

# El sector del videojuego pide ayuda al Gobierno por la Covid-19



La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) ha pedido al Gobierno que apueste por el sector, ya que, pese a que ha sido uno de los menos golpeados por la COVID-19, el impacto para el comercio minorista y para el tejido de más de 400 estudios locales ha sido «considerable».

Según ha informado la asociación en un comunicado, el presidente de la AEVI, Alberto González, junto a otros miembros de esta organización, se han reunido este martes con la vicepresidenta tercera del Gobierno y ministra de Asuntos Económicos y Transformación Digital, Nadia Calviño, y el secretario de Estado de Telecomunicaciones e Infraestructuras Digitales del Gobierno de España, Roberto Sánchez, para analizar situación.

La asociación ha transmitido al Ejecutivo una serie de propuestas para impulsar al videojuego como sector estratégico en el contexto de la reconstrucción, a través de medidas de estímulo para apoyar a compañías y trabajadores del sector como extender el régimen de incentivos fiscales de otras industrias culturales en

España como el cine o las artes escénicas, a la producción de videojuegos.

Asimismo, han solicitado otras medidas como iniciativas de apoyo a la internacionalización o la consolidación de las líneas de ayudas directas.

El objetivo para la industria pasa ahora «justamente» porque los estudios pequeños pasen a ser medianos y los medianos grandes, con el fin de que «puedan trabajar en los más importantes proyectos a nivel internacional», según ha explicado la organización.

El presidente de AEVI ha valorado el encuentro y ha agradecido «el compromiso del Gobierno» con un sector «que representa una oportunidad de futuro para nuestro país».

Se trata, según datos de la asociación, de una de las principales industrias culturales del país, con una base superior a los 15 millones de usuarios y un volumen de negocio de en torno a 1.500 millones de euros de facturación anual.

Genera empleo de calidad, para más de 9.000 personas, según las mismas fuentes, que han recordado que se trata de una industria fuertemente ligada a la innovación y a avances tecnológicos como la inteligencia artificial, o la realidad virtual y aumentada, con cada vez más peso en los ámbitos sanitario, educativo, cultural o empresarial.