



## El Notición

# Los videojuegos también son *patrimonio* nacional

*Redacción / Desiderata*



La Biblioteca Nacional de España comienza a recuperar el fondo de los videojuegos que aún no conserva con la ayuda del sector y las diversas asociaciones relacionadas con los videojuegos. Además, los productores de los videojuegos españoles depositarán en la BNE todo lo que publiquen a partir de ahora y asegurarán para el futuro la preservación y el acceso al videojuego.

En la reunión celebrada en la BNE en la que han participado AEVI (Asociación Española de Videojuegos), AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica) y DEV (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento) así como el Ministerio de Cultura, que coordina la Mesa del Videojuego, la Biblioteca ha expresado su voluntad de trabajar en la mejora de la conservación y el acceso a los videojuegos españoles, como parte del patrimonio cultural español, y tal y como prevé la Ley de Depósito Legal.

Las asociaciones han mostrado su apoyo a esta iniciativa así como su interés en colaborar con el fin de facilitar el trabajo de la BNE y sumar esfuerzos

en esta tarea. Esta colaboración se tratará de articular formalmente mediante un convenio de colaboración, si bien, se han previsto algunas actuaciones iniciales con el fin de ir avanzando en aquellos aspectos prioritarios y que resulta posible abordar.

Una de las primeras tareas acordadas ha sido la identificación de la producción total del videojuego español, con el fin de determinar qué parte de la colección está ya depositada en la BNE (videojuego en soporte físico) y cuál debe ser recopilada. Para esta labor de identificación y de depósito de lo que no se encuentre en las colecciones de la BNE, las Asociaciones han ofrecido, por una parte, sus propias bases de datos y recursos de información y, por otra, su disposición a trasladar a sus asociados la posibilidad de donar o depositar en la BNE aquellos videojuegos que la BNE no conserva actualmente.

Además de esta reconstrucción del fondo que hasta el momento no haya recibido la BNE por Depósito Legal, también se ha acordado trabajar para que los productores de videojuegos españoles comiencen a



## El Notición

depositar en la BNE aquellos juegos que publiquen de ahora en adelante. Para ello, se trabajará conjuntamente entre el sector y la BNE con el fin de establecer un procedimiento que facilite este depósito. La BNE, por supuesto, asegura que cualquier acceso que ofrezca en el futuro a estos materiales se hará siempre bajo lo que establece la Ley de Propiedad Intelectual, tal como hace con cualquier otro fondo que custodia. En una línea similar, las asociaciones también han ofrecido colaboración a la BNE para la posible adquisición de equipamiento que permita la reproducción de videojuegos actuales o pasados.

Otra importante vía de colaboración que se concretará en el futuro es el trabajo conjunto en la determinación de los mejores mecanismos para asegurar la preservación y el acceso a largo plazo a los videojuegos, que es uno de los mayores retos que plantean este tipo de materiales. También se ha planteado colaborar en la divulgación del trabajo que va a realizar la BNE así como, por parte de la BNE, en los aspectos culturales y educativos que rodean a la industria del videojuego.

El videojuego es actualmente la industria cultural con mejores perspectivas de crecimiento a nivel mundial

y creo empleo cualificado y de calidad. En España hay 455 empresas legalmente establecidas que se dedican al desarrollo y la producción de videojuegos.

En 2018 la facturación en España superó los 1.500 millones, lo que supuso en 23 por ciento más que en 2017, según los datos del último Anuario de AEVI, situándose como la novena potencia mundial en consumo, con una comunidad de usuarios que supera los 16 millones de videojugadores.

Según el Libro Blanco de desarrollo español de videojuegos, promovido por DEV, la facturación de la industria española de desarrollo de videojuegos alcanzó en 2017 los 713 millones de euros, un 15,6 por ciento más que en 2016. El empleo directo creció un 16,5, sumando 6.337 profesionales en 2017.

**Fuente:** [http://www.bne.es/es/AreaPrensa/noticias2020/0204-BNE-reconstruye-pasado-videojuego-asegura-futuro.html?utm\\_campaign=sgcipm-newsletter-no-11-febrero-2020&utm\\_medium=email&utm\\_source=acumbamail&fbclid=IwAR3LYMaiR6i45W9haTXmY6w2ywflgU-JrML6z2V2MGm7rrRbZn0IFE-BxIh4](http://www.bne.es/es/AreaPrensa/noticias2020/0204-BNE-reconstruye-pasado-videojuego-asegura-futuro.html?utm_campaign=sgcipm-newsletter-no-11-febrero-2020&utm_medium=email&utm_source=acumbamail&fbclid=IwAR3LYMaiR6i45W9haTXmY6w2ywflgU-JrML6z2V2MGm7rrRbZn0IFE-BxIh4)

