



**AYUDAS PÚBLICAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y DE OTRAS FORMAS DE CREACIÓN DIGITAL.
CONVOCATORIA 2022-2023
BOE N.º 301, 16 DE DICIEMBRE DE 2022.**



21 de diciembre de 2022

AYUDAS PÚBLICAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y DE OTRAS FORMAS DE CREACIÓN DIGITAL. CONVOCATORIA 2022-2023 BOE N.º 301, 16 DE DICIEMBRE DE 2022.

2

Orden CUD/1241/2022, de 1 de diciembre, por la que se establecen las bases reguladoras para la concesión de ayudas públicas para la promoción del sector del videojuego y de otras formas de creación digital, y por la que se aprueba la convocatoria correspondiente a los años 2022 y 2023, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

OBJETO: Apoyar al ecosistema del videojuego y de la creación digital, fomentando proyectos que contribuyan a alguna de las siguientes finalidades:

- a) Promover las inversiones que permitan el desarrollo, producción, edición, distribución y/o comercialización de proyectos del sector del videojuego y de otras formas de creación digital, así como la mejora de la calidad de la oferta de los mismos.
- b) Incrementar la generación de empleo fomentando el desarrollo, la profesionalización y la vertebración del sector, así como fomentar la presencia de la mujer en la industria e impulsar la consecución de la igualdad de género.
- c) Aumentar la visibilidad de los videojuegos españoles y de otras formas de creación digital en los principales mercados internacionales del sector.
- d) Estimular la participación del sector privado en la financiación del sector del videojuego y de otras formas de creación digital y fomentar el mecenazgo cultural.
- e) Fomentar las capacidades de innovación, emprendimiento y transformación estratégica en el sector de los videojuegos y de la creación digital.

ACTIVIDADES OBJETO DE LAS AYUDAS.

1. Dentro de los proyectos, son objeto ayuda las siguientes actividades:
 - a) La preproducción, producción y distribución de videojuegos.
 - b) La preproducción, producción y distribución de otras formas de creación digital, incluyendo las experiencias narrativas en formatos RV, RA, RX, ya sean interactivos o no interactivos, experiencias narrativas orientadas a metaversos, podcasts y otros.
 - c) Los programas de incubación, mentorización o aceleración de proyectos relacionados con las categorías anteriores, ya sean en formato físico, digital o híbrido (digital y

AYUDAS PÚBLICAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y DE OTRAS FORMAS DE CREACIÓN DIGITAL.
CONVOCATORIA 2022-2023 BOE N.º 301,
16 DE DICIEMBRE DE 2022.

3

físico). Se consideran como tales aquellos programas, foros, plataformas de pitching y residencias donde participen profesionales y empresas que superen previamente un proceso de selección y que comprendan actividades de networking y tutoría para mejorar la competencia y competitividad de profesionales y empresas en los procesos creativos y de desarrollo de videojuegos u otras formas de creación digital.

d) Los eventos profesionales y las exposiciones culturales sobre el videojuego y otras formas de creación digital.

2. No se financiarán proyectos cuya actividad esencial sea netamente formativa o académica, ni competiciones, ligas o torneos de jugadores de videojuegos, como deportes electrónicos (esports).

BENEFICIARIOS. profesionales inscritos en el RETA, las microempresas, pequeñas y medianas empresas, 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 microempresas, pequeñas y medianas empresas, así como trabajadores autónomos, que presenten solicitudes para programas de incubación, mentorización o aceleración, así como para eventos profesionales, deberán haber celebrado al menos una edición del proyecto propuesto con anterioridad a esta convocatoria.

PLAZO DE EJECUCIÓN. Las actividades deberán desarrollarse **entre el 1 de abril de 2022 y el 15 de diciembre de 2023**. Por tanto, los gastos deberán realizarse dentro de este periodo.

La emisión de los justificantes de gasto tendrá como fecha límite el 15 de diciembre de 2023 y de los justificantes de pago tendrá como fecha límite el 15 de marzo de 2024.

Solo serán subvencionables aquellos gastos que hayan sido efectivamente pagados con anterioridad a la finalización del plazo de justificación.

INGRESOS Y GASTOS SUBVENCIONABLES. Los presupuestos se presentarán con un cuadro de ingresos y otro de gastos. Ambas cantidades deben coincidir.

En el apartado de **ingresos**:

AYUDAS PÚBLICAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y DE OTRAS FORMAS DE CREACIÓN DIGITAL.
CONVOCATORIA 2022-2023 BOE N.º 301,

16 DE DICIEMBRE DE 2022.

4

- a) Se establecerá la ayuda que se solicita en esta convocatoria que, como máximo representará el 80 % del total del proyecto, y una especificación de los otros ingresos disponibles para la realización del mismo. Como mínimo el 20 % del proyecto debe financiarse con fondos propios o con otras aportaciones públicas o privadas.
- b) Las aportaciones ajenas a la ayuda no podrán ser en especie. No se considerará aportación en especie las que haga la propia entidad beneficiaria o cualquier empresa del mismo grupo.
- c) En el caso de que la parte de financiación ajena a esta ayuda se base en una estimación de la posibilidad de percibir otras ayudas o patrocinios su no obtención no eximirá de la obligación de disponer de un mínimo del 20 % de ingresos distintos a esta ayuda.

