uc3m | Universidad Carlos III de Madrid

Las industrias culturales y creativas en la Comunidad de Madrid

2025

Autores:

Sacha Azcona

Dr. Pablo Toral

Edición de marzo de 2025

Coordinación UC3M: María José Herrero Villa, Beatriz Iribarren Campaña, Alberto Díaz Bermejo

Dirección: Sacha Azcona

Autores: Sacha Azcona y Pablo Toral

Corrección ortotipográfica y de estilo: Tridiom

Sacha Azcona es consultor estratégico sénior en marketing, comunicación, transformación digital, innovación y negocio en sectores como el audiovisual y el cultural, entre otros. Asimismo, es profesor universitario y conferenciante, y desde el año 2000 patrono y director de la Fundación Azcona.

Pablo Toral es doctor en Derecho por la Universidad de Navarra, abogado, profesor y consultor estratégico en el ámbito público y privado.

1. Introducción 4
2. Principales sectores de las industrias creativas en Madrid 10
2.1. El empleo en las ICC 10
2.2. Industria cinematográfica y audiovisual 11
2.3. Turismo cultural 15
2.4. Artes escénicas 16
2.5. Industria musical 18
2.6. Festivales y música en vivo 19
2.7. Industria de la moda 20
2.8. Museos y colecciones museográficas 22
2.9. Videojuegos y eSports 24
3. Apoyo institucional y marcos regulatorios 28
3.1. Introducción: la cultura es un asunto de todos 28
3.2. Regulación de las industrias culturales 34
3.3. Componente 24. Revalorización de la industria cultural 35
3.4. Componente 25. España Hub Audiovisual de Europa (Spain Audiovisual Hub) ... 37
3.5. La Inteligencia Artificial revoluciona las ICC 38
3.6. Unas reflexiones conclusivas 43
4. Becas, ayudas, avales y otros 46
4.1. Introducción 46
4.2. Ayudas a diferentes sectores 50
4.2.1. Videojuegos y otras tecnologías 53
4.2.2. Industria cinematográfica y audiovisual 55
4.2.3. Industria musical 58
4.2.4. Artes escénicas 59
4.2.5. Industria de la moda 61
4.3. Avales 63
4.3.1. Industria cinematográfica y audiovisual 64

4.3.2. Artes escénicas 64
4.3.3. Galerías 65
4.4. Becas 65
4.4.1. Industria cinematográfica y audiovisual 66
4.4.2. Industria musical 66
4.4.3. Artes escénicas 67
4.4.4. Industria de la moda 67
4.4.5. Videojuegos y nuevas tecnologías 68
5. Conclusiones 69
6. Directorio central de empresas 70
7. Otras fuentes consultadas 72

1. Introducción

Cuando nos referimos a las industrias culturales y creativas (en lo sucesivo, ICC) aludimos a aquellos sectores que se dedican netamente a la creación, producción y distribución de bienes y servicios culturales, contribuyendo así a la economía y al desarrollo del país, y, sin duda, a su cultura.[1] Pero ¿a qué nos referimos con *cultura*?

Es un término complicado de aprehender en una sola definición. En la *Declaración de México sobre las Políticas Culturales*, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) la define como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. La cultura engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones.[2] En la *Declaración de Hangzhou*, añade la UNESCO que, además, debemos aprovechar el potencial de las industrias creativas y la diversidad cultural para estimular la innovación y la creatividad, en especial mediante el fomento de las pequeñas y medianas empresas y el respeto de los derechos de propiedad intelectual por medio de actividades centradas en la protección, salvaguardia y promoción sostenibles del patrimonio.[3]

La Unión Europea se refirió a la cultura, ya en la década de los noventa del siglo pasado, como «una fuerza motriz en la sociedad y la economía europeas de hoy. Es un factor de identidad, de confianza y de cohesión social para los ciudadanos y los territorios».[4] En términos más filosóficos, Albert Camus utilizó una metáfora más rotunda al afirmar que «sin cultura y la relativa libertad que ésta supone, la sociedad, por perfecta que sea, no es más que una jungla».[5]

En suma, la cultura, y por extensión las industrias culturales y creativas, son esenciales para humanizar y dar sentido a cualquier organización social. Cumplen una función estratégica en el

[1] Universidad Internacional de La Rioja (2021), *¿Qué son las industrias culturales y qué tipos existen?*.
[2] Conferencia mundial sobre las políticas culturales (1982) *Declaración de México sobre las Políticas Culturales*.
[3]Congreso Internacional de Cultura, UNESCO (2013), *Declaración de Hangzhou*.
[4] Bustamante, Enrique (2000), *Industrias culturales, sociedad de la información y desarrollo: las políticas públicas en la Unión Europea*, Revista Electrónica Internacional de Economía de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.
[5] Camus, Albert (1951), *El derecho a no mentir: Conferencias y discursos (1936-1958),* Debate, 2023. Traductor: Juan Vivanco Gefaell.

desarrollo económico y cultural de un país.[6] Ordenan, moldean y construyen nuestro presente y, en consecuencia, nuestro futuro gracias a la imaginación, la creatividad, el talento y el genio como materias primas. Y en esa corriente de creación se originan nuevos movimientos dinamizadores que estimulan otros sectores, generando una economía inteligente, sostenible e integrada. Como una suerte de mecanismo de precisos engranajes.

La Comunidad de Madrid es la región más dinámica y culturalmente activa de España. Sus ICC contribuyen de manera significativa al panorama cultural, económico y turístico nacional e internacional. Por todo ello, el ejecutivo autonómico anunció en octubre de 2024 el desarrollo del Plan Industria, dotado de 9,5 millones de euros destinados a «fomentar la competitividad del tejido cultural, acelerar iniciativas empresariales y atraer inversión extranjera capaz de generar nuevas oportunidades económicas y empleo de calidad en la región». De este plan damos amplia información en el apartado Becas, ayudas, avales y otros.[7]

Como detallamos en el Capítulo 4 del presente informe, la competencia para desarrollo y ejecución de las competencias de fomento de la cultura en la CAM se atribuye a la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte por medio de la Dirección General de Promoción Cultural. Adscrito a la Consejería, la CAM cuenta con un Consejo de Cultura, un órgano consultivo de encuentro y de participación donde se pretende que «los diversos sectores del mundo de la cultura tengan la posibilidad de expresar sus opiniones e ideas, así como de participar activamente, contribuyendo a la configuración de la Comunidad de Madrid como una región culturalmente avanzada. Este órgano consultivo y de carácter participativo en materia cultural quedará que ejerza las competencias en materia cultural.»[8]

La Comunidad de Madrid gestiona directamente tres centros culturales: el CC Paco Rabal y el CC Pilar Miró, creados para dinamizar la actividad cultural y social del barrio de Vallecas, y el Centro Comarcal de Humanidades Cardenal Gonzaga Sierra Norte, ubicado en La Cabrera y gestionado desde 2005 por la Comunidad de Madrid, expande su radio de acción sobre los 42 municipios de la Sierra Norte.[9] Además, la Comunidad colabora con numerosos municipios a

[6] Rodríguez-Gómez, Eduardo Francisco; Rosique Cedillo; Gloria y Real Rodríguez Gloria (2017), *Las industrias culturales y creativas en la comunidad de Madrid*, Universidad Carlos III.
[7] La Comunidad de Madrid diseña el Plan Industria para fomentar la competitividad del tejido cultural, acelerar proyectos y atraer inversión extranjera (2024), Portal de la Comunidad de Madrid.
[8] Consejo de Cultura de la Comunidad de Madrid
[9] Cuenta con espacios para representaciones teatrales, exposiciones temporales, biblioteca infantil y de adultos, sala de acceso público a Internet, sala de reuniones y aulas de actividades. Fuente

través de la Red de Teatros, que incluye espacios culturales en 71 municipios de la región.

Es importante destacar que en la ciudad de Madrid existen 21 centros culturales municipales gestionados por el Ayuntamiento, distribuidos en diferentes distritos. Ofrecen una amplia gama de actividades culturales, desde exposiciones y conciertos hasta teatro y cine. Sin embargo, la cifra exacta puede variar ligeramente dependiendo de cómo se clasifiquen o incluyan ciertos espacios (por ejemplo, centros polivalentes, bibliotecas culturales, o teatros).
El Ayuntamiento es titular de la empresa Madrid Destino, Cultura, Turismo y Negocio, S.A. (en adelante, Madrid Destino), sociedad mercantil unipersonal de titularidad municipal que depende del Área de Gobierno de Cultura, Turismo y Deporte. Madrid Destino es el principal gestor profesional de espacios municipales «al servicio de la cultura y el turismo, de los ciudadanos, de los visitantes, de los profesionales y de las empresas, con el fin último de conseguir la prestación de un servicio público de calidad bajo unos criterios de sostenibilidad económica y, por tanto, con el menor coste posible para el ciudadano.[10]» Entre las actividades de la Sociedad se encuentran, entre otras, «la gestión de programas y actividades culturales y artísticas, la promoción de iniciativas públicas y privadas en dicho ámbito; la gestión mantenimiento y/o explotación de cualesquiera centros, espacios, recintos, dependencias y/o servicios culturales, cuya gestión le fuera encomendada temporal o indefinidamente, o cuyo uso le fuera cedido por el Ayuntamiento de Madrid, incluida la contratación y ejecución de las obras instalaciones, servicios y suministros para los mismos y la contratación relacionada; la gestión de las políticas municipales de promoción e información turística de la Ciudad de Madrid y la proyección de su imagen a nivel nacional e internacional.» Gestiona los pabellones de la Casa de Campo, la Caja Mágica, el Palacio de Cibeles, las Naves del Español Matadero, la Cineteca, la Serrería Belga, los teatros Circo Price, Español y Fernán Gómez – Centro Cultural de la Villa, y el Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque, entre otros.[11]

En el Observatorio de la Cultura 2023[12], profesionales de primer nivel[13] de las ICC valoraron la

[10] Madrid Destino, *Memoria 2022*
[11] Información detallada disponible en *Cuentas anuales e informe de gestión del ejercicio terminado el 31 de diciembre de 2023*
[12] Observatorio de la Cultura 2023 (2024). Fundación Contemporáneo y La Fábrica.
[13] Cuestionario remitido a un panel formado por 1082 profesionales responsables de fundaciones, directores de museos, teatros, centros e instituciones culturales; editores, productores, promotores, galeristas y responsables de industrias culturales; comisarios de exposiciones, directores de festivales, gestores culturales, artistas y creadores de todos los campos y profesionales del sector, así como responsables de áreas e instituciones culturales de la administración pública central y local.

calidad e innovación de la oferta cultural de Madrid en base a su programación en 2023 como la mejor de España, con un 80,3 %, versus el 76,5 % del año 2022. Cataluña, en segundo lugar, tuvo el 60,6 % de los votos, descendiendo del 61,3 % del período anterior.

En toda España, el número de empresas cuya actividad económica principal es cultural ascendió a 158.620 en 2023[14], frente a las 115.591 de un año antes, lo que indica un incremento del 37,2 %. Esta cifra supone el 3,9 % del total de empresas recogidas en el Directorio Central de Empresas (DIRCE).

En febrero de 2024, con ocasión de la inauguración de la jornada *Las industrias culturales y creativas: Un valor al alza con retos inmediatos*[15], el presidente del Gobierno, Pedro Sánchez, afirmó que la industria de la cultura tierne un carácter «estratégico», al ser un sector que emplea en España a 700.000 personas y representa el 3,3 % del PIB, con un impacto «absolutamente decisivo en los logros sin precedentes de otros sectores clave de nuestra economía, como el turismo».

Por Comunidades Autónomas, Cataluña concentra el mayor número de empresas culturales (19,4 %), seguida de Madrid (19 %), Andalucía (14,7 %) y Comunidad Valenciana (10,4 %).[16] Según el Global Power City Index 2024, que evalúa y clasifica las principales ciudades del mundo según su magnetismo, o su poder integral para atraer personas, capital y empresas de todo el mundo, Madrid ocupa la décima posición mundial por delante de Barcelona, en el puesto decimonoveno En el apartado «Interacción cultural» escala al puesto noveno, por detrás de Londres, París, Tokio, Nueva York, Dubái, Estambul, Moscú y Singapur. Este apartado comprende el número de eventos culturales, contenido cultural, entorno del mercado del arte, proximidad a lugares pertenecientes al Patrimonio Mundial, oferta de ocio nocturno, y el número de teatros, museos y estadios y museos, entre otros. [17]

En el gasto en bienes y servicios culturales (ocio, espectáculos y cultura) por comunidad autónoma, la Comunidad de Madrid destina 1.806 millones de euros, el 1,8 % del gasto total de

[14] Ministerio de Cultura (2024), Anuario de Estadísticas Culturales 2024.
[15] Extraído de la Jornada 'Las industrias culturales y creativas: Un valor al alza con retos inmediatos'[15], organizada en el Ateneo de Madrid por la Confederación Española de Organizaciones Empresariales (CEOE) y la Asociación para el Desarrollo de la Propiedad Intelectual (ADEPI).
[16] Ministerio de Cultura (2024), Anuario de Estadísticas Culturales
[17] Global Power City Index 2024

bienes y servicios. El gasto anual por hogar en la Comunidad de Madrid es de 668,3 euros, y por persona de 262,1 euros. [18]

En la comparativa nacional, el gasto medio por hogar en Madrid es el tercero más alto de todas las comunidades, por detrás de Baleares (697,9 euros por hogar, 263,7 euros por persona) y La Rioja (670,5 y 283,8 euros). Una cifra no muy elevada si la comparamos con el gasto en alimentación (3.830 euros) o el consumo energético (11.000 euros). Del dinero que los madrileños –en sentido comunitario, no municipal– dedican al ocio y la cultura, la mayor parte se emplea en cubrir gastos para los servicios de telefonía móvil y acceso a internet (un 35 %), mientras que museos, bibliotecas y parques de atracciones alcanza el 21 %, el cine, el teatro y otras actividades audiovisuales el 17 % y la compra de libros no de texto el 7,2 %.

Los datos demográficos de la región se sitúan entre los más elevados del país, lo que ejerce un efecto catalizador y retroalimentado sobre el consumo de bienes y servicios, incluidos los culturales. Es decir, a mayor población, mayor número de servicios, lo cual atrae, a su vez, a un mayor número de buscadores de empleo y consumidores.
La Comunidad de Madrid cerró junio de 2024 con una población de 7.056.184 personas, lo que supone un incremento de 111.019 habitantes en el último año, en el que la población fue de 6.945.165 personas.

La concentración poblacional es una pauta común que se repite en todas las capitales autonómicas, pero en el caso de la CAM la diferencia entre la capital y el resto de los ayuntamientos es marcadamente elevada. Solo el municipio de Madrid acapara la mitad de todos los habitantes de la región (3.165.541), siendo Móstoles la segunda zona municipal más poblada con una población quince veces menor, 205.000 habitantes. La capital tiene una densidad demográfica de 5.225 hab./km², mientras la media para el conjunto de la Comunidad es de 795 hab./km².

Cabe concluir que las ICC aportan más de un 3 % al PIB nacional, según datos de la Cuenta Satélite de la Cultura en los últimos datos facilitados por el Ministerio de Cultura en relación con el período 2021-2022, revisados en 2024[19]. En consonancia con ello, el Ministerio ha puesto de

[18] Ministerio de Cultura. Anuario de Estadísticas Culturales (2024)
[19] Cuenta Satélite de la Cultura en España. Avance de resultados 2020-2022. Introducción y breve referencia metodológica, disponible en la propia web del Ministerio de Cultura.

relieve la importancia de las Actividades de promoción y regulación y del peso de la promoción efectuada por la Administración Pública y el sector público, en general.

Gasto en bienes y servicios culturales por comunidad autónoma [20]

	Valores absolutos (millones €)		En porcentaje del gasto en el total de bienes y servicios		Gasto medio por hogar (€)		Gasto medio por unidad de consumo (€)		Gasto medio por persona (€)	
	2022	**2023**	**2022**	**2023**	**2022**	**2023**	**2022**	**2023**	**2022**	**2023**
TOTAL	**11.356,2**	**11.306,9**	**1,9**	**1,8**	**596,6**	**585,6**	**356,2**	**347,5**	**241,5**	**235,5**
Andalucía	1.824,7	1.673,8	1,9	1,7	551,6	497,6	321,9	291,0	215,5	195,5
Aragón	338,2	363,4	2,0	2,0	619,9	650,1	382,0	397,3	262,6	272,7
Asturias	259,1	237,8	2,0	1,7	570,5	524,4	366,9	335,0	260,7	237,6
Baleares	341,5	319,7	2,0	1,8	727,5	697,9	418,9	396,5	279,2	263,7
Canarias	475,4	464,7	2,0	1,8	543,5	546,0	313,7	312,5	211,5	210,0
Cantabria	112,7	116,4	1,6	1,5	459,8	473,6	281,7	288,9	194,9	199,3
Castilla y León	541,0	592,4	1,8	2,0	527,3	564,4	332,2	357,0	233,0	250,6
Castilla-La Mancha	403,3	452,2	1,8	1,8	501,4	542,8	295,9	321,7	198,8	217,3
Cataluña	2.103,3	1.946,8	2,1	1,8	680,0	622,0	408,9	365,8	277,0	246,8
Valenciana	1.169,8	1.233,0	1,9	1,8	563,8	576,7	339,6	346,1	231,2	235,5
Extremadura	210,0	212,0	1,8	1,8	484,1	478,5	294,6	293,3	202,4	202,4
Galicia	662,8	716,5	1,9	2,0	594,1	641,6	360,2	388,1	248,4	267,3
Madrid	1.746,3	1.806,0	1,8	1,8	657,3	668,3	387,3	390,0	260,1	262,1
Murcia	404,8	356,0	2,3	2,0	717,7	629,0	404,5	350,2	266,1	229,5
Navarra	151,6	167,3	1,6	1,8	574,3	626,1	343,5	370,7	232,6	249,7
País Vasco	495,5	530,4	1,5	1,5	540,5	562,2	333,8	348,3	230,2	240,9
La Rioja	81,9	91,2	2,1	2,1	616,3	670,5	381,0	413,0	262,1	283,8
Ceuta y Melilla	34,2	27,4	2,0	1,6	618,5	518,6	329,8	264,9	209,3	165,3

[20] Ministerio de Cultura (2024), Anuario de Estadísticas Culturales.

2. Principales sectores de las industrias creativas en Madrid [21]

El presente capítulo analiza diferentes estudios que permiten obtener una valoración metodológica armonizada y comparable entre comunidades autónomas.

2.1. El empleo en las ICC[22]

Al hablar de empleo en las empresas dedicadas a actividades culturales, el Instituto Nacional de Estadística comprende actividades de edición, de bibliotecas, archivos, museos, cinematográficas, de vídeo, de radio y televisión, artísticas y de espectáculos, escritores, artistas, archivistas y bibliotecarios, entre otros; actividades que el presente informe no cubre. Considerando esta información, más de 723.000 personas trabajaron en la industria cultural en el año 2023, un 3,4 % del empleo total en España. El empleo cultural ha aumentado un 8,3 % desde 2020 y ya supera en un 1,8 % la cifra registrada en 2019, con datos previos a la pandemia de la COVID-19.

El empleo cultural medio registraba en 2023 un incremento del 4 % respecto a los datos de 2022, lo que supone que más de 723.000 personas (un 3,4 % del empleo total en España) trabajaron en el sector cultural ese año. Esta cifra ha aumentado un 8,3 % desde 2020 y ya supera en un 1,8 % la cifra registrada en 2019 con datos previos a la pandemia de la COVID-19. También se registra un incremento del 4,7 % con respecto a los datos de 2021.

Se observan diferencias significativas por sexo entre el empleo vinculado al ámbito cultural y el empleo total, con una menor proporción de mujeres, 40,2 %, frente al 46,6 % observado en el conjunto del empleo.
El empleo cultural se caracteriza por una formación académica superior a la media, presentando una tasa de educación superior más elevada que la observada en el conjunto nacional, 70,2 % frente a 46,6 %.
El 68,8 % del empleo cultural es asalariado, cifra inferior a la observada en el total (84,9 %),

[21] De las cifras, salvo indicado específicamente: Anuario SGAE de las artes escénicas, musicales y audiovisuales (2024).
[22] Encuesta de Población Activa (EPA), estadística oficial perteneciente al Plan Estadístico Nacional elaborada por el Instituto Nacional de Estadística, publicada por el Ministerio de Cultura (29 de febrero de 2024).

y presenta tasas de empleo a tiempo completo y a tiempo parcial del 88,9 % y el 11,1 %, respectivamente.

En los siguientes apartados se ofrece información detallada —en los casos en que haya sido publicada— sobre las cifras de empleo en la CAM.

