

## Nuestros miembros

### Empresas de Videojuegos



### Asociaciones Nacionales



Video Games Europe

# Manifiesto 2024-2029



# Más que un juego

VIDEO  
GAMES  
EUROPE

- 🌐 [videogameseurope.eu](http://videogameseurope.eu)
- ✉ [info@videogameseurope.eu](mailto:info@videogameseurope.eu)
- 📍 Rue Guimard 15, 1040 Bruselas
- 📱 @videogames\_EU
- 📺 Video Games Europe
- 🇪🇺 ID en el Registro de transparencia de la UE: 20586492362-11

Ilustración de portada: Diseño BlackCoffee

VIDEOGAMESEUROPE

# Prólogo

**A lo largo del mandato 2019-2024, la UE se centró en una importante revisión de la política digital con el objetivo de hacer que Europa esté preparada para la era digital, impulsar la innovación y promover el crecimiento económico.**

Durante este tiempo, el sector europeo de los videojuegos ha crecido un 16 %. En cuanto a nuestra contribución económica, el sector europeo de los videojuegos genera 24 000 millones de euros y 110 000 empleos cualificados en todo el continente. En cuanto al papel que desempeña nuestro sector en la sociedad, el 53 % de los europeos son usuarios de nuestros juegos, el 46,7 % de los jugadores son mujeres y niñas y la edad media de los jugadores es de 32 años. Nuestros juegos proporcionan horas de entretenimiento, pero también dotan a los jóvenes de importantes destrezas digitales. Sabemos que las niñas que juegan a videojuegos tienen tres veces más probabilidades de cursar estudios STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas, por sus siglas en inglés)<sup>1</sup>.

Puede que Europa no sea el hogar de las principales plataformas de videojuegos, pero es un territorio floreciente para la creación de contenido. Muchos videojuegos de renombre se han desarrollado en Europa, como por ejemplo: Anno (Ubisoft, Alemania), Assassin's Creed (Ubisoft,

Francia), Baldur's Gate III (Larian Studios, Bélgica), Cities: Skyline (Paradox Interactive, Suecia), Cyberpunk 2077 (CD Projekt, Polonia), The Horizon Series (Guerrilla Games, Países Bajos), Just Dance (Ubisoft, Francia), Microsoft Flight Simulator (Asobo, Francia), Minecraft (Mojang Studios, Suecia), Ori and the Blind Forest (Moon Studios, Austria), Stray (BlueTwelve Studios, Francia) o The Witcher 3 (CD Projekt, Polonia), por citar solo algunos.

El éxito y la popularidad conllevan responsabilidad. Nuestras herramientas de corregulación y autorregulación para el uso responsable de videojuegos y las funciones de protección de menores son las mejores de su categoría. El Sistema de información PEGI, que cumplió 20 años en 2023, es el sello de confianza europeo para padres y tutores de niños que juegan. Pero PEGI es más que una etiqueta; es también uno de los ejemplos europeos con mayor éxito de autorregulación y corregulación del sector, con un código de conducta de obligado cumplimiento. Para complementar el sistema PEGI, el sector está liderando la innovación en herramientas fáciles de usar para padres y jugadores que permiten gestionar el tiempo de juego, el acceso a contenidos adecuados a la edad, las compras y la privacidad.

El mandato 2019-2024 también ha situado los videojuegos en primer plano, con un reconocimiento cada vez mayor

de las oportunidades culturales, sociales y económicas que aportan a la UE, como ilustran las recientes Conclusiones del Consejo sobre Videojuegos y la Resolución del Parlamento Europeo sobre los esports y los videojuegos. [Las perspectivas de la economía de la UE más allá de 2030](#), publicadas en marzo por la Comisión, destacan la digitalización como uno de sus motores clave y la Web 4.0 como una importante transición tecnológica que traerá un mundo perfectamente interconectado, inteligente e inmersivo. El sector de los videojuegos tiene una gran experiencia en la creación y gestión de mundos virtuales responsables, y la tecnología de los videojuegos ya está beneficiando a muchos sectores en sus proyectos y vías de innovación.

