

## **PROGRAMA 33YA**

### **C25.I01 PROGRAMA DE FOMENTO, MODERNIZACIÓN Y DIGITALIZACIÓN DEL SECTOR AUDIOVISUAL. CULTURA**

#### **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. Asimismo, se promueve 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.

En este sentido, el programa pretende mejorar la competitividad, competencia y resiliencia del tejido empresarial y creativo del sector audiovisual. Se apoyará la aplicación e integración de tecnologías digitales a la producción y promoción de contenidos audiovisuales y la digitalización de las herramientas de gestión de la remuneración de los creadores. En particular, se fomentará la automatización de los procesos de producción audiovisual, así como la innovación en la creación y desarrollo de contenidos audiovisuales y digitales en sus diversos formatos (series, videojuegos, animación y otros), la difusión y explotación de las producciones, y la interacción y fidelización de los públicos, con medidas que favorezcan una mayor participación y representación de las mujeres para salvar la brecha de género existente.

### **3. PRINCIPALES OBJETIVOS DEL COMPONENTE**

Se detallan a continuación los objetivos de este componente, siendo responsables de los cuatro primeros la Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación, y de los 3 últimos el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales:

- 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.

- La dinamización y el fortalecimiento del sector audiovisual a través de tres vías:

- La mejora del clima empresarial y de inversión.

- 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.

- La internacionalización del sector.

- 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.

- 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.

#### **4. DESCRIPCIÓN DE LA INVERSIÓN**

Las actuaciones de este componente se desarrollan a través de la siguiente reforma e inversión:

##### ***Reforma C25.R1 “Reforma del marco regulatorio del 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 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.

### ***Inversión C25.I1 Programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual***

La Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación, ha diseñado una línea de ayudas para la promoción del sector de los videojuegos y de la creación digital.

El sector de los videojuegos en España engloba a 520 empresas, da empleo a 6.900 profesionales de manera directa, 2.350 profesionales autónomos y a un total de 5.000 profesionales indirectos, facturando en 2018 un total de 813 millones de euros, un incremento del 14 % respecto a 2017. En términos de facturación, un 61% de ellas factura menos de 200.000 de euros al año y el 89 % menos de dos millones de euros al año. Apenas un 3 % de las empresas supera los 10 millones de euros al año.

En términos de empleo, según el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019 el 46 % del empleo generado por la industria de los videojuegos corresponde a las empresas de más de 50 empleados, a pesar de ser solo el 4 % de la industria. Incentivar que empresas de gran tamaño se instalen en España o el crecimiento de las ya existentes tendría un impacto exponencial en el empleo en el sector.

Así, esta línea de ayudas tiene por objeto el apoyo a proyectos empresariales del ámbito de la creación digital que consistan en el desarrollo, la producción, la edición, la

distribución, la comercialización o la difusión de videojuegos y otras formas de creación digital, fomentando con ello el crecimiento, fortalecimiento e internacionalización de este tejido creativo empresarial.

Por otro lado, se pondrá en marcha una línea de ayudas al establecimiento y expansión de programas de apoyo y desarrollo de proyectos de videojuegos y otras formas de creación digital. Su objetivo es fortalecer el ecosistema del sector de los videojuegos y la creación digital en todo el territorio español mediante el apoyo a iniciativas ya existentes o en desarrollo por parte las comunidades autónomas y entidades locales incluyendo, entre otros, el impulso de aceleradoras, laboratorios e incubadoras. Esta línea tendrá como destinatarios a las comunidades autónomas y entidades locales, siendo los beneficiarios finales de la acción PYMEs.

Por su parte, el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) desarrollará las siguientes actuaciones:

- Ayudas a la producción: Se incrementa el presupuesto destinado a producción, tanto para aumentar el número de proyectos apoyados como la dotación máxima para cada uno, lo que permita llevar a cabo proyectos más competitivos para circular en un mercado global. La dotación se destina específicamente a proyectos dirigidos por mujeres y de animación, con el fin de dar respuesta a dos de los ejes transversales del plan de recuperación, transformación y resiliencia como son la digitalización y salvar la brecha de género.

