

Propuesta de incentivos fiscales para el videojuego

Modificación del artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades

Desde AEVI consideramos necesaria una mejora de un marco fiscal que favorezca al videojuego y, particularmente, al desarrollo local. En el seno de la industria llevamos años tratando de impulsar a España como *hub* internacional en la creación de videojuegos, atrayendo inversión de las grandes compañías del sector para poner a disposición del talento español oportunidades laborales de alto valor añadido. El modelo de los videojuegos está cambiando y las compañías internacionales están absorbiendo el tejido de estudios pequeños y medianos nacionales. Lo cierto es que otros mercados están ofreciendo un marco fiscal más favorable y muchas más y mejores opciones de inversión y, por ello, los desarrolladores locales optan por marcharse finalmente al extranjero. Creemos que tenemos una gran oportunidad por delante para convertir a España en un modelo competitivo de referencia que lidere el nuevo paradigma del sector en la producción de videojuegos. Y aún estamos a tiempo.

Motivos para impulsar los incentivos fiscales en el sector del videojuego

- Las deducciones están orientadas a estimular las iniciativas del sector privado, promoviendo el efecto multiplicador del retorno de la inversión y otorgando mayor liquidez en el corto plazo.
- Las deducciones en el IS ya se aplican en producciones cinematográficas, series audiovisuales o espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales, mejorado notoriamente su competitividad.
- Nos permitiría competir en igualdad de condiciones con otros mercados internacionales de referencia. Es un marco fiscal que ya está establecido en varios países punteros de nuestro entorno como Francia, Reino Unido o Italia y grandes potencias del sector como Canadá y Estados Unidos.
- El videojuego (concretamente el sector del desarrollo nacional) crecería con mayor facilidad y atraería inversión extranjera, captando grandes proyectos internacionales y producciones triple A, además de generar puestos de trabajo jóvenes y cualificados en España, con su consecuente impacto positivo para las arcas públicas.

Propuesta de redacción de la modificación del artículo 36 de la Ley del IS

"Artículo 36. *Deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales, videojuegos y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales.*

2 bis. *Los productores de videojuegos y obras interactivas, de cortometrajes y largometrajes de animación, y de efectos visuales que se encarguen de la ejecución de una producción nacional o extranjera tendrán derecho una deducción del 30 por ciento de los gastos realizados en territorio español, siempre que sean, al menos, de 100 mil euros.*

La base de la deducción estará constituida por los siguientes gastos, correspondientes a actividades realizadas en España o en cualquier otro Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo:

- 1.º Los gastos de personal creativo y comercial, siempre que tenga residencia fiscal en España o en algún Estado miembro del Espacio Económico Europeo, con el límite de 100.000 euros por persona.*
- 2.º Los gastos derivados de la utilización de industrias técnicas y otros proveedores.*
- 3.º Los gastos destinados a marketing y comercialización en todo tipo de plataformas y/o medios.*
- 4.º Los gastos incurridos en la protección de la propiedad industrial y propiedad intelectual.*

La base de esta deducción se minorará en el importe de las subvenciones recibidas para financiar los gastos que generen el derecho a la misma. El importe de la deducción, junto con las subvenciones percibidas por el contribuyente, no podrá superar el 80 por ciento de dichos gastos.

El importe de esta deducción no podrá ser superior a 10 millones de euros, por cada producción realizada.

La deducción prevista en este apartado queda excluida del límite a que se refiere el último párrafo del apartado 1 del artículo 39 de esta Ley. A efectos del cálculo de dicho límite no se computará esta deducción."