

en el ámbito de la creación y la producción artística e intelectual. Ello se combinará con la búsqueda de nuevas estrategias que eviten que la relación entre género y cultura responda a una lógica de mercado y heteropatriarcal. A estos efectos:

3.2.1 Se creará una guía de buenas prácticas en materia de género en todas las instituciones culturales con participación pública estatal y se fomentará que las organizaciones privadas la apliquen. Se creará un sello distintivo para las actividades culturales desarrolladas por entidades que cumplan con criterios de diversidad de género.

3.2.2 Se incentivarán los modelos de gestión cooperativa de la cultura operados por colectivos de mujeres o inspirados en la reivindicación de la diversidad sexual y de género.

3.2.3 Se realizarán estudios acerca de las posibles formas de censura de las grandes instituciones culturales a obras que cuestionen el heteropatriarcado y otras formas de opresión social, y se trabajará estrechamente con los creadores y creadoras para su erradicación.

3.3 Se implementarán acciones que permitan el descubrimiento o la recuperación del olvido de mujeres creadoras o personas cuya obra haya sido invisibilizada por razones de orientación sexual o identidad de género. Esto afecta tanto a la memoria como al presente, donde se incluyen aquellas creadoras que ejercen su trabajo desde una posición invisible y precarizada. Deberá prestarse un especial interés a la promoción de obra de personas con discriminaciones múltiples, como las mujeres con diversidad funcional o migrantes. Por ejemplo, se proponen las siguientes actuaciones:

3.3.1 Los festivales, ciclos de conferencias y grandes eventos culturales de titularidad pública estatal o que cuenten con ayudas o subvenciones estatales, deberán incluir en sus programaciones un mínimo de un 50 % de mujeres u obras de autoría femenina, así como en la configuración de jurados, en el caso de que los actos los requieran.

3.3.2 Los departamentos de conservación de los museos de titularidad pública desarrollarán una línea de género específica que establezca una perspectiva de género en la catalogación, conservación de las obras, su análisis crítico y el tratamiento de su difusión. Los departamentos pedagógicos y de públicos de museos y centros culturales contarán con personal experto en materia de género para garantizar la perspectiva de género en los itinerarios, visitas guiadas y el material pedagógico que se realice.

3.3.3 Se incrementarán los programas de cooperación con los departamentos universitarios de estudios de género y los programas específicos de investigación para recuperar el legado de las artistas y las obras relevantes en términos de género de las humanidades de nuestra historia, con especial atención a las discriminaciones múltiples.

4. Se crearán espacios con una participación amplia y representativa del sector cultural (artistas, gestoras, académicas, asociaciones, etc.) que realicen un seguimiento del plan de choque. Para este seguimiento y para garantizar la transparencia, se publicarán informes que rindan cuentas del trabajo realizado y sus resultados. Con este objetivo, se propiciarán encuentros con el sector cultural para concienciar y debatir acerca de la diversidad de género en la cultura.

Palacio del Congreso de los Diputados, 28 de septiembre de 2016.—**Mar García Puig, Sofía Fernández Castañón y Rosana Pastor**, Diputadas.—**Francesc Xavier Domènech Sampere**, Portavoz del Grupo Parlamentario Confederado de Unidos Podemos-En Comú Podem-En Marea.

161/000553

A la Mesa del Congreso de los Diputados

El Grupo Parlamentario de Ciudadanos, al amparo de lo establecido en el artículo 193 y siguientes del vigente Reglamento de la Cámara, presenta la siguiente Proposición no de Ley para potenciar la producción nacional y la coproducción internacional de la industria del videojuego en España, para su debate en la Comisión de Cultura.

Exposición de motivos

La industria del videojuego es un sector productivo íntimamente ligado a la innovación, la tecnología y la cultura que el pasado año generó en nuestro país 1.083 millones de euros. En el último año, se han vendido en España casi diez millones de videojuegos, un millón de videoconsolas y cuatro millones y medio de periféricos relacionados con éstas. Una cuantía que crece año tras año y que posee la misma tendencia en el ámbito internacional y que supera al volumen de negocio del cine, que ronda los casi 600 millones de euros y la de la música grabada, que supera los 160 millones de euros.

A día de hoy, en España hay censadas 480 empresas de videojuegos en activo, aumentando un 20 % su número en el último año, alcanzando los 4.460 profesionales en todo el país empleados de manera directa y 7.849 de manera indirecta. También se han registrado un total de 125 iniciativas y proyectos empresariales a la espera de consolidarse como empresas en el corto y medio plazo. Cabe destacar el corto recorrido de las empresas de nuestro país. El 80 % de las mismas no existían hace diez años, lo que deja constancia del auge de este sector como motor económico. Si bien solo algunas de las empresas superan los 50 empleados, la mayor parte de las empresas españolas de este sector son equipos que cuentan con apenas cinco personas. Pese a ello, la mitad de los empleados del sector se encuentran en las grandes empresas. La mayor parte del capital de éstas es de procedencia nacional (93 %) según el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2016.

Pese a que el volumen de negocio de los videojuegos en nuestro país es relevante dentro del mundo cultural, en el ámbito internacional nuestro país está a la cola en lo que se refiere a la producción y desarrollo de éstos. Teniendo en cuenta que se estima que en todo el globo existen cerca de 1.500 millones de jugadores, consideramos que el potencial de expansión internacional de los productos de nuestra industria tiene todavía un largo recorrido. También debemos dejar constancia del empleo de alta calidad que genera esta industria, pues no solo precisa de programadores y desarrolladores, sino también de diseñadores gráficos, guionistas, músicos, actores de doblaje y especialistas en comunicación y marketing.

