

Cultura en la transposición española de la Directiva Europea 2007/23/CE de 23 de mayo, permitiendo a las Comunidades Autónomas desarrollar los siguientes aspectos:

a) Las Comunidades Autónomas podrán establecer, al amparo del apartado 8.º de la parte dispositiva de la Directiva, las fiestas y actividades que deben ser consideradas “festividades religiosas, culturales y tradicionales” propias, así como los artificios de pirotecnia especialmente fabricados para estos usos, que no quedarán sujetos a la directiva.

b) Las Comunidades Autónomas podrán exceptuar y regular aquellas fiestas de especial relevancia que no se pueden incluir en el apartado anterior, como las verbenas de Sant Joan, en que la población en general manipula pirotecnia.

c) Al amparo del artículo 7.2 de la Directiva, las Comunidades Autónomas podrán establecer un plan formativo para poder manipular los productos a una edad inferior a la establecida por la misma.»

Palacio del Congreso de los Diputados, 5 de febrero de 2009.—**Joan Tardà i Coma**, Diputado.—**Joan Ridao i Martín**, Portavoz del Grupo Parlamentario de Esquerra Republicana-Izquierda Unida-Iniciativa per Catalunya Verds.



161/000774

A la Mesa del Congreso de los Diputados

En nombre del Grupo Parlamentario Socialista tengo el honor de dirigirme a esa Mesa para, al amparo de establecido en el artículo 193 y siguientes del vigente Reglamento del Congreso de los Diputados, presentar la siguiente Proposición no de Ley relativa a la promoción y el respaldo a la industria cultural del videojuego, para su debate en la Comisión de Cultura.

Exposición de motivos

La industria española del videojuego constituye uno de los sectores más dinámicos y pujantes de nuestra cultura. Se trata de una nueva forma de expresión cultural basada en la interactividad, que recibe una aportación creciente por parte de los autores de obras literarias, plásticas, audiovisuales y musicales de gran calidad.

Los autores de videojuegos son creativos culturales y las plantillas de su industria están integradas por guionistas, dibujantes, modeladores y directores de arte, a los que se unen profesionales de las nuevas tecnologías. Estamos ante una actividad cultural con un alto valor añadido en el ámbito de la innovación tecnológica y con grandes potencialidades en la creación de empleo

cualificado, incluso en un contexto de crisis como el actual.

En su diversidad extraordinaria, el videojuego es utilizado tanto por niños como por jóvenes y adultos, por lo que supone también una buena oportunidad para experimentar nuevas fórmulas pedagógicas en el desarrollo educativo y en la formación de valores cívicos.

La industria del videojuego factura anualmente en España más de 700 millones de euros, y emplea directamente a más de 3.000 personas. Somos el cuarto país europeo, y el sexto mundial, en consumo de software de entretenimiento interactivo. Nuestras empresas en el sector gozan de un gran prestigio internacional, y muchas de sus creaciones se encuentran en los primeros puestos de los rankings de aceptación, de galardones y de ventas en todo el mundo.

El compromiso social de estas empresas ha quedado contrastado en sus esfuerzos por la autorregulación, protegiendo a los menores de los contenidos inadecuados, y en su participación decidida en la lucha contra la piratería cultural y la protección de los derechos de propiedad intelectual.

Los creadores y productores culturales de este sector, sin embargo, sufren una problemática a la que debieran hacer frente con la ayuda de las administraciones públicas. Las grandes corporaciones extranjeras aprovechan el talento extraordinario de los creativos españoles comercializando exitosamente sus productos, sin un reconocimiento justo, tanto en términos económicos, como en términos de propiedad intelectual y prestigio.

Estas multinacionales aprovechan las dificultades de los creativos españoles para acceder a las fuentes de financiación y a los canales de distribución internacional propios del sector. La financiación de la obra creativa suele ser sufragada por estas grandes empresas, que en contrapartida imponen cláusulas restrictivas en relación a la propiedad y la explotación del producto. En consecuencia, en muchas ocasiones las empresas nacionales tienen dificultades para adquirir la dimensión y la fortaleza equivalentes al talento y el dinamismo de sus artistas y sus emprendedores.

Para mejorar esta situación, durante los últimos tiempos las empresas del sector han decidido asociarse, unir fuerzas y reclamar el papel que les corresponde en la cultura y en la economía de nuestro país. Piden también el reconocimiento público imprescindible y la implicación de las administraciones, tal y como está ocurriendo ya en el resto de la Unión Europea.

La industria del videojuego, por tanto, reivindica su consideración como industria cultural de primer orden, y solicita acceso a las ayudas para la financiación de sus obras, para la consolidación de sus estructuras empresariales, y para la internacionalización de su actividad, en los mismos términos que el cine, la música, el libro o las artes plásticas.