2.2. Industria cinematográfica y audiovisual

La Comunidad de Madrid es un referente nacional en todo lo que respecta a la industria cinematográfica y audiovisual, pero concretamente la capital se ha consolidado como uno de los centros más atractivos y prolíficos para las producciones tanto de cine como de televisión. Desde su capacidad para atraer a productoras internacionales hasta su creciente infraestructura, Madrid ha desempeñado un papel esencial en la expansión de la industria cinematográfica en el mundo de habla hispana.[23]

Las cifras reflejan la apuesta de los gobiernos madrileños por proteger, facilitar e incentivar los rodajes, teniendo en cuenta la gran variedad y versatilidad de localizaciones, platós, estudios de animación y efectos visuales (VFX) con los que cuenta la región. Todo ello conforma una amplia red de infraestructuras y una sólida oferta profesional que agrupa a más de 3.000 empresas del sector, el 29 % del volumen total en España, que dieron empleo a 26.082 personas en 2021, lo que supone el 40 % a nivel estatal, según los datos del colectivo empresarial del Instituto de Estadística de la Comunidad de Madrid.

La CAM, apoya a la industria mediante Film Madrid, Oficina de Promoción de Rodajes que fomenta acciones que faciliten las solicitudes de rodaje, además de ofrecer información práctica a todas las productoras que escojan la Comunidad como localización para sus producciones y/o servicios de producción, asesoramiento en la búsqueda de localizaciones, orientación en la gestión de permisos de rodaje, y tramitación de informes, entre otras.[24]

En el año 2023, la CAM lideró la actividad de rodajes en España, siendo el territorio más elegido por plataformas y productoras, con un 15 % de aumento respecto a 2022. Se filmaron en la región 1.094 producciones, repartidas en 119 películas, 117 cortometrajes, 68 series, 473 anuncios publicitarios y 317 proyectos de televisión, reportajes, retransmisiones o vídeos

[23] Mundiario (2024), *Madrid: El epicentro del crecimiento de la industria del cine en español*
[24] Film Madrid

musicales. En relación a las películas rodadas en la región, 80 de los largometrajes correspondieron al género de ficción y 39 fueron documentales.
Respecto a los 117 cortometrajes que se localizaron en Madrid, 62 de ellos fueron ficción, 14 documentales, 35 experimentales y 6 de animación. Los rodajes se extendieron por al menos 54 municipios, siendo la capital, Madrid, la que acumuló un mayor volumen de producciones, con cerca del 70 %, seguida de Alcalá de Henares (con 27), Pozuelo de Alarcón (22), Villanueva de la Cañada (20), Alcorcón (20), Las Rozas (17), Alcobendas (15), Torrejón de Ardoz (8), Boadilla del Monte (5), y localidades como Chapinería, Galapagar, Leganés y Pinto (4). [25]

Precisamente, el Ayuntamiento de Madrid cuenta por su parte con el servicio público Madrid Film Office, una oficina que tiene como misión promocionar la ciudad como escenario de rodaje de producciones audiovisuales, asistir a las empresas y a los profesionales que eligen la ciudad de Madrid para llevar a cabo sus proyectos, apoyar al sector audiovisual madrileño y estimular la inversión y el desarrollo local.[26]
En 2024, según los datos de Madrid Film Office del Área Delegada de Turismo, la ciudad fue escenario de rodaje de 41 películas, 53 series (48 de ficción y cinco docuseries) y más de 430 anuncios de media y gran envergadura. Asimismo, el Ayuntamiento de Madrid tramitó 11.419 solicitudes de rodaje en la vía pública mediante el Servicio de Autorizaciones de Rodajes del Área de Medio Ambiente y Movilidad cifra superior a las 11.133 solicitudes tramitadas en 2023.[27]

Estudios

A enero de 2025, existen en la Comunidad de Madrid 58 estudios y platós, distribuidos en diversas localidades[28], 30 de ellos de media y alta dimensión[29]. Destaca Madrid Content City, el mayor *hub* audiovisual de Europa. Construido en 2017, tiene una inversión superior a 200 millones de euros con 140.000 metros cuadrados distribuidos en doce estudios, 40 salas de postproducción, edificios de oficinas corporativas, almacenes, zonas de restauración, una universidad, residencia de estudiantes y un auditorio.[30]
El proyecto también sobresale por su ecosistema integral, que incluye: la universidad The Core School, las oficinas de Netflix y sus cinco platós con 22.000 metros cuadrados, que dan trabajo

[25] Madrid Destino. Madrid se consolida como referente de la industria audiovisual (2024).
[26] Madrid Film Office
[27] Madrid Film Office (2025), *Madrid se consolida como referente de la industria audiovisual en 2024*.
[28] Madrid Film Office
[29] Cine & Tele Pro. *Descubre los principales platós y estudios que hacen de Madrid un referente audiovisual*
[30] Madrid Content City

a cerca de 20.000 personas, entre reparto, equipo y extras; IFP, centro oficial de Formación Profesional dirigido a los Ciclos Formativos de Grado Medio o de Grado superior orientados a la industria del entretenimiento, como la realización de espectáculos y audiovisuales con Atresmedia, animaciones 3D, juegos y entornos interactivos; iluminación, captación y tratamiento de imagen o sonido para audiovisuales y espectáculo[31]; y Secuoya Content Group, grupo audiovisual independiente líder en la creación, producción y distribución de contenidos audiovisuales. Además de esta última productora, cabe señalar la presencia de otras como Telefónica Studios, Mediaset España, y Atresmedia, así como de productoras independientes y plataformas como Netflix y Amazon Prime Video.

Festivales de cine

Madrid acoge 66 festivales de cine, una cifra que subraya la posición destacada de la ciudad como lugar estratégico en la difusión y proyección de obras audiovisuales, y que ejemplifica la diversidad y riqueza del cine nacional e internacional[32] con muestras que van desde la animación, al cine LGTBI+, los derechos humanos y la visibilización de las mujeres en la industria[33].

Pantallas

Respecto al número de pantallas, a 1 de abril de 2024, el número de locales de exhibición de cine en España era de 752, con 3.560 pantallas/salas. Las comunidades con mayor número de salas son Andalucía (625), Cataluña (572) y Madrid (544). Las tres comunidades aglutinan, en conjunto, prácticamente la mitad de las existentes en España.[34]

En el ratio de pantallas por millón de habitantes, Madrid con 79,3 pantallas está lejos del líder, La Rioja, con 114,7 pantallas[35]. Se facilita, a continuación, tabla detallada:

[31] The Core School
[32] La ficción audiovisual en la Comunidad de Madrid: lugares de rodaje y desarrollo del turismo cinematográfico (FICMATUR)
[33] Septima Ars
[34] AIMC. 26ª Edición del Censo de Salas de Cine
[35] Ídem

Número de pantallas por comunidades[36]

	Total pantallas	% pantallas 3D	Pantallas por millón hab.
Andalucía	625	20.5	72.9
Aragón	89	32.6	66.4
Asturias	69	29.0	68.6
Baleares	80	21.3	66.8
Canarias	137	35.8	62.2
Cantabria	42	26.2	71.4
Castilla y león	173	35.3	72.7
Castilla-la mancha	143	18.2	68.8
Cataluña	572	23.3	72.3
Comunidad valenciana	418	21.3	80.2
Extremadura	64	28.1	60.8
Galicia	175	29.1	64.9
Madrid	544	31.3	79.3
Murcia	124	16.1	79.9
Navarra	61	16.4	90.8
País vasco	199	32.2	89.7
Rioja	37	24.3	114.7
Ceuta y melilla	8	25.0	47.5
Total	**3560**	**25.5**	**74.1**

Fiesta del cine

El impacto de la campaña de fomento de la asistencia a salas de cine como un hábito social y cultural, iniciativa organizada por la asociación de distribuidores FEDICINE, la asociación de exhibidores FECE y el Ministerio de Cultura – ICAA, ha atraído desde su primera edición en 2009 a más de 30 millones de espectadores. En las dos ediciones de 2024, junio y noviembre, hubo 2.247.008 espectadores, y Madrid fue la provincia con mayor participación. [37]

[36] Ídem
[37] Federación de Cines de España (FECE). Dossier de datos, 2024.

Taquilla por comunidades en 2024, y en ambas ediciones de la Fiesta del Cine[38]

	PANTALLAS	RECAUDACIÓN	VARIACIÓN vs 2023	ESPECTADORES	VARIACIÓN vs 2023	FIESTA DEL CINE ESPECTADORES	VARIACIÓN vs 2023
Andalucía	625	65.325.546 €	-6,91%	10.626.659	-8,49%	296.261	3,01%
Aragón	89	9.525.434 €	1,52%	1.567.715	-3,21%	54.142	19,81%
Asturias	69	7.795.225 €	2,70%	1.184.535	-0,84%	41.115	4,38%
Cantabria	42	5.121.693 €	-4,15%	833.645	-2,94%	17.613	3,93%
Castila y león	173	17.562.758 €	-2,70%	2.898.141	-3,68%	96.629	4,77%
Castilla-la mancha	143	10.542.328 €	-7,27%	1.729.422	-7,76%	54.433	-4,14%
Cataluña	572	95.121.102 €	-0,34%	13.211.635	-4,12%	468.833	3,33%
Ceuta y melilla	8	586.963 €	3,54%	96.166	0,59%	2.488	136,50%
Com. Valenciana	418	52.388.002 €	-9,56%	8.115.776	-11,15%	205.546	-17,12%
Extremadura	64	5.762.517 €	-4,59%	962.193	-7,42%	18.872	-81,47%
Galicia	175	19.175.857 €	-5,89%	2.890.318	-9,57%	90.137	-11,49%
Islas baleares	80	11.631.757 €	-4,55%	1.805.137	-6,30%	40.318	26,51%
Islas canarias	137	18.555.200 €	-2,51%	2.845.282	-6,28%	88.027	18,95%
La rioja	37	2.874.721 €	11,87%	470.081	2,36%	10.240	20,94%
Madrid	544	111.273.389 €	0,88%	14.898.657	-2,33%	576.089	6,44%
Murcia	124	13.937.893 €	-6,69%	2.431.992	-5,95%	66.260	7,49%
Navarra	61	6.786.590 €	-6,14%	1.129.964	-8,18%	27.992	14,41%
País Vasco	199	23.266.964 €	-1,82%	3.406.048	-6,39%	94.513	10,73%

2.3. Turismo cultural

El turismo de la Comunidad de Madrid es uno de los grandes motores de sus industrias culturales. En 2023, la CAM recibió 14,5 millones de turistas[39], de ellos 7,84 millones internacionales.[40] Gastaron en su conjunto 16.675 millones de euros, lo que supuso un aumento del 24,2 % en comparación con el año previo a la pandemia.

De las cifras mencionadas, Madrid recibió 10,5 millones de turistas al año. El Ayuntamiento destinó el 35 % de los gastos públicos a actividades culturales de la ciudad. De hecho, en 2024 el Ayuntamiento de Madrid invirtió 500 millones de euros en la promoción de teatros y musicales, 100 millones más que en 2023.[41]

[38] Federación de Cines de España (FECE). Dossier de datos, 2024.
[39] Comunidad de Madrid
[40] Europa Press. *Madrid recibió 7,84 millones de turistas internacionales en 2023, con 13.366 millones de gasto, un 38,8% más*
[41] El Español

Una encuesta de Madrid Destino del año 2022 a agentes turísticos revelaba que el 88,4 % de quienes visitan Madrid lo hacen por su oferta cultural; el 38,8 % por el turismo musical (conciertos, espectáculos…) y el 8,3 % por el cinematográfico; una agenda que el 97,5 % de los encuestados valoraba como muy positiva o positiva[42]. Un año más tarde, ese grado de satisfacción de los turistas ascendía al 86 %, según los datos de Travel Trends Radar de Forward by Kleber Group[43], que afirmaba que el índice de satisfacción global de los visitantes de la capital española superaba en un 4,89 % la satisfacción media del país.

El índice de reputación *online* de la ciudad de Madrid también goza de una entusiasta valoración: según los datos recogidos por Shiji ReviewPro, el índice de reputación *online* de la ciudad fue del 85,4 % en 2023, 0,9 puntos más que en 2022, lo que situaba a la capital española como «la cuarta urbe europea mejor valorada por los turistas» [44] y el ranking de Euromonitor International, según el cual «Madrid es la tercera ciudad del mundo más atractiva para el turismo por detrás de París y Dubái». [45]

Los propios ciudadanos de la capital también estiman positivamente la oferta cultural. Según la Encuesta de Calidad de Vida y Satisfacción con los Servicios Públicos de la Ciudad de Madrid 2023, publicada por el Ayuntamiento de Madrid, el atributo mejor valorado con la calidad de vida en la ciudad de Madrid era el relacionado con la oferta cultural, ocio y diversión, con un 8 sobre 10.[46]

2.4. Artes escénicas

El Anuario SGAE 2024 indicaba que en 2023 se realizaron en España un total de 44.742 representaciones de artes escénicas (teatro, danza y género lírico), lo que supone un incremento del 3 % respecto al año anterior. Sin embargo, no se han alcanzado las 50.866 funciones registradas en 2019, representando una disminución del 12 %. Madrid y Cataluña vuelven a ser las comunidades que concentraron más ofertas.

[42] Madrid 2022 Tourism Report
[43] Forward
[44] Gran Hotel Turismo
[45] Gran Hotel Turismo
[46] Ayto. de Madrid. Encuesta de Calidad de Vida y Satisfacción con los Servicios Públicos de la Ciudad de Madrid (2023).

El **teatro** es la disciplina con más peso en las artes escénicas. En 2023 Madrid fue la comunidad que concentró mayores cifras tanto en oferta como en asistencia, con 14.170 funciones (el 33,9 % del total) y 3,36 millones de espectadores (el 40,5 %), seguida a gran distancia de Cataluña, con 9.030 representaciones (el 21,6 %) y 1,4 millones de asistentes (16,9 %). En consecuencia, Madrid tuvo la mayor recaudación de teatro, 70,81 millones de euros, un 51 % del total nacional.

A ello contribuyó, en gran medida, el éxito de los **espectáculos musicales**, que han posicionado a Madrid como la cuarta ciudad del mundo en número de representaciones, solo detrás de Nueva York, Londres y Hamburgo[47]. El teatro musical es un referente y un pilar fundamental de la economía de la región. Según datos de la Asociación de Productores y Teatros de Madrid (APTM) «en 2023, cuatro millones de espectadores asistieron a musicales en la capital, generando un impacto económico significativo en sectores como la hostelería, el comercio y el transporte».
La Gran Vía concentra el mayor número de producciones de gran formato, lo que ha propiciado que se conozca a esta arteria como el «Broadway español». Por poner un ejemplo, el espectáculo *El Rey León*, lleva en cartelera desde 2011 y recibe más de 10.000 espectadores semanales, el 80 % de fuera de la Comunidad de Madrid.[48] A ese auge también han contribuido producciones de pequeño y mediano formato con elencos reducidos y propuestas innovadoras que han logrado conquistar al público.

En **danza**, Madrid lidera de nuevo al resto de comunidades autónomas. En términos absolutos, la danza representa el 4,4 % de la oferta, el 7,2 % de los espectadores y el 4,6 % de la recaudación. Este último porcentaje es el más pequeño de las tres disciplinas. De las 1.973 representaciones de danza que hubo en España, Madrid concentró 513, el 26 % del total de España y Cataluña, la siguió en segundo lugar, con 414 (21 % del total). Sin embargo, Cataluña tuvo mayor número de espectadores, 127.672 (19,1 % del total), frente a los 127.526 espectadores (19 %) que acudieron a las salas madrileñas.

Por último, hubo 950 funciones de **género lírico** en España en 2023, tanto de ópera como zarzuela (el 2,1 % de toda la oferta de artes escénicas). Madrid ofreció el mayor número de representaciones 332, un 34,9 %. Cataluña, con 221 funciones (23,3 %) fue, nuevamente,

[47] Caminos del aire
[48] El Español

primera en número de asistentes, 109.907 (el 27,9 %).

2.5. Industria musical

La CAM ha demostrado una notable resiliencia en sus industrias culturales tras la pandemia, implementando estrategias y proyectos que han revitalizado el sector, fomentado la innovación y atraído tanto a turistas como a profesionales de diversas disciplinas culturales.[49] Las cifras demuestran que aún no se han recuperado las cifras anteriores a la pandemia en ninguna Comunidad Autónoma, pero sí que existe una curva ascendente común donde sobresale Madrid, tanto en la organización de conciertos, como de festivales. Por número de espectadores, nuestra Comunidad lideró tanto en música clásica (congregando al 20,7 % del total estatal), como en música popular (19,2 % del total).

Música clásica

Madrid cuenta con una sólida tradición en la música clásica, representada por instituciones como el Teatro Real, el Auditorio Nacional de Música (sede principal de la Orquesta Nacional de España y la Orquesta Sinfónica de Madrid), el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid o la Escuela Superior de Música Reina Sofía.
Entre los festivales cabe reseñar que Madrid es sede de ciclos de conciertos que celebran la música clásica en todas sus formas, como el Festival de Arte Sacro de la Comunidad de Madrid o los ciclos de conciertos de la Fundación Juan March.

En 2023, los ingresos en taquilla de música clásica en España ascendieron a 36,93 millones de euros, un incremento del 22,8 % respecto a 2022, pero todavía un 22,7 % por detrás de los 47,7 millones de euros de ingresos de 2019. Madrid concentró el 29,8 %, ya que recaudó 11,01 millones de euros. Cataluña, por su parte, concentró el 23,3 % del total, 8,62 millones de euros.

Si analizamos los cuatro géneros de música clásica, tomando las cifras anteriores como totales, los porcentajes más altos de conciertos y asistencia de música clásica fueron recogidos por la **música de cámara y solistas**, el 50,9 % y el 40,5 %, respectivamente, además de concentrar el 35,9 % de la recaudación total. De los 7.630 conciertos que hubo en España, los 1.395 de

[49] El País. *Miami lo confirmó: Madrid, capital europea de la música latina*

Madrid la convirtieron en la comunidad líder (el 18,3 % del total), y en asistentes (336.002, el 22,1 %), pero fue segunda en ingresos en taquilla: 4,28 millones de euros (el 32,3 %) frente a Cataluña, que recaudó 4,71 millones de euros (el 35,5 %).

En segundo lugar, la **música sinfónica** aglutinó un 18,2 % en los conciertos, 35,3 % en la asistencia y 58,6 % en la recaudación. En este caso, Madrid superó a las otras regiones: 433 conciertos (15,9 %), 368.326 espectadores (27,8 %) y una recaudación de 6,26 millones de euros (29 %).

No hay datos regionales en lo que respecta a las dos siguientes categorías: **música de bandas y rondallas** y **música coral**.
De la primera, hubo en España 2.795 conciertos, el 18,7 % del total de música clásica. A ellos asistieron 577.806 espectadores (15,4 %), y se recaudaron 734.932 euros, el 2 % del total.
La **música coral**, en último lugar, aglutinó el 12,2 % de la oferta, el 8,9 % de los espectadores y el 3,6 % de la recaudación de la música clásica en España. En términos absolutos, esto se tradujo en 1.833 conciertos, 333.517 espectadores y 1,31 millones de euros recaudados.

2.6. Festivales y música en vivo[50]

Afirma la Comunicadora cultural Teresa Vallbona, en el *Anuario de la Música en vivo 2024,* que «2023 será recordado como el año de la consolidación tras un 2022 con una oferta disparada y cifras récord de asistentes, de festivales llenos, giras agotadas a los pocos minutos de poner las entradas a la venta, de euforia desmedida por el consumo de música en vivo, y con un público ansioso por volver a vivir y compartir la experiencia del directo en todos sus formatos», entusiasmo que corrobora Ticket-master al afirmar que «el sector de la música en directo ha superado el nivel de transacciones realizadas antes de la pandemia, ya que en 2023 la venta de entradas ha aumentado un 48 % respecto al año anterior».
La industria musical en Madrid está profundamente arraigada en la ciudad, y es un sector con una enorme influencia tanto a nivel nacional como internacional, buena prueba de ello es que en 2023 el Movistar Arena, ubicado en pleno centro de la capital, se ha coronado como el cuarto recinto que más entradas ha vendido en el mundo, con 1.2 millones, por detrás del Madison Square Garden de Nueva York, el Movistar Arena de Buenos Aires y el O2 de Londres.

[50] *Anuario de la Música en vivo (*2024).

Respecto al número de festivales musicales, según los datos del Ministerio de Cultura, en España se celebraron 872 durante el año 2023. Las comunidades autónomas con más festivales fueron:

- Cataluña (166)
- Andalucía (114)
- Madrid (101)
- Comunidad Valenciana (95)
- Castilla y León (76)

Por facturación, Barcelona se destaca como líder de la clasificación con una facturación de 132.529.397 €, seguida de cerca por Madrid, con 94.555.621 €, a pesar de que en 2023 registró una disminución del 8,69 % respecto a 2022.

