Consejo de la Unión Europea

Bruselas, 24 de noviembre de 2023
(OR. en)

15901/1/23
REV 1

CULT 167
AUDIO 112
SOC 819
EMPL 588
RECH 524
DIGIT 275
IND 623
PI 183
JEUN 273
GENDER 209

RESULTADO DE LOS TRABAJOS

De:	Secretaría General del Consejo
A:	Delegaciones
Asunto:	Conclusiones del Consejo sobre el refuerzo de la dimensión cultural y creativa del sector de los videojuegos en Europa

Adjunto se remite a las delegaciones las Conclusiones del Consejo sobre el refuerzo de la dimensión cultural y creativa del sector de los videojuegos en Europa adoptadas por el Consejo de Educación, Juventud, Cultura y Deporte en su sesión del 24 de noviembre de 2023.

ANEXO

Conclusiones del Consejo sobre

el refuerzo de la dimensión cultural y creativa del sector de los videojuegos en Europa

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

RECORDANDO:

1. El papel fundamental que la cultura, por su valor intrínseco, y la libertad artística desempeñan para la Unión Europea y su ciudadanía en el refuerzo de la identidad europea, el fortalecimiento de nuestras democracias y valores, el fomento de un desarrollo sostenible, diverso e integrador y el estímulo del crecimiento y el empleo[1].

2. La heterogeneidad del conjunto de subsectores que conforman las industrias culturales y creativas, que presentan elementos comunes pero también tienen sus propias particularidades y realidades.

3. El gran potencial que la dimensión cultural del sector de los videojuegos tiene para el crecimiento y la innovación intersectorial en el marco de la transición digital que ha emprendido la Unión Europea.

[1] El sector de las industrias culturales y creativas tiene un peso económico que representa el 3,95 % del valor añadido de la UE (477 000 millones de euros), da empleo a 8,02 millones de personas e integra 1,2 millones de empresas, según el análisis «Recovery and Resilience Scoreboard. Thematic analysis. Cultural and Creative Industries» [Cuadro de indicadores de recuperación y resiliencia. Análisis temático. Industrias culturales y creativas] de abril de 2022. https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

TENIENDO EN CUENTA QUE:

4. El sector de los videojuegos forma parte integrante del ecosistema de las industrias culturales y creativas. Interactúa con otros sectores y tiene un gran potencial para crear y transmitir contenido y valores culturales y para poner de relieve la riqueza y diversidad de la creación, el patrimonio y la historia europeos. También tiene importantes repercusiones en términos de creación de empleo y contribuye significativamente al producto interior bruto.

5. Si bien Europa se ha consolidado como uno de los principales mercados mundiales de videojuegos, con un valor estimado de 23 480 millones de euros en 2022, y desempeña un papel fundamental en todas las fases de su desarrollo (desde el diseño hasta la distribución), no se dispone de datos detallados, normalizados y sectoriales.

6. La industria europea de los videojuegos se compone principalmente de pequeñas empresas y microempresas[2] y se enfrenta a una fuerte competencia internacional y al reto de retener el talento, y su independencia y sostenibilidad dependen de la capacidad de las empresas europeas de poder tomar libremente sus propias decisiones artísticas y estratégicas.

[2] El 80 % de las 4 600 empresas existentes tienen menos de diez empleados (documento de trabajo de los servicios de la Comisión «European Media Industry Outlook» [Perspectivas de la industria europea de los medios de comunicación] – SWD (2023) 150 final).

7. Entre los usuarios de videojuegos en la Unión Europea hay personas de todas las edades, pero priman las más jóvenes[3] [4] [5]. Por lo tanto, el bienestar de los niños y los jóvenes debe tenerse muy en cuenta a la hora de plantear las políticas para el sector de los videojuegos.

8. Dado el gran potencial de los videojuegos para promover cambios culturales y sociales positivos, para luchar contra todo tipo de discriminación y odio y para representar la diversidad y pluralidad de nuestras sociedades, de las mujeres y de otros grupos infrarrepresentados en el sector de los videojuegos, se deben proseguir y fomentar los avances y las iniciativas en estos ámbitos.

