

## V. Anuncios

### B. Otros anuncios oficiales

#### MINISTERIO DE CULTURA

**41842** *Extracto de la resolución de 13 de noviembre de 2024 de la Subsecretaría de Cultura, por la que se convocan las ayudas públicas para la promoción del sector del videojuego, del pódcast y de otras formas de creación digital, correspondiente al año 2025 en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia*

BDNS(Identif.):796539

De conformidad con lo previsto en los artículos 17.3.b y 20.8.a de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, se publica el extracto de la convocatoria cuyo texto completo puede consultarse en la Base de Datos Nacional de Subvenciones (<https://www.infosubvenciones.es/bdnstrans/GE/es/convocatoria/796539>)

Primero: Beneficiarios:

1. Podrán ser beneficiarios:

Las personas jurídicas con ánimo de lucro, de nacionalidad española, de cualquier Estado miembro de la Unión Europea o de los Estados signatarios del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo, con residencia fiscal en España y que se encuentren legalmente constituidas a la fecha de finalización del plazo de presentación de solicitudes.

Las personas físicas que sean profesionales inscritos en el Régimen Especial de Trabajadores Autónomos, conforme a la Ley 20/2007, de 11 de julio, del Estatuto del trabajo autónomo, a la fecha de presentación de la solicitud.

En ambos casos, los beneficiarios deberán tener la condición de PYMES.

Se entiende por microempresa, pequeña y mediana empresa las que con tal carácter se definen en el artículo 2 del Anexo I del Reglamento (UE) nº 651/2014 de la Comisión, de 17 de junio de 2014, por el que se declaran determinadas categorías de ayudas compatibles con el mercado interior en aplicación de los artículos 107 y 108 del Tratado.

La categoría de microempresas, pequeñas y medianas empresas (PYME) está constituida por las empresas que ocupan a menos de 250 personas y cuyo volumen de negocios anual no excede de 50 millones de euros o cuyo balance general anual no excede de 43 millones de euros.

En la categoría de las PYME, se define pequeña empresa como una empresa que ocupa a menos de 50 personas y cuyo volumen de negocios anual o cuyo balance general anual no supera los 10 millones de euros.

En la categoría de las PYME, se define microempresa como una empresa que ocupa a menos de 10 personas y cuyo volumen de negocios anual o cuyo balance general anual no supera los 2 millones de euros.

2. Quedan excluidas las Administraciones Públicas, sus organismos autónomos, las empresas públicas y otros entes públicos, así como las entidades sin ánimo de lucro. También quedan excluidas las agrupaciones de interés

económico (A.I.E.), comunidades de bienes (C.B.) y las uniones temporales de empresas (U.T.E.) sin perjuicio de que los socios o miembros que la compongan puedan presentarse individualmente, siempre que cumplan los requisitos establecidos en tanto que constituyen alguno de los sujetos del apartado anterior.

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

4. No podrán obtener la condición de beneficiarios las personas o entidades en quienes concurra alguna de las prohibiciones en los términos previstos en el artículo 13 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones (en adelante, LGS).

5. Los beneficiarios no podrán obtener ayuda en más de tres convocatorias consecutivas. Por tanto, las entidades que hayan sido beneficiarias en las tres últimas convocatorias (2021, 2022-2023 y 2024) no podrán presentarse a esta convocatoria, quedando excluidas en el caso de hacerlo.

## Segundo. Objeto.

Las ayudas para la promoción del sector del videojuego, del pódcast y de otras formas de creación digital tienen por objeto el apoyo al ecosistema del videojuego, del pódcast y de la creación digital, fomentando proyectos que contribuyan a alguna de las siguientes finalidades:

a) Promover la mejora y calidad de la oferta cultural en el sector del videojuego, del pódcast y de otras formas de creación digital.

b) Fomentar el emprendimiento, el empleo y la profesionalización del sector cultural dedicado a los videojuegos, el pódcast y otras formas de creación digital, así como la presencia de la mujer en la industria, y la vertebración del tejido mediante el fortalecimiento de alianzas y redes profesionales.

c) Fortalecer la vertebración territorial, favoreciendo una oferta cultural descentralizada y la pluralidad lingüística, así como la internacionalización del sector y la visibilidad de la cultura digital española en los principales mercados internacionales.

d) Contribuir a la consecución de la igualdad de género en el tejido productivo y en los contenidos de la cultura digital, con atención a interseccionalidades como personas con discapacidad, minorías étnicas, colectivo LGTBI, etc.

e) Apoyar la promoción de los derechos de propiedad intelectual de la cultura digital.

f) Favorecer el uso responsable y saludable de las nuevas tecnologías, la protección a la infancia y la juventud, y el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible a nivel global.

## Tercero. Bases reguladoras

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. Publicada en el B.O.E. núm. 301 de 16 de diciembre de 2022.

#### Cuarto. Cuantía.

1. Esta convocatoria está financiada por el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia de la Unión Europea, establecido por el Reglamento (UE) 2020/2094 del Consejo, de 14 de diciembre de 2020, y regulado según Reglamento (UE) 2021/241 del Parlamento Europeo y del Consejo de 12 de febrero de 2021. Dicha financiación queda legalmente vinculada a la realización de las actuaciones subvencionadas y a las medidas integradas en el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia de España.

2. La cuantía máxima destinada a financiar esta convocatoria es de 5.000.000 euros, importe que se imputará a la aplicación presupuestaria 24.50.33YA.775 del Presupuesto de Gastos del Ministerio de Cultura para 2025.

#### Quinto. Plazo de presentación de solicitudes.

1. El plazo de presentación de solicitudes será de veinte días hábiles. Este plazo se iniciará a partir del 18 de noviembre de 2024, siempre después de la publicación del extracto de la presente convocatoria en el Boletín Oficial del Estado.

2. La Sede Electrónica estará disponible en la web del Ministerio de Cultura desde el día de inicio del plazo de presentación de solicitudes y hasta las 23.59 horas del último día de presentación (horario peninsular).

Madrid, 13 de noviembre de 2024.- Carmen Páez Soria, Subsecretaria de Cultura.

ID: A240052475-1