



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/28865

13/02/2018

75037

AUTOR/A: GÓMEZ GARCÍA, Rodrigo (GCS)

RESPUESTA:

En relación con la pregunta de referencia, cabe informar a Su Señoría que a través de ICEX España Exportación e Inversiones, se está trabajando 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 los 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.

En lo que respecta a la política de Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i), desde el Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI) se vienen apoyando financieramente proyectos empresariales en el sector del videojuego y/o en el subsector del “deporte electrónico” o “eSport”, con el objetivo de impulsar esta actividad estratégica, altamente tecnológica, motor de nuevos modelos de negocio y generadora de empleo. Su popularidad creciente, la dimensión de su mercado y su perspectiva de crecimiento hacen que cada día se posicionen más como un fenómeno de ocio estratégico.

Durante el periodo comprendido por los años 2012-2017, el CDTI ha aprobado 54 operaciones en el sector de videojuegos mediante ayudas parcialmente reembolsables, ayudas reembolsables y subvenciones, con una aportación pública comprometida de 23,6 millones de euros y una inversión de 31,3 millones de euros.

En la siguiente tabla se detalla la actuación del CDTI en el sector de los videojuegos. En todo caso se hace constar que la búsqueda y selección de proyectos se ha realizado de acuerdo con la codificación interna del CDTI del sector y palabras clave asignadas a los proyectos. Los datos recogen, por tanto, una muestra representativa del sector y no puede considerarse exhaustiva.



**AYUDAS REEMBOLSABLES, PARCIALMENTE REEMBOLSABLES
Y SUBVENCIONES PARA PROYECTOS DE I+D+I EN
EL SECTOR DE VIDEOJUEGOS**

Año	Operaciones (*)	Compromisos de Aportación CDTI (euros)	Presupuesto Total de Inversión (euros)
2012	6	1.291.917	1.687.113
2013	9	5.685.363	7.573.389
2014	12	3.763.174	4.554.066
2015	14	7.760.717	10.310.457
2016	9	3.258.030	4.662.098
2017	4	1.865.615	2.487.487
TOTAL	54	23.624.816,00	31.274.610,00

*Se incluyen las operaciones o participaciones individuales resultantes de proyectos consorciados

Para que la propuesta empresarial llegue a materializarse, el CDTI ofrece a las empresas la posibilidad de recibir asesoramiento experto para la identificación de ideas innovadoras, el estudio de su encaje en los instrumentos financieros y servicios del CDTI y el apoyo en la elaboración de dicha propuesta.

Se indica que el CDTI ha mantenido diversas reuniones durante el 2017 con entidades y empresas relacionadas con el sector para establecer posibles vías de colaboración y para dar a conocer y en profundidad los instrumentos de financiación de proyectos que se ponen a disposición de las empresas:

- Productores Audiovisuales Federados de Cataluña, PROA.
- Federación Española de Productores de Animación y Efectos Visuales.
- Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, (ICAA), del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Empresas del sector.

Igualmente, el CDTI ha participado como colaborador en eventos organizados por la Secretaría de Estado de Cultura, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, AMETIC, Plataforma de Tecnologías Multimedia y Contenidos Digitales, “eNEM” y “APROTECH”, así como en eventos organizados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Europa Creativa-Cultura, siendo colaborador junto con el “Cluster ICT-Audiovisual”.

Así mismo, las empresas del sector videojuegos pueden acogerse a los beneficios recogidos en la vigente Ley 27/2014, de 28 de noviembre de 2014, del Impuesto sobre Sociedades y, específicamente, a las deducciones fiscales por realización de actividades de I+D y/o Tecnologías de la Información, pues dicha ley menciona en su artículo 35.2 a) a los videojuegos. Las empresas del sector de videojuegos, cuando realicen las actividades de I+D y/o Tecnologías de la Información, podrán solicitar informe motivado como vía de seguridad jurídica en la calificación científico-tecnológica.

Con estas medidas de apoyo al sector de los videojuegos, el Gobierno persigue situar el sector en una posición de competitividad, impulsar su crecimiento y hacer sostenibles las empresas ya creadas.





Por otra parte, se fomenta la financiación empresarial a pymes a través de las sociedades estatales:

- Empresa Nacional de Innovación, S.A. (ENISA), que ofrece líneas de financiación para emprendedores, jóvenes emprendedores y para el crecimiento empresarial. Además, toma participaciones en sociedades de capital riesgo y proporciona préstamos participativos a proyectos empresariales viables y con alto potencial de crecimiento.

- Compañía Española de Reafianzamiento, S.A. (CERSA), que da soporte a través de su cobertura por reafianzamiento al Sistema de Garantía en España, facilitando la obtención de financiación a Pequeñas y Medianas Empresas y autónomos. En especial, CERSA cuenta con una línea cofinanciada por el Fondo Europeo de Inversiones dirigida a empresas culturales y creativas. En el año 2017 se apoyaron desde CERSA 418 operaciones de garantía de esta línea, fomentando el acceso a la financiación por parte de 295 empresas y asumiendo CERSA un riesgo por reaval de 32 millones de euros.

