

**PROPUESTA DE ACUERDO DE INICIO PARA LA APROBACIÓN DEL PROYECTO DE ORDEN POR LA QUE SE ESTABLECEN LAS BASES REGULADORAS PARA LA CONCESIÓN DE SUBVENCIONES, EN RÉGIMEN DE CONCURRENCIA NO COMPETITIVA, DIRIGIDAS A EMPRESAS Y PROFESIONALES INDEPENDIENTES PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO, E-GAMES, LA REALIDAD VIRTUAL Y EL METAVERSO EN ANDALUCÍA.**

El Estatuto de Autonomía para Andalucía establece en su artículo 58.1 que corresponden a la Comunidad Autónoma las competencias exclusivas en materia económica relacionadas, entre otras, con el régimen de las nuevas tecnologías de la sociedad de la información y del conocimiento.

Además, de acuerdo con su artículo 58.2, asume competencias exclusivas, de acuerdo con las bases y la ordenación de la actuación económica general, y en los términos de lo dispuesto en los artículos 38, 131 y 149.1.11.ª y 13.ª de la Constitución, entre otras, sobre las siguientes materias: fomento y planificación de la actividad económica en Andalucía; sector público económico de la Comunidad Autónoma e industria, salvo las competencias del Estado por razones de seguridad, sanitarias o de interés de la Defensa.

Y en virtud del artículo 172 del citado Estatuto corresponde a la Comunidad Autónoma el fomento de las Pymes, las cooperativas y otras entidades de economía social. Del mismo modo el artículo detalla la competencia de la Junta de Andalucía para promover la modernización y el desarrollo competitivo de estas empresas, así como apoyar su internacionalización y acceso a nuevas tecnologías.

La Consejería de Industria, Energía y Minas, desde la entrada en vigor del Decreto del Presidente 5/2025, de 15 de octubre, por el que se modifica el Decreto del Presidente 6/2024, de 29 de julio, sobre reestructuración de Consejerías, tiene entre sus atribuciones el impulso y coordinación de los programas relacionados con el desarrollo de las competencias digitales, el fomento de la transformación tecnológica de la sociedad andaluza y la dinamización del ecosistema innovador basado en tecnologías emergentes. Estas competencias se ejercen, con carácter general, a través de la Agencia Digital de Andalucía, entidad a la que, de acuerdo con sus Estatutos, le corresponde:

*“a) La coordinación y ejecución de las políticas de impulso de la economía digital en Andalucía, así como el desarrollo de planes y líneas de actuación dirigidas a acelerar la transformación digital de las pymes andaluzas, y la incorporación a la economía digital de los sectores estratégicos de la economía andaluza.*

*b) El impulso de las empresas del sector de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), reforzando su papel como sector clave transformador del resto de sectores productivos.”*

En todos los sectores productivos, el impacto de la transformación digital está determinando cambios profundos sobre los diferentes productos y servicios, sobre los modelos de negocio asociados, y fundamentalmente, sobre la generación de nuevas oportunidades de desarrollo profesional, económico y social a partir del conocimiento.

La globalización de la economía, las comunicaciones y la cultura, así como la revolución digital y la reorientación productiva hacia una economía de servicios, han situado como un eje central de la

RAUL JIMENEZ JIMENEZ		08/04/2026	PÁGINA 1/4
VERIFICACIÓN	BndJA2HHNWSUFCB429XCTTV3CBPVS8	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	



dinamización económica a las industrias culturales y creativas, especialmente en su aplicación al sector de medios digitales en el que se incluye el sector del videojuego.

La industria de los videojuegos, y los deportes electrónicos (eSports) mantiene una dinámica de consolidación económica y creación de empleo caracterizadas por su resiliencia para superar escenarios de incertidumbre como la emergencia sanitaria de la COVID, la guerra de Ucrania o la inflación, a pesar de que dichos escenarios han supuesto una contracción de su crecimiento económico que pasó de 192.000 millones de dólares en 2021 a 184.400 millones en 2022.

