



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

CULTURA & VIDEOJUEGOS

Jornadas de políticas europeas sobre el
videojuego y entornos virtuales

12 y 13 de Julio de 2023
Tenerife, Espacio de las Artes (TEA)



 U23

SPANISH PRESIDENCY
COUNCIL OF THE EUROPEAN UNION

SUMARIO



SOBRE LAS JORNADAS

3

EL VALOR DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

4

LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA UNIÓN EUROPEA

5

ACTUACIONES DEL MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE DE ESPAÑA

6 - 7

AGENDA 12 DE JULIO

8

AGENDA 13 DE JULIO

9 - 10

Sobre las jornadas

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. Europa se halla a la vanguardia de las nuevas prácticas culturales en el entorno digital y representa uno de los principales mercados del sector del videojuego, con un valor cercano a los 23.480 millones de euros en 2022. En el caso de España, su mercado del videojuego ocupa el quinto puesto entre los Estados miembros.

En el marco de la Presidencia Española del Consejo de la Unión Europea, el Ministerio de Cultura y Deporte de España, a través de la Subdirección General de Promoción de Industrias Culturales, organiza las jornadas “Cultura y Videojuegos: Jornadas de políticas europeas sobre el videojuego y entornos virtuales”. Con este encuentro, de carácter profesional y proyección internacional, el Ministerio de Cultura y Deporte celebra la primera de un conjunto de reuniones técnicas que se desarrollarán, en los ámbitos de la cultura y el deporte, a lo largo de los seis meses que España ostenta la presidencia de la Unión Europea.

El encuentro reúne a profesionales de la industria, desarrolladores, distribuidores, representantes institucionales y del ámbito asociativo y académico vinculados con el sector del videojuego y la creación digital. Cuenta, además, con representantes invitados de los Estados miembros e instituciones europeas, así como las principales asociaciones del sector y diversas empresas. El propósito es impulsar la identificación del videojuego como industria cultural y generar una comunidad de colaboración público-privada en apoyo al sector.

El evento cuenta con diversas mesas de debate en las que los expertos que participan abordarán temáticas como el valor cultural del sector de los videojuegos, su fomento a través de políticas públicas, la atracción de talento o la existencia y futuro de los mundos virtuales. Además, durante las jornadas se presentarán los principales resultados del proyecto piloto “Understanding the Value of a European Games Society”, impulsado por el Parlamento Europeo y la Comisión Europea, y ejecutado por un consorcio liderado por Ecorys.

El valor del sector de los videojuegos

El videojuego fue declarado industria cultural por la Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados en el año 2009, y desde entonces ha sido incluido en los sucesivos planes de fomento de las industrias culturales y creativas elaborados por el Ministerio de Cultura y Deporte. 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.

Los videojuegos son una referencia clave de interacción cultural para millones de personas, no solo para jóvenes y adolescentes, sino cada día para más personas, pues la evolución de los nuevos formatos y utilidades amplían el espectro de consumidores. Su relevancia económica, social y cultural no ha dejado de crecer en la última década y ofrece enormes oportunidades de colaboración entre los diferentes sectores de la cultura. El sector de los videojuegos es parte integrante del ecosistema cultural y creativo, habiendo influido con éxito en muchos otros sectores culturales y creativos como el cine, la música y la literatura, con los que genera sinergias continuas.

Los videojuegos son un excelente ejemplo de lo que la cultura tiene que aportar al modelo productivo español, a una transformación digital y verde de la economía. Apostar por el sector de los videojuegos es apostar por la convergencia entre cultura y tecnología, por unas industrias creativas y culturales digitales como futuro para España.



LÍNEAS DE ACCIÓN DE LA UNIÓN EUROPEA

Europa es uno de los principales mercados internacionales de videojuegos, con un valor cercano a los 23.480 millones de euros en 2022. Se estima que 4.600 empresas dedican su actividad a esta industria, contribuyendo a un mercado que se encuentra en constante crecimiento y que en 2022 presentó unos ingresos de 179.000 millones de euros. El uso de los videojuegos también aumenta año tras año, con alrededor de 125 millones de personas usuarias en la Unión Europea, de las que un 47,8% son mujeres, y entre las que destaca la población joven: más del 70% de las personas de entre 6 y 24 años son usuarias de videojuegos. En este contexto, desde la Unión Europea se están desarrollando tres líneas de actuación destacadas en torno al sector de los videojuegos:

- Mediante los Fondos Next Generation EU, canalizados a través del Componente 25 del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, que propone el impulso de España como hub audiovisual de Europa (Spain AVS Hub). 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.
- La Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de noviembre de 2022, sobre el deporte electrónico y los videojuegos (2022/2027[INI]), en la que se anima a los Estados miembros a diseñar una estrategia conjunta para promover la industria del videojuego.
- Desde la Comisión Europea se ha celebrado un conjunto de workshops para abordar el futuro digital de Europa. En este contexto, se ha impulsado la elaboración de un estudio a través de un consorcio liderado por Ecorys que, bajo el título de “Understanding the Value of a European Games Society”, analiza el valor del videojuego en nuestra sociedad.