**Para el mandato 2024-2029, nuestro sector pide a los responsables políticos europeos que reconozcan a los videojuegos como un sector con méritos propios, con necesidades y requisitos específicos. Esto es importante para desbloquear el futuro crecimiento potencial, que será crucial para ayudar a Europa a alcanzar un crecimiento más sostenible y para apoyar la transición tecnológica y digital.**

## Nuestra visión

**Durante el próximo mandato, confiamos que nuestro sector continuará superando expectativas en toda Europa si contamos con las políticas adecuadas y el apoyo necesario para fomentar la creatividad, generar empleos cualificados y crecimiento, ofrecer entretenimiento a millones de europeos y contribuir a los objetivos climáticos de Europa.**

Esperamos contar nuestra historia y fomentar la comprensión de nuestro sector, único y extraordinario que inspira a la sociedad y nos permite seguir desempeñando un papel crucial en la economía digital y creativa de Europa.

Nuestra visión de la transición digital en curso en Europa se centra en tres grupos clave: nuestros miembros, las empresas de videojuegos, las 110 000 personas que trabajan en el sector en Europa y la mitad de la población europea que juega.

# Nuestras peticiones para la UE

## Hacer de Europa el mejor lugar para crear e invertir en juegos

### 01

**Proteger el estatus de los videojuegos** como una combinación única de tecnología y obra creativa. No convertir a la UE en un caso atípico a escala mundial tratando de incluir los videojuegos en sectores a los que no pertenecen.

### 02

**Mantener un mercado abierto y competitivo:** cualquier forma de gravamen, impuesto o tasa adicional o de la UE sobre la distribución de videojuegos desincentivaría la inversión, enfriaría la innovación y distorsionaría el mercado único.

### 03

**Adaptar el programa Europa Creativa** y ampliar el Reglamento General de Exención por Categorías (RGEC) a los videojuegos. Que ambos se adapten al sector de los videojuegos y a sus necesidades específicas.

## Continuar el éxito de la autorregulación y la corregulación

### 04

**Reconocer el valor del sistema de Información Paneuropea sobre videojuegos (PEGI)** y de la autorregulación y la corregulación para abordar las preocupaciones de los consumidores y las empresas de forma rápida y eficaz, en sintonía con un panorama digital en constante evolución. La autorregulación

y la corregulación son un complemento importante de la normativa vigente.

### 05

**Adoptar nuestras propuestas** para garantizar la transparencia y la equidad en las compras de contenido en los videojuegos, aportando claridad y seguridad a los jugadores, los consumidores y los padres. Colaborar con nosotros en ambiciosos programas educativos para acompañar a los padres en su concienciación y uso de las herramientas de control parental para la gestión de los videojuegos.

### 06

**Dar a las empresas una oportunidad justa** para evaluar cómo deben cumplir la cantidad sin precedentes de nuevas normativas. Evaluar si esas normativas se ajustan a su finalidad y no producen consecuencias imprevistas. Los responsables políticos de

la UE deben vigilar y evitar cualquier fragmentación del mercado único de la UE.

## Crear, atraer e invertir en capacidades y talento

### 07

**Invertir en educación** a nivel de la UE y de los Estados miembros para hacer frente a la brecha en capacidades digitales. Crear redes de excelencia, promover el aprendizaje permanente, animar a las niñas a participar en programas STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas, por sus siglas en inglés) y mejorar las competencias de los profesores.

### 08

**Adoptar estrategias** a nivel de la UE y de los Estados miembros para atraer y

retener al mejor talento global y diverso.

### 09

**Utilizar la financiación del programa Horizon** para un proyecto que mapee la fuerza laboral del sector de los videojuegos, la disponibilidad de programas educativos relevantes y las brechas de habilidades que aún existen, con el fin de contribuir al éxito y crecimiento del sector.

## Apoye la innovación: tú también puedes hacer que la propiedad intelectual sea divertida

### 10

**Mantener un marco sólido** de aplicación de la legislación sobre la propiedad intelectual (PI) para apoyar la innovación.

### 11

**Adaptar los códigos NACE** para dotar a la UE de las herramientas necesarias para tener una visión completa del valor económico de nuestro sector en el que tanta importancia tiene la propiedad intelectual.

### 12

**Proteger el acervo de la UE** mediante una cuidadosa coordinación de las actividades de normalización de las TIC en los foros internacionales.