2.7. Industria de la moda[51]

La industria de la moda impulsa el crecimiento y la identidad de España, con un notable peso en el empleo y las exportaciones del país: 3,7 % y 8,2 % respectivamente.
A este respecto, en el último año, la aportación de este negocio al conjunto del Producto Interior Bruto (PIB) español en términos de valor añadido bruto se situó en el 2,9 %, registrando un crecimiento de una décima respecto a 2022, y medio punto en relación a 2020, cuando la pandemia socavó este cociente. Por tercer año consecutivo, la moda eleva su peso relativo en la economía española. La subida se produce, además, a pesar del fuerte crecimiento de la renta nacional del país en 2023.

En la clasificación de comunidades autónomas que más aportaron a esta industria, la Comunidad Valenciana, Cataluña, Andalucía y Galicia se mantuvieron como las cuatro líderes en términos de empleo y número de empresas, seguidas de Castilla-La Mancha y la Comunidad de Madrid.

[51] Informe Económico de la Moda en España 2024

Territorios que concentran la actividad del sector textil en España

	Trabajadores	Facturación MM €	Empresas
Comunidad valenciana	37.406	4.576,00 €	3.939
Cataluña	30.184	5.080,00 €	3.716
Andalucía	8.648	4.540,00 €	2.429
Galicia	8.479	2.067,00 €	952
Castilla-la mancha	7.735	836,00 €	1.063
Comunidad de Madrid	7.010	910,00 €	1.679

Sectores

De las 1.679 empresas en la CAM en 2023, 1.085 (el 6 %) pertenecen al sector de la confección. En segundo lugar se encuentra la industria textil (479 empresas, el 28% de la región), y en última posición, la industria del cuero y el calzado, que ocupa a 955 trabajadores.

Cuota de ventas

La cuota de ventas de moda de las tres autonomías más pobladas, Madrid, Cataluña y Andalucía, sumó el 48 %, dos décimas más que el año anterior.

Madrid fue la Comunidad Autónoma que más facturó en comercio textil de España, con 17,4 millones de euros, seguida de Cataluña con 16,3 y Andalucía con 15,1 millones. Juntas sumaron una cuota de mercado del 48,8 %.

Ferias e iniciativas

Madrid es conocida por ser la sede de la Mercedes-Benz Fashion Week Madrid (MBFWM), un evento que reúne a los diseñadores más importantes tanto de España como del mundo, y que marca las tendencias del sector a nivel internacional. En 2024, MBFWM cerró su edición número 60 con 44.897 visitantes y 50 millones de impactos en redes sociales, lo que la convirtió en la edición más viral, con más de 500 invitados influyentes en su *front row*.[52]

Asimismo, la iniciativa *Madrid es Moda*, impulsada por la Asociación Creadores de Moda de España con el apoyo del Ayuntamiento y enmarcada bajo el paraguas del programa municipal

[52] EsMadrid *Mercedes-Benz Fashion Week.*

Madrid Capital de Moda, es un proyecto que busca poner en valor y crear oportunidades de negocio para las marcas españolas de moda de autor en unión con los valores de la ciudad de Madrid. Una iniciativa que la Asociación Creadores de Moda de España (ACME) viene desarrollando de forma bianual desde septiembre de 2015, coincidiendo con cada edición de MBFWM.

2.8. Museos y colecciones museográficas

Según la Ley 16/1985, de 26 de junio de Patrimonio Histórico Español, «son Museos las instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación, conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural». Por el contrario, una Colección Museográfica es considerada como «el conjunto de bienes culturales que, sin reunir todos los requisitos para desarrollar las funciones propias de los Museos, se encuentra expuesto al público con criterio museográfico y horario establecido, cuenta con una relación básica de sus fondos y dispone de medidas de conservación y custodia».[53]

Madrid es, sin duda alguna, la ciudad del arte de España y una de las principales de Europa. Cuenta con museos, exposiciones y ferias de referencia mundial que atraen a millones de visitantes.
En 2022 el Directorio de Museos tenía registrados en España un total de 1.492 instituciones. El Atlas Nacional de España del Instituto Geográfico Nacional diferencia tres momentos en su dinámica evolutiva: entre 2002 y 2008, hay un aumento significativo del número de museos y, a partir de ese momento, se inicia una etapa, primero de estancamiento -alcanzando la cifra de 1.504 en 2016-, posteriormente de declive (2016-2018) y, finalmente, desde 2020, de tenue recuperación. El efecto de la crisis económica de 2008 contrasta con el de la COVID-19, ya que, mientras que la primera causa una reducción de la oferta, la segunda no tiene un efecto similar.[54]

Entre el año 2000 y 2022, el número de museos se incrementó en un 32,6 %; a destacar el refuerzo de la oferta de los de historia y antropología y los de artes, frente a la disminución de los incluidos en la categoría de otros o los especializados. Por municipios, lidera Madrid (con 76

[53] Ministerio de Cultura. Anuario de Estadísticas Culturales (2024).
[54] Instituto Geográfico Nacional. Atlas Nacional de España.

museos), Valencia (30), Barcelona (19), Toledo (17), Zaragoza (16); son los municipios que, en 2023, contaban con más de 15 museos. En conjunto, 854 municipios españoles (10,5 % del total) disponen de algún museo, y solo el 2,7 % dispone de más de uno. El elemento diferencial de los museos en el territorio se encuentra en la mayor o menor diversidad de su tipología. Así, en los municipios de mayor tamaño, la oferta de museos no solo es más numerosa, sino que es más plural. En cambio, la oferta se restringe y se vuelve mucho menos diversa en los municipios de menor tamaño, en los que priman los especializados o de historia y antropología. [55]

En 2024, las pinacotecas más visitadas fueron el Museo del Prado (3.457.057 visitantes, 177.285 más que en el recuento histórico de hace un año); el Museo Reina Sofía (1.537.105 visitas, un 9 % más), y el Thyssen-Bornemisza (951.821), el único que descendió un 9 % en número de visitas. Por otro lado, el Museo Arqueológico Nacional pasó de 508.544 visitas en 2023 a 627.334. Lo mismo ocurrió, aunque en menor medida, con el Museo del Romanticismo, al que entraron el pasado año 80.487 personas más, lo que supuso un total de 195.266 accesos. Otro éxito fue el de CaixaForum, con 947.642 visitantes. Gracias a su programación multidisciplinar, este centro cultural abarca todo tipo de experiencias: desde talleres educativos hasta festivales de poesía. Con los datos de 2024, se consolida como una gran alternativa a los museos tradicionales.[56]

Patrimonio Nacional también considera positivas las cifras del ejercicio anterior: los palacios, monasterios, museos y espacios verdes que gestiona recibieron en 2024 un total de 7.169.027 visitantes. Esta cifra supuso un récord histórico y un incremento de un 12,52 % con respecto a 2023, el año con más turistas hasta el momento. El mes con mayor afluencia de público fue diciembre, con 555.722 visitas en el conjunto de espacios.
Entre los palacios, monasterios y museos, que suman 4.003.704 visitantes, destaca el Palacio Real de Madrid (1.563.869), seguido de la Galería de las Colecciones Reales (648.209) y el Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial (435.543). La celebración del tricentenario del Real Sitio de la Granja, con visitas especiales al palacio y a los jardines y encendidos extraordinarios en la temporada de fuentes, ha atraído, en total, a 680.845 turistas.[57]

Además de los museos ubicados en la capital, la Comunidad de Madrid gestiona en otros

[55] Instituto Geográfico Nacional. Atlas Nacional de España.
[56] Madrid Secreto. *Dos de los museos más famosos de Madrid baten récord de visitas en 2024* (2025).
[57] Patrimonio Nacional bate su récord histórico de visitantes en 2024 (2025)

municipios, como el Museo Arqueológico y Paleontológico de Alcalá de Henares, el Museo Picasso-Colección Eugenio Arias de Buitrago del Lozoya y el Centro de Interpretación de Nuevo Baztán.[58]

El mercado del arte también está muy activo en Madrid, con medio centenar de galerías y centros de arte que promueven a artistas nacionales e internacionales y decenas de ferias, donde sobresalen Estampa, PHotoESPAÑA y ARCO.

De estas dos últimas, PHotoESPAÑA, Festival Internacional de Fotografía y Artes Visuales, que celebró en 2024 su 37ª edición, recibió un millón de visitantes en las 87 exposiciones que protagonizaron 293 autores, y más de 2.500 apariciones en medios de comunicación nacionales e internacionales (incluida prensa escrita online y offline, radio y televisión) , lo que la convirtió en una cita ineludible para el sector y el público general.[59]

La Feria Internacional de Arte Contemporáneo de España, ARCO, contó en su 44ª edición de 2024, con 205 galerías de 36 países, 400 coleccionistas internacionales y 200 profesionales invitados de 40 países y cerca de 100.000 visitantes. [60]

2.9. Videojuegos y eSports

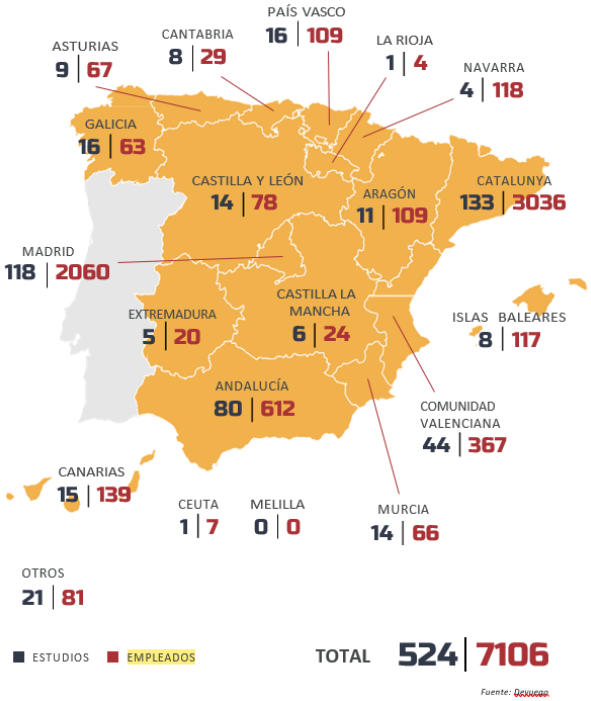
La industria de los videojuegos y los deportes electrónicos (eSports) mantiene una dinámica de consolidación económica y creación de empleo. España se situó en el decimotercer puesto en número de jugadores en 2022 con 31,7 millones, pero ascendió a la 10.ª posición en volumen de negocio con 2.300 millones de dólares, lo que supone un incremento respecto a la facturación de años anteriores.

España es el país que presenta el tercer índice más alto de crecimiento (de un 13,1 %) detrás de China (15,2 %) y Estados Unidos (14,3 %). En la segmentación de los datos consultados, y en línea con el informe anterior, España mantiene posiciones modestas en la mayor parte de segmentos de este mercado (venta de videojuegos físicos, juego online, etc.) pero mantiene una alta posición en ingresos medios por usuario en el segmento de *Games Live Streaming*, donde mantiene su posición de liderazgo.[61]

[58] Comunidad de Madrid *Nuestros museos en lectura fácil*
[59] PHotoESPAÑA (2024) 2024 en cifras
[60] Europa Press (2024), *ARCOmadrid cierra su edición 2024 manteniendo las cifras de visitantes en casi 100.000 asistentes*
[61] Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública (2024), 2º informe del sector audiovisual 2024

En 2023, el número de estudios de desarrollo de videojuegos en España aumentó de 432 a 524, y el número de empleados era de 7.106. Cataluña, con 133 estudios y 3.036 profesionales, lideraba frente a la CAM, con 118 estudios y 2.060 empleados.[62]

Estudios de desarrollo en España en 2023[63]



En este contexto, la Comunidad de Madrid tiene un peso fundamental: en 2022, el Ayuntamiento recibió ocho millones de euros de los fondos *Next Generation* para desarrollar el Campus del Videojuego *Madrid in Game*. Con una inversión prevista de 25 millones de euros en tres años, esta instalación tiene por objetivo convertir a Madrid en el epicentro de la industria del videojuego en Europa, ofreciendo un espacio para 200 desarrolladores de videojuegos, capaz de albergar 20 estudios, y dedicado a la formación, diseño gráfico, e impresión 3D, showroom de AR, XR y VR.

Situado en la Casa de Campo, sus más de 3.000 m^2 están distribuidos en tres pabellones pensados para fomentar e impulsar diferentes iniciativas centradas en el desarrollo de nuevas ideas de gamificación y de la industria del videojuego: el Development Center, incubadora y aceleradora de nuevas ideas donde investigar, impulsar y ayudar a los profesionales del sector

[62] Asociación Española del Videojuego (AEVI) (mayo de 2024), *La industria del videojuego en España 2023*.
[63] Asociación Española del Videojuego (AEVI) (mayo de 2024), *La industria del videojuego en España 2023*.

del videojuego; el Experience Center, un espacio innovador abierto al público en el que vivir y experimentar gracias al videojuego y donde se organizan diferentes exposiciones, talleres, conferencias y eventos destinados a impulsar la industria del videojuego a todos los niveles; y el eSports Center, un centro de alto rendimiento a disposición de todo competidor de videojuegos de Madrid, que ha sido sede de las *eSports Series Madrid*, las pioneras competiciones municipales de Clash Royale y Fortnite organizadas por *Madrid in Game*.[64]

Con relación a los **eSports**, los datos de la Asociación Española del Videojuego (AEVI) recopilados en *La guía de los eSports* (2022) revelan que, en 2020, alcanzaron una audiencia mundial de 435,9 millones de personas, un aumento del 10 % en comparación con 2019. En España, el nivel de penetración de los eSports alcanza el 49 % si se suman consumidores ocasionales, habituales e incondicionales.[65] Esto posiciona a España como el tercer país con mayor penetración en el ámbito de los eSports a nivel europeo. En el ámbito laboral, en 2021 se encontraban empleadas 820 personas en el sector de los eSports en España, de las cuales 577 son profesionales y 240 son jugadoras y jugadores profesionales. En 2023, los eSports generaron en España 40 millones de euros en 2023. [66]

La ciudad de Madrid aspira a convertirse en el epicentro nacional de la celebración de eventos en torno a la industria del videojuego tras la celebración de campeonatos mundiales como Valorant Masters o Call of Duty League, ligas en las que han participado más de 25.000 jugadores desde su puesta en marcha en 2023.[67] En abril de 2025 se disputarán en la capital dos jornadas de la fase regular del *split* de primavera de la League of Legends EMEA Championship[68]; cuatro meses después, la ciudad acogerá la celebración de la Final Four de la Superliga de League of Legends, el mayor evento de eSports de España. Estará organizado por la Liga de Videojuegos Profesional y contará con Madrid in Game, como socio institucional.[69]

En noviembre de 2024 se inauguró en el centro de la capital OXO Museo del Videojuego, tras la apertura un año antes del centro homónimo en Málaga. El madrileño es un espacio interactivo de más de 1.600 m^2 que ofrece exposiciones permanentes, temporales y eventos en su objetivo

[64] Madrid In Game
[65] Asociación Española del Videojuego (AEVI), diciembre de 2022. *La guía de los eSports*
[66] Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública. 2º informe del sector audiovisual 2024
[67] Madrid Diario. *Vuelven las ligas municipales de eSports, en las que han participado ya 25.000 jugadores*
[68] eSports Bureau. *La mejor liga de esports de Europa 'viaja' a Madrid: GIANTX será uno de los protagonistas*
[69] EsMadrid. *Final Four Superliga de League of Legends*

de «trabajar en la conservación, preservación y restauración del legado histórico de los videojuegos».[70]

[70] OXO Museo del Videojuego Madrid

3. Apoyo institucional y marcos regulatorios

3.1. Introducción: la cultura es un asunto de todos

En 2005, la Conferencia General de la UNESCO adopta la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. Por primera vez un tratado internacional toma en cuenta los procesos y efectos de la globalización y reconoce la doble naturaleza de los bienes y servicios culturales. Entre sus objetivos, figura favorecer la emergencia de sectores culturales dinámicos en los países en desarrollo por medio del fortalecimiento de las industrias culturales.

Asimismo, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea[71] expresa en su Preámbulo cómo la UE contribuye a la preservación y al fomento de los valores comunes «dentro del respeto de la diversidad de culturas y tradiciones de los pueblos de Europa, así como de la identidad nacional de los Estados miembros y de la organización de sus poderes públicos en el plano nacional, regional y local; trata de fomentar un desarrollo equilibrado y sostenible y garantiza la libre circulación de personas, bienes, servicios y capitales, así como la libertad de establecimiento». En su articulado, también otorga y reconoce a los ciudadanos derechos en relación con la cultura. Concretamente, el art. 22 establece textualmente que «la Unión respeta la diversidad cultural, religiosa y lingüística» y en relación con los derechos de las personas mayores, se expresa textualmente en el artículo 25 que «la Unión reconoce y respeta el derecho de las personas mayores a llevar una vida digna e independiente y a participar en la vida social y cultural».

La directora de la División de Expresiones Culturales e Industrias Culturales de la UNESCO, Galia Saouma-Forero**,** afirmó en septiembre de 2010: «Una de las principales preocupaciones actuales de los responsables del sector cultural y creativo consiste en la adecuada gestión de las inmensas oportunidades de enriquecimiento cultural que ofrece la globalización y, al mismo tiempo, de los desafíos que esta genera en términos de capacidad creativa, acceso y diversidad. Por ello, las políticas del siglo XXI estarán marcadas por la búsqueda de medidas tanto de promoción como de protección de la diversidad de las expresiones culturales, en un delicado

[71] Publicada en el Diario Oficial de la Unión Europea (18/12/2000).

equilibrio entre los imperativos de la cultura y los intereses de la economía»[72].

Precisamente, ese equilibrio que cita Saouma-Forero da razón de ser o viene a legitimar el apoyo institucional y los marcos regulatorios en materia cultural. La Unión Europea, el Estado, las administraciones en general a todos los niveles y/o el sector público en sentido amplio no pueden permanecer ajenos al devenir de la cultura. Bruzón Delgado afirmó que la cultura «ofrece opciones para consolidar espacios de paz y fortalecer el tejido social que permita crear condiciones de equidad y desarrollo. Sin embargo, no siempre las políticas culturales cobran la importancia que se merecen, ni a nivel nacional ni en el plano territorial»[73]. De ahí que los mecanismos de coordinación y cooperación resulten indispensables.

Todas estas definiciones parecen diluirse o, al menos, como ya se ha comentado, quedarse incompletas en el mundo actual en el que vivimos. La globalización parece en muchos aspectos haberle quitado masa corporal, trascendencia a ciertos ámbitos y sectores de la vida y, por supuesto, la cultura se ve sino desplazada, al menos tensionada en esta sociedad. El mundo, tal como expresa el filósofo e historiador británico Toynbee, «se ha convertido en una única gran sociedad»[74] y la civilización solo «crece y prospera cuando su respuesta a un desafío no solo tiene éxito, sino que estimula una nueva serie de desafíos; una civilización decae como resultado de su impotencia para enfrentarse a los desafíos que se le presentan»[75]. Ciertamente, la globalización es un reto al que tiene que enfrentarse la cultura en el presente y en los próximos tiempos.

En este contexto, es fácil que surjan herramientas que pretendan realizar investigación económica aplicada en el campo de la cultura, que es una disciplina relativamente joven, como expresan, entre otros, Fernández León[76], y que surjan, en consecuencia, nuevas expresiones de cultura y de su forma de expresión[77]. Por de pronto, la aportación de particulares, empresas

[72] Políticas para la creatividad Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas
[73] Fernández León, J. (2019), *Visiones distintas acerca del valor de la cultura: explorando las partes malditas*, Cuadernos Económicos ICE, núm. 98, pp. 205-234.
[73] Toynbee, Arnold Joseph (1970), *Estudio de la Historia*. 1ª ed., p. 34. Madrid: Alianza Editorial.
[74] Toynbee, Arnold Joseph (1970), *Estudio de la Historia*. 1ª ed., p. 34. Madrid: Alianza Editorial.
[75] Ídem
[76] Fernández León, J. (2019), *Visiones distintas acerca del valor de la cultura: explorando las partes malditas*, Cuadernos Económicos ICE, núm. 98, pp. 205-234
[77] Las plataformas de *streaming* han revolucionado el consumo de contenido audiovisual y musical protegido por derechos de autor y derechos conexos, creando nuevos entornos de difusión de las creaciones culturales que exigen una adaptación constante de la legislación y de las herramientas al servicio de la protección de los mencionados derechos y de la promoción del sector basado en los mismos. En este sentido, a nivel mundial en el año 2024 los servicios de *streaming* ampliaron su cuota en el mercado mundial de la música en un 10,4 % interanual, y ahora representan el 67, % de los flujos mundiales de ingresos musicales. La IA es un motor clave de este cambio, ya que mejora la creación, distribución y

y sector privado en general en favor de la cultura se han visto más que afectadas en los últimos tiempos consecuencia de las crisis de las últimas décadas. Como muestran algunos análisis a nivel mundial la cultura del no-pago en la cultura es una distorsión que no debe mantenerse prologada en el tiempo y que produce, obviamente, la no valoración de la cultura y, en todo caso, financiación privada no debiera emplearse solo a los efectos de compensar el repliegue de lo público.