En el apartado de **gastos** se incluirán el total de los gastos a realizar para el proyecto. Aquellas partidas no subvencionables por esta línea de ayudas deben ser financiadas con ingresos ajenos a la ayuda, y así debe constar de manera explícita en la propuesta de presupuesto.

Gastos subvencionables. Tendrán la consideración de gastos subvencionables todos aquellos generados directamente en la realización de las actividades para las que se concede la ayuda, excluido el IVA, y durante el plazo de ejecución del proyecto, siempre que se hayan relacionado y cuantificado, y que hayan sido efectivamente pagados con anterioridad a la finalización del plazo de justificación.

Con carácter enunciativo y no limitativo están incluidas las siguientes inversiones,

- a) Inmovilizaciones intangibles:
- Investigación.
 - Desarrollo.
 - Propiedad industrial.
 - Aplicaciones informáticas.

Los gastos de investigación y desarrollo podrán incluir las nóminas del personal directamente involucrado en la realización de la actividad subvencionada.

- b) Inmovilizaciones materiales:
- Instalaciones técnicas.
 - Maquinaria.

- c. Utilillaje.
- d. Equipos de oficina.
- e. Equipos para procesos de información.

5

Tratándose de gastos correspondientes a inmovilizado intangible e inmovilizado material, en lo relativo a bienes inventariables se establece un período mínimo de afectación de dos años a la actividad del beneficiario.

Gastos subvencionables con limitaciones. Los gastos que excedan de la limitación siguiente no podrán ser financiados con esta ayuda y deberán ser financiados con otras aportaciones ajenas a esta ayuda y así debe constar de manera explícita en el presupuesto:

- a) Las retribuciones de las relaciones laborales de los socios de la empresa con la propia empresa quedan limitadas de la siguiente forma: las retribuciones mediante nómina de los socios de la entidad no podrán superar el 20 % del importe de la ayuda concedida.
- b) En el caso de que el beneficiario de la ayuda sea una persona física dada de alta en el Régimen Especial de Autónomos el trabajo desarrollado por sí mismo para la ejecución del proyecto no podrá superar el 20 % del importe de la ayuda concedida. En el Manual de Justificación (anexo II) se especifica cómo deberán justificar ese trabajo propio que imputan al proyecto.
- c) Los gastos de publicidad, comunicación y difusión comercial de la actividad objeto de la ayuda no podrán exceder del 40 % de la ayuda concedida.

Gastos excluidos de la ayuda. Los gastos excluidos no podrán ser financiados con esta ayuda. Si el proyecto contiene este tipo de gastos deberán ser financiados con otras aportaciones ajenas a esta ayuda y así debe constar de manera explícita en el presupuesto.

- a) Alquileres de locales.
- b) Gastos ordinarios y de gestión y administración (teléfono, energía eléctrica, comunicaciones postales, mensajería, gastos de gestoría...etc.). En el caso de que se imputen estos gastos, el importe total no podrá superar el 25 % del total de los gastos

AYUDAS PÚBLICAS PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO Y DE OTRAS FORMAS DE CREACIÓN DIGITAL.
CONVOCATORIA 2022-2023

16 DE DICIEMBRE DE 2022.

BOE N.º 301,

financiados con aportaciones ajenas a la ayuda. En todo caso estos costes han de estar directamente relacionados con la ejecución del proyecto objeto de la subvención.

- c) Dietas y gastos de viaje.
- d) Premios, tanto en metálico como en especie.
- e) Facturas emitidas por los socios de la entidad beneficiaria por los trabajos realizados en la ejecución del proyecto.

6

Gastos excluidos con carácter general. Estos gastos no podrán ser financiados con la ayuda concedida por el Ministerio y tampoco podrán ser imputados en el apartado de otros gastos:

- a) No tendrá la consideración de gasto el importe del IVA deducible, cuando la persona o entidad beneficiaria esté obligada a realizar declaración del mencionado impuesto, y por tanto, la cantidad que podrá imputarse como gasto es la correspondiente a la base imponible de los justificantes.
- b) Inversiones en adquisición o reforma de locales u otras de carácter inmobiliario. c) Vehículos.
- d) Gastos financieros y de amortización.
- e) Tributos.

PLAZO DE PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES, SUBSANACIÓN Y CUMPLIMIENTO DE TRÁMITES.

1. El plazo de presentación de solicitudes será de **15 días hábiles**. Este plazo se iniciará a **partir del 9 de enero de 2023**.
2. La sede electrónica estará disponible en la web del Ministerio de Cultura y Deporte desde el día de inicio del plazo de presentación de solicitudes y hasta las 14 horas del último día de presentación.

Para más información

info.murcia@upta.es