Descargar



# Hacer que Europa

## sea el mejor lugar para crear e invertir en videojuegos

# Oí+

**Proteger el estatus de los videojuegos como combinación única de tecnología y obra creativa. No convertir a la UE en un caso atípico a escala mundial tratando de incluir los videojuegos en sectores a los que no pertenecen.**

**Video Games Europe pide a los responsables políticos de la UE que acepten la fuerza creativa e innovadora de los juegos y reconozcan la singularidad del sector.**

Acogemos con satisfacción las recientes conclusiones de la Presidencia española sobre los videojuegos y el informe del Parlamento Europeo sobre los deportes electrónicos y los videojuegos, que reconocen que los videojuegos son obras únicas complejas, que contienen elementos de *software* y no *software* (grabaciones sonoras, grabaciones de vídeo, guiones e imágenes), tal como estableció el TJUE en su histórico caso de 2014<sup>2</sup>. Esto implica la aplicación de dos regímenes jurídicos de derechos de autor distintos.

Con demasiada frecuencia, se ha considerado a los videojuegos como una subcategoría del sector audiovisual, o mediante intentos



de imponer al sector una regulación similar a la del sector audiovisual, a través de declaraciones de que el sector «no está regulado» o de nuevo que los deportes electrónicos (videojuegos de competición) se conviertan en una subcategoría del sector deportivo. Estas posturas poco acertadas preocupan a las empresas europeas de videojuegos ya que, de materializarse,

en lugar de liberar el potencial y la capacidad innovadora de los juegos, encerraría al sector en modelos que no se adaptan a la forma en que se desarrollan, publican, distribuyen y licencian los juegos. Enviarían una señal para el resto del mundo de que la UE no es el lugar adecuado para el desarrollo y la inversión en videojuegos.

# 02

**Mantener un mercado competitivo abierto: cualquier forma de gravamen, impuesto o tasa sobre el sector de los videojuegos desincentivaría la inversión y distorsionaría el mercado único.**

**El apoyo a una Internet abierta y a la conectividad es crucial para la innovación y es uno de los principios fundamentales que han permitido el florecimiento del mercado único digital europeo de los videojuegos en la última década.**

Dado que la importancia de la conectividad seguirá creciendo, Video Games Europe cree que debería haber más coordinación a escala de la UE en el ámbito de la asignación del espectro. La 5G y la 6G serán importantes para que los ciudadanos de la UE accedan a una serie de servicios, y será importante apoyar servicios como los juegos en la nube.

La introducción de impuestos, ya sea en forma de tarifas de red u otros gravámenes, no beneficiaría a los consumidores ni al ecosistema en línea en general.

Las tarifas de red serían incompatibles con el principio de neutralidad de la red adoptado en el



Reglamento de Internet abierta. También impondrían a los editores de videojuegos la carga de cumplir una obligación legal, como las de la Directiva de Contenidos Digitales, que exigen que las actualizaciones de seguridad de los proveedores de contenidos se distribuyan por Internet. También impediría a las empresas mejorar la experiencia del jugador.

Las nuevas tecnologías, como la nube, tienen el potencial de reducir significativamente la huella de carbono generada

por el acceso/entrega de contenidos como los videojuegos. Imponer contribuciones pecuniarias a los productores de contenidos basadas en la cantidad de datos transferidos al utilizar sus servicios podría tener la consecuencia no deseada de animar a dichos productores a favorecer las entregas físicas de sus productos. Esto tendría un impacto perjudicial no solo en términos de consumo de energía, sino de sostenibilidad general y de iniciativas climáticas.

# 03

**Adaptar el programa Europa Creativa y ampliar el Reglamento general de exención por categorías (RGEC) a los videojuegos. Que ambos se adapten al sector de los videojuegos y a sus necesidades específicas.**

**A pesar de ser uno de los sectores creativos más prósperos y resistentes de Europa, los incentivos de financiación pública pueden ser importantes, tanto para los estudios más pequeños como para el ecosistema, ya que contribuyen a apoyar el crecimiento continuo del sector, centrándose en la innovación y el espíritu empresarial.**

Los Estados miembros pueden tener distintos enfoques sobre cómo apoyar al sector local, y no todos se centran en la financiación pública, sino en otras medidas que impulsan la competitividad, como las misiones comerciales centradas en las exportaciones, o los programas de innovación o investigación.

**En cuanto a los instrumentos de financiación de la UE, el sector de los videojuegos necesita:**

**Mayor visibilidad de las oportunidades de financiación existentes,** empezando por un diálogo sobre cómo garantizar que la financiación pública de la UE se ajuste a las

necesidades y prioridades del sector. Invitamos a la Comisión a colaborar con la industria antes de configurar los objetivos de los nuevos programas y las propuestas de financiación, con el fin de aumentar la calidad de los solicitantes y garantizar que los proyectos financiados con fondos públicos respondan a las necesidades del sector. Pedimos al programa Horizonte una mejor comunicación con el sector cuando los presupuestos son sustanciales.