Según los datos más recientes, disponibles en el Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2024, los estudios españoles de videojuegos continúan creciendo, en una tendencia que se mantiene al alza desde 2020. En este contexto, en España, Cataluña se erige como el principal polo de producción de videojuegos en nuestro país, ya que concentra el 32,3% de los estudios en activo, seguido de Madrid, con un 23,2%. En conjunto, representan casi el 56% de la industria de nuestro país. Andalucía se mantiene en tercera posición (con un ligero descenso, pasando del 14% al 13,1%), seguida de la Comunidad Valenciana, que crece hasta el 10,1%. También baja ligeramente Galicia (3,1%) y Canarias (2,7%).

Una de las demandas habituales de los estudios españoles es la dificultad para acceder a ayudas públicas, o la ausencia de las mismas. A ella se une una creciente demanda por la aplicación de beneficios fiscales que atraigan la inversión extranjera y doten de mayor flexibilidad a los estudios locales. En este sentido, el informe sobre el impacto del incentivo fiscal presentado por la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV), señala que la industria española del videojuego permitiría multiplicar la actual facturación del sector por cuatro de cara a 2028.

En Andalucía, tal como indica el Libro Blanco del Desarrollo español del Videojuego en 2019, la industria de desarrollo y producción de videojuegos en Andalucía está constituida por 71 empresas. Además, se han identificado en la región alrededor de 56 estudios con proyectos en desarrollo a la espera de su establecimiento como entidades legalmente constituidas.

La industria de desarrollo de videojuegos en Andalucía facturó 62,9 millones de euros en 2018, un 26% más que 2017. Además, la industria empleó 689 profesionales de forma directa en 2018, suponiendo un incremento del 36% con respecto al año anterior.

De las 71 empresas y 56 estudios que desarrollan videojuegos en Andalucía, el 40,9 % se ubica en Málaga y el 30,9 % en Sevilla, lo que significa que el 71,8 % del ecosistema de desarrolladores de videojuegos andaluces se concentra en estas dos provincias, quedándose el resto de las provincias con el 28,2%. Todavía no se han detectado entidades en la provincia de Huelva. Sus beneficios no sólo se están situando en el plano económico y de empleo (desarrollo productivo, competitividad y empleo de calidad), sino que, además, son múltiples sus contribuciones a la cohesión social, la promoción de la diversidad cultural, la circulación de información y conocimientos, y la generación de valores.

La base de esta industria es la innovación en bienes y servicios que transmiten significados simbólicos y que generan gran cantidad de activos de propiedad intelectual. El sector audiovisual y

RAUL JIMENEZ JIMENEZ		08/04/2026	PÁGINA 2/4
VERIFICACIÓN	BndJA2HHNWSUFCB429XCTTV3CBPVS8	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	



de los contenidos digitales juega un papel fundamental en la preservación y promoción de la cultura de nuestra comunidad, tanto dentro como fuera de ella.

Además, su impacto social y económico es muy significativo al ser una industria que implica al conocimiento, la creación, el arte, el negocio y la tecnología, contribuyendo a impulsar también la innovación y crear beneficios indirectos en otros sectores. Esta potente industria crea empleo, atrae inversores y estimula la economía local a través del turismo y el consumo, incrementando el atractivo de las ciudades para residentes, trabajadores, empresas, visitantes, emprendedores y empresarios de otros sectores de actividad.

Andalucía, conocida por su rica historia y diversidad cultural, posee un potencial inigualable para convertirse en un epicentro de creatividad y desarrollo tecnológico en la industria de los videojuegos. En los últimos años, la evolución de este sector a nivel nacional ha situado nuestra región en la tercera Comunidad Autónoma por distribución de estudios, por número de empleos del sector y por facturación generada.

