



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/7409

25/01/2017

16655

AUTOR/A: ÁLVAREZ PALLEIRO, Félix (GCS)

RESPUESTA:

En relación con la información solicitada, se indica que el Gobierno, a través del ICEX (España Exportación e Inversiones), dependiente del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, ya ha empezado a trabajar con el sector del videojuego en diversas iniciativas:

- Se ha completado la planificación del año, totalmente diferente de años anteriores, con análisis y áreas de trabajo distintas, incorporando peticiones del sector y nuevos instrumentos de promoción comercial.
- Se plantean múltiples actividades: ferias, promoción en plataformas, trabajo con medios de comunicación, formación y capital humano, actividades para conseguir inversión, etcétera.

El objetivo de estas medidas es contribuir a la creación de un ecosistema propicio para el desarrollo del videojuego en el marco de las competencias de ICEX.

Por otra parte, a través del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, el Gobierno está trabajando de forma conjunta con la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV) y la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) para definir, de la forma más beneficiosa posible para el sector, las deducciones fiscales a la producción de videojuegos.

La propuesta se elevará al Ministerio de Hacienda y Función Pública, que ha de valorar cualquier modificación que se pretenda hacer en materia de bonificación fiscal.

En enero de 2017 se ha firmado un acuerdo entre el FEI (Fondo Europeo de Inversiones) y CERSA (Compañía Española de Reafianzamiento, S.A.) para facilitar el acceso a la financiación de las pymes del sector cultural y creativo.

España es pionera en Europa en esta línea de financiación, y es el primer país de la Unión Europea en abrir este tipo de línea de financiación. La línea se enmarca en el programa de garantías de Europa Creativa (programa de la Unión Europea para el período 2014-2020 destinado a impulsar los sectores culturales y creativos).



Se trata también de la primera vez que se pone en marcha una iniciativa de este alcance para todo el sector en España y con un importante apoyo de fondos públicos, tanto de la Unión Europea como de la Secretaría General de Industria y de la Pequeña y Mediana Empresa, a la que está adscrita CERSA. La Unión Europea, a través del FEI, cubre el 70% del riesgo de la financiación concedida a las pymes para facilitar su acceso al crédito.

Así pues, las empresas de videojuegos no solo podrán recibir financiación sino que el acceso a la misma será gratuito, gracias a esta aportación.

Por otro lado, el Gobierno también trabaja para dar a conocer al sector ésta y otras fuentes de financiación europeas, fundamentalmente Europa Creativa y Horizonte 2020.

En el caso concreto del videojuego, existe una línea de ayudas a empresas desarrolladoras de videojuegos dentro del Subprograma Media de Europa Creativa cuya convocatoria se cerró el 2 de marzo pasado y que es especialmente interesante para el sector. De ahí la importancia de trabajar también para dar a conocer las ayudas existentes a nivel europeo.

El Gobierno también participa en el Método Abierto de Coordinación de la Comisión Europea sobre las Industrias Culturales y Creativas. En 2015 se elaboró un manual de buenas prácticas europeas sobre el Acceso a la Financiación de las Industrias Culturales y Creativas, en el que se citan distintos métodos de financiación disponibles.

Los grupos tecnológicos especializados en videojuegos, animación y aplicaciones, donde se concentran empresas desarrolladoras, centros tecnológicos y universidades, pueden acceder a todas las líneas de apoyo que el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte convoca en cada ejercicio, como son la línea de avales, las ayudas para la acción y la promoción cultural y las ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos. Gracias a estos mecanismos se han apoyado proyectos de dinamización del sector de los videojuegos, la animación y las *Apps*.

Además, el pasado mes de noviembre se organizó la II Jornada Colaborativa de Gerentes de Espacios Creativos. Entre los objetivos de la jornada se encontraban: facilitar información a los gerentes de los distintos espacios creativos para prestar una mejor formación a las empresas, proyectos y asociaciones alojados; reflexionar sobre la sostenibilidad económica y las posibilidades de financiación, tanto pública como privada, que existen a nivel nacional y europeo; mantener y seguir incrementando la conectividad entre los agentes del sector con encuentros de redes de contactos y fomentar la colaboración con agentes europeos, y debatir sobre los principales problemas del sector.

Asimismo, se informa que con ocasión de la reforma del Impuesto sobre Sociedades, acometida por la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades (LIS), se introdujo dentro del ámbito de aplicación de la deducción por actividades de innovación tecnológica, regulada en el artículo 35.2 de la LIS, los proyectos piloto relacionados con la animación y los videojuegos. Por tanto, en la medida en que se cumplan los requisitos establecidos para ello, los gastos directamente relacionados con dichas actividades tendrán derecho a una deducción en cuota del 12 por ciento de la base de la deducción correspondiente.

