

## **PROGRAMA 334C**

### **FOMENTO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES**

#### **1. DEFINICIÓN DEL PROGRAMA Y DE SUS OBJETIVOS**

El Ministerio de Cultura y Deporte, a través de las políticas de fomento recogidas en su Memoria de Políticas de Fomento de las Industrias Culturales y Creativas, integra todos los sectores de las industrias culturales y creativas e incorpora la gestión de nuevos programas financieros. Los objetivos de esas políticas son los siguientes:

- Potenciar la incorporación de la tecnología en la actividad de las industrias culturales y los efectos transversales de la creatividad e innovación cultural en la economía.
- Apoyar a empresas y entidades sin fines de lucro para que estas superen los umbrales mínimos de eficiencia y/o rentabilidad que les permita competir en un mercado global.
- Cooperar con estructuras e instituciones para fomentar la colaboración, asociacionismo, integración, alianzas y creación de redes.
- Mejorar la formación empresarial y contribuir a la profesionalización del sector cultural y creativo.
- Generar y consolidar el empleo en todos los sectores culturales.
- Incrementar la participación social y el reconocimiento público del sector.
- Fomentar el respeto a la propiedad intelectual y analizar y proponer métodos de valoración de este tipo de activos.

#### **2. ÓRGANOS GESTORES**

- Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación a través de la Subdirección General de Promoción de Industrias Culturales.

### **3. LÍNEAS DE ACTUACIÓN EN EL AÑO 2021**

#### ***Crecimiento, consolidación e internacionalización de empresas culturales***

– Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas.

– En el ámbito de los sectores culturales y creativos, la innovación es una de las principales derivadas de la creatividad, y se concreta mediante la transformación del conocimiento y las ideas culturales en capacidad de introducir cambios y mejoras – en productos o procesos – que generen valor añadido en la oferta y una mayor gratificación en los ciudadanos.

– La Comunicación de la Comisión Europea de 27 de mayo de 2020 Europe's moment: Repair and Prepare for the Next Generation determina que las industrias creativas y culturales constituyen uno de los 14 ecosistemas prioritarios para la recuperación de Europa, por su sostenibilidad y vinculación con la economía digital. Apoyar decididamente la creación, el desarrollo y la modernización de las industrias culturales y creativas como un sector de crecimiento dentro de un nuevo modelo económico basado en la innovación es una prioridad del Ministerio de Cultura y Deporte.

Estas ayudas están dirigidas a profesionales inscritos en el régimen especial de trabajadores autónomos y las pequeñas empresas y las microempresas, de nacionalidad española, de cualquier estado miembro de la Unión Europea o de los estados signatarios del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y tengan residencia fiscal en España. Las ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos tienen por objeto incrementar la oferta legal de contenidos digitales culturales en internet y modernizar e innovar las industrias culturales y creativas. Las ayudas tendrán las siguientes finalidades:

– Promover las inversiones para la creación y difusión de contenidos digitales culturales en productos y servicios aumentando a su vez la calidad de la oferta legal de contenidos digitales culturales en Internet y mejorando el acceso de los ciudadanos a los mismos.

– Promover las inversiones que permitan la modernización, innovación y desarrollo tecnológico de las industrias culturales y creativas.

– Incrementar la generación de empleo fomentando el desarrollo, la profesionalización y la vertebración del sector de las industrias culturales y creativas.

- Impulsar la internacionalización de las industrias culturales y creativas y fomentar la oferta turística cultural mediante aplicaciones vinculadas a Internet y a las nuevas tecnologías.

- Estimular la participación del sector privado en la financiación de proyectos culturales y fomentar el mecenazgo cultural.

Los proyectos, que deberán ser económicamente identificables y diferenciables dentro de la actividad de la empresa, respetarán la normativa reguladora en materia de propiedad intelectual, en particular, el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, y su normativa de desarrollo.

Se considera necesario mantener esta línea de actuación dado el carácter estratégico de este sector, y la creciente demanda de estas ayudas.