9. Los videojuegos, como obras de creación complejas dotadas de un valor específico y creativo[6], tienen una amplia cadena de valor en la que los derechos y activos de propiedad intelectual desempeñan un papel importante para aumentar la competitividad y la innovación, y esa cadena debe protegerse para garantizar que puedan prosperar el talento, la creatividad, la innovación y el desarrollo tecnológico.

---

[3] El mercado mundial alcanzó unos ingresos de 179 000 millones de euros en 2022, lo que representa un crecimiento anual del 5,4 % (documento de trabajo de los servicios de la Comisión «European Media Industry Outlook» [Perspectivas de la industria europea de los medios de comunicación] – SWD (2023) 150 final).

[4] Se prevé que la parte correspondiente a Europa alcance el 7,3 % en 2025, frente al 8,7 % en 2017 (documento de trabajo de los servicios de la Comisión «European Media Industry Outlook» [Perspectivas de la industria europea de los medios de comunicación] – SWD (2023) 150 final).

[5] Aunque la edad media de los jugadores es de treinta y un años, más del 70 % de los jóvenes europeos de entre seis y veinticuatro años son usuarios de videojuegos (documento de trabajo de los servicios de la Comisión «European Media Industry Outlook» [Perspectivas de la industria europea de los medios de comunicación] – SWD (2023) 150 final).

[6] A efectos de las presentes Conclusiones del Consejo, la definición de «videojuegos» es la que reconoce el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (asunto C-355/12).

10. La creación de videojuegos conlleva la aplicación de tecnologías punta que pueden contribuir al desarrollo de nuevos modelos de negocio, por ejemplo a través de mundos virtuales. Esta puede ser otra forma de fomentar el desarrollo de la cultura y la creación, así como de otros ámbitos de actuación, como la educación y la formación, especialmente relacionados con el desarrollo de la alfabetización mediática y las capacidades CTIAM[7].

11. En el Plan de Trabajo de la UE en materia de cultura para el período 2023-2026, se menciona «Reforzar la dimensión cultural y creativa del sector de los videojuegos en Europa» como una de las principales acciones que se deben llevar a cabo en el contexto del ámbito prioritario «Artistas y profesionales de la cultura: capacitación de los sectores cultural y creativo».

INVITA A LOS ESTADOS MIEMBROS A QUE:

12. Exploren todas las opciones pertinentes para la aplicación del marco de apoyo destinado a promover la dimensión creativa y cultural de los videojuegos y estudien la posibilidad de establecer distintos mecanismos de financiación inspirados especialmente, cuando proceda, en los ya existentes para otros sectores cultural y creativo, como la industria audiovisual, propiciando así las condiciones necesarias para preservar y explotar los derechos de propiedad intelectual de los creadores y las empresas que participaron en la creación y el desarrollo de dichos videojuegos y protegiéndolos por formar parte del sector creativo y del patrimonio cultural de Europa.

13. Consideren la posibilidad de dar apoyo, en cooperación con el sector de los videojuegos, a iniciativas destinadas a preservar los videojuegos europeos por ser bienes culturales y las sinergias que se dan en los sectores cultural y creativo, con el objetivo de reforzar la dimensión cultural europea de los videojuegos, concretamente reutilizando datos del patrimonio cultural en el proceso creativo y teniendo en cuenta los proyectos y las iniciativas de cooperación existentes con otras instituciones culturales.

[7] Siglas correspondientes a ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas.

INVITA A LOS ESTADOS MIEMBROS Y A LA COMISIÓN A QUE, EN SUS RESPECTIVOS ÁMBITOS DE COMPETENCIA:

14. Mejoren la información sobre el sector de los videojuegos abordando la normalización y perfeccionando los datos y las estadísticas en colaboración con dicho sector, y consideren la posibilidad de revisar la nomenclatura estadística de actividades económicas de la Unión Europea (NACE[8]) con el fin de facilitar el acceso a los datos sectoriales.