El Gobierno, a través del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, dispone del servicio “Financia Industria” que ofrece asesoramiento personalizado sobre las líneas de financiación pública que mejor encajan en cada proyecto de inversión, tanto para los programas que gestiona dicho Ministerio como para programas gestionados por otros organismos. Se puede consultar más información a través del siguiente enlace:

<http://www.ipyme.org/es-ES/Financiacion/ApoyoFinanInd/Paginas/ApoyoFinanInd.aspx>

Por otra parte, el Plan Cultura 2020 de la Secretaría de Estado de Cultura, recoge en la estrategia 1.2. “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 los proyectos incluidos en dicha Estrategia 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 otorga una importancia estratégica a las medidas dedicadas al fomento de la industria del videojuego, entre las que destaca el apoyo a la creación de espacios y encuentros de colaboración entre start-ups del ámbito digital. Así, se han celebrado dos encuentros de espacios creativos españoles en los que han participado incubadoras con proyectos en el sector del videojuego y se han apoyado encuentros de clústeres de industrias creativas en Barcelona, Bilbao y Santiago de Compostela que también afectaban al ámbito digital. También el plan otorga importancia al 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.



Específicamente, como ejemplo de apoyo a la financiación de los sectores creativos, el Gobierno, a través de la Secretaría de Estado de Cultura, subvenciona el coste de los avales otorgados a la entidad CREA SGR al sector de las industrias culturales y creativas, en el que se encuadra el subsector de los videojuegos, a través de una subvención nominativa.

Específicamente, 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.

Asimismo, 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. Los proyectos seleccionados fueron los siguientes:

- Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas. Proyecto: “Programa para la recuperación del talento en el sector español del videojuego”. Cantidad concedida: 15.000 euros.

- Asociación Cultural Gamelab. Proyecto: “GameChangers: Summit de Innovación y Tendencias en Ocio Digital Interactivo 2017”. Cantidad concedida: 35.000 euros.

- DEV – Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento. Proyecto: “GameSpain - Catalogo Interactivo del Desarrollo Español de Videojuegos”. Cantidad concedida: 15.120 euros.

- Fundación para el desarrollo de la tecnología y el arte digital. Proyecto: “Diseño Digital Español (DDE). Claves para el futuro profesional en el diseño gráfico interactivo y el arte digital”. Cantidad concedida: 15.000 euros.

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.

El Plan de Fomento de Industrias Culturales y Creativas de 2018, que aún no ha sido publicado, volverá a incidir en todas esas medidas de apoyo al sector del videojuego.

En segundo lugar, otro de los proyectos incluidos en la Estrategia se refiere a la constitución, en el marco de la Conferencia Sectorial de Cultura, de una Mesa de trabajo permanente de la Administración General del Estado y de las Comunidades Autónomas con el sector del videojuego en España. La mesa se constituyó por Acuerdo del Pleno de la Conferencia Sectorial de Cultura de 10 de julio de 2017. Los objetivos de la Mesa, según su acuerdo de constitución, son los siguientes:

- Realizar un diagnóstico y establecer, en colaboración con el sector, un Plan específico de desarrollo de la creación y producción del videojuego en España con los objetivos de situar al sector español en una posición de competitividad, impulsar su densidad, hacer sostenibles las empresas ya creadas y poder atraer capital nacional e internacional,



impulsando medidas fiscales similares a las ya adoptadas en otros países miembros de la Unión Europea.

- Analizar el retorno y beneficio de establecer incentivos fiscales para la creación y producción de la industria del videojuego en España y la captación de proyectos internacionales.

- Trabajar por la inclusión de los artistas y creadores de videojuegos en el futuro Estatuto del Artista y del Creador, que contendrá medidas que amortigüen la intermitencia, la temporalidad, la movilidad y la especificidad de los ingresos de corte irregular de los artistas y creadores, promoviendo una fiscalidad que se adapte a sus necesidades.

- Promover la puesta en marcha de un Plan de Formación Continua para el sector del videojuego centrado en las áreas tecnológicas específicas del sector: desarrollo del software, monetización, diseño y arte, marketing, etc.

- Impulsar una política eficaz de ayudas para la contratación de personal en todas las fases de formación.

- Promover la inclusión de las capacidades artísticas y de diseño en la Ley general y transversal de enseñanzas artísticas superiores.

- Impulsar el establecimiento de convenios con otros países para el intercambio temporal de profesionales.

La primera sesión de la Mesa tuvo lugar el pasado 15 de diciembre de 2017 en Madrid y se abordaron los retos del sector del videojuego español en el contexto internacional y el entorno fiscal en la Unión Europea, las deficiencias y oportunidades de la formación de profesionales en el sector de los videojuegos y también los diversos programas de apoyo al sector de los videojuegos que existen en España.

Finalmente, se informa que el Gobierno, a través de la entidad pública empresarial Red.es, convocará próximamente una nueva línea de ayudas, en régimen de concurrencia competitiva, para el sector del videojuego, que movilizará 6,25 millones de euros. Esta línea de ayudas está dirigida a estudios independientes, Pequeñas y Medianas Empresas (PYMES) o autónomos, que presenten proyectos que tengan entre sus objetivos aumentar el tamaño potencial del mercado del producto, aumentar la comunidad de usuarios, clientes y jugadores, mejorar el modelo de negocio, facilitar el acceso a plataformas de comercialización y distribución y/o facilitar la participación en ferias y eventos especializados. La convocatoria movilizará 6,25 millones de euros y podrán optar a ella empresas que tengan un volumen de facturación de hasta dos millones de euros con una antigüedad mínima de seis meses de vida. Las ayudas financiarán programas de hasta 150.000 euros, uno por beneficiario. Para mejorar la supervisión y control de las ayudas, se creará un grupo de expertos independientes que serán homologados mediante convocatoria pública.



La finalidad de esta línea de ayudas es favorecer el desarrollo empresarial de los emprendedores y jóvenes talentos del sector del videojuego, dotándoles de mecanismos eficientes para ejecutar planes de negocio sólidos y ambiciosos y mejorar el posicionamiento e internacionalización de su producto.

Madrid, 19 de abril de 2018