Al quedar encuadrada dentro de este artículo 35.2 de la LIS, se abre la posibilidad de que los contribuyentes puedan aplicar esta deducción sin límite sobre la cuota íntegra ajustada, con arreglo a lo dispuesto en el artículo 39.2 de la LIS, lo que puede suponer que en el caso de que la deducción





generada sea superior a dicha cuota puedan obtener la devolución del exceso, con determinados límites.

Además, el plazo para aplicar esta deducción es de 18 años, superior al plazo establecido para las deducciones relativas a las producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales, que asciende a 15 años. Asimismo, no se establece límite cuantitativo alguno a esta deducción, a diferencia de lo que ocurre con las deducciones para producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales, que no pueden generar unas deducciones superiores a 3.000.000 euros (producciones cinematográficas españolas), 2.500.000 euros (grandes producciones extranjeras) y 500.000 euros (artes escénicas).

En el ámbito del Impuesto sobre Sociedades existe un tratamiento fiscal beneficioso para este tipo de inversiones llevadas a cabo por las entidades de capital-riesgo.

En el ámbito del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (IRPF), a lo largo de los últimos años se han aprobado diversas medidas a favor del colectivo de emprendedores y autónomos, entre los que se incluyen los pertenecientes al sector de los videojuegos. Dichas medidas son las siguientes:

- El apartado cuatro del artículo 27 de la Ley 14/2013, de 27 de septiembre, de apoyo a los emprendedores y su internacionalización, modificó el artículo 68.1 de la Ley 35/2006, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (LIRPF), creando una nueva deducción estatal por inversión en empresas de nueva o reciente creación con el objetivo de fomentar la captación de recursos por parte de empresas que se creen para la realización de proyectos de emprendimiento.
- Además, existe otro incentivo fiscal que se obtendrá en el momento de la enajenación de las participaciones.
- La Ley 26/2014, de 27 de noviembre, por la que se modifican la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas, el texto refundido de la Ley del Impuesto sobre la Renta de no Residentes, aprobado por el Real Decreto Legislativo 5/2004, de 5 de marzo, y otras normas tributarias, en la línea de mejorar el tratamiento fiscal de los beneficios de la actividad económica del colectivo de emprendedores y autónomos reinvertidos en el propio proyecto empresarial, dio una nueva redacción al artículo 68.2 de la LIRPF por el cual los contribuyentes que cumplan los requisitos establecidos en la LIS para las entidades de reducida dimensión podrán deducir los rendimientos netos de actividades económicas del período impositivo que se inviertan en elementos nuevos del inmovilizado material o inversiones inmobiliarias afectos a actividades económicas desarrolladas por el contribuyente.
- Por último, en relación con los incentivos fiscales al mecenazgo en el IRPF, en el caso de donativos o aportaciones a título gratuito a determinadas entidades sin ánimo de lucro, el artículo 68.3 de la LIRPF regula una deducción por donativos que permite a los contribuyentes aplicar las deducciones previstas en la Ley 49/2002, de 23 de diciembre, de régimen fiscal de las entidades sin fines lucrativos y de los incentivos fiscales al mecenazgo. Al respecto, se debe señalar que con efectos desde el 1 de enero de 2015, mediante la disposición final quinta de la LIS, se ha dado nueva redacción al artículo 19 de la Ley 49/2002, de 23 de diciembre, de régimen fiscal de las entidades sin fines lucrativos



y de los incentivos fiscales al mecenazgo, el cual regula las deducciones de la cuota en el IRPF, en virtud del cual se sustituye el porcentaje de deducción del 25 por ciento por una escala, de forma que los contribuyentes del IRPF tendrán derecho a deducir de la cuota íntegra el resultado de aplicar a la base de la deducción correspondiente al conjunto de donativos, donaciones y aportaciones con derecho a deducción, determinada según lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 49/2002, la siguiente escala: hasta un importe de 150 euros de base de deducción, el porcentaje del 75 por ciento, y por el resto de base de deducción, el 30 por ciento, o el 35 por ciento si en los dos períodos impositivos inmediatos anteriores se hubieran realizado donativos, donaciones o aportaciones con derecho a deducción en favor de una misma entidad por importe igual o superior, en cada uno de ellos, al del ejercicio anterior.

Por tanto, en los últimos años se han llevado a cabo importantes medidas en favor del colectivo de emprendedores y autónomos, entre los que se incluyen los pertenecientes al sector de los videojuegos, sin perjuicio de que en futuras reformas pueda llevarse a cabo la creación de medidas adicionales.

Madrid, 7 de marzo de 2017