La transformación digital está yendo mucho más allá de implantar ciertas tecnologías. Es un proceso complejo y muy demandante que va a implicar cambios estructurales, por supuesto, a nivel organizativo. Instituciones, empresas y ciudadanos se enfrentan al desafío de adaptarse a un entorno social completamente distinto al de comienzos del siglo XXI.

La cultura se ve condicionada y, en los últimos tiempos, por qué no decirlo, sustentada por el ocio, la moda y por el voraz ritmo de la vida moderna, con especial énfasis en la inteligencia artificial. Ya lo expresó el escritor Ernesto Sábato: «en esta sociedad que exalta la superficialidad, la competencia y el éxito, también el arte está contaminado»[78] y, por ende, la cultura en general.

En definitiva, la cultura tiene un diálogo, no siempre armónico, con el contexto social en que se desarrolla. El arte y todas las expresiones creativas (visuales, literarias, musicales) van conformando un conjunto de derechos culturales ante los retos contemporáneos, «son de alguna manera una respuesta a las condiciones políticas, sociales y económicas. Una manifestación de ellos son los procesos socioeconómicos que empezaron a desbordar las fronteras de las economías nacionales**»**, según palabras del Director de la Fundación Alternativas, Diego López Garrido[79], en el Prólogo del recientemente publicado *Informe sobre el estado de la cultura en España 2024*.

Es evidente que, ante tales derechos culturales la administración no debe permanecer ajena y debe ir tejiendo un marco regulatorio estable que, a ser posible, trascienda legislaturas y que ofrezca un marco institucional dotado de seguridad jurídica que permita a los sujetos intervinientes en el sector cultural desarrollar todo su potencial. Los poderes públicos no deben apoyar la cultura como una suerte de dádiva o de favor, sino que deben promover la cultura y velar por garantizar los derechos culturales porque es un mandato constitucional, recogido en

consumo de contenidos. Genera guiones, películas, artículos de noticias, música, imágenes, pies de foto, animaciones y contenidos de realidad virtual, al tiempo que mejora los flujos de trabajo de posproducción y analiza los datos de los usuarios.

[78] Sábato, Ernesto (1998), *Antes del fin*, Editorial Seix Barral

[79] VV.AA. (2024) *Informe sobre el estado de la cultura en España 2024. Los derechos culturales ante los retos contemporáneos*, Informe nº 12, p. 3. Fundación Alternativas.

la Constitución Española de 1978 (en lo sucesivo, CE 1978) que les compete a todos. En este sentido, el art. 20 de la CE 1978 expresa en su aptdo. primero:

«Se reconocen y protegen los derechos:

a) A expresar y difundir libremente los pensamientos, ideas y opiniones mediante la palabra, el escrito o cualquier otro medio de reproducción.

b) A la producción y creación literaria, artística, científica y técnica».

Y en el aptdo. 2) del meritado artículo se proscribe la censura en los siguientes términos:

«2. El ejercicio de estos derechos no puede restringirse mediante ningún tipo de censura previa».

El derecho a la producción y creación literaria, artística, científica y técnica, reconocido y protegido en el apartado b) del art. 20 CE., tal como expresa Núñez Martínez «no es sino una concreción del derecho (también reconocido y protegido en el apartado a) del mismo) a expresar y difundir libremente pensamientos, ideas y opiniones. El mencionado derecho, así como el derecho a la libertad de expresión, que supone tanto el derecho a comunicar como el derecho a recibir informaciones o ideas de toda índole por cualquier procedimiento, se hallan sujetos a las limitaciones establecidas en el art. 20.4 de la C.E. 1978»[80]**.** El artículo 20 forma parte de los Derechos Fundamentales, y por ello goza de la máxima protección y garantía.

Son pocas las alusiones que hace la CE 1978, pero forman parte de la base troncal del ordenamiento jurídico español en esta materia y ponen de manifiesto precisamente la fundamentación jurídica para que los poderes públicos puedan intervenir en materia cultural. En este sentido, los artículos 44 y 46 de la CE 1978 son la base sobre la que se vertebra toda acción pública en materia de cultura. Ambos están recogidos en el Título I de la CE 1978 que lleva por rúbrica «De los derechos y deberes fundamentales», concretamente en su Capítulo III denominado «De los principios rectores de la política social y económica». A continuación, por su importancia se recogen expresamente los artículos 44 y 46 en lo relativo al papel activo que deben tener los poderes públicos en materia cultural:

Artículo 44

1. Los poderes públicos promoverán y tutelarán el acceso a la cultura, a la que todos tienen derecho.

2. Los poderes públicos promoverán la ciencia y la investigación científica y técnica en beneficio

[80] Núñez Martínez, M., (2008), *El Tribunal Constitucional y las libertades del artículo 20 de la Constitución Española*, Nº. 3, 2008, pp. 289-317, RDUNED. Revista de derecho UNED.

del interés general. [. . .]

Artículo 46

Los poderes públicos garantizarán la conservación y promoverán el enriquecimiento del patrimonio histórico, cultural y artístico de los pueblos de España y de los bienes que lo integran, cualquiera que sea su régimen jurídico y su titularidad. La ley penal sancionará los atentados contra este patrimonio.

La Constitución reconoce, de este modo, como expresa Roca Trías, «el acceso a la cultura como un derecho fundamental de nueva generación, imponiendo a los poderes públicos la obligación de promover el acceso a la cultura y tutelarlo, de modo que se asegure que los ciudadanos pueden acceder a ella»[81].

Para que un Estado sea un «Estado democrático y de Derecho», citando nuestra CE 1978, este ha de ser también un «Estado de cultura» en el sentido de abordar la cultura como una de sus políticas públicas.

Según el notario y político José Luis Álvarez Álvarez, «a esta sociedad de cultura tiene que corresponder una nueva concepción del Estado: el Estado de la cultura, cuyo papel no consiste en dirigir, controlar o crear la cultura, sino en mejorar los niveles de educación, garantizar el acceso de todos a la cultura y a la libertad de creación cultural, conservar el patrimonio cultural y natural, fomentar y promover el interés y gusto por todas las actividades del espíritu, extendiendo el grado de conocimiento de todas las personas en los campos de la cultura, el arte y la ciencia»[82].

La regulación, por tanto, se enfrenta a un reto enorme para dar respuesta a ese «Estado de cultura» y, en definitiva, intentar regularla sin olvidar, por supuesto, a la industria cultural, en la medida en que se trata, como expresa Jorge Fernández León de «un sector en el que conviven estructuras organizativas multinacionales globales instaladas fuera de Europa y microempresas e iniciativas que dejan a la esfera cultural, con su compleja convivencia entre sus aspectos comerciales y sus intereses públicos, inerme ante los instrumentos de regulación habituales»[83].

La Unión Europea ha tomado buena cuenta de lo que proclama la Declaración Universal de los

[81] Roca Trías, E., (2020), *Cultura y Constitución en tiempos de crisis*, publicado en el diario El País el 3 de mayo de 2020.
[82] Álvarez Álvarez, J.L., (1992), *Sociedad, Estado y Patrimonio Cultural*, Madrid.
[83] Fernández León, J., (2024), Capítulo 1. El estado de la cultura como bien público esencial, VV.AA. *Informe sobre el estado de la cultura en España 2024*. *Los derechos culturales ante los retos contemporáneos*, Informe nº 12, 2024, p. 25., Fundación Alternativas.

Derechos Humanos[84], concretamente sus artículos 22 y 27 dan un papel prominente, por una lado, a los Estados para satisfacer los derechos económicos, sociales y culturales de todas las personas por considerarlos indispensables a la dignidad y al libre desarrollo de su personalidad y, por otro lado, a los individuos como personas, a las que se les reconoce que «tiene(-n) derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten».

Artículo 22

Toda persona, como miembro de la sociedad, tiene derecho a la seguridad social, y a obtener, mediante el esfuerzo nacional y la cooperación internacional, habida cuenta de la organización y los recursos de cada Estado, la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de su personalidad.

Artículo 27

1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.

A nivel comunitario, los ministros de Cultura de la UE firmaron en el año 2023, en España, la Declaración de Cáceres[85] por la que se estableció el «compromiso para que la cultura sea considerada bien público esencial y un bien público mundial al más alto nivel político». Declaración más que oportuna por lo ya comentado anteriormente que debe hacer que las administraciones en general preserven y difundan la cultura, tal como expresa la UE como «una fuerza motriz» y «un factor de identidad, de confianza y de cohesión social para los ciudadanos y los territorios».

En el marco global no se puede ignorar el más que loable papel que desempeña la UNESCO con la divulgación de políticas y medidas que apoyan la creación, producción y distribución de actividades, bienes y servicios culturales diversos, así como el acceso a los mismos, y fortalecen sistemas de gobernanza de la cultura informados, transparentes y participativos, pero lleva tiempo expresando su preocupación ante lo que clasifica como «regulaciones insuficientes o inadecuadas y las carencias de competencias en el entorno digital»[86] que indudablemente a

[84] Adoptada y proclamada por la Asamblea General en su resolución 217 A (III), de 10 de diciembre de 1948.
[85] Ciudad Patrimonio de la Humanidad
[86] UNESCO (2022), *Informe Mundial del año 2022 Re |pensar las políticas para la creatividad. Plantear la cultura como un bien público global.*

nivel social propician y aumentan la desigualdad. España, por cierto, ha acogido en el invierno de 2024 el foro de la Unesco que redactará el primer informe mundial de la cultura[87].

3.2. Regulación de las industrias culturales

En el caso del sector cultural, la creciente importancia de las tecnologías digitales exige una revisión constante de la legislación sobre derechos de propiedad intelectual. Las normas de la UE en este ámbito deben reflejar el panorama digital cambiante a fin de garantizar la protección de los derechos de los artistas y las organizaciones, y un amplio acceso a la cultura en el futuro. La propia Unión Europea reconoce que las industrias culturales y creativas funcionan en un entorno empresarial complejo en el que intervienen tanto las normas generales en materia de empresa como cuestiones de derechos de propiedad intelectual y tributación, entre otras. Por tanto, las políticas y la legislación que rigen estos ámbitos (es decir, el marco normativo) debieran facilitar la creación artística y permitir las actividades empresariales, al tiempo que se promueve y preserva la diversidad cultural.

El Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, España Puede (en lo sucesivo o alternativamente por sus siglas PRTR), es el instrumento fundamental para el desarrollo de los fondos europeos de recuperación Next Generation EU y supone el impulso más importante de la reciente historia económica de España.

El PRTR se orienta a lograr un crecimiento sostenible e inclusivo mediante una estrategia consistente y coordinada, desde el punto de vista temporal y también en relación con el conjunto de instrumentos de política económica nacionales y comunitarios. El Plan de Recuperación incorpora una importante agenda de inversiones y reformas estructurales, que se interrelacionan y retroalimentan para lograr cuatro objetivos transversales[88]: avanzar hacia una España más verde, más digital, más cohesionada desde el punto de vista social y territorial, y más igualitaria. Estos cuatro ejes orientan las diez políticas palanca que determinan la evolución futura del país: desde la agenda urbana, la lucha contra la despoblación y el desarrollo de la agricultura hasta la modernización y refuerzo del sistema fiscal y de pensiones, pasando por la resiliencia de

[87] Por primera vez, distintos países del mundo se reúnen para crear un informe mundial sobre el estado de la cultura. España presidirá la primera de estas reuniones de la Consulta Regional de la Unesco, que llegarán a un total de cinco en diversos países. El escrito resultante irá a Mondiacult 2025. Cada cuatro años, este informe servirá para hacer una radiografía y seguimiento de las políticas culturales a nivel mundial.

[88] El primer eje refuerza la inversión pública y privada para reorientar el modelo productivo, impulsando la transición verde; El segundo eje, en línea con la estrategia digital europea y la Agenda España Digital 2025, fija la hoja de ruta para acelerar una transición digital humanista en España; El tercer eje promociona la cohesión social y territorial de España; El cuarto eje se centra en la igualdad de género.

infraestructuras y ecosistemas, la transición energética, la modernización de la Administración, del tejido industrial y de la pyme y la recuperación del turismo, la apuesta por la ciencia y el refuerzo del Sistema Nacional de Salud, el impulso de la educación y la formación profesional continua, el desarrollo de la nueva economía de los cuidados, las nuevas políticas públicas del mercado de trabajo o el impulso de la industria de la cultura y el deporte. A su vez, dentro de estas diez palancas, se recogen treinta componentes, que permiten articular los programas coherentes de inversiones y reformas del Plan.

En el objeto de este informe nos vamos a centrar en la *Palanca IX Impulso de la industria de la cultura y el deporte*, en los componentes 24, 25 y 26 que persiguen impulsar la industria de la cultura y el deporte. Concretamente, el *Componente 24* se ocupa de la *Revalorización de la industria cultural*; el *Componente 25* se ocupa de España *hub* audiovisual de Europa (Spain Audiovisual Hub) y el C*omponente 26*, se ocupa del Plan de fomento del sector del deporte.

3.3. Componente 24. Revalorización de la industria cultural

Retos y objetivos

La industria cultural tiene un valor indispensable para la sociedad y es generadora de riqueza y empleo. En España, la participación cultural de la población antes de la pandemia mostraba elevados niveles en ciertos indicadores culturales y la contribución de la cultura al PIB había venido creciendo desde 2013. Sin embargo, a pesar de estos datos, el sector adolece de una serie de características estructurales que le han impedido desarrollar todo su potencial y ha sido además un sector fuertemente golpeado por la pandemia. El Plan recoge reformas e inversiones orientadas a fortalecer la cadena de valor de las industrias culturales españolas mediante el refuerzo de sus capacidades y resiliencia, promoviendo tres ejes estratégicos: la competitividad, la dinamización y cohesión del territorio, y la digitalización y sostenibilidad de los grandes servicios culturales. Otros componentes incluyen también actuaciones en interés de la cultura, en particular el Componente 25, centrado específicamente en la industria audiovisual

- ✓ Inversión total estimada: 325 millones €

Reformas

C24.R1 Desarrollo Estatuto del Artista y Fomento de la inversión, el mecenazgo cultural y participación**.** Adecuación del marco normativo jurídico, fiscal y laboral del sector cultural para abordar ciertas particularidades del sector y fomentar la inversión privada en el sector cultural.

C24.R2 Refuerzo de los derechos de autor y derechos conexos. Incluye: (i) la culminación del procedimiento normativo para la aprobación de la Ley sobre los derechos de propiedad intelectual en el Mercado Único Digital europeo, (ii) la aprobación del nuevo Reglamento del Registro de la Propiedad Intelectual, para adaptar este órgano a la nueva realidad digital, (iii) la modificación del Reglamento de funcionamiento de la Sección Segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual, para facilitar la lucha contra las nuevas formas de vulneración de la propiedad intelectual en internet y (iv) la consecución de las actuaciones normativas necesarias para la creación y regulación de la Oficina Española de Derechos de Propiedad Intelectual.

Inversiones

C24.1 Refuerzo de la competitividad de las industrias culturales.

Conjunto de iniciativas para mejorar la competitividad del sector cultural, mejorar su resiliencia e impulsar su transición digital. En concreto, esta inversión incluye:

1. Un proyecto sobre competitividad y profesionalización de las industrias culturales y creativas con actuaciones para: (i) el refuerzo de las habilidades emprendedoras y financieras de los profesionales del sector cultural mediante un programa de becas, (ii) la formación especializada en oficios técnicos y gestión cultural para profesionales de las artes escénicas y musicales y (iii) el apoyo a aceleradoras culturales que maximice el desarrollo de proyectos culturales con alto potencial de crecimiento.
2. Un proyecto de apoyo a los proyectos de digitalización de los operadores de gestión de derechos de propiedad intelectual.
3. Un proyecto sobre vertebración e internacionalización del sector para: (i) el fomento y digitalización del sector del libro, (ii) el apoyo al sostenimiento estructural y la modernización y readecuación de las estructuras de gestión del sector de las artes escénicas y la música (apoyo en la modernización de equipamiento tecnológico, audiovisual, etc.), (iii) el apoyo a las empresas y profesionales para su participación en plataformas y mercados nacionales e internacionales, (iv) la movilidad internacional, (v) estudios de análisis de mercado y difusión que potencien la presencia de las producciones escénicas líricas y musicales, y (vi) el impulso a las galerías de arte para que puedan recuperar su presencia en las ferias internacionales.

C24.I2 Dinamización de la cultura a lo largo del territorio facilitando el acceso a la cultura, la sostenibilidad y la consolidación del sector a lo largo del territorio. Incluye:

1. Proyectos de ayudas para ampliar y diversificar la oferta cultural en áreas no urbanas

2. Medidas de modernización y gestión sostenible de las infraestructuras de las artes escénicas y musicales y el fomento de circuitos de difusión internacional
3. Medidas de conservación, restauración y puesta en valor del patrimonio cultural español
4. Dotación a las bibliotecas de libros digitales y en papel.

C24.I3 Digitalización e impulso de los grandes servicios culturales. Actuaciones orientadas a dotar de mayor eficiencia a la gestión sirviéndose de la digitalización y atraer talento para grandes servicios culturales (Museo Nacional del Prado, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Biblioteca Nacional de España). Incluye también un proyecto para la digitalización de fondos bibliográficos patrimoniales y otro para la digitalización, ampliación de la capacidad e interoperabilidad de sistemas de archivo, inventarios y registros del patrimonio histórico.

3.4. Componente 25. España Hub Audiovisual de Europa (Spain Audiovisual Hub)

Retos y objetivos

Este componente agrupa una serie de inversiones y reformas destinadas a dinamizar y fortalecer el sector audiovisual, mejorar el clima de inversión y consolidar a España como plataforma de inversión audiovisual a nivel mundial y país exportador de productos audiovisuales, desde una perspectiva amplia e integradora, que incluye los videojuegos y la creación digital, sirviéndose de la internacionalización, el fomento de la innovación y la mejora de la regulación. Con este componente, que se alinea a uno de los ejes de la agenda digital del Gobierno de España (España Digital 2025), y en particular, a su Plan de Impulso al Sector Audiovisual, se apoya la creación de empleo, sobre todo entre los jóvenes, a la industria turística, y se contribuye a reducir la brecha de género. Los principales retos se encuentran en el fortalecimiento de las capacidades económicas, tecnológicas y digitales del sector. De igual forma será necesario apoyar la expansión internacional. Un objetivo adicional es el fortalecimiento y la consolidación de la atracción de inversiones para continuar con el desarrollo del sector.

- ✓ Inversión total estimada: 200 millones €.

C25.R1 Reforma del marco regulatorio del sector audiovisual

Se articulará por medio de la nueva Ley General de Comunicación Audiovisual, que aumentará el nivel de protección de los menores, equilibrará las reglas aplicables a los prestadores del

servicio de comunicación audiovisual, promocionará la obra audiovisual europea, y mejorará la integración de las personas con discapacidad; y que incluirá la reforma de la Ley del Cine, para desarrollar el ámbito de actuación en un sentido actualizado y más amplio del audiovisual, y alinear mejor la regulación con los criterios europeos en materia de ayudas públicas.

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

Tiene como objetivo mejorar la competitividad, competencia y resiliencia del tejido empresarial y creativo del sector audiovisual, que pondrá en marcha diversos mecanismos para exportar el potencial del sector en un entorno global, y que impulsará la internacionalización del sector en mercados estratégicos.

3.5. La Inteligencia Artificial revoluciona las ICC

Es indiscutible que la revolución digital, y sus distintas y rápidas manifestaciones desde el metaverso a la inteligencia artificial, están influyendo, por supuesto, al arte en su modo de manifestarse y se está haciendo eco de tal revolución no solo los artistas, sino también a las industrias culturales.

A tal fenómeno no han podido permanecer ajenos lugares tan tradicionales y depositarios universales de la cultura, como puedan ser los museos[89] ni, en definitiva, las instituciones culturales. Las administraciones y el sector público, en general, deben sumarse a un proceso de evaluación continua para garantizar que el marco normativo del sector pueda adecuarse a sus fines, siempre garantizando la seguridad jurídica y el interés público.