15. Compartan y difundan información y buenas prácticas, en particular relacionadas con las ayudas públicas a los videojuegos, con medidas eficaces que contribuyan a la diversidad cultural y lingüística y a la igualdad, con el acceso a la financiación y el apoyo a la investigación, al desarrollo, a la innovación y a las empresas emergentes y con el desarrollo sostenible del sector de los videojuegos.

16. Intercambien buenas prácticas y estudien medidas para propiciar unas condiciones más favorables para el crecimiento de las empresas europeas de videojuegos, en particular de las empresas emergentes, facilitando la innovación, la integración y la entrada sin dificultades de dichas empresas en el mercado, así como el acceso a la financiación y a los fondos privados, contribuyendo así a reducir las presiones sobre la financiación pública y a crear nuevas fuentes.

17. Atraigan y promuevan el talento y las iniciativas destinadas a ofrecer actividades especializadas de educación y formación sobre profesiones relacionadas con la industria de los videojuegos que estén respaldadas por un diálogo estratégico con el sector a fin de responder a sus necesidades y que se centren en las particularidades culturales, creativas, técnicas, jurídicas y económicas de estas profesiones y en el marco aplicable en materia de propiedad intelectual y mejoren su integración y conservación sostenibles en el mercado laboral europeo, abordando asimismo los retos relacionados con la circulación del talento.

18. Fomenten la diversidad lingüística de los videojuegos, faciliten el acceso a estos y mejoren su capacidad de llegar a nuevos jugadores, en particular mediante la adaptación local de los videojuegos por parte de la industria.

---

8 Sistema de clasificación de actividades económicas de la Unión Europea.

19. Promuevan iniciativas destinadas a proteger a los usuarios y a garantizar un entorno en línea seguro dentro de los videojuegos manteniendo un diálogo continuo con las partes interesadas y, en particular, a través de la alfabetización mediática como manera de sensibilizar en profundidad sobre el juego responsable y evitar las conductas nocivas.

20. Apoyen la accesibilidad**,** la mejora de las capacidades a través de videojuegos y la protección y el bienestar de los grupos vulnerables en el ámbito de los videojuegos, especialmente de los jóvenes y los niños, a través de asociaciones entre el sector público y el sector privado y, en particular, estimulando el desarrollo de campañas de información e instrumentos de protección de menores, como herramientas de control parental y sistemas de clasificación por categoría de edad.

INVITA A LA COMISIÓN A QUE, EN SUS ÁMBITOS DE COMPETENCIAS:

21. Estudie la posibilidad de proponer una estrategia europea en materia de videojuegos que tenga en cuenta los retos a los que se enfrentan la industria y los consumidores, especialmente grupos vulnerables como los niños y los jóvenes, promueva los valores europeos y la diversidad cultural y lingüística sin dejar de salvaguardar la libertad artística y contribuya al desarrollo del potencial económico, social, educativo, cultural y de innovación del sector de los videojuegos, a la par que consiga ponerse a la cabeza del mercado mundial de los videojuegos.

22. Teniendo en cuenta, cuando proceda, la Estrategia para la Igualdad de Género 2020-2025 de la Comisión Europea, promueva la igualdad en el sector de los videojuegos para garantizar el equilibrio entre hombres y mujeres, fomentar la igualdad salarial, unos entornos profesionales inclusivos y una representación diversa en todas las fases de desarrollo de la industria de los videojuegos, es decir, fomentando la entrada en el sector y el desarrollo profesional, elaborando planes para hacer frente a la violencia de género, así como para evitar la creación, perpetuación o exacerbación de estereotipos.

23. Fomente la colaboración transfronteriza dentro del sector de los videojuegos, así como con otras industrias culturales y creativas y otros sectores de la economía europea, con el fin de aprovechar las oportunidades y sinergias que ofrece la cooperación en términos de financiación, recursos, visibilidad y conocimientos especializados, y refuerce la competitividad y el prestigio internacional.

