



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/27892

02/02/2018

72676

AUTOR/A: HEREDIA DÍAZ, Miguel Ángel (GS)

RESPUESTA:

En relación con la cuestión planteada por Su Señoría, se informa que el anuncio dirigido a distribuir 6,25 millones de euros para el sector del videojuego se realizó el pasado 11 de enero, durante el acto de presentación por la Secretaría de Estado para la Sociedad de la Información y la Agenda Digital, del Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital (MINETAD), de la IV edición del “Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017”.

Por su parte, el MINETAD, a través de la entidad pública empresarial Red.es, trabaja en el diseño de una nueva línea de ayudas para el sector del videojuego, 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, incrementar 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.

Cabe señalar que a la correspondiente convocatoria podrán optar empresas que tengan un volumen de facturación de hasta dos millones de euros, con una antigüedad mínima de seis meses, y las ayudas financiarán programas de hasta 150.000 euros, uno por beneficiario. Por tanto, se indica que las ayudas, que se han diseñado en consideración a las necesidades y propuestas del sector, se otorgarán en régimen de concurrencia competitiva. Además, para mejorar su supervisión y control se creará un grupo de expertos independientes que serán homologados mediante convocatoria pública.

Hay que señalar que la finalidad de esta nueva línea de ayudas es, pues, 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.

Por otra parte, es preciso mencionar que -no obstante lo anterior, y a título informativo- la Secretaría de Estado de Cultura, del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, incluye en su ámbito competencial varias medidas relacionadas con la industria del videojuego:



- El 15 de diciembre de 2017 tuvo lugar la primera sesión de la Mesa de trabajo permanente de la Administración General del Estado (AGE) y de las Comunidades Autónomas con el sector del videojuego en España, que reunió a representantes de esas Administraciones Públicas y el sector privado, para establecer un marco de colaboración capaz de impulsar el sector del videojuego en nuestro país. Entre los objetivos de esta Mesa destacó la elaboración de un Plan de desarrollo de la creación y producción del videojuego en España.
- El Plan Cultura 2020 también recogió 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.
- El apoyo a la creación de espacios y encuentros de colaboración entre start-ups del ámbito digital.
- El fomento de fuentes de financiación alternativa a las entidades financieras como préstamos directos, difusión del “crowdfunding” y participación directa en las empresas, facilitando el acercamiento a “Business Angels” y/o empresas de capital riesgo. De manera específica se subvenciona, a través de una subvención nominativa, el coste de los avales otorgados por la entidad CREA S.G.R. al sector de las industrias culturales y creativas, en el que se encuadra el subsector de los videojuegos.
- En el marco del Plan de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas de 2017, hay que señalar que se otorgaron diferentes ayudas al sector del videojuego a través de líneas de concurrencia competitiva.
- Mediante la línea de Ayudas de Acción y Promoción Cultural, en el año 2017 se apoyaron proyectos relacionados con el sector, por un importe total de 80.120 euros.
- A través de la línea de Ayudas a la Modernización e Innovación de Industrias Culturales y Creativas, en el año 2017 se apoyaron actividades de inversión relacionadas con 11 proyectos de videojuegos, por un importe total de 260.507,58 euros.

Madrid, 28 de mayo de 2018