Todo ello va a exigir, ya está exigiendo, una revisión constante de la legislación sobre derechos de propiedad intelectual. Las normas de la UE en este ámbito deben reflejar el panorama digital cambiante a fin de garantizar la protección de los derechos de los artistas y las organizaciones, y un amplio acceso a la cultura en el futuro. En este sentido, el Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas

89 Baste como ejemplo citar el Museo de Arte Metropolitano (Met). De la mano de Verizon, en agosto de 2023 puso en marcha “Réplica”, una experiencia basada en realidad aumentada que permite a los usuarios escanear obras de arte del museo y llevar elementos digitales de las obras al universo inmersivo de Roblox. El objetivo de la iniciativa, para la cual se ha creado una aplicación específica, es conectar a las personas con el arte en una nueva y relevante manera. Dentro de la aplicación, los visitantes pueden seguir pistas divertidas y accesibles que aparecen en el mapa digital y que conducen a varias obras dentro del museo. Después de escanear las obras de arte en la vida real, cada objeto se convierte en una réplica coleccionable y transferible a Roblox, donde aparecerán en el inventario del jugador para que sus avatares los usen como artículos o accesorios.

armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican los Reglamentos (CE) nº 300/2008, (UE) nº 167/2013, (UE) nº 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 y (UE) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, (UE) 2016/797 y (UE) 2020/1828 (Reglamento de Inteligencia Artificial) aprobado y publicado en el Diario Oficial de la Unión Europea (DOUE) el verano de 2024[90], en su Considerando cómo el uso de la IA puede proporcionar ventajas competitivas esenciales a las empresas y facilitar la obtención de resultados positivos desde el punto de vista social y medioambiental en distintos ámbitos, especialmente, entre otros como es en la cultura. Asimismo, en relación con el enfoque basado en el riesgo como la base de un conjunto proporcionado y eficaz de normas vinculantes, expresa en su Considerando 27) la importancia de las Directrices éticas para una IA fiable, de 2019[91], elaboradas por el Grupo independiente de expertos de alto nivel sobre IA creado por la Comisión.

Las Directrices éticas para una IA fiable, presentada por un Grupo de Expertos el 8 de abril de 2019, expresó la necesidad de una IA fiable desde una triple perspectiva:

1. Legal: que implicará respeto de todas las disposiciones legales y reglamentarias aplicables
2. Ética: respeto de los principios y valores éticos
3. Robustez: ambos desde una perspectiva técnica, teniendo en cuenta al mismo tiempo su entorno social

Los sistemas de IA conforme expresan las Directrices, asimismo, «no deberían provocar daños (o agravar los existentes), ni perjudicar de cualquier otro modo a los seres humanos» y para que sea fiable «es necesario, más allá de desarrollar un conjunto de normas, crear y mantener una cultura y una mentalidad éticas por medio del debate público, la educación y el aprendizaje práctico.»

Las Directrices llegan a plantearse como objetivos «crear una cultura de «IA fiable para Europa», en la que los beneficios de la IA lleguen a todos los ciudadanos de un modo que garantice el respeto de nuestros valores fundacionales: los derechos fundamentales, la democracia y el Estado de Derecho».

Las industrias culturales ni pueden ni deben permanecer ajenas a la disrupción de la IA. La Inteligencia Artificial, en palabras de Andrew Ng «es como la electricidad en el siglo XXI: está

[90] «DOUE» núm. 1689, de 12 de julio de 2024, páginas 1 a 144 (144 págs.)
[91] Disponible en *Directrices éticas para una IA fiable*

transformando todas las industrias, y la cultura no es una excepción»[92]. El uso de la inteligencia artificial está revolucionando la manera en la que se crea, gestiona, y distribuye la oferta cultural, afectando por igual a los agentes activos del sector y al público al que se dirige. Las cautelas y preocupaciones que se expresaban hace más de una década en relación con la implementación de la IA así como las esperanzas y temores respecto al futuro del empleo digno, conforme crece la presencia de la inteligencia artificial y la robótica en los entornos laborales cultural y comunicativo sigue latente. Asimismo, la idea del papel que está llamada a asumir la IA en el futuro en el sector de la cultura genera incertidumbre, pero desde luego parece evidente y fundamental abordar estos desafíos de manera ética y responsable para garantizar que la IA sea una herramienta al servicio de la creatividad y la diversidad cultural. Cabe concluir, en todo caso, que el debate sobre la ética de la IA, tal como expresa Degli-Esposti, «incluye tanto cuestiones de justicia de datos», sesgo algorítmico y activismo digital como temas de diseño de sistemas de IA que estén alineados con los valores de los humanos que los usen y preguntas filosóficas fundamentales sobre conceptos como los de autonomía y responsabilidad»[93].

En 2023 *Factoría de Industrias Creativas* señaló que el uso de la IA en la industria cultural ofrece retos y oportunidades para la industria cultural, y, por supuesto, aspectos negativos a saber:

- ✓ *Sesgos algorítmicos:* los algoritmos de IA están condicionados por los datos utilizados para su entrenamiento y a menudo contienen sesgos inherentes, como discriminación de género o racial, o sobredimensionamiento de preferencias y gustos que no tienen por qué ser mayoritarios en los consumidores culturales.
- ✓ *Cambios en las competencias de los profesionales del sector cultural:* la automatización impulsada por la IA supone un cambio en las competencias del sector cultural. Para el uso efectivo de esta nueva tecnología es necesario tanto el conocimiento del sector como adquirir nuevas habilidades en el uso de los llamados *prompts*, que no son más que el tipo y orden de las instrucciones que hay que suministrar a los algoritmos para obtener el resultado deseado. Algunas tareas que antes eran realizadas por profesionales, como la gestión de eventos o la creación de contenidos, pueden ser automatizadas, pero sigue siendo necesaria la visión estratégica y el conocimiento profundo del sector para su supervisión y que, en último término, su implementación sea positiva.
- ✓ *Privacidad y protección de datos:* El uso de IA implica la recopilación y análisis de grandes cantidades de datos personales. La protección de la privacidad y los datos de

[92] Ng, Andrew. (2027), *Artificial Intelligence and the End of Work*.
[93] Degli-Esposti, S. (2023), *La ética de la inteligencia artificial*, p 49. CSIC y CATARATA.

los usuarios es un desafío clave que debe estar regulado y controlado en un mundo en el que técnicamente es posible registrar casi cualquier actividad personal. Las organizaciones culturales deben garantizar que los datos sean utilizados de manera ética y respetando la privacidad de los individuos.

- ✓ *Pérdida de autenticidad:* Existe el riesgo de que el uso excesivo de la inteligencia artificial en la creación y distribución cultural pueda llevar a una homogeneización de la generación de obras culturales, reduciendo la originalidad y variedad de contenidos. Si las obras de arte o las producciones culturales se generan en su totalidad por algoritmos, podría disminuir la diversidad creativa y la singularidad de las expresiones culturales.[94]

La IA, en definitiva, se está posicionando como una herramienta poderosa que puede impulsar la innovación y transformar la forma en que se gestionan los proyectos culturales por las industrias culturales.

El fenómeno de la IA está creando más que agitación en las principales organizaciones europeas de la industria cultural y creativa. El 13 de marzo de 2024, los representantes de las industrias culturales y creativas, y otras organizaciones culturales, emitieron una declaración conjunta en relación con la aprobación en el Parlamento Europeo de la Ley de Inteligencia Artificial (Reglamento de Inteligencia Artificial). El 21 de mayo la Ley fue aprobada por el Consejo de la UE.

La declaración firmada pone el foco en la tecnología y las implicaciones que su uso tiene a largo plazo para los individuos, la sociedad, los creadores y la diversidad cultural. En particular, la carta señala que es «de suma importancia garantizar que pueda desarrollarse de una manera que respete los principios fundamentales y como una herramienta para mejorar, no reemplazar, la creatividad humana».

Posteriormente, el pasado 29 de octubre de 2024, la coalición de organizaciones europeas de la industria cultural y creativa (ECSA, GESAC, IFPI, IMPALA, IFRRO, entre otras) remitió una carta al Parlamento Europeo solicitando una implementación efectiva del Reglamento de Inteligencia Artificial, así como un apoyo a la normativa «que han establecido en la Ley de IA que deberían permitir que las industrias culturales y creativas evolucionen y prosperen»[95].

Las industrias culturales, de este modo, no pueden permanecer ajenas a todo lo que está aconteciendo en esta materia. El panorama digital cambiante y en constante evolución no debe

[94] Factoría de Industrias Creativas, publicado el 26 de mayo de 2023.

[95] Texto disponible en la web de la Federation of European Screen Directors: https://screendirectors.eu/joint-letter-of-creators-and-rightholders-organisations-calling-for-a-meaningful-implementation-of-the-ai-act/

hacerse a costa o en detrimento de reducir las garantías efectivas para la protección los derechos de creadores, o de debilitar el a la cultura en el futuro a ciertos estamentos. Todo ello, sin perder de vista que las Industrias Culturales y Creativas, que aportan más de un 3 % al PIB nacional, según datos de la Cuenta Satélite de la Cultura (CSCE)[96].

A nivel mundial, tal como muestra la ONU en su informe *Perspectivas de la Economía Creativa 2024* «las exportaciones de servicios creativos se dispararon a 1,4 billones de dólares en 2022, marcando un aumento del 29 % desde 2017. Mientras tanto, las exportaciones de bienes creativos alcanzaron los 713 mil millones de dólares, un aumento del 19 %. En la última década, la participación de los servicios creativos en todas las exportaciones de servicios aumentó del 12 % al 19 %, mientras que la participación de los bienes creativos en todas las exportaciones de bienes se ha mantenido estable en torno al 3 % desde 2002. Los países en desarrollo exportan principalmente bienes creativos, mientras que los países desarrollados dominan las exportaciones de servicios creativos. Sin embargo, los países en desarrollo han aumentado significativamente su cuota del 10 % en 2010 al 20 % en 2022»[97].

El Consejo de Ministros en 2024, concretamente en febrero, aprobó *el proyecto de Ley de creación de la Oficina Española de Derechos de Autor y Conexos* con el objetivo principal de reforzar la actividad administrativa que corresponde al Estado en materia de propiedad intelectual de manera eficaz, mejorando la estructura actual. Su tramitación parlamentaria en el Congreso de los Diputados[98] no está siendo todo lo ágil que deseablemente se podría esperar.

No es momento quizás de desarrollar exhaustivamente tal Ley, puesto que sus señorías en el Congreso incorporarán sus respectivas enmiendas, pero la IA es mencionada a lo largo del texto, en la medida en que tal como se reconoce textualmente en su Exposición de Motivos «está adquiriendo una importancia cada vez más significativa en las Industrias Culturales, debido a su creciente aplicación a la creación musical, pictórica e, incluso, a la escritura».

A continuación reconoce la necesidad de «la regulación de la Inteligencia Artificial como herramienta de desarrollo de nuevas creaciones» y de cómo recientemente se ha producido «una consulta pública reciente lanzada por la Oficina de Propiedad Intelectual de Reino Unido» sobre este particular, para terminar concluyendo que «las obras y prestaciones creadas

[96] La *Cuenta Satélite de la Cultura en España* (CSCE) es una operación estadística de periodicidad anual cuyo objetivo esencial es proporcionar un sistema de información económica que permita estimar el impacto de la cultura sobre el conjunto de la economía española.

[97] ONU (2024). *Perspectivas de la Economía Creativa 2024*. Informe disponible en la propia web de la ONU en el aptdo. de Comercio y Desarrollo.

[98] 121/000013 Proyecto de Ley de creación de la Oficina Española de Derechos de Autor y Conexos, O.A.

mediante técnicas de Inteligencia Artificial plantean nuevos retos en materia de registro y, en particular, la necesidad de determinar si este tipo de obras deberían o no poder ser registradas aun careciendo de autoría humana».

Como se concluye en la Exposición de Motivos del Proyecto de Ley, es evidente que «los mencionados retos asociados al creciente rol de Internet y de los servicios de la sociedad de la información en el sector, así como de la inteligencia artificial y de otras nuevas tecnologías digitales, han puesto de manifiesto que es imprescindible continuar avanzando en la modernización de estructuras como el Registro de la Propiedad Intelectual, cuya potencial relevancia es enorme, o las Secciones de la Comisión de Propiedad Intelectual, cuya actividad administrativa se sigue desarrollando sin medios tecnológicos adecuados».

Entre los fines de la Oficina se encuentra la realización de la actividad administrativa que corresponde a la Administración General del Estado en materia de derechos de autor y conexos, así como el impulso y la ejecución de la política en esta materia.

3.6. Unas reflexiones conclusivas

Difícil es abarcar en unas páginas el apoyo institucional y el marco regulatorio al que está sujeto la cultura. En todo caso, cabe concluir que la regulación debe dar certidumbre, posibilidades y oportunidades al sector y no erigirse en un dique o en un obstáculo complicado de salvar por los distintos actores del sector cultural.

La ingente regulación que compone lo que ya muchos vienen a denominar «Derecho de la Cultura» si no es bien gestionada por el legislador, con una adecuada planificación normativa y con el conocimiento (y colaboración en la fase de elaboración normativa por los poderes legisladores) del sector, puede convertirse más que una palanca dinamizadora en un dique de contención que haga que posibles inversiones queden suspendidas, ralentizadas o no producidas.

El diálogo entre el arte y la cultura con la regulación no siempre es lo fluido que debería y no digamos ya con las instituciones en ciertas ocasiones. Entre otros motivos, porque el arte siempre está en un proceso continuo de transformación y la regulación, pese también a su continuo proceso de transformación, solo debe ser observada y cumplida una vez aprobada y publicada, ya sea en el Boletín Oficial del Estado[99] o de las Comunidades Autónomas o el cada

[99] El Boletín Oficial del Estado en aras de luchas contra la dispersión normativa ha creado un *Código de Derecho Cultural*, que se va actualizando cuando se produce alguna modificación normativa o aprobación de una nueva norma.

vez más importante por sus efectos el Diario Oficial de la Unión Europea en cuanto a legislación comunitaria se refiere. La regulación y el arte deben entenderse, pero tienen, a veces, fricciones en su día a día, porque se desarrollan en sus propios ámbitos y tienen necesidades distintas, lo que no siempre facilita en todo lo posible el diálogo y el entendimiento.

La regulación, en principio, necesita de procesos, de cierta pausa reflexiva y predictibilidad. Necesita lo que Maurice Hauriou denominó la *sage lenteur*[100], la sabia lentitud, de las asambleas deliberantes en el estudio y reflexión sobre las leyes.

A diferencia de la regulación, la cultura se nutre de cierta rebeldía ante el presente, por naturaleza debe abrir caminos, surge de la espontaneidad. La cultura se somete, al menos en lo relativo a la creación, exclusivamente a los dictados de la creatividad, de la aventura y del azar. La cultura, el arte es, como expresó Stephan Zweig, es «una lucha eterna, nunca es un fin, sino siempre un comienzo»[101].

Todo ello hace que sea un reto imposible, por tanto, aprehender en unas páginas el apoyo institucional y el marco regulatorio al que está sujeto la cultura. En todo caso, el apoyo institucional y el marco regulatorio deben conformarse siempre sin perder de vista la seguridad jurídica del sector y de sus sujetos intervinientes. No debe perderse de vista, por tanto, que la cultura es un sector estratégico. A todo lo dicho anteriormente debe comentarse como están aflorando con fuerza instrumentos legislativos que componen lo que la doctrina denomina *soft law*, compuesta por recomendaciones, y que son muchos los que ya inciden en que no se debe minusvalorar su pujanza. Kiss definía el *soft law* como un «tipo de declaraciones necesarias para inculcar nuevos valores en una sociedad, que generen, en el futuro, nuevas normas jurídicas que los protejan»[102]. A este respecto, el discurso de expertos tal como expresa Levrand «poco a poco también se ha ido erigiendo en una especie de *soft law* en la tutela jurídica del patrimonio cultural»[103].

En definitiva, el sector cultural constituye un sector estratégico de desarrollo social y económico, así como una herramienta de cohesión social y de proyección de una imagen positiva de España en el mundo. Todo ello sin perder de vista que el legislador español en los comienzos de esta década declaró que la cultura es un bien de primera necesidad. Concretamente, la Ley 14/2021,

[100] Hauriou, M., (1910), *Principes de droit public,* p. 706, París

[101] Zweig, S., (2015) *Retrato de Toscanini* en *El misterio de la creación artística,* p. 67, ed. Sequitur, Madrid.

[102] Kiss, Alexandre-Charles., (1976), Survey of current Developments in International Environmental Law, Morges, IUCN, Environmental Policy and Law Paper, nº 10.

[103] Levrand, N.E., (2013), El *soft law* como caballo de Troya: el ingreso de los discursos expertos a la tutela jurídica del patrimonio cultural. Un estudio de caso, X Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

de 11 de octubre, por la que se modifica el Real Decreto-ley 17/2020, de 5 de mayo, por el que se aprueban medidas de apoyo al sector cultural y de carácter tributario para hacer frente al impacto económico y social del COVID-19 modificaba la Ley 10/2007, de 22 de junio, de la lectura, del libro y de las bibliotecas en su disposición final decimoquinta expresaba textualmente que «se considera a la cultura, a todos los efectos, bien básico y de primera necesidad».

Prueba de la importancia del sector cultural como una herramienta de cohesión social y de proyección de una imagen positiva de España en el mundo es la proliferación tanto a nivel de CCAA como de EELL, de Consejerías y Concejalías, respectivamente, dedicadas al desarrollo difusión y promoción de la Cultura y en torno a esos objetivos la creación también de empresas públicas, como pueda ser Madrid Destino, ya mencionada en el Capítulo 1 de este Informe, cuyo objeto social, tal como se expresa en el art. 2 de sus Estatutos es de carácter cultural y se encuentra, entre otros fines, “la gestión de programas y actividades culturales, formativas y artísticas, la organización, apoyo y difusión de las mismas, la promoción de iniciativas públicas y privadas en dicho ámbito, incluyendo la colaboración con entidades públicas y privadas de carácter nacional e internacional, el asesoramiento, la realización de estudios, la formación de artistas y técnicos relacionados con dichas actividades y la prestación de todos los servicios e infraestructuras integrantes o complementarios de estos programas y actividades”.

Anteriormente, a nivel más global, ya en 2021 la cumbre de los líderes del G20 acordó en la Declaración de Roma que la cultura es uno de los ámbitos que requieren esfuerzos conjuntos y se señala el papel del sector de la cultura y la creación como factor de resiliencia y regeneración de las economías y las comunidades en el marco de un desarrollo sostenible.
Parafraseando a Manuel Machado: «cabe la vida entera en un soneto»[104], pero, en cambio, la cultura y su marco normativo, paradójicamente, desde luego no cabe, ni cabrá nunca, en un capítulo de un informe sobre industrias culturales y creativas.

[104] Machado, M., (1921) Soneto *Alfa y Omega.*

4. Becas, ayudas, avales y otros

4.1. Introducción

El artículo 44 en su aptdo. 1 de la Constitución Española de 1978 dispone expresamente que «los poderes públicos promoverán y tutelarán el acceso a la cultura, a la que todos tienen derecho». Por su parte, el artículo 149.2 del texto constitucional establece que, sin perjuicio de las competencias que podrán asumir las Comunidades Autónomas, el Estado considerará el servicio a la cultura como deber y atribución esencial y facilitará la comunicación cultural entre las Comunidades Autónomas, de acuerdo con ellas[105].

Tales preceptos constitucionales son imprescindibles para entender y dar reconocimiento constitucional a las políticas de promoción y fomento de las industrias culturales y de las distintas artes y manifestaciones que desarrollan. También tales preceptos desgranan el reparto competencial que hay en la materia cultural donde debe regir y siempre velar el Estado para preservar el patrimonio cultural común y en la necesidad de garantizar iguales posibilidades de acceso, obtención y disfrute por parte de los potenciales destinatarios con independencia de su procedencia geográfica, así como en la orientación de las ayudas hacia actividades artísticas de ámbito estatal o proyección internacional, tal y como se desprende de la definición y requisitos de las distintas modalidades.

Por otro lado, la competencia de la Comunidad de Madrid, de conformidad con el artículo 26.1.20 de la Ley Orgánica 3/1983, de 25 de febrero, que aprueba el Estatuto de Autonomía de la Comunidad de Madrid, se establece de forma exclusiva en el fomento de la cultura, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 148.1.17 de la Constitución Española.

