mario Arias ha mantenido que las competiciones de videojuegos son una actividad con una audiencia de millones de espectadores en todo el mundo y tiene una profesionalización creciente, lo que puede ayudar al crecimiento económico, generar puestos de trabajo cualificados y no cualificados y a fomentar las habilidades personales.