- Ayudas a laboratorios e incubadoras de creación y desarrollo de proyectos: El proyecto tiene como finalidad innovar, profesionalizar y fortalecer las fases de creación, desarrollo y preproducción de proyectos audiovisuales de distinta naturaleza a través del refuerzo de laboratorios e incubadoras de proyectos. Las tipologías de proyectos de laboratorios e incubadoras son diversas teniendo en cuenta quiénes están detrás de las iniciativas (festivales de cine, escuelas de cine, universidades, entidades sin ánimo de lucro – Academia de Cine, SGAE o DAMA-, etc), las fases de los proyectos a las que se dirigen los programas (guion, desarrollo, pitching o work in progress), el ámbito temporal (desde más de seis meses como en la Academia de Cine o la ECAM a algunos días como es el caso de ABYCINE LANZA, entre otros) o los presupuestos. Por ello para hacer una estimación de costes de esta línea de ayudas se han tenido en cuenta las convocatorias similares de ámbito internacional, ante la falta de un precedente en el país, y otras referencias nacionales.

- Ayudas a la difusión y explotación en salas de exhibición: ayudas a través de las CCAA para contribuir a mejorar la situación del tejido empresarial del sector audiovisual y, en concreto, de las salas de exhibición cinematográficas.

– Ayudas a sostenibilidad y digitalización de festivales: ampliación de la línea de ayudas para la organización de festivales y certámenes exclusivamente a los efectos de contribuir a la doble transición ecológica y digital del sector.

– Aplicación de gestión y análisis de datos: El objeto principal es el desarrollo urgente de una nueva herramienta de gestión, así como la digitalización integral de la base de datos del ICAA, entre otros fines.

– Internacionalización a través de los Spanish Screenings: para aumentar la inversión en el impulso de un mercado audiovisual de contenidos de producción española cuya celebración se lleve a cabo dentro de la geografía del Estado con extensiones a otros territorios de influencia o interés.

– Plataforma B2B-B2C: en favor de mejorar la circulación del cine y del audiovisual español en el exterior y también dentro de las fronteras del Estado, este proyecto de plataforma virtual de promoción y negocio proporcionará analíticas de mercado de alto valor para el desarrollo de estrategias de promoción, planificación de negocios (detección de oportunidades), desarrollo de nuevas audiencias segmentadas, búsqueda de nicho.

– Ayudas a participación en festivales internacionales: incremento de las ayudas para la participación de películas españolas en festivales y certámenes de premios internacionales de reconocido prestigio incentivar la presencia internacional de las producciones españolas. Asimismo, se pondrá en marcha una nueva línea destinada a la participación en mercados, foros, laboratorios o residencias internacionales que amplíen el alcance la participación de nuestros profesionales en estos ámbitos.

– En 2022 se ha puesto en marcha una línea de ayudas nueva a la participación de obras audiovisuales españolas en eventos internacionales, que se abre a más tipos de obras (no solo películas terminadas), más eventos (además de festivales y premios) y más tipos de solicitantes (empresas distribuidoras y agentes de ventas, además de productores).

– Encomienda de gestión: al objeto de dar asesoramiento, apoyo y seguimiento a los distintos proyectos contemplados en la inversión del programa de fomento, modernización y digitalización del sector audiovisual.

– Polo de atracción de talento en el ámbito audiovisual.

## 5. COSTE DE LA INVERSIÓN Y DISTRIBUCIÓN ANUALIZADA

(miles de euros)

Periodificación	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	Total
Coste del Mecanismo	--	32.925,00	25.308,31	21.690,34	--	--	--	79.923,65
Otra financiación	--	--	--	--	--	--	--	--
<b>Total</b>	--	32.925,00	25.308,31	21.690,34	--	--	--	79.923,65

## 6. HITOS Y OBJETIVOS DE LA INVERSIÓN

### Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
1. Ayudas para la promoción del sector de los videojuegos y la creación digital.					
INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Beneficiarios. <i>(Número de proyectos financiados)</i>	--	--	--	--	110

### Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
1. Ayudas a la producción.					
INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Películas producidas. <i>(Número)</i>	--	22	9	15	8

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
2. Ayudas a sostenibilidad y digitalización de festivales.					
INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Festivales apoyados en sostenibilidad y/o digitalización. <i>(Número)</i>	--	40	17	40	40

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
3. Aplicación de gestión y análisis de datos.					

INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Aplicación de Gestión y análisis de datos. (Número)	--	--	--	--	1

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
4. Internacionalización a través de los Spanish Screenings.					

INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Eventos apoyados. (Número)	--	--	2	2	2

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
5. Plataforma B2B-B2C.					

INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Módulos de espacios virtuales. (Número)	--	--	--	--	3

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
6. Ayudas a participación en festivales internacionales.					

INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Profesionales apoyados. (Número)	--	--	50	30	50

OBJETIVO / ACTIVIDAD					
7. Encomienda de gestión.					

INDICADORES	2021		2022		2023
	Presu- puestado	Realizado	Presu- puestado	Ejecución prevista	Previsión
Asistencia técnica. (Número)	--	--	--	--	1