La competencia para el desarrollo y ejecución de tal competencia de fomento de la Cultura se le atribuye a la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte por medio de la Dirección General de Promoción Cultural. Tiene las competencias que la normativa vigente atribuye a la Comunidad de Madrid. Todo ello de conformidad con el *Decreto 38/2023, de 23 de junio, de la Presidenta de la Comunidad de Madrid, por el que se establece el número y denominación de las*

[105] En esta línea, el Tribunal Constitucional (TC) viene estableciendo una consolidada jurisprudencia en la que reconoce al Estado la función de preservar el patrimonio cultural común y en la necesidad de garantizar iguales posibilidades de acceso, obtención y disfrute por parte de los potenciales destinatarios con independencia de su procedencia geográfica, así como en la orientación de las ayudas hacia actividades artísticas de ámbito estatal o proyección internacional, tal y como se desprende de la definición y requisitos de las distintas modalidades. En efecto, teniendo en cuenta el carácter de las medidas que se contemplan, resulta imprescindible establecer un sistema estatal de ayudas que compense la desigual implantación en el territorio de los agentes del sector, sin que ello impida el establecimiento de diferentes medidas de fomento por parte de las Comunidades Autónomas dentro de su competencia.

Consejerías de la Comunidad de Madrid[106].

En este sentido, la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte tiene las competencias que se le enumeran en el Decreto 264/2023, de 5 de diciembre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte y de conformidad con su art. 1 tiene atribuidas las competencias reconocidas por la Ley 1/1983, de 13 de diciembre, de Gobierno y Administración de la Comunidad de Madrid, y restantes disposiciones de desarrollo en vigor, correspondiéndole, como órgano superior de la Administración de la Comunidad de Madrid, el desarrollo, coordinación y control de la ejecución de las políticas públicas del Gobierno en materia de cultura, turismo y deporte.

Tales competencias versan, entre otros asuntos, sobre el fomento y desarrollo de la cultura referida a las diversas disciplinas y manifestaciones artísticas que conforman las actividades teatrales, coreográficas, musicales, circenses, audiovisuales y cinematográficas. La difusión de dichas manifestaciones artísticas repercute directamente en el desarrollo intelectual, creativo y lúdico de los ciudadanos.

Una vez introducido someramente el marco competencial y la normativa de la que trae causa, cabe expresar, como luego se irá desarrollando, que la Comunidad de Madrid se posiciona como un epicentro cultural donde las artes creativas desempeñan un papel crucial a nivel económico, social, cultural e incluso educativo. Como hemos expresado con anterioridad, en la capital convergen artes como la música, las artes escénicas, el diseño, la moda o los videojuegos desde todos los prismas posibles (creación, producción, difusión…). Para mantener esta riqueza cultural la capital lleva décadas promoviendo e invirtiendo en las artes creativas para impulsar la innovación, fortalecer la economía y crear una sociedad más unida.

Con el apoyo del Ayuntamiento de Madrid, de instituciones culturales y de universidades públicas como pueda ser la propia Universidad Carlos III, la capital ha conseguido proporcionar todo lo necesario para que se lleven a cabo estas actividades, desde infraestructuras hasta el personal cualificado ofreciendo oportunidades a artistas emergentes, con el principal objetivo de

[106] De conformidad con lo dispuesto por el artículo 19.3 de la Ley 1/1983, de 13 de diciembre, de Gobierno y Administración de la Comunidad de Madrid, la Presidenta de la Comunidad de Madrid tiene competencia para variar al inicio de la legislatura, la denominación y el número de las Consejerías. El art. 1 del Decreto 38/2023, de 23 de junio expresa que "la Administración de la Comunidad de Madrid queda organizada en las siguientes Consejerías: 1. Presidencia, Justicia y Administración Local. 2. Economía, Hacienda y Empleo. 3. Digitalización. 4. Educación, Ciencia y Universidades. 5. Vivienda, Transportes e Infraestructuras. 6. Sanidad. 7. Medio Ambiente, Agricultura e Interior. 8. Familia, Juventud y Asuntos Sociales. y 9. Cultura, Turismo y Deporte".

[106] El artículo 2 de sus Estatutos, la Universidad Carlos III de Madrid, tiene como objetivos, entre otros: velar por el adecuado desarrollo de la docencia para la transmisión y crítica de la ciencia, de la técnica y de la cultura; apoyar la investigación

reflejar la historia y los valores de la sociedad madrileña.

La Comunidad de Madrid anunció en octubre de 2024 estar diseñando el *Plan Industria para fomentar la competitividad del tejido cultural, acelerar proyectos y atraer inversión extranjera* con el propósito de fomentar la competitividad del tejido cultural, acelerar iniciativas empresariales y atraer inversión extranjera capaz de generar nuevas oportunidades económicas y empleo de calidad en la región. Para ello, contará con una cuantía de 9,5 millones de euros, según se desprende del proyecto de Ley para los Presupuestos Generales, que destina 303,6 millones a la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte.

A nivel estatal. con el fin de revitalizar y dinamizar el sector cultural en España, resulta de interés hacer una mención al programa de ayudas denominado Bono Cultural Joven[107]. Es un impulso económico de 400 euros a quienes cumplen 18 años con un triple objetivo: ofrecer a quienes cumplen 18 años un impulso económico para descubrir y disfrutar de la cultura, en todas sus disciplinas; generar hábitos de consumo de productos culturales entre la juventud; y en tercer lugar, revitalizar y dinamizar el sector cultural en España, muy castigado durante la pandemia.[108] Los jóvenes disponen de un año para utilizar el dinero en productos o servicios culturales de acuerdo a los siguientes apartados:

- ✓ 200 euros para artes en vivo, patrimonio cultural y artes audiovisuales. Por ejemplo, entradas y abonos para artes escénicas, música en directo, cine, museos, bibliotecas, exposiciones y festivales escénicos, literarios, musicales o audiovisuales y espectáculos taurinos.
- ✓ 100 euros para productos culturales en soporte físico. Por ejemplo, libros, revistas, prensa, u otras publicaciones periódicas; videojuegos, partituras, discos, CD, DVD o Blu-ray.
- ✓ 100 euros para consumo digital o en línea. Por ejemplo, suscripciones y alquileres a plataformas musicales, de lectura o audiolectura, o audiovisuales, compra de audiolibros, compra de libros digitales (e-books), suscripción para descarga de archivos multimedia (podcasts), suscripciones a videojuegos en línea, suscripciones digitales a prensa, revistas u otras publicaciones periódicas.

[107] El programa de ayudas denominado Bono Cultural Joven previsto en la disposición adicional centésima vigésima segunda de la Ley 22/2021, de 28 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2022, destinado a facilitar el acceso del público joven a la cultura.
[108] Ministerio de Cultura, Bono Cultural Joven

Hasta septiembre de 2023 se habían realizado más de 1.847.779 operaciones, por un importe cercano a los 60 millones de euros.[109] Por Comunidades Autónomas, la Comunidad de Madrid fue la segunda en la que más porcentaje de jóvenes solicitaron el bono Cultural Joven en 2022. En concreto, 45.599 personas de los 70.007 beneficiarios madrileños pidieron esta ayuda, lo que supuso un 65,13%. Este porcentaje solo lo superó La Rioja, donde un 65,8% de los beneficiarios solicitaron el bono cultural.[110] La realidad es que a día de hoy son más de 500.000 jóvenes de toda España los que pueden beneficiarse de estas ayudas, recogidas en los Presupuestos Generales del Estado para 2023, con una partida de 210 millones de euros. Con motivo del terrible suceso de la DANA el Ministerio de Cultura ha ampliado la fecha de caducidad de las tarjetas del Bono Cultural Joven 2023 hasta el 31 de marzo de 2025 para todos aquellos beneficiarios con residencia en los municipios afectados por la DANA a los que les caducaran las tarjetas entre el 28 de octubre y el 31 de diciembre de 2024.

Tal es la importancia que está alcanzando para la difusión cultural entre los jóvenes, que se están desarrollando también a nivel local, en concreto por parte del Ayuntamiento de Madrid, otros mecanismos similares como el «Bono Joven Ocio» (también conocido como JOBO).

El JOBO persigue que los jóvenes de Madrid, en edades comprendidas entre los 16 a los 26 años, pueden tener acceso libre a los espectáculos programados en siete grandes espacios culturales municipales que gestiona Madrid Destino[111]: Su funcionamiento es sencillo y les permite asistir, de lunes a viernes (sábados y festivos excluidos), a los espectáculos o eventos que elijan. Cabe señalar que las entradas JOBO se ofertan desde 10 días antes de la celebración del espectáculo.

En otros niveles competenciales, existen varios incentivos y programas similares al Bono Cultural Joven y al Bono Joven Ocio, como el Bono Cultural para Familias Numerosas, Bono Cultural para Personas Mayores, Bono Cultural para Personas con Discapacidad, Bono Cultural Infantil y Juvenil y, por su singularidad geográfica, el Bono Cultural en Islas Canarias.

Toda una batería de medidas y descuentos en los que es preciso ir municipio por municipio para medir su grado de aplicación, ya que son de muy variada y diversa índole.

[109] Moncloa. Bono Cultural Joven: ¿qué es y en qué puede gastarse?
[110] Es por Madrid. *45.599 jóvenes de 18 años han solicitado el Bono Cultural Joven en la Comunidad de Madrid*
[111] Nave 10 Matadero, Centro Danza Matadero, Teatro Español, Fernán Gómez. Centro Cultural de la Villa, Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque, Teatro Circo Price y Cineteca

A continuación, analizaremos las diferentes figuras y líneas de actuación para promover la cultura, como puedan ser becas, ayudas y avales que pone la Comunidad a disposición de jóvenes, empresas, asociaciones, para posteriormente poder comprender el objetivo de la CAM y los logros obtenidos a lo largo de estos años, sin perder de vista el positivo impacto socioeconómico en la región que han tenido estas políticas de la capital en el fomento de la Cultura.

4.2. Ayudas a diferentes sectores

Detallamos las líneas de actuación de ayudas principales en distintos y diversos sectores económicos relacionados con la cultura. Como botón de muestra, a lo largo de los años se publican en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM) por el Gobierno de la Comunidad de Madrid, concretamente por la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte subvenciones al sector cultural en ámbitos diversos, pero mediante una convocatoria única, generalmente de carácter anual.

Remontándonos al año 2017, para fijar un punto en el tiempo, se viene subvencionando a este sector cultural mediante distintas convocatorias, muchas de ellas amparadas por la *Orden 1399/2017, de 10 de mayo,* de la Consejería de Presidencia, Justicia y Portavocía del Gobierno, se establecen las bases reguladoras de las ayudas a entidades culturales privadas sin ánimo de lucro para la realización de actividades culturales relacionadas con el teatro, la música, la danza, la cinematografía, las artes visuales y la moda como disciplina[112], así como por su normativa de desarrollo, como pueda ser *Orden 2317/2023, de 27 de diciembre, de la* Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, se convocan ayudas a entidades culturales privadas sin ánimo de lucro para la realización de actividades culturales relacionadas con el teatro, la música, la danza, la cinematografía, las artes visuales y la moda como disciplina creativa para el año 2024[113] y su posterior desarrollo a su vez mediante la Orden 513/2024, de 15 de marzo, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, modificándose el período computable para la realización de las actividades y el plazo máximo para presentar la documentación justificativa de la subvención, abriéndose un nuevo plazo de 15 días hábiles para la presentación de

[112] Publicada en el BOCM número 129, de 1 de junio de 2024.
[113] La Orden se hizo pública vía el Sistema Nacional de Publicidad de Subvenciones y el extracto de la misma fue publicado en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid el 20 de febrero de 2024.

solicitudes[114]. Tales procesos están tratando de salvaguardar en todo momento la concurrencia competitiva y están teniendo ampliaciones de plazo y sus potenciales destinatarios básicamente son entidades culturales privadas sin ánimo de lucro que cumplan una serie de requisitos[115], tal como se informa en el portal de la Comunidad de Madrid.

Todo ello, sin desconocer que a finales del 2023 la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte publicó la Orden 2279/2023, de 15 de diciembre, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se aprueba el Plan Estratégico de Subvenciones de la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas para 2024 y su posterior modificación, también por Orden[116] .
Mediante dicha orden, se aprobaba el Plan Estratégico de Subvenciones de la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte para el fomento de las artes escénicas (teatro, danza, circo), musicales, cinematográficas y de videojuegos, así como para museos, exposiciones, artes visuales y moda como disciplina creativa en el ejercicio de 2024 con unos objetivos estratégicos, y ambiciosos, en los distintos ámbitos culturales vinculados Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, aprobado por el Consejo de Ministros del día 27 de abril de 2021 (en lo sucesivo, PRTR[117])
La Orden parte del PRTR concretamente del componente 24, «Revalorización de la industria cultural», recoge reformas e inversiones orientadas a fortalecer la cadena de valor de las industrias culturales españolas mediante el refuerzo de sus capacidades y resiliencia, promoviendo tres ejes estratégicos: la competitividad, la dinamización y cohesión del territorio, y la digitalización y sostenibilidad de los grandes servicios culturales. Por lo que se refiere al presente Plan Estratégico de Subvenciones, se incluyen los proyectos que se indican a continuación: — C24.I2.P2.1 «Modernización y gestión sostenible de las infraestructuras de las artes escénicas y musicales». — C.24.I1.P1.2 «Apoyo a aceleradoras culturales».
Las subvenciones previstas de la Orden 2279/2023, de 15 de diciembre, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se aprueba el Plan Estratégico de Subvenciones dirección General de Cultura e Industrias Creativas, se otorgan a distintos ámbitos o ramas

[114] La Orden se hizo pública vía el Sistema Nacional de Publicidad de Subvenciones y el extracto de la misma fue publicado en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid del día 20 de marzo de 2024
[115] Entre otros: (i) estar inscritos en el Registro autonómico o nacional correspondiente con una antigüedad mínima de dos años; (ii) no estar incurso en alguna de las causas que impiden obtener la condición de beneficiario;(iii) no tener deudas en período ejecutivo de pago con la Comunidad de Madrid, salvo que las mismas estuvieran debidamente garantizadas.
[116] Orden 365/2024, de 22 de febrero, por la que se modifica la Orden 2279/2023, de 15 de diciembre, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se aprueba el Plan Estratégico de Subvenciones de la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas para 2024.
[117] Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia desarrollado en el capítulo 3.

culturales:

1. Subvenciones en materia de artes escénicas, musicales, cinematográficas, audiovisuales y de videojuegos;
2. Subvenciones en materia de museos, exposiciones, artes visuales y moda como disciplina creativa.
3. Convocatorias de ayudas en el ámbito del Componente 24 del PRTR.

La Dirección General de Cultura e Industrias Creativas pretende conseguir mediante estas ayudas los siguientes efectos:

1. Promocionar la creación y producción madrileña en sus diferentes vertientes, tanto nacional como internacionalmente.
2. Presentar, difundir y promocionar la cultura tradicional de nuestra región.
3. Incrementar la audiencia de las actividades culturales que tienen lugar en nuestra región.
4. Captar nuevos públicos para las artes escénicas, la música, y las artes audiovisuales y cinematográficas.
5. Impulsar el conocimiento del arte contemporáneo y fomentar la actividad expositiva y su acercamiento a los ciudadanos.
6. Apoyar a los artistas residentes en la región en la realización de proyectos originales de creación, con la finalidad de dar a conocer su obra y reconocer el trabajo desarrollado, así como favorecer la formación, la movilidad y los contactos internacionales de los artistas y comisarios.
7. Potenciar las ICC en el ámbito de la Comunidad de Madrid. En cumplimiento de sus atribuciones, y al objeto de proteger, fomentar y promocionar dichas actividades, la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas establecerá las líneas de subvención que más adelante se detallan, en sus dos ámbitos competenciales:
    - ✓ Bellas Artes: museos, exposiciones, artes visuales y moda como disciplina creativa.
    - ✓ Promoción Cultural: artes escénicas, circenses, musicales, cinematográficas y audiovisuales, videojuegos, así como ICC.

Asimismo, la Comunidad de Madrid ha perseguido, en todo momento, alinear los objetivos empresariales con la promoción de la capital. En 2023 aprobó la *Estrategia Turística 2023/2026 fortaleciendo el posicionamiento de la región en mercados nacionales e internacionales y atrayendo inversiones*, que prevé entre otras medidas, la creación de una nueva línea de

financiación para el desarrollo turístico del producto Patrimonio Mundial en Madrid[118]. Posteriormente, en octubre de 2024 se aprobó el *programa de aceleración empresarial para el sector cultural*, que prevé una línea de subvenciones de concurrencia competitiva para pymes y autónomos, que ofrece una inyección de capital a propuestas con alto potencial de crecimiento, así como acompañamiento consistente en servicios de formación intensiva, apoyo en la búsqueda de financiación o desarrollo de redes de contactos.

Por último, en relación con el papel que desempeña el Estado en línea con lo desarrollado en el capítulo tercero[119] de este informe, *el* PRTR[120] prevé ayudas a las industrias culturales, concretamente en *Palanca IX Impulso de la industria de la cultura y el deporte* que los componentes 24, 25 y 26[121] que persiguen impulsar la industria de la cultura y el deporte[122].

Vamos a ir desgranando, en un esfuerzo de síntesis, la política de fomento de la cultura en la Comunidad de Madrid por distintos sectores, parándonos únicamente por motivos de extensión en las convocatorias más importantes de cada sector[123].

4.2.1. Videojuegos y otras tecnologías

El sector de los videojuegos es una de las industrias creativas y culturales más dinámicas que se están consolidando a nivel internacional, ofreciendo infinitas posibilidades de desarrollo. Fue declarada industria cultural por la Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados en el año 2009, y desde entonces ha sido incluida en los sucesivos planes de fomento de las industrias culturales y creativas elaborados por el Ministerio de Cultura. Además, a petición de España, el Consejo de la Unión Europea incluyó en 2022 la industria del videojuego dentro de los sectores creativos prioritarios para Europa[124].

---

[118] Más información disponible en: *La Comunidad de Madrid diseña el Plan Industria para fomentar la competitividad del tejido cultural, acelerar proyectos y atraer inversión extranjera*

[119] *Capítulo 3. Apoyo Institucional y Marcos Regulatorios*.

[120] instrumento fundamental para el desarrollo de los fondos europeos de recuperación *Next Generation EU.*

[121] Concretamente, el Componente 24 se ocupa de la Revalorización de la industria cultural; el Componente 25 se ocupa de España hub audiovisual de Europa (Spain Audiovisual Hub) y el Componente 26, se ocupa del Plan de fomento del sector del deporte.

[122] Todo ello ya tratado en el capítulo 3 *Apoyo institucional y marcos regulatorios*.
cuestiones tratadas, a veces, demandarían un tratamiento aún más exhaustivo, pero por motivos de unidad y coherencia no se pueden extender más ciertas cuestiones y otras deben de ser necesariamente omitidas. Adviértase, en todo caso, que ese Informe no constituye un asesoramiento especial en la materia, sino que es un informe divulgativo.

[124] La celebración de las Jornadas de políticas europeas en torno al videojuego y entornos virtuales en junio de 2023, en el marco de la Presidencia Española del Consejo de la Unión Europea, redundaron en la conveniencia de mantener instrumentos de financiación como la presente ayuda, que alcanza su cuarta edición.

En los últimos años, la Comunidad de Madrid ha invertido en este sector para dar la oportunidad a que microempresas y pymes desarrollen videojuegos originales. El vehículo normativo más empleado ha sido la aprobación de órdenes de la Consejería correspondiente (en este caso la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte[125]) con el objeto de crear y desarrollar un proyecto de videojuego en la Comunidad de Madrid. El proyecto subvencionable consiste generalmente en un único videojuego de carácter narrativo, original y no publicado. Para ello deberá poseer los derechos de propiedad intelectual que correspondan y, las autorizaciones o permisos para poder crearlo y desarrollarlo, en el caso de que el proyecto se sustentase sobre algún tipo de derecho intelectual preexistente o ajeno al solicitante. Siempre bajo una serie de limitaciones[126], en función de cada convocatoria[127]. Las ayudas cubrirán los gastos tales como: el diseño arte gráfico, entre otros conceptos.

Asimismo, en colaboración con el Ayuntamiento de Madrid para apoyar la internacionalización de videojuegos y nuevas tecnologías, se han lanzado iniciativas como la realidad virtual, Web3 o la incubadora de videojuegos que apoya a *startups* relacionadas con *gaming*. Gracias a esta iniciativa, aparte de reforzar el tejido industrial de Madrid se han generado cerca de 170 puestos y de las 92 empresas que han formado parte de Start IN Up Program han obtenido 5,5 millones de euros en rondas de financiación, de los que 900.000 euros provienen de fondos públicos.[128]

[125] Último Decreto de estructura publicado en el BOCM Decreto 22/2024, de 10 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 264/2023, de 5 de diciembre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte. Publicado 7 de abril de 2024 B.O.C.M. Núm. 91.

[126] Entre las limitaciones se encuentran que el proyecto de videojuego no puede estar vinculado a la promoción o publicidad de cualquier marca empresarial. Las ayudas se destinarán a las actividades creativas en el desarrollo del proyecto del videojuego (creación, diseño, programación), en su fase de prototipo. En ningún caso serán objeto de subvención los videojuegos sujetos a la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, ni aquellos con contenido pornográfico o de apología de la violencia, la discriminación o el odio en cualquiera de sus manifestaciones.

