



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/25341

04/01/2018

67888

AUTOR/A: RIVERA DE LA CRUZ, Marta María (GCS); DÍAZ GÓMEZ, Guillermo (GCS); RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ, Melisa (GCS); ÁLVAREZ PALLEIRO, Félix (GCS)

RESPUESTA:

En relación con el asunto interesado, se señala que el Plan Cultura 2020 de la Secretaría de Estado de Cultura, del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, que reúne las principales iniciativas que pretende llevar a cabo la Secretaría de Estado de Cultura durante la XII Legislatura, recoge varias medidas relacionadas con la industria del videojuego.

En primer lugar, y cómo ya señala la pregunta de Sus Señorías, el pasado 15 de diciembre de 2017 tuvo lugar la primera sesión de la Mesa de trabajo permanente de la Administración General del Estado y de las Comunidades Autónomas con el sector del videojuego en España, que reúne a representantes de la Administración General del Estado, las Comunidades Autónomas y el sector privado para establecer un marco de colaboración que permita impulsar el sector del videojuego en España.

Entre sus objetivos está la elaboración de un Plan de desarrollo de la creación y producción del videojuego en España para situarlo en una posición de competitividad, impulsar su densidad, hacer sostenibles las empresas ya creadas y poder atraer capital nacional e internacional; de manera que sus actuaciones irán efectivamente en la línea de apoyar “proyectos de estudios de videojuegos de reducida dimensión y/o en proceso de lanzamiento de sus primeros proyectos.”

En segundo lugar, el Plan Cultura 2020 también recoge como medida transversal la de “Impulsar y dinamizar las industrias culturales y creativas”, entre ellas, la industria del videojuego.

En este marco se inscriben varios proyectos, dentro de los cuales se llevan a cabo diversas acciones para impulsar el desarrollo del sector del videojuego en España. Uno de ellos se refiere al desarrollo de planes anuales de fomento de las industrias culturales y creativas, con el objetivo de fomentar su calidad, creación y consolidación. Este plan anual otorga una importancia estratégica a las medidas dedicadas al fomento de la industria del videojuego, entre las que se pueden citar:



- Apoyo a la creación de espacios y encuentros de colaboración entre start-ups del ámbito digital.
- Fomento de fuentes de financiación alternativa a las entidades financieras como préstamos directos, difusión del crowdfunding y participación directa en las empresas, fomentando el acercamiento a Business Angels y/o empresas de capital riesgo.

Estas acciones continuarán en 2018, tanto a través de la subvención a los avales de la Entidad financiera CREA SGR, como a través del apoyo a encuentros de clústers de industrias creativas y de la celebración de un nuevo encuentro de la red española de espacios creativos, de forma que se apoye a los “proyectos de estudios de videojuegos de reducida dimensión y/o en proceso de lanzamiento de sus primeros proyectos.”

Por último, en el marco del Plan de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas de 2017, se han otorgado diferentes ayudas al sector del videojuego a través de las líneas de concurrencia competitiva:

- Por un lado, a través de la línea de ayudas de acción y promoción cultural, se han apoyado proyectos relacionados con el sector, por un importe total de 80.120 euros en 2017.
- Por otro lado, a través de la línea de ayudas a la modernización e innovación de industrias culturales y creativas, en 2017 se apoyaron actividades de inversión relacionadas con 11 proyectos concretos de videojuegos, por un importe total de 260.507,58 euros.

Se prevé una nueva convocatoria de estas líneas de ayudas en concurrencia competitiva para 2018, a través de las cuales es previsible que se apoyen “proyectos de estudios de videojuegos de reducida dimensión y/o en proceso de lanzamiento de sus primeros proyectos.”

Madrid, 26 de febrero de 2018