Una de las razones de este posicionamiento a nivel internacional lo encontramos en la formación. Según señala el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2016, pese a que la oferta formativa en videojuego se ha multiplicado en los últimos años tanto en centros públicos y privados, universidades y escuelas técnicas al ser posible encontrar titulaciones en las diferentes etapas formativas en nuestro país, la mayoría de empresas (un 55 %) sigue afirmando tener dificultades para encontrar perfiles con formación adecuada en el mercado laboral español. No obstante, el número de empresas en esta situación ha descendido ligeramente —64 % en 2014 y 56 % en 2015— lo que demuestra una tendencia positiva en cuanto a la disponibilidad de perfiles profesionales adecuados.

También consideramos que es preciso que las Administraciones Públicas creen más programas de ayudas a este sector. Si bien es cierto que en España existen diferentes programas de ayuda directa tanto específicos para el sector, como más generalistas y orientados a industrias tecnológicas o a industrias culturales apenas el 33 % de las empresas declara haber recibido algún tipo de ayuda pública. Entre las principales quejas del sector están las barreras de acceso a este tipo de ayudas como por ejemplo la estipulación de requisitos rígidos, véase tener un mínimo de años de actividad, o la dificultad de contar con ayuda profesional a la hora redactar propuestas de proyecto ganadoras.

La posición de nuestro país en producción y desarrollo de videojuegos también se debe, en parte, a la falta de inversión extranjera para que nuestras compañías desarrollen nuevos juegos. Las empresas líderes del sector concentran sus inversiones internacionales en países como Canadá, Reino Unido o Francia, que tratan este sector como un elemento primordial en su economía. De hecho, supone un volumen de negocio e ingresos tan significativo que han implementado medidas para facilitar las inversiones de la industria a través de exenciones fiscales para las empresas que invierten determinadas cuantías en el desarrollo de videojuegos, facilidades para la captación del talento internacional o la construcción de centros de desarrollo. En España, por ejemplo, ya se han implementado incentivos fiscales de este tipo para el rodaje de películas. En la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades se crean una serie de deducciones por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales como herramienta para atraer inversión extranjera en el ámbito de producciones culturales. Sin embargo, los videojuegos quedaron fuera de esta norma.

BOLETÍN OFICIAL DE LAS CORTES GENERALES

CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

Serie D Núm. 32

11 de octubre de 2016

Pág. 115

España posee el potencial necesario para ser un referente en el mundo del videojuego. Consideramos que desde las Administraciones se debe potenciar este sector cada día más en auge y que posee unos niveles de negocio que puede generar riqueza para el país. Desde el Grupo Parlamentario Ciudadanos consideramos que es preciso potenciar la producción nacional y la coproducción internacional en el sector del videojuego a través medidas que faciliten la inversión extranjera en España y faciliten la captación de talento a fin de crear empleo de calidad y con alto valor añadido.

Por todo ello, el Grupo Parlamentario de Ciudadanos presenta la siguiente

Proposición no de Ley

«El Congreso de los Diputados insta al Gobierno a:

1. Incluir a los videojuegos en las bonificaciones existentes para producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales.
2. Mejorar la oferta formativa en el ámbito público de cara a potenciar la formación en el desarrollo y producción de videojuegos.
3. Mejorar los sistemas de acceso a la financiación de este sector, incluyendo las nuevas formas de financiación —como el crowdfunding, family offices y business angels— como vía de captación de capital privado.
4. Dar continuidad al programa de apoyo a la producción de videojuegos creado en 2014 por la SETSI.
5. Rediseñar el apoyo institucional de la marca Games from Spain del ICEX en terceros países de éxito del sector.
6. Fomentar las coproducciones de videojuegos mediante la inclusión del sector en acuerdos, convenios o tratados de cooperación cultural de España con terceros países.
7. Llevar a cabo medidas de apoyo a la comunicación y visibilidad de la industria y sus contenidos mediante campañas institucionales nacionales e internacionales, así como mediante la creación de ayudas específicas para realizar campañas de marketing y comunicación por las empresas del sector.
8. Llevar a cabo las medidas precisas para sensibilizar desde edades tempranas en materia de propiedad intelectual en colaboración con las Comunidades Autónomas.»

Palacio del Congreso de los Diputados, 29 de septiembre de 2016.—**Miguel Ángel Gutiérrez Vivas**, Portavoz del Grupo Parlamentario Ciudadanos.

161/000566

A la Mesa del Congreso de los Diputados

En nombre del Grupo Parlamentario Socialista, me dirijo a esa Mesa, para presentar al amparo de lo establecido en el artículo 193 y siguientes del vigente Reglamento del Congreso de los Diputados, la siguiente Proposición no de Ley relativa a la conmemoración del Quinto Centenario de la Primera Vuelta al Mundo, para su debate en la Comisión de Cultura.

Exposición de motivos

Entre los años 2019 y 2022 tendrá lugar la conmemoración del Quinto Centenario de la Primera Vuelta al Mundo.

Las ciudades de Sevilla y Sanlúcar de Barrameda eran en 1519 el punto de partida de esta extraordinaria epopeya y se convirtieron en el centro geográfico, estratégico y político de la primera visión global del planeta que habitamos.

La aventura de la expedición que inicialmente dirigió Fernando Magallanes, y que concluyó al mando del marino español Juan Sebastián de Elcano, abre una serie de grandes oportunidades para emprender proyectos conforme a cuantas necesidades económicas, culturales, investigadoras y antropológicas se concitan hoy en día, para unir mundos de muy diversa idiosincrasia desde el punto de vista de la concordia y el empeño común en pos del conocimiento y la cultura, para rendir homenaje a quienes abrieron sendas impensables en campos como el comercio o las rutas marítimas, para infundir el espíritu renacentista de