[126] Diario de Madrid, (2024), *El programa de emprendimiento del sector del videojuego del Ayuntamiento de Madrid acoge 58 nuevas empresas en su cuarta edición* Todo ello en consonancia con el «Plan España Digital 2025» y con el Plan «España, Hub Audiovisual de Europa», enfocado al apoyo de la creación de empleo, sobre todo entre los jóvenes, y que incluye acciones para erradicar la brecha de género.

[127] Entre las limitaciones se encuentran que el proyecto de videojuego no puede estar vinculado a la promoción o publicidad de cualquier marca empresarial. Las ayudas se destinarán a las actividades creativas en el desarrollo del proyecto del videojuego (creación, diseño, programación), en su fase de prototipo. En ningún caso serán objeto de subvención los videojuegos sujetos a la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, ni aquellos con contenido pornográfico o de apología de la violencia, la discriminación o el odio en cualquiera de sus manifestaciones. Todo ello en consonancia con el «Plan España Digital 2025» y con el Plan «España, Hub Audiovisual de Europa», enfocado al apoyo de la creación de empleo, sobre todo entre los jóvenes, y que incluye acciones para erradicar la brecha de género.

[127] Diario de Madrid, (2024), *El programa de emprendimiento del sector del videojuego del Ayuntamiento de Madrid acoge 58 nuevas empresas en su cuarta edición*

[128] Ibid.

Con el fin de fomentar la creación y desarrollo de los videojuegos en Madrid, la Comunidad ofreció en 2023 y 2024 250.000 euros en ayudas; dicho crédito se consigna para 10 ayudas por un importe máximo de 25.000 euros cada una de ellas destinado a microempresas y pequeñas empresas por publicar videojuegos narrativos originales que no estén relacionados con alguna marca original.

Por otro lado, existen Programas de Aceleración para Startups que pretenden ofrecer un apoyo logístico a entidades colaboradoras con incubadoras locales. Se otorgan también cheques de innovación para fomentar la innovación e investigación en soluciones innovadoras, suele estar destinado a PYMES y pequeñas y medianas empresas.

Madrid Innovation LAB (MIL) fue puesto en marcha por el Ayuntamiento de Madrid en octubre 2021. Este centro tiene como objetivo desarrollar la Inteligencia Artificial en la ciudad, facilitando la actividad empresarial y comercial, acelerando la transferencia de conocimiento entre universidad y empresa, conectando la oferta y la demanda, visibilizando el apoyo a las iniciativas que fomentan estas tecnologías, atrayendo y reteniendo talento e inversión, y posicionando a la ciudad como un área geográfica de referencia a nivel europeo. Su misión es crear un entorno propicio para la innovación y moldear un ecosistema dinámico donde colaboración, creatividad y excelencia convergen para transformar ideas en realidades tangibles[129].

Por su parte, la Comunidad de Madrid ha lanzado el programa *DeepTech Madrid*[130] para promover y apoyar el emprendimiento y la iniciativa empresarial que basan su actividad en el desarrollo científico de la región. Esta iniciativa, gestionada por medio de la Fundación para el Conocimiento madri+d, ofrece ayudas de entre 5.000 y 20.000 euros a emprendedores y *startups* para la creación y consolidación de sus proyectos.

4.2.2. Industria cinematográfica y audiovisual

A nivel estatal, en línea con lo comentado en el capítulo 3, el PRTR, aprobado por el Consejo de Ministros del día 27 de abril de 2021 también ha previsto en su Componente 25, «Spain

[129] Más información disponible en: Madrid Innovation Lab.
[130] Más información disponible en: *La Comunidad de Madrid estrena ayudas de hasta 20.000 euros a startups que promuevan la actividad científica*

Audiovisual Hub»[131], la realización de una serie de inversiones y reformas destinadas a dinamizar y fortalecer el sector audiovisual. Su objetivo es mejorar el clima de inversión, consolidar a España como plataforma de inversión audiovisual a nivel mundial y hacer de España una referencia en la exportación de productos audiovisuales, incluidos los videojuegos, pódcast y la creación digital.

La capital impulsa al sector cinematográfico y audiovisual con la convocatoria de ayudas; ha creado un portal de información y difusión exclusivo de esta materia,[132] con ayudas destinadas a la producción de cortometrajes y largometrajes, el desarrollo de proyectos audiovisuales y el apoyo a actividades relacionadas con la cinematografía. Básicamente su objeto es el apoyo a proyectos audiovisuales para su desarrollo como largometrajes o series, ya sean de ficción, documental o animación, y que posteriormente puedan concretarse en una obra audiovisual para su exhibición pública en cines, televisión o plataformas digitales.
En 2025, la Comunidad de Madrid convocó ayudas por importe de 1,6 millones de euros[133] (versus tres millones de euros en 2024[134]).
Las convocatorias de ayudas al sector audiovisual tienen como objetivo contribuir al desarrollo económico y tecnológico de la industria junto al mantenimiento de la diversidad cultural y el apoyo a los nuevos creadores. Se trata de convocatorias publicadas con cierta regularidad, en principio, anual y reguladas mediante Orden de la Consejería de Cultura y Turismo[135].

A finales del año 2024 el Consejo de Gobierno de la Comunidad aprobó una inversión de 1,4 millones de euros en ayudas destinadas a empresas de la región para la programación de actividades de teatro, danza, cine, música, moda y artes audiovisuales en 2025[136]. Asimismo, a

[131] Todo ello en consonancia con el «Plan España Digital 2025» y con el Plan «España, Hub Audiovisual de Europa», que se espera que el componente apoye la creación de empleo, sobre todo entre los jóvenes, y que incluya acciones para erradicar la brecha de género.
[132] Disponible mediante acceso al portal creado por el Gobierno de la Comunidad de Madrid, Film Madrid Oficina de Promoción de Creación de Rodajes de la Comunidad de Madrid.
[133] En el caso de largometraje de animación, se destinarán 40.000 euros por ayuda para financiar cuatro proyectos. En la categoría de largometraje de ficción o documental, se financiarán 36 proyectos con 30.199 euros cada uno. Las series de animación se subvencionarán con 40.000 euros para cada uno de los cuatro proyectos que se seleccionen. Y, finalmente, se destinarán 30.000 euros para ocho proyectos de series de ficción o documental. Fuente
[134] Administración digital de la CAM, Ayudas para el desarrollo de proyectos audiovisuales en la Comunidad de Madrid (2024)
[135] La última Orden aprobada y en vigor por la Consejería es la *ORDEN 440/2020, de 23 de junio, de la Consejería de Cultura y Turismo, por la que se establecen las bases reguladoras de ayudas a empresas audiovisuales* para *el desarrollo de producciones audiovisuales en la Comunidad de Madrid*.
[136] Concretamente la página del Gobierno de la Comunidad de Madrid el 28 de diciembre de 2024 publicó *La Comunidad de Madrid convoca ayudas de 1,4 millones para la programación de actividades de teatro y danza*, que contenía, entre otras, la siguiente información: «de la cantidad total, 850.000 euros se emplearán en producción teatral y 550.000 euros

nivel estatal el Ministerio también aprueba regularmente Ayudas y subvenciones de Cine y audiovisuales[137] de diversa y variada índole.

Las ayudas y subvenciones se destinarán desde la distribución internacional de películas cinematográficas españolas como ayudas para laboratorios e incubadoras de creación y desarrollo de proyectos audiovisuales o Ayudas de concesión directa a salas de exhibición cinematográfica para fomentar el acceso al cine de las personas de 65 o más años.

Otra iniciativa de interés es Madrid Content City desarrollada por el ayuntamiento de Madrid. Se trata de un ambicioso proyecto que está transformando una zona de Tres Cantos, a 20 kilómetros de Madrid, en un centro de producción audiovisual de envergadura mundial138. Con una inversión de 120 millones de euros, el complejo cuenta con tres fases de construcción. Su objetivo es satisfacer las demandas de las producciones cinematográficas del mercado.

De interés también es la Orden 563/2025, de 27 de febrero, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se convocan ayudas a personas físicas y empresas audiovisuales para la producción de cortometrajes en la Comunidad de Madrid en 2025, modificada por la Orden 643/2025, de 11 de marzo, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte que persigue dar ayudas a microempresas o pequeñas empresas con capacidad de obrar en el ámbito audiovisual. Su objeto son las ayudas para la producción de cortometrajes en la Comunidad de Madrid en 2025, de ficción, animación o documentales, cuyo objetivo último sea su difusión pública. Las películas tendrán obligatoriamente un resultado final de realización en un formato cinematográfico (máster DCP 2K en disco duro), con una duración mínima de cinco minutos y máxima de treinta. Para ser beneficiarios de tales subvenciones se debe “tener la condición de microempresa o de pequeña empresa con capacidad de obrar en el ámbito audiovisual, de acuerdo con lo previsto en el anexo I sobre la definición de PYME, del Reglamento (UE) 651/2014 de la Comisión de 17 de junio de 2014. Residencia fiscal en la Comunidad de Madrid.

---

en coreográfica. Los beneficiarios serán personas físicas o jurídicas del sector con la condición de microempresa o empresa pequeña. Esta convocatoria se realiza desde 1997 y se busca con ella promocionar las artes escénicas y coreográficas, con especial hincapié en la participación de los ciudadanos en las mismas. El procedimiento de concesión será en régimen de concurrencia competitiva y se concederán a aquellos solicitantes que hayan obtenido mayor puntuación en aplicación de los criterios de valoración que se especifican en la convocatoria. Para la obtención de la ayuda, el proyecto deberá alcanzar, al menos, 25 puntos en aplicación de los criterios previstos en la norma. El importe podrá variar, siendo el mínimo de 4.000 euros y el máximo de 41.500 euros».

En 2024 las ayudas a la producción teatral ascendían a 694.500 euros y hubo un total de 54 beneficiarios. Las de producción coreográfica, con 30 adjudicatarios, se situaban en 279.912 euros.

[137] La última aprobación del Ministerio en esta materia ha sido *Ayudas de concesión directa para titulares de salas de exhibición cinematográfica ubicadas en localidades afectadas por la Depresión Aislada en Niveles Altos (DANA)*.

[138] Algunas de las instalaciones que ofrecen los 140.000 metros cuadrados de Madrid Content City son un gran centro de producción, servicios de grabación, campus universitario, zonas de restauración, deportivas y de ocio.

No podrán tener la condición de beneficiario las agrupaciones de personas físicas o jurídicas que carezcan de personalidad jurídica propia, tales como comunidades de bienes o cualquier otro tipo de unidad económica o patrimonio separado".

4.2.3. Industria musical

En los últimos años, se han convocado distintas ayudas destinadas a empresas de producción musical que tengan proyectos de producción de musicales, grabación y producción de discografía y la producción de festivales y conciertos. De igual modo, aproximadamente cada dos años salen convocatorias de ayudas para fomentar las infraestructuras de salas musicales, de teatro o el mantenimiento de salas de música en vivo.

Las ayudas son de diversa índole, desde aquellas a favor de empresas de producción musical para la realización de proyectos de música en su concepto más amplio[139], tratando de abarcar las distintas fases: desde la producción y estreno de espectáculos musicales con música en directo (ópera y zarzuela), pasando por la grabación, edición discográfica y difusión por medios audiovisuales o por Internet, y la producción y exhibición de ciclos o festivales y conciertos. No se requiere para acceder a las convocatorias el pago de tasas ni ningún gravamen, tratando de atraer de este modo a la mayor cantidad de potenciales beneficiarios. El organismo en la Comunidad de Madrid facultado para el otorgamiento de tales ayudas es la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas, dependiente de la Viceconsejería de Cultura, Turismo y Deporte.

A este respecto, con carácter anual se aprueban ayudas a empresas privadas para realizar proyectos de música por la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte. Básicamente, se trata de Ayudas a favor de empresas de producción musical para la realización de proyectos de música. La última convocatoria publicada en el BOCM fue el pasado noviembre con la publicación de la Orden 1671/2024, de 6 de noviembre, del Consejero de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se resuelve la convocatoria de ayudas a empresas privadas para realizar proyectos de música en 2024140, en las siguientes modalidades:

[139] Baste revisar la amplitud en las bases de las convocatorias de los conceptos. A modo de ejemplo, en las *Ayudas a empresas privadas para realizar proyectos de música (2024)* expresaban textualmente: «se entenderá por ciclo o festival la realización de eventos musicales de cualquier estilo en los que se programen al menos cuatro conciertos diferentes. Las distintas modalidades son compatibles entre sí».

[140] Publicada en el BOCM Núm. 271 de fecha 13 de noviembre de 2024.

- ✓ Producción y estreno de espectáculos musicales con música en directo: ópera y zarzuela.
- ✓ Grabación, edición discográfica y difusión por medios audiovisuales o por Internet.
- ✓ Producción y exhibición de ciclos o festivales y conciertos.

Se entiende por «ciclo» o «festival» la realización de eventos musicales de cualquier estilo en los que se programen al menos cuatro conciertos diferentes. Las distintas modalidades son compatibles entre sí.

También a nivel estatal se publican anualmente convocatorias por parte del Ministerio de Cultura mediante el Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música (en adelante, INAEM)[141] de ayudas a la música, la lírica y la danza con carácter anual en régimen de concurrencia pública, destinadas a fomentar la promoción, protección y difusión en todo el territorio español del patrimonio cultural de la lírica, la música y la danza, facilitando la comunicación cultural del patrimonio entre CC.AA.

4.2.4. Artes escénicas

Para promover las artes escénicas, el cine y artes visuales, la CAM ofrece subvenciones y ayudas a pequeñas salas, salas en directo y espacios para la creación artística contemporánea. Es una iniciativa que busca, sobre todo, apoyar a los pueblos con menos de 100.000 habitantes.

A nivel estatal, tal como se ha comentado *ut supra*, se publican anualmente convocatorias por parte del Ministerio de Cultura por medio del INAEM de ayudas anuales en régimen de concurrencia pública. Con carácter anual e íntimamente relacionadas con la música y con las artes escénicas, el Ministerio otorga ayudas también al teatro y al circo. Por último, hay que mencionar que, en los últimos años, el Ministerio ha otorgado ayudas para la modernización de las estructuras de gestión artística en el ámbito de las artes escénicas y de la música.

El pasado marzo de 2025 el INAEM publicó la convocatoria de ayudas para la danza, la lírica y la música correspondientes al año 2025 que tienen por finalidad canalizar aayudas a la danza, la lírica y la música, en el marco de las competencias del INAEM y de acuerdo con los objetivos que tiene encomendados, en orden a la preservación del patrimonio coreográfico, lírico y musical y a su difusión en el ámbito del territorio del Estado y fuera de sus fronteras,

[141] Organismo, adscrito al Ministerio de Cultura que tiene encomendada la función de fomento de las artes escénicas y de la música mediante premios, ayudas y subvenciones.

favoreciendo especialmente la comunicación cultural entre las distintas Comunidades Autónomas, la igualdad de toda la ciudadanía en el acceso a los servicios culturales y la creación y consolidación de nuevos públicos[142]. Básicamente, estas subvenciones están dirigidas a personas, entidades y agrupaciones que cumplan los requisitos establecidos en la Orden CUL/2912/2010, de 10 de noviembre. Concretamente, en el ámbito de la lírica y la música, las ayudas incluyen:

- ✓ Apoyo a giras nacionales e internacionales de intérpretes y agrupaciones.
- ✓ Subvenciones a entidades sin ánimo de lucro de ámbito estatal para actividades de lírica y música.
- ✓ Financiación de festivales, muestras, certámenes y congresos del sector.
- ✓ Apoyo a la organización de temporadas líricas en diferentes territorios.
- ✓ Impulso a encargos de composición vinculados a estrenos.
- ✓ Programas de residencias artísticas en el territorio nacional.

En junio de 2024 la Junta de Gobierno aprobó una inversión de 835.000 euros para las ayudas anuales a compañías de artes escénicas[143], que se enmarcan en el Plan Estratégico de Subvenciones del Área de Cultura, Turismo y Deporte, por el que ese año se destinaron más de 14 millones de euros a diferentes líneas de apoyo al sector cultural. Se trata de subvenciones en régimen de concurrencia competitiva y el importe para cada entidad beneficiaria consiste en un máximo de 15.000 euros, o del importe solicitado por la entidad, en el caso de que este último sea inferior. Son objeto de subvención los gastos de alquiler de local para sede de la entidad o ensayos, taller, almacén y trastero; suministros de electricidad, agua, gas, teléfono e internet; y gastos de personal, entre otros. En particular, mediante la Orden 2181/2024 de 21 de noviembre, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, se aprobó el *Plan Estratégico de Subvenciones (PES) de la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas para 2025*, que fue publicada en Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid el pasado 29 de noviembre de 2024. Se regulan convocatorias de concurrencia competitiva. Este Plan ha sufrido actualizaciones, siendo la más reciente mediante la Orden 564/2025, de 27 de febrero[144], de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se modifica la Orden 2181/2024, de 21 de noviembre, de

[142] Resolución de 3 de marzo de 2025 del Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música, por la que se convocan ayudas a la danza, la lírica y la música correspondientes al año 2025

[143] Las entidades productoras de compañías de teatro deben acreditar la estabilidad de la compañía por su trayectoria en la actividad continuada de, al menos, dos años en el periodo de los cuatro años anteriores a la fecha de presentación de la solicitud. Las de circo, danza y títeres, por su parte, deben demostrar al menos un año de actividad continuada en el periodo de los tres años anteriores.

[144] Fuente

la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se aprueba el Plan Estratégico de Subvenciones de la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas para 2025. Se prevén ayudas de distinto calado, por ejemplo:

- Ayudas a municipios madrileños con población inferior a 10.000 habitantes, que se justifica por la necesidad de consolidar y promocionar actividades culturales en todo el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, con especial incidencia en las poblaciones más pequeñas;
- Ayudas a entidades culturales privadas sin ánimo de lucro, con el objetivo de apoyar a la actividad cultural que realizan las asociaciones y fundaciones madrileñas, al ser éstas un medio de participación de los ciudadanos en actividades de teatro, danza, música y cinematografía.
- Se prevén ayudas en los años 2025-2026 destinadas a la producción de largometrajes, por un importe máximo de 2.000.000 de euros, correspondiendo 1.000.000 de euros a 2025 y la misma cantidad a 2026.

En diciembre de 2024, la CAM anunció una inversión de 1,4 millones de euros en ayudas (versus 974.412 euros en 2024) para apoyar la programación de actividades culturales en 2025, enfocándose en las artes escénicas y coreográficas. 850.000 euros serán para la producción teatral, y 550.000 euros estarán dirigidos a la producción coreográfica. Los beneficiarios serán personas físicas o jurídicas del ámbito teatral y coreográfico que tengan la condición de microempresa o pequeña empresa, fortaleciendo así el tejido empresarial cultural de la región.[145]

4.2.5. Industria de la moda

En su compromiso por «continuar apoyando el talento y favoreciendo vías para que los creadores puedan participar en los principales eventos de moda que se celebran en la capital», en enero de 2025 el Ayuntamiento anunció que las ayudas específicas al sector de la moda, previstas para ese mismo año, podrían alcanzar los 1,2 millones de euros: una nueva línea de ayudas por importe de 650.000 euros para 2025, ampliable hasta un máximo de otros 650.000 euros para subvencionar los gastos derivados de participación en la Semana de la Moda de Madrid y otros eventos de interés de gran repercusión.

[145] El diario de Madrid, *1,4 millones de euros para fomentar el teatro y la danza en 2025*

Además, se crearán los Premios Internacionales Madrid Capital De Moda (MCDM) para seleccionar embajadores entre diseñadores que participen en pasarelas internacionales de reconocido prestigio y que representen a Madrid Capital de Moda, cuyo importe para 2025 asciende a 100.000 euros.
Con el objetivo de promocionar la moda española de autor y a los diseñadores españoles, así como potenciar la imagen de la ciudad de Madrid como capital de moda, durante la celebración del evento inaugural de la Semana de la Moda de Madrid, se firmará un convenio de subvención nominativa con ACME por valor de 250.000 euros. Por último, y en este contexto, se formalizará un convenio de colaboración entre el Consistorio e IFEMA Madrid para la coorganización, realización y difusión de las dos ediciones de 2025 de MBFWM, por valor de 250.000 euros. [146]

Además, el Ayuntamiento de Madrid, mediante el programa Madrid Capital de Moda, destina 500.000 euros, de los cuales cada participante puede recibir 20.000 euros en el año 2024 para facilitar la participación de diseñadores en eventos, tales como la MBFWM, Madrid es Moda, y otros.

