

PROGRAMA 14YA

C25.I01 PROGRAMA DE FOMENTO, MODERNIZACIÓN Y DIGITALIZACIÓN DEL SECTOR AUDIOVISUAL. POLÍTICA EXTERIOR

1. DENOMINACIÓN DEL COMPONENTE

Spain Audiovisual Hub.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL COMPONENTE

España dispone de importantes activos para posicionarse como un hub internacional de producción de contenidos audiovisuales, así como en el sector de los videojuegos. En efecto, en el contexto de la importante expansión del sector audiovisual en los últimos años, en paralelo con el surgimiento y expansión de nuevas plataformas de difusión de contenidos de ámbito nacional e internacional, son muchas las empresas que están optando por invertir y distribuir sus contenidos desde nuestro país en atención al importante ecosistema existente de empresas y profesionales de toda la cadena de valor audiovisual.

En este contexto, el objetivo del componente es dinamizar el sector audiovisual (desde una perspectiva amplia e integradora, que incluye los videojuegos y la creación digital) a través de la internacionalización, el fomento de la innovación y la mejora de la regulación para posicionar a España como centro de referencia para la producción audiovisual y el sector de los videojuegos y los e-Sports.

Este componente agrupa una serie de inversiones y reformas destinadas a fortalecer el tejido empresarial, mejorar el clima de inversión y consolidar a España como plataforma de inversión audiovisual a nivel mundial y país exportador de productos audiovisuales. Con este componente se persigue erradicar la brecha digital de género, que limita la empleabilidad de las jóvenes en el sector digital y más teniendo en cuenta que la igualdad de género es uno de los cuatro objetivos clave del programa Next Generation UE. Finalmente, la creación de empleo, sobre todo entre los y las jóvenes y apoyar a la industria turística, crucial para el desarrollo económico nacional, son objetivos de este componente.

3. PRINCIPALES OBJETIVOS DEL COMPONENTE

- Aumento del tamaño medio de las empresas. El aumento de la demanda interna posiblemente se distribuirá a lo largo de la cadena productiva del sector repartiendo la cifra de negocio entre empresas de todos los tamaños. El sector audiovisual está dominado por pequeñas empresas y microempresas. El aumento del tamaño medio es fundamental para reducir la fragilidad del sector y mejorar su competitividad a nivel global.
- Aumento del efecto arrastre de las inversiones directas extranjeras de grandes productores globales de contenidos audiovisuales sobre las ventas de las pymes. En la medida en que los nuevos operadores extranjeros instalados en España sean matrices o sociedades que gestionen presupuestos de inversiones, el aumento de las ventas derivado de la nueva demanda interna será duradero y penetrará en todos los niveles de la cadena de valor.
- Mejora del saldo exterior. El sector mejorará su intercambio comercial como consecuencia de la aplicación de medidas de promoción exterior.
- Aceleración de startups. La instalación de nuevos operadores extranjeros en el mercado español y la apertura de mercados internacionales aflorará nuevas oportunidades para la innovación que podrían ser aprovechadas por startups con vocación internacional, convirtiendo España en una plataforma para la innovación en el sector audiovisual.

4. DESCRIPCIÓN DE LA INVERSIÓN.

La Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación, ha diseñado una línea para fomentar la internacionalización del sector de los videojuegos.

Según datos de la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuego y Software de Entretenimiento (DEV), el 65 % de sus ingresos proviene de los mercados internacionales, lo que representa un gran margen de crecimiento para las empresas españolas dirigiendo sus esfuerzos hacia esos mercados. No obstante, la presencia de profesionales españoles y la interacción con mercados internacionales es limitada.

Así, siendo uno de los grandes retos del sector del videojuego la alta polarización empresarial que existe y la dificultad en el acceso a mercados internacionales, es imprescindible adoptar actuaciones de impulso desde los poderes públicos para

contribuir al desarrollo de sinergias entre los profesionales del sector, favorecer las interrelaciones e impulsar su internacionalización.

Para ello, desde la Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación se han planteado una línea de actuación que engloba distintos tipos de actividades cuya finalidad común es la internacionalización del sector de los videojuegos. En concreto, se plantea el establecimiento de líneas de ayudas en concurrencia competitiva para favorecer la participación en ferias y mercados internacionales de estudios españoles, al tiempo que se pretende el apoyo a foros y ferias de carácter internacional desarrollados en España.

5. COSTE DE LA INVERSIÓN Y DISTRIBUCIÓN ANUALIZADA

Esta línea de actuación cuenta con una financiación para el ejercicio 2022 de 850.000 euros, y una previsión similar para el ejercicio 2023.

(euros)

Periodificación	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	Total
Coste del Mecanismo		0,00	850.000,00	850.000,00				1.700.000,00
Otra financiación								
Total		0,00	850.000,00	850.000,00				1.700.000,00

6. HITOS Y OBJETIVOS DE LA INVERSIÓN

OBJETIVO / ACTIVIDAD
1. Internacionalización del sector de los videojuegos.

INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Presu- puestado
Beneficiarios. <i>(Número de beneficiarios)</i>	--	--	35	35	35

INSTITUTO DE LA CINEMATOGRAFÍA Y DE LAS ARTES AUDIOVISUALES

El Programa de promoción e internacionalización del sector audiovisual se enmarca en la inversión 1 del componente 25 del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia “España Hub audiovisual de Europa (Spain AVS Hub). Este programa tiene

como objetivo la puesta en marcha de diversos mecanismos para explotar y exportar todo el potencial de nuestra industria audiovisual y del talento local en un entorno global.

PRINCIPALES OBJETIVOS DEL COMPONENTE

El objetivo principal es la dinamización y el fortalecimiento del sector audiovisual a través de tres vías: i) la mejora del clima empresarial y de inversión; ii) el apoyo a la digitalización e innovación de las actividades de producción de los contenidos audiovisuales y de la digitalización de las herramientas de gestión de la remuneración de los creadores y iii) la internacionalización del sector, a la que contribuye específicamente este programa.

Se considera necesario estimular y dinamizar acciones de promoción e internacionalización del sector audiovisual español en su sentido más amplio, de todo tipo de contenidos audiovisuales (incluyendo el videojuego) y que afronte las debilidades internas persistentes, en aras de crear un posicionamiento que favorezca la imagen, prestigio, comercialización y proyección del talento del sector audiovisual español en un escenario internacional altamente competitivo.

DESCRIPCIÓN DE LA INVERSIÓN Y COSTE DE LA INVERSIÓN Y DISTRIBUCIÓN ANUALIZADA

Línea de Ayudas a la distribución y explotación internacional de obras audiovisuales españolas, con el objetivo de impulsar la difusión, conocimiento y expansión de la producción audiovisual española.

(euros)

Periodificación	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	Total
Coste del Mecanismo		0,00	3.000.000,00	3.000.000,00				6.000.000,00
Otra financiación								
Total		0,00	3.000.000,00	3.000.000,00				6.000.000,00

Programa Ibermedia. Apoyo a la creación digital para impulsar la coproducción de contenidos digitales y videojuegos, así como de formación específica en este ámbito, con el fin de afianzar el papel estratégico de España en la región iberoamericana.

(euros)

Periodificación	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	Total
Coste del Mecanismo		1.000.000,00	1.150.000,00	1.150.000,00				3.300.000,00
Otra financiación								
Total		1.000.000,00	1.150.000,00	1.150.000,00				3.300.000,00

REFORMAS

Reforma del marco regulatorio del sector audiovisual que se articulara través de la aprobación de dos leyes y un Plan de impulso al sector Audiovisual.

La Ley General de Comunicación Audiovisual que regulará la prestación de los servicios de comunicación audiovisual con los siguientes objetivos:

Adecuar y modernizar el marco jurídico básico con la mayor seguridad jurídica, garantías y flexibilidad posibles, del servicio de comunicación audiovisual y del servicio de intercambio de video a través de plataforma en España.

Equilibrar las reglas aplicables a los prestadores del servicio de comunicación audiovisual que compiten por una misma audiencia.

Arbitrar mecanismos para garantizar los derechos de los usuarios como la protección de los menores y del público frente a ciertos tipos de contenidos o el derecho a conocer quién es el responsable del contenido audiovisual.

Promocionar la obra audiovisual europea duplicando el apoyo a la producción audiovisual independiente.

Mejorar la integración de las personas con discapacidad.

La reforma de la Ley 55/2007, del Cine, con los siguientes objetivos:

Actualización de las definiciones de la ley a la nueva realidad del sector audiovisual.

Alinear mejor la regulación con los criterios europeos en materia de ayudas públicas y de avanzar en la doble transición verde y digital.

Actualizar las distintas líneas de ayudas y, en caso de ser necesario, modificación.

El Plan “España Hub Audiovisual Europeo”, con los siguientes objetivos:

- Plataforma de in Plataforma de inversión a nivel mundial y entorno global de negocio en el ámbito audiovisual.
- País exportador de productos audiovisuales.
- Polo de atracción de talento en el ámbito audiovisual.

HITOS Y OBJETIVOS DE LA INVERSIÓN

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
1. Ayudas a distribución y explotación internacional.					
INDICADORES	2020		2021		2022
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Presu- puestado
Películas distribuidas en el exterior apoyadas. <i>(Número)</i>	--	--	35	35	35

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
2. Ayudas a distribución y explotación internacional.					
INDICADORES	2020		2021		2022
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Presu- puestado
Proyectos de creación digital apoyados. <i>(Número)</i>	--	--	--	--	15