- Apoyo a las ferias de Industrias Culturales.

La Dirección General mantiene la colaboración y apoyo a las ferias que se celebran anualmente en torno a las Industrias Culturales.

### ***Apoyo a los videojuegos y la cultura digital***

- Nueva línea de ayudas para el desarrollo de videojuegos y la cultura digital.

La cultura digital, que incluye el sector de los videojuegos y otras formas de entretenimiento interactivo, es un sector estratégico dentro de las industrias culturales y creativas, ya que en él convergen claramente lo tecnológico y lo cultural. El sector de los videojuegos y la creación digital es un ámbito en el que las industrias culturales han venido desarrollando una actividad de éxito. La importancia y proyección de este sector y su contribución a la transformación digital de la economía plantea la necesidad de incentivar estas industrias. Por ello, se hace necesario apoyar, mediante una línea de ayudas específica los proyectos de este sector con un carácter cultural.

La creación de una nueva línea de ayudas enfocada al desarrollo de videojuegos y de otros contenidos ligados a la cultura digital, como artes interactivas o nuevos géneros audiovisuales es por tanto fundamental.

Se trata de proyectos que hasta ahora se canalizaban a través de la línea de ayudas de modernización de las industrias culturales y creativas y que ahora se desgajarían de esa línea para darles el protagonismo que merecen hoy.

De esta forma, la línea de ayudas de modernización continuaría siendo útil como instrumento para apoyar la transición digital de las industrias culturales y creativas

tradicionales; mientras que esta nueva línea se enfocaría exclusivamente hacia la cultura digital, y especialmente el sector de los videojuegos y otras artes interactivas.

En todo caso, y a diferencia de la línea de ayudas que puso en marcha durante 2018 Red.es para el sector del videojuego, esta convocatoria tendría un ámbito, por un lado, más amplio (con el objetivo de abarcar otras manifestaciones de la cultura digital), y, por otro lado, más restrictivo, pues se trataría en todo caso de videojuegos con una cierta dimensión cultural o artística.

### ***Apoyo a creadores y emprendedores culturales***

- Ayudas para el coste de los avales para industrias culturales.

CREA SGR (Audiovisual Finanzas SGR), entidad creada en 2005 por el entonces Ministerio de Cultura y EGEDA, es la única Sociedad de Garantía Recíproca especializada en industrias culturales y creativas. A lo largo de sus 13 años de actividad ha participado en la puesta en marcha de más de 1760 avales y 390 millones de euros en avales, cifras que demuestran su profundo conocimiento de las necesidades de financiación de las PYME del sector. Se le otorga una subvención nominativa para que la destine en su totalidad a sufragar el coste de la operación de concesión del aval necesario para la obtención de préstamos destinados a la puesta en marcha de nuevos proyectos o actividades de las industrias culturales.

El objetivo de esta partida de gasto es facilitar la financiación bancaria para las industrias culturales y creativas que se materializa con la concesión de avales por parte de CREA SGR.

Según los últimos datos disponibles, durante el ejercicio 2019 CREA SGR formalizó 445 avales, incrementándose exponencialmente durante 2020 (a 30 de junio, la cifra ascendía a 910). Ante el incremento constante de los avales solicitados y concedidos por CREA SGR, es necesario incrementar la partida para que un mayor número de empresas culturales puedan beneficiarse.

#### 4. OBJETIVOS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
1. Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas.					

INDICADORES	2019		2020		2021
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Presu- puestado
Beneficiarios de ayudas. <i>(Número de beneficiarios)</i>	50	103	125	100	125

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
2. Ayudas a la inversión en el desarrollo de videojuegos y la cultura digital.					

INDICADORES	2019		2020		2021
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Presu- puestado
Beneficiarios de ayudas. <i>(Número de beneficiarios)</i>	--	--	--	--	110

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
3. Ayudas para el coste de los avales para industrias culturales.					

INDICADORES	2019		2020		2021
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Presu- puestado
Beneficiarios de ayudas. <i>(Número de beneficiarios)</i>	50	147	175	--	175