En febrero de 2024, el Centro de Innovación en Economía Circular del Ayuntamiento de Madrid, en colaboración con la Asociación de Empresas de Confección y Moda de la Comunidad de Madrid (ASECOM), lanzaron una convocatoria para participar en el Programa de Circularización del sector textil y de la moda. Un extenso proyecto destinado a impulsar la adaptación y la competitividad de las empresas de la industria en la Ciudad de Madrid. El objetivo del programa era «mejorar la competitividad y la adaptación de las empresas del sector en la Ciudad de Madrid. Enfocado en el aporte de valor y el desempeño ambiental y social, así como en buscar y promover un modelo de negocio más digitalizado, sostenible y alineado con las demandas cambiantes de los consumidores, abordando […] nuevas demandas del sector: sostenibilidad y competitividad en la cadena de valor; economía Circular en el sector de la moda: análisis de los principios de la economía circular; gestión de residuos: soluciones para la gestión de residuos: SCRAP, SIRAP; y Retos legislativos y normativos: identificación de los principales requisitos de aplicación de las empresas del sector, alcance y manera de afrontarlos.»[147] Un mes después se anunció que habían sido seleccionadas ocho empresas, tanto de distinto tamaño como de

[146] Diario de Madrid, (2025). *Madrid refuerza su apoyo al sector de la moda con una nueva edición de la Semana de la Moda y nuevas convocatorias de subvenciones*
[147] Centro de Innovación en Economía Circular de Madrid. *El Centro de Innovación en Economía Circular y ASECOM inician el Programa de Circularización de Empresas del sector Textil*.

distinto fin social, entre las que se encontraban tanto fabricantes textiles como empresas de moda.[148]

4.3. Avales

En el año 2011 la Comunidad de Madrid creó por medio de la Consejería de Empleo, Turismo y Cultura un sistema de avales para fomentar el acceso al crédito bancario de entidades que desarrollen proyectos culturales de cualquier disciplina. Tales avales han ido teniendo continuidad en el tiempo y se han destinado a distintas ramas culturales y artes por la Consejería correspondiente[149].

La mediación del Instituto de Crédito Oficial (ICO) permite la concesión de líneas de crédito para financiar actividades relativas al fomento de la cultura. La Comunidad de Madrid facilita una serie de avales con el fin de financiar y respaldar económicamente proyectos y promover la difusión y creación de proyectos relacionados con las artes escénicas que destaquen tanto a nivel regional y nacional, como a nivel internacional, mediante créditos o subvenciones para desarrollar estas actividades.

Estos avales están diseñados para facilitar el acceso a la financiación y garantizar el éxito de las iniciativas creativas en la región y, en definitiva, para ayudar a empresas y profesionales del sector a acceder a financiación y fomentar la innovación en las artes creativas.

Avalmadrid es la sociedad de garantía recíproca de la Comunidad de Madrid que se encarga de proporcionar avales para facilitar el acceso al crédito, ya sea para la compra de equipos, infraestructura técnica o mejora de tecnología, como avales destinados para cubrir gastos de producción o rodaje y avales que incluyen financiación para proyectos digitales de cine y audiovisual. Se pretende con estos avales reducir los costes financieros, ya que estos implican menores intereses con plazos más flexibles y es un apoyo a empresas emergentes que no se pueden permitir un préstamo, ya que no tienen muchas garantías, al tiempo que se reduce el riesgo para los bancos.

Si bien en moda, textil y videojuegos no hay avales específicos, sí los hay para otras industrias culturales, que detallamos a continuación.

[148] *El CIEC Madrid presenta a las empresas de moda seleccionadas a participar de su programa de circularidad.*

[149] Baste de botón de muestra la Orden 396/2024, de 22 de abril, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se convocan ayudas a empresas audiovisuales para la producción de largometrajes en la Comunidad de Madrid en 2024.

4.3.1. Industria cinematográfica y audiovisual

La exigencia de avales es un mecanismo cada vez más empleado para fomentar y promover la cultura en sus diversas manifestaciones, pero más si cabe en ámbitos culturales directamente relacionados con el cine, el audiovisual y las artes escénicas. Hay ejemplos diversos y recientes, como pueda ser la *Orden 396/2024, de 22 de abril, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se convocan ayudas a empresas audiovisuales para la producción de largometrajes en la Comunidad de Madrid en 2024* y sus posteriores desarrollos reglamentarios, como puedan ser:

La Orden 1995/2024, de 28 de octubre, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se amplía el plazo máximo para la constitución de los avales exigidos establecidos en la Orden 396/2024, de 22 de abril, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se convocan ayudas a empresas audiovisuales para la producción de largometrajes en la Comunidad de Madrid en 2024[150].

La Orden 2186/2024, a 25 de noviembre, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se amplía el plazo máximo para resolver y notificar establecido en la Orden 396/2024, de 22 de abril, de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, por la que se convocan ayudas a empresas audiovisuales para la producción de largometrajes en la Comunidad de Madrid en 2024[151].

4.3.2. Artes escénicas

La Comunidad de Madrid, en colaboración con la entidad financiera CREA SGR[152], facilita avales a compañías, productoras y promotoras de artes escénicas con el fin de cubrir los gastos de producción y otros costes asociados a sus proyectos y sirviendo como respaldo a las relaciones

[150] Publicada en el BOCM Núm. 260 con fecha 31 de octubre de 2024.
[151] Publicada en el BOCM Núm. 284 con fecha 22 de noviembre de 2024.
[152] *CREA SGR* es una entidad financiera privada supervisada por el Banco de España, resultado de una buena colaboración público-privada (Ministerio de Cultura- EGEDA). Se constituye en el 2005 para cubrir una necesidad de financiación en el sector audiovisual ya que las pymes tenían una gran dificultad para conseguir préstamos que permitieran llevar a cabo sus proyectos. CREA lo soluciona asumiendo el riesgo. Se constituye en el 2005 para cubrir una necesidad de financiación en el sector audiovisual ya que las pymes tenían una gran dificultad para conseguir préstamos que permitieran llevar a cabo sus proyectos. CREA lo soluciona asumiendo el riesgo. Su actividad principal que sigue siendo el sector audiovisual mientras seguimos aprendiendo sobre nuestras otras áreas en desarrollo (música, artes escénicas, otra industria cultural y creativa y deporte).

contractuales y de colaboración, asegurando su viabilidad económica. Además, facilita avales tanto para ofrecer garantías y que las compañías puedan protegerse frente a riesgos financieros, como para adquirir infraestructuras y poder renovar espacios técnicos como luces, sonido, escenarios móviles… Uno de los programas más innovadores es el *Plan Impulsa para las Artes Escénicas* que apoya financieramente compañías teatrales que, tras la pandemia COVID-19, se vieron afectadas. Mediante estos avales se reducen los requisitos de garantías tradicionales, facilitando el acceso a proyectos emergentes y a las pequeñas empresas.

4.3.3. Galerías

El Ayuntamiento también persigue dinamizar este sector y abre convocatorias anuales destinadas al apoyo a las galerías de arte madrileñas mediante la financiación de su presencia en ferias, con los objetivos de incrementar su relevancia en el panorama artístico nacional e internacional, facilitar el conocimiento y promoción de los artistas representados, la aproximación con otros profesionales del sector, y el acercamiento a un mayor número de personas interesadas en el mundo del arte.

Asimismo, persigue fomentar la creación y difusión de las artes visuales contemporáneas como forma de ayudar a las galerías madrileñas a aumentar su cuota de mercado y a establecer contactos artísticos a todos los niveles. De este modo, se impulsa la proyección de su labor, mejorando su posición en el panorama artístico nacional e internacional, y se favorece el acceso de un mayor número de personas o colectivos al arte contemporáneo.

4.4. Becas

Las becas contribuyen de una manera muy significativa al desarrollo cultural, social y económico. Son esenciales ya que permiten a artistas y creadores emergentes financiar sus proyectos y estudios fomentando el desarrollo del talento. El objetivo de la Comunidad de Madrid es apoyar a los profesionales, estudios y proyectos del sector en diferentes fases de desarrollo, desde su producción hasta su distribución y promoción.

Se destinan becas a entidades sin ánimo de lucro, como subvenciones para crear museos y centros culturales relacionados con la música, danza, artes visuales, teatro y moda, programas educativos y de formación artística. El principal objetivo es diversificar y fortalecer la cultura y buscar el fomento de la participación ciudadana con la participación activa del público. Es

importante recalcar que estas becas sólo cubren una parte de los gastos, por lo que las entidades tienen que contar con otros recursos para llevar adelante estas iniciativas, ya que en la mayoría de las convocatorias la duración suele ser de un año como máximo.
También el Consistorio de la capital fomenta por vía de becas la investigación en materia de museos y fondos documentales, en instituciones dependientes del Ayuntamiento de Madrid.
A nivel estatal también el Ministerio de Cultura otorga becas variadas mediante convocatorias anuales, por ejemplo:

- ✓ Becas FormARTE de formación y especialización en materias de la competencia de las instituciones culturales dependientes del Ministerio de Cultura. Convocatoria 2024
- ✓ Becas CULTUREX de formación práctica en gestión cultural para jóvenes españoles en el exterior. Convocatoria 2024
- ✓ Becas del Ministerio de Cultura/Fulbright para la ampliación de estudios artísticos en los Estados Unidos de América. Convocatoria 2024-2025.

4.4.1. Industria cinematográfica y audiovisual

Las becas se destinan a proyectos cinematográficos y audiovisuales que aporten al escenario cultural y audiovisual. Tienen por objetivo, ayudar a producciones de Madrid a alcanzar una mayor visibilidad o apoyar a los jóvenes emergentes a desarrollar sus primeras obras.
La Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM) es un actor principal para el fomento y posterior otorgamiento de las becas, ya que su objeto fundacional es formar a las próximas generaciones del sector audiovisual y promover actividades culturales asociadas a la industria. La ECAM es la primera beneficiaria de estas becas. Todos los años pasan por esta escuela cerca de 300 profesionales de cine y televisión. Tiene programas de becas (becas al talento, becas Warner Bros, Becas Ibermedia, entre otras) para los alumnos de distintos cursos de la diplomatura y de los cursos y programas de formación de posgrado[153].

4.4.2. Industria musical

La Comunidad Madrid destina becas a jóvenes que tengan un talento en artes escénicas, visuales y música. El objetivo de esta ayuda es dar un impulso y fomentar la especialización desarrollar sus estudios y habilidades en programas de postgrado y cursos especializados.

[153] Más información disponible en el portal de ECAM.

Destacan en Madrid la Escuela de Cinematografía, el Real Conservatorio de Música de Madrid o la Escuela Superior de Canto.
La Escuela Superior de Música Reina Sofía es un centro de alta formación profesional para los músicos jóvenes con talento que proyecta sus carreras musicales a niveles internacionales[154]. La CAM facilita una beca para esta escuela, asegurándose de que ningún joven pueda renunciar a su talento artístico por razones económicas. Forma parte del programa de becas MAEC-AECID La Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) cuenta con un programa de becas y ayudas para países como Venezuela, Costa Rica, Ecuador, Colombia o México entre otros, que ofrecen la oportunidad de formación y aprendizaje en el ámbito cultural, artístico, científico y académico.

4.4.3. Artes escénicas

También se dota con becas la producción escénica: apoyándose proyectos en el ámbito del teatro, circo, artes escénicas, etc.
Las becas a la creación de artes visuales: su objetivo es apoyar los proyectos artísticos en el ámbito de artes visuales que ayuden a contribuir a la diversidad cultural en la Comunidad de Madrid. Se suelen destinar entre unos 5.000 y 15.000 euros beneficiándose durante un período de 6 hasta 12 meses, destinados a artistas que logren cierta puntuación en la presentación de proyectos artísticos.
El objetivo es apoyar a artistas emergentes para que puedan desarrollar sus proyectos, dando la oportunidad de ser presentador posteriormente en eventos nacionales e internacionales.
También el Ministerio de Cultura con carácter anual viene convocando ayudas públicas para la modernización de las estructuras de gestión artística en el ámbito de las artes escénicas y de la música. Tales convocatorias, como ya se ha comentado anteriormente, tienen por objeto la concesión de ayudas públicas a proyectos de inversión para la modernización, digitalización y transición ecológica en el ámbito de las artes escénicas y de la música, enmarcándose la inversión en el Componente 24 del PRTR (Impulso de la competitividad de las industrias culturales)».

4.4.4. Industria de la moda

[154] Más información disponible en el portal de la Escuela de Música Reina Sofía.

Por medio del Ministerio de Educación y Formación Profesional se canalizan varias becas para estudiar diseño y moda.
El Istituto Europeo di Design (IED) en España ofrece diversas becas y ayudas para Programas de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, BA (Hons), Títulos Superiores IED, Ciclos Formativos de Grado Superior y Másteres: las Becas IED España para personas de cualquier nacionalidad, que cubren hasta el 50% del costo del curso; becas internacionales para estudiar en una de las escuelas del grupo fuera del país de residencia, que cubren hasta el 50% del costo del programa; de la Fundación Francesco Morelli para promover el talento creativo de residentes en España eliminando barreras socioeconómicas, y que cubren hasta el 100% del costo del programa; amén de becas para Másteres y Master of Arts, para Programas de Grado y otras ayudas oficiales.[155]

4.4.5. Videojuegos y nuevas tecnologías

Las becas que ofrece la Comunidad de Madrid para fomentar este sector alcanzan los 25.000 euros, incluye becas de Formación Profesional, o centros especializados en nuevas tecnologías, que facilitan el acceso a grados universitarios como Ingeniería del Software o Animación.

[155] IED, Becas

5. Conclusiones

La Comunidad de Madrid ha demostrado ser un pilar fundamental en el fomento y desarrollo de las industrias culturales y creativas, contribuyendo significativamente al panorama cultural y económico de España. Gracias a las políticas de apoyo, como ayudas, becas y avales, la región ha logrado impulsar sectores clave como el cine, la música, las artes escénicas, la moda y los videojuegos. Estas iniciativas no solo han fortalecido el tejido cultural, sino que también han generado empleo y atraído inversiones, consolidando a Madrid como un epicentro cultural de referencia.

El compromiso de la CAM con la cultura se refleja en la implementación de programas innovadores y en la colaboración con instituciones locales e internacionales. La creación de infraestructuras modernas y el apoyo a la digitalización y sostenibilidad de los servicios culturales han sido esenciales para mantener la competitividad y la relevancia de la región en el ámbito cultural.

Madrid ha demostrado una actitud pública innovadora frente a posiciones de miedo ante el cambio (o de respuesta meramente reactiva). Sin embargo, el apoyo público *per se* no es suficiente. La nueva realidad jurídico-económica exige de los poderes públicos una visión estratégica en un contexto económico globalizado, donde las actuaciones públicas sean diseñadas en clave de inversión y no como gasto, y donde la participación de la sociedad civil y empresarial sea considerada un actor imprescindible para cumplir los fines establecidos[1]. Como subraya el informe *El valor de la cultura*[2] «es clave establecer un esquema de colaboración triangular entre mecenas-patrocinadores, inversores y entidades culturales que genere una dinámica de crecimiento e impacto y que cuente con el vital apoyo del sector público como elemento transversal e impulsor del valor social».

Solo al alinear recursos y objetivos públicos y privados, y al apostar por la educación, la innovación y el talento emergente, se enriquecerá el tejido cultural y económico de la Comunidad de Madrid, y se garantizará que la Cultura siga siendo un motor de crecimiento y cohesión social. Con esta visión y esfuerzos conjuntos, Madrid permanecerá bien posicionada para enfrentar los desafíos del siglo XXI y seguir siendo un referente cultural en Europa y el mundo, con un futuro prometedor y cargado de oportunidades.

[1] Paráfrasis de José María Gimeno Feliu, *La colaboración público-privada en un contexto de moderna gobernanza económica al servicio de la ciudanía*

[2] Escuela Superior de Música Reina Sofía y EY, 2022. *El valor de la cultura. El papel de las artes escénicas y la música clásica en la economía de impacto*

6. Directorio central de empresas[156]

La delimitación de las actividades económicas a incluir en el ámbito cultural de los datos que se presentan ha venido condicionada por la Clasificación Nacional de Actividades Económicas (CNAE 2009). A este respecto, el Directorio Central de Empresas (DIRCE) y CULTURABase, entre otras, se enfrentan ciertas complejidades al momento de intentar segmentar los datos conforme a los códigos CNAE que recogen las actividades empresariales del sector en distintas categorías. Pese a ellas, su análisis proporciona una visión clara y detallada de las dinámicas económicas y laborales que se entrelazan.

- ✓ 181 Artes gráficas y servicios relacionados con las mismas
- ✓ 182 Reproducción de soportes grabados
- ✓ 264 Fabricación de productos electrónicos de consumo
- ✓ 268 Fabricación de soportes magnéticos y ópticos
- ✓ 3212 Fabricación de artículos de joyería y artículos similares
- ✓ 322 Fabricación de instrumentos musicales
- ✓ 4743 Comercio al por menor de equipos de audio y vídeo en establecimientos especializados
- ✓ 4761 Comercio al por menor de libros en establecimientos especializados
- ✓ 4762 Comercio al por menor de periódicos y artículos de papelería en establecimientos especializados
- ✓ 4763 Comercio al por menor de grabaciones de música y vídeo en establecimientos especializados
- ✓ 4777 Comercio al por menor de artículos de relojería y joyería en establecimientos especializados
- ✓ 58 Edición
- ✓ 581 Edición de libros, periódicos y otras actividades editoriales
- ✓ 582 Edición de programas informáticos
- ✓ 5821 Edición de videojuegos
- ✓ 5829 Edición de otros programas informáticos
- ✓ 59 Actividades cinematográficas, de vídeo y programas de televisión, grabación de

[156] Ministerio de Cultura. *Anuario de Estadísticas Culturales 2024* y Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública. 2º informe del sector audiovisual 2024

sonido y edición musical

- ✓ 591 Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión
- ✓ 5912 Actividades de postproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
- ✓ 5914 Actividades de exhibición cinematográfica
- ✓ 5915 Actividades de producción cinematográfica y de vídeo
- ✓ 5916 Actividades de producción de programas de televisión
- ✓ 5917 Actividades de distribución cinematográfica y de vídeo
- ✓ 5918 Actividades de distribución de programas de televisión
- ✓ 592 Actividades de grabación de sonido y edición musical
- ✓ 60 Actividades de programación y emisión de radio y televisión
- ✓ 601 Actividades de radiodifusión
- ✓ 602 Actividades de programación y emisión de televisión
- ✓ 611 Telecomunicaciones por cable
- ✓ 620 Programación, consultoría y otras actividades relacionadas con la informática
- ✓ 631 Proceso de datos, hosting y actividades relacionadas; portales web
- ✓ 6391 Actividades de agencias de noticias
- ✓ 7111 Servicios técnicos de arquitectura
- ✓ 741 Actividades de diseño especializado
- ✓ 742 Actividades de fotografía
- ✓ 743 Actividades de traducción e interpretación
- ✓ 7722 Alquiler de cintas de vídeo y discos
- ✓ 73 Publicidad y estudios de mercado
- ✓ 731 Publicidad
- ✓ 8552 Educación cultural
- ✓ 900 Actividades de creación, artísticas y espectáculos
- ✓ 910 Actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales

7. Otras fuentes consultadas

1. Comunidad de Madrid. Ayudas a empresas privadas para la realización de actividades de teatro y danza (2024)
2. Comunidad de Madrid. Ayudas a empresas y personas físicas para la creación y el desarrollo de proyectos de videojuego (2023)
3. Comunidad de Madrid. Ayudas para la creación y desarrollo de proyectos de artes visuales (2023)
4. Comunidad de Madrid. Ayudas para la realización de actividades de teatro y danza (2023)
5. Comunidad de Madrid. Ayudas, concursos y selección de proyectos de artes visuales
6. Comunidad de Madrid. Programa de aceleración empresarial
7. Film Madrid. El Audiovisual en la Comunidad de Madrid
8. Ministerio de Cultura y Deporte. Memoria de políticas de fomento de las industrias culturales y creativas 2019
9. Naciones Unidas, 2024. Creative Economy Outlook 2024
10. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO, 2010. Políticas para la creatividad Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas
11. PwC, 2024. Entertainment and Media Outlook 2024-2028
12. Subvenciones para apoyar la participación de los diseñadores en la Semana de la Moda de Madrid y otros eventos de interés 2024
13. Suto Financiación. Ayudas a festivales y ferias culturales 2024-2025 Madrid
14. UNESCO, 2021. Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas
15. UNESCO, junio 2021. Las industrias culturales y creativas frente a la COVID-19. Panorama del impacto económico
16. Universidad Carlos III, 2017. Dr. Eduardo Francisco Rodríguez-Gómez, Dra. Gloria Rosique Cedillo, Dra. Elena Real Rodríguez. Las industrias culturales y creativas en la Comunidad de Madrid