ACTUACIONES DEL MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE DE ESPAÑA

El mercado español constituye el quinto mercado de videojuegos de Europa, lo que muestra la importancia de impulsar la competitividad de los estudios españoles a nivel internacional, ayudar al sector a consolidarse y fomentar la puesta en valor de la calidad creativa española. Desde el Ministerio de Cultura y Deporte se está realizando una fuerte apuesta por impulsar y fortalecer el sector de los videojuegos, trabajando para dar respuesta a algunos de sus retos actuales, entre ellos mejorar los sistemas de financiación, reducir la polarización empresarial, mejorar la competitividad de la industria española en el mercado internacional o reducir la brecha de género, uno de los principales desafíos del sector.

Este trabajo lleva años desarrollándose. Ya en 2017 el ministerio creó, en el seno de la conferencia sectorial de cultura, la Mesa del Videojuego. Este órgano, que se reúne semestralmente, permite el diálogo entre representantes de la Administración General del Estado, de las comunidades autónomas y del sector profesional y asociativo para abordar de manera conjunta retos del sector como el acceso a la financiación, los programas de ayudas públicas, la formación de los profesionales, la atracción del talento, la brecha de género, las campañas de uso responsable o la dimensión cultural de los videojuegos.

Por otro lado, la reciente reforma de la Ley de Depósito Legal ha permitido incluir los videojuegos en la tipología de creaciones culturales. Antes considerados como documentos audiovisuales, ahora los videojuegos cuentan con su propio apartado para conseguir el depósito de la edición completa de esa tipología documental, por lo que desde la Biblioteca Nacional de España se conservarán como patrimonio cultural español. El objetivo es mejorar la conservación y el acceso a los videojuegos españoles, de forma que se asegura su preservación a largo plazo.





Además, desde el Ministerio de Cultura y Deporte se ha creado una línea de ayudas en concurrencia competitiva para la promoción del sector del videojuego y de otras formas de creación digital. Su primera edición, en 2021, se dotó con un presupuesto de un millón de euros; y en su segunda convocatoria ha permitido canalizar los fondos del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, en concreto los dedicados al Componente 25: Spain Audiovisual Hub.

Con un presupuesto de 8 millones de euros, se han apoyado económicamente proyectos de interés cultural relacionados con la creación y el desarrollo de videojuegos y de otras formas de creación digital como narraciones transmedia y crossmedia, podcasts, realidad extendida, aumentada, mixta y virtual, etc. Esta última convocatoria ha tenido un enorme éxito de participación, con más de 400 solicitantes, y los proyectos presentados un altísimo nivel, lo que refleja la calidad de las empresas y estudios españoles.

En el Componente 25 también se prevé un presupuesto de 850.000€ para apoyar la internacionalización del sector. Además, se está desarrollando una nueva línea de ayudas dedicada a la internacionalización de proyectos vinculados al sector de los videojuegos.

También se ha articulado un instrumento financiero para fomentar la actividad de las Pymes en el sector audiovisual y de los videojuegos, a través de préstamos participativos que gestiona la entidad Enisa. Esta línea está dotada con un presupuesto de 7,5 millones de euros, provenientes del Ministerio de Cultura y Deporte y el Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, y ofrecerá préstamos con una cuantía comprendida entre 25.000 y 1.5 millones de euros, así como un periodo máximo de amortización de diez años.

PROGRAMA DE LAS JORNADAS

MIÉRCOLES 12 de JULIO

16:00 - 16:30

Inauguración de las Jornadas

Bienvenida y discursos de representantes institucionales.

- Representante del Gobierno de Canarias.
- Representantes de DEV y AEVI.
- Representante del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital (España Hub Audiovisual).
- Representante del Ministerio de Cultura y Deporte.

16:30 - 17:30

Presentación del proyecto piloto del Parlamento europeo “Understanding the Value of a European Games Society”

Resumen de las principales conclusiones y recomendaciones de este proyecto piloto, cuyo objetivo era analizar el impacto cultural, económico y social de los videojuegos en la sociedad. Este estudio profundiza en el conocimiento del sector de los videojuegos en la UE, tanto en lo que se refiere a los retos y problemas a los que se enfrenta como a las oportunidades sin explotar para el sector.