24. Apoye y estimule la competitividad y la independencia de las empresas europeas del sector de los videojuegos, en particular de las pymes, mediante la revisión de la aplicación de las normas sobre ayudas estatales, en particular, cuando proceda, en el marco de la revisión del Reglamento General de Exención por Categorías, y a través de programas y fondos europeos adecuados.

ANEXO DEL ANEXO

Referencias

- Comunicación de la Comisión «Iniciativa de la UE sobre la web 4.0 y los mundos virtuales: en la vanguardia hacia la próxima transición tecnológica» – SWD (2023) 250 final, de 11 de julio de 2023.

- Documento de trabajo de los servicios de la Comisión «European Media Industry Outlook» [Perspectivas de la industria europea de los medios de comunicación] – SWD (2023) 150 final, de 22 de mayo de 2023.

- Resolución del Parlamento Europeo, de 18 de enero de 2023, sobre la protección de los consumidores en los videojuegos en línea: un enfoque a escala del mercado único europeo (2022/2014 (INI)).

- Resolución del Parlamento Europeo, de 14 de diciembre de 2022, sobre la aplicación de la Nueva Agenda Europea para la Cultura y de la Estrategia de la Unión Europea para las relaciones culturales internacionales (2022/2047(INI)).

- Resolución del Consejo sobre el Plan de Trabajo de la UE en materia de Cultura para el período 2023-2026 (DO C 466 de 7.12.2022).

- Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de noviembre de 2022, sobre el deporte electrónico y los videojuegos (2022/2027(INI)).

- Comunicación de la Comisión «Una década digital para los niños y los jóvenes: la nueva estrategia europea para una internet mejor para los niños» – COM (2022) 212 final, de 11 de mayo de 2022.

- Conclusiones del Consejo, de 13 de abril de 2022, sobre «crear una estrategia europea para el ecosistema de las industrias culturales y creativas» (2022/C 160/06).

- Documento de trabajo de los servicios de la Comisión «Annual Single Market Report 2021» [Informe anual sobre el mercado único de 2021] (SWD (2021) 351 final).

- «Recovery and Resilience Scoreboard Thematic Analysis on Cultural and Creative Industries» [Análisis temático del cuadro de indicadores de recuperación y resiliencia sobre industrias culturales y creativas], abril de 2022.

- Conclusiones del Consejo, de 13 de diciembre de 2021, sobre el aumento de la disponibilidad y la competitividad de los contenidos audiovisuales y mediáticos europeos (2021/C 501 I/02).

- Conclusiones del Consejo, de 3 de junio de 2021, relativas a «Los medios de comunicación europeos en la Década Digital: un plan de acción para apoyar la recuperación y la transformación» (2021/C 210/01).

- Conclusiones del Consejo, de 2 de junio de 2021, sobre la recuperación, la resiliencia y la sostenibilidad de los sectores cultural y creativo (2021/C 209/03).

- Reglamento (UE) 2021/818 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 2021, por el que se establece el Programa Europa Creativa (2021 a 2027) y por el que se deroga el Reglamento (UE) n.º 1295/2013.

- Conclusiones del Consejo Europeo, de 21 de julio de 2020, sobre el Plan de Recuperación y el marco financiero plurianual para 2021-2027.

- Comunicación de la Comisión «Una Unión de la igualdad: Estrategia para la Igualdad de Género 2020-2025» – COM (2020) 152 final, de 5 de marzo de 2020.

- Conclusiones del Consejo sobre pasarelas en el ámbito cultural y creativo para estimular la innovación, la sostenibilidad económica y la inclusión social (2015/C 172/04).

- Reglamento (UE) n.º 651/2014 de la Comisión, de 17 de junio de 2014, por el que se declaran determinadas categorías de ayuda compatibles con el mercado interior en aplicación de los artículos 107 y 108 del Tratado (DO L 187 de 26.6.2014, p. 1) y sus sucesivas modificaciones («Reglamento General de Exención por Categorías» - RGEC).