

Hoy, tras reunirse Borja Sémpér y Noelia Núñez con la Asociación Española de Videojuegos (AEVI)

El PP reclama adecuar la legislación sobre el control de la edad de acceso a los videojuegos y sus contenidos

- El vicesecretario de Cultura y portavoz, y la vicesecretaria de Movilización y Reto Digital, destacan el papel de la industria que genera más de 1.000 millones de euros al año y da trabajo a más de 8.000 personas
- Muestran el apoyo del PP a la iniciativa para celebrar, este año, la I Feria Internacional de Videojuegos Inclusivos

18 de abril de 2024.- El vicesecretario de Cultura y portavoz del PP y la vicesecretaria de Movilización y Reto Digital, Borja Sémpér y Noelia Núñez, respectivamente, se han reunido hoy con la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), con los que han estudiado la nueva regulación del Parlamento Europeo que afecta al sector y que incluye nuevas medidas regulatorias (en especial para el menor). Así, han analizado el cambio legislativo que sería necesario en lo relativo al filtrado de contenido por edades, monitoreo del tiempo de uso, "limitar el gasto o compras en línea, y restringir el acceso a contenidos subidos por otros usuarios", entre otros.

Durante la reunión, en la que se ha puesto el foco en las campañas de concienciación parental, las dirigidas a los jugadores más jóvenes y la accesibilidad de las nuevas tecnologías, Sémpér y Núñez han destacado que el sector del videojuego es una de las industrias culturales "más innovadoras y con mayor potencial de crecimiento en España".

APOYO AL DESARROLLO DEL SECTOR

Así, entre 2021 y 2022, su facturación total en España aumentó un 16%, alcanzando los 1.281 millones de euros y dio empleo directo a más de 8.000 personas, por lo que el PP entiende que son necesarias "políticas valientes y adaptadas a la diversa cadena de valor de la industria, desde desarrolladores a distribuidores y consumidores".

En un contexto internacional de contracción del mercado de los videojuegos del 4,3% en 2022, España debe consolidar sus políticas de apoyo al sector para no ser el decimotercer país en el ranking mundial. "Nos corresponde estar más arriba", señalan tras recordar que la facturación por empresa de videojuegos "es cinco veces mayor en Finlandia que en España", según el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos.

Por último, ambos dirigentes populares han puesto en valor el potencial transformador de la Cultura, ejemplificándolo en la industria de los videojuegos, donde "contamos con buenas prácticas como el Libro Blanco de Accesibilidad para Desarrolladores de 2023 o la celebración, este año, de la I Feria Internacional de Videojuegos Inclusivos", iniciativas sin consolidar, que han contado con el apoyo del PP.