La industria de los medios digitales y el entretenimiento se encuentra entre los sectores industriales con mayor proyección de futuro, en los que Europa apuesta como objetivo para su desarrollo y consolidación a corto y medio plazo. De hecho, la necesidad de modernizar y transformar digitalmente este tejido empresarial forma parte de la agenda de la mayoría de los países de la Comunidad Europea; y se están definiendo e implantando diversos planes y programas centrados en su fomento.

En este sentido, desde la Junta de Andalucía se impulsó un estudio sectorial que sirvió de base para la formulación de la Estrategia Andaluza para la Creación Audiovisual y de Contenidos Digitales, aprobada por Acuerdo de 17 de octubre de 2023, del Consejo de Gobierno, en la que se incluyó una línea de actuación enfocada en la puesta en marcha de un plan de impulso de la industria del videojuego en la región, que incluía como objetivos principales:

- Diseñar acciones que permitan el posicionamiento de Andalucía a nivel nacional e internacional como referente en el sector de los videojuegos, eSports y sectores afines a los contenidos digitales.
- Fomentar el dinamismo creativo y económico del sector videojuegos, reforzando la diversidad de creaciones y apoyando la producción regional; así como mejorar la formación y empleabilidad de la región.
- Establecer un modelo de desarrollo de ecosistemas de innovación interconectados para aprovechar el potencial de los diferentes agentes locales y los nuevos yacimientos de empleo.
- Consolidar un proyecto de participación público-privada que de sentido a la Estrategia planteada.
- Acelerar los proyectos en curso en la región.

Con este objetivo, las subvenciones que se regularán mediante la orden cuya tramitación se propone, dirigidas a empresas y profesionales independientes, se orientarán a la promoción del sector del videojuego en Andalucía.

RAUL JIMENEZ JIMENEZ		08/04/2026	PÁGINA 3/4
VERIFICACIÓN	BndJA2HHNWSUFBC429XCTT3CBPVS8	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	



La orden de ayudas se financiará con cargo a fondos propios de la Junta de Andalucía, a través del presupuesto de la Agencia Digital de Andalucía, entidad pública adscrita a la Consejería competente en materia de transformación digital.

Asimismo, las bases reguladoras que se aprueben con esta disposición se ajustan a la Orden de 20 de diciembre de 2019, por la que se aprueban las bases reguladoras tipo y los formularios tipo de la Administración de la Junta de Andalucía para la concesión de subvenciones en régimen de concurrencia no competitiva; y al Reglamento de los Procedimientos de Concesión de Subvenciones de la Administración de la Junta de Andalucía, aprobado por Decreto 282/2010, de 4 de mayo. En este sentido, las bases reguladoras tipo pretenden constituir una simplificación del procedimiento de concesión, puesto que no se exige que junto con la solicitud de subvención las personas interesadas aporten ningún otro documento.

En virtud de lo anterior, y de acuerdo con lo dispuesto en la Instrucción 2/2024 de la Viceconsejería de Industria, Energía y Minas, sobre el procedimiento a seguir para la elaboración y tramitación de disposiciones normativas (Apartado 1.3.1 de la Instrucción Primera), esta Dirección Gerencia

PROPONE

Iniciar el procedimiento para la aprobación del PROYECTO DE ORDEN POR LA QUE SE ESTABLECEN LAS BASES REGULADORAS DE LA CONCESIÓN DE SUBVENCIONES, EN RÉGIMEN DE CONCURRENCIA NO COMPETITIVA, DIRIGIDAS A EMPRESAS Y PROFESIONALES INDEPENDIENTES PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO, E-GAMES, LA REALIDAD VIRTUAL Y EL METAVERSO EN ANDALUCÍA.

EL DIRECTOR GERENTE  
Fdo.: Raúl Jiménez Jiménez.

RAUL JIMENEZ JIMENEZ		08/04/2026	PÁGINA 4/4
VERIFICACIÓN	BndJA2HHNWSUFCB429XCTTV3CBPVS8	<a href="https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/">https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma/</a>	