17:45 - 18:45

El valor de la Industria Europea del Videojuego

Conversación: análisis de la escena del videojuego europeo, su reconocimiento como sector cultural, y su importancia en el presente y futuro de las industrias culturales y creativas europeas.

Modera: Carmen Páez Soria. Directora General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación.

Participantes:

- Simon Little. Video Games Europe.
- Martin Dawson. Unidad de Industria Audiovisual y Programas Media de la Comisión Europea.
- Ibán García del Blanco. Diputado del Parlamento Europeo, miembro de la Comisión de Cultura y Educación, y ponente en la iniciativa de la Comisión Europea sobre mundos virtuales.
- Jari-Pekka Kaleva. European Games Developer Federation (EGDF).

19:30

Cóctel de bienvenida en el Hotel Iberostar Mencey

Se acompañará de diversas presentaciones sobre proyectos e iniciativas relevantes en el panorama de los videojuegos en España.

Conducido por Borja Paz, periodista especializado.

Participantes:

- Festival LEV Gijón.
- Indie Dev Day.
- Madrid in Game.
- Museo OXO del Videojuego.
- Polo Nacional de Contenidos Digitales de Málaga.

JUEVES 13 de JULIO

9:00 - 10:00

Apoyo e impulso institucional al ecosistema europeo de los videojuegos

Conversación: principales características de los programas europeos de promoción y apoyo al ecosistema de videojuegos: programa Media de Europa Creativa, regímenes de subvenciones, instrumentos financieros, fiscalidad y ayudas estatales. Análisis y propuestas de mejora.

Modera: Johanna Nylander. Dataspelebranschen. Swedish Games Industry.

Participantes:

- Yuri Loedts. Director de la sección de Videojuegos del Fondo Audiovisual de Flandes (VAF).
- Skander Morgenthaler. Ministerio de Asuntos Económicos y Acción Climática. Alemania.
- Krešimir Partl. Secretario de Estado del Ministerio de Cultura. Croacia
- Carlo Penna. Subdirector General de Promoción de Industrias Culturales.
- Ministerio de Cultura y Deporte. España.
- Julie-Jeanne Régnault. Secretaria General EFAD.

10:15 - 11:15

Talento y habilidades profesionales en la industria europea del videojuego

Conversación: el talento es la materia prima de la industria del videojuego, y es necesario analizar en qué estado se encuentra y cuáles son los retos a superar. También es prioritario articular debates sobre el papel de la mujer en la industria, así como las necesidades en el ámbito educativo para una más eficaz incorporación al mercado de trabajo.

Modera: Emanuele Carisio. Secretario General DEV.

Participantes:

- Javier Capel. Ubisoft España.
- Dries Deryckere. Howest University College, Bélgica.
- Anesa Hosein. Universidad de Surrey.
- Marie Claire Isaaman. Women in Games.
- Jari-Pekka Kaleva. European Games Developer Federation (EGDF).

11:30 - 12:30

El vínculo de la industria del videojuego con otros mundos virtuales

Conversación: el papel de los videojuegos en relación con el metaverso y los mundos virtuales. Se abordará el potencial de crecimiento de estos sectores y la relación con temas como la inteligencia artificial, los simuladores, el sector transmedia y el desarrollo de nuevos géneros y productos.

Modera: Iván Lobo. Devicat.

Participantes:

- Richard Bartle. Creador del mundo virtual MUD.
- Ann Becker. Video Games Europe.
- Lorena González. Inmersiva XR.
- Henrik Jonsson. Amplifier Studios/Embracer Group.
- Kinga Palińska. CD Projekt Red

12:45 - 13:45

Colaboración transectorial en la industria del videojuego

Conversación: los videojuegos ofrecen un amplio abanico de posibilidades de uso en otros sectores como el de la educación, la salud, la investigación, el desarrollo industrial, etc. En este contexto se plantea un debate sobre el fomento de buenas prácticas, la accesibilidad y la importancia de la autorregulación.

Moderador: Lara Smirnova. Periodista y especialista en videojuegos.

Participantes:

- Juan Aguado Delgado. Fundación ONCE.
- José Arcas. Director de estrategia y desarrollo de negocio de NOOB.
- Dirk Bosmans. Director General Pan European Game Information (PEGI).
- Déborah López Rivas. Ars Games.

13:45 - 14:00

Cierre de las jornadas

14:00

Cóctel de clausura

Contacto de prensa

Lucía Bazaga

lucia.bazaga@cultura.gob.es

prensa.cultura@cultura.gob.es

Tlf. 666.774.186

Más información sobre las jornadas en la [página web del Ministerio de Cultura y Deporte](#)



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE



 
23

SPANISH
PRESIDENCY
COUNCIL OF THE
EUROPEAN UNION