**Un enfoque a medida** en lugar de un enfoque por subsectores audiovisuales en el programa MEDIA. El capítulo MEDIA de Europa Creativa se centra en los retos del sector audiovisual, que no están adaptados ni son pertinentes para el sector de los videojuegos. En lugar de ello, hay que centrarse en la innovación, el espíritu empresarial y el acceso a la financiación, en consonancia con la gran capacidad creativa e innovadora del desarrollo de juegos.

- La capacidad innovadora de un juego debería ocupar un lugar más destacado

en los criterios de financiación: los juegos son obras complejas únicas en las que tanto el elemento artístico interactivo como la tecnología desempeñan un papel en el éxito del juego.

- Hay que centrarse en las destrezas, el desarrollo del talento, el marketing, la localización y la creación de una audiencia para futuras financiaciones.

**Diálogo con el sector**

antes del próximo ciclo del programa Europa Creativa. Una revisión del Reglamento general de exención por categorías, que incluya los videojuegos como categoría propia, proporcionaría flexibilidad a los Estados miembros para apoyar a su sector local. El actual sistema de desgravaciones fiscales ha demostrado su eficacia para fomentar el crecimiento en varios países, como Canadá, Reino Unido, Francia, Irlanda e Italia.

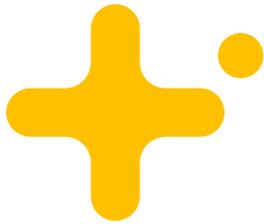
# Continuar con una historia de éxito de autorregulación y correulación

# 04+

**Reconocer el valor del sistema PEGI y de la autorregulación y la correulación para abordar las preocupaciones de los consumidores y las empresas de forma rápida y eficaz, en consonancia con el panorama digital en constante evolución. La autorregulación y la correulación son un complemento importante de la normativa vigente.**

- + Nuestro sector cuenta con uno de los ejemplos europeos con más éxito de autorregulación y correulación: el Sistema Paneuropeo de Información sobre videojuegos (PEGI). Creado a petición de las instituciones de la UE en 2002 para proteger a los consumidores, en particular a los jóvenes, mediante el etiquetado de los videojuegos por grupos de edad, dio lugar a las conocidas etiquetas PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 y PEGI 18. Estas etiquetas informan a los consumidores en el punto de venta de qué juegos son apropiados para qué grupos de edad. Hasta la fecha, PEGI ha etiquetado 40 000 juegos.
- + 20 años después, el sistema PEGI se utiliza en 40 países y es un ejemplo increíble de éxito de la autorregulación. Con los años, algunos países han consagrado el sistema en su legislación nacional<sup>3</sup>.
- + El sistema de etiquetado por edades se apoya en un Código de Conducta al que los signatarios de PEGI (los desarrolladores o editores de los juegos que reciben una etiqueta de edad PEGI) están obligados por contrato. El Código incluye importantes disposiciones de protección de los menores y consumidores, entre ellas las relativas a la seguridad en línea y las normas sobre la compra de contenido para juegos. En caso de incumplimiento del Código de Conducta, el Comité de Cumplimiento de PEGI puede imponer medidas correctivas y sanciones. Puede obtener más información sobre PEGI aquí: <https://pegi.info>
- + El Acuerdo Voluntario sobre Consolas de Juegos (GCVA) es otro ejemplo de la capacidad del sector para desarrollar instrumentos de correulación eficaces. El GCVA se puso en marcha en 2015 en colaboración con la Comisión Europea y se revisa cada dos años. Introduce requisitos obligatorios de eficiencia energética y de recursos para las consolas de videojuegos. El GCVA ha demostrado ser una medida de autorregulación eficaz, que cumple sus objetivos y beneficia al medio ambiente, al tiempo que salvaguarda el rendimiento de las consolas y una experiencia de juego óptima para los usuarios. A modo de ejemplo, se ha producido una reducción de hasta el 50 % en el consumo de energía debido a los requisitos del GCVA. Esto demuestra su capacidad de flexibilidad para adaptarse a las nuevas innovaciones con rapidez y rentabilidad.

# 05



**Adoptar nuestras propuestas para garantizar la transparencia y la equidad en las compras de contenido dentro de los videojuegos, aportando claridad y seguridad a los jugadores, los consumidores y los padres. Colaborar con nosotros en ambiciosos programas educativos para acompañar a los padres en su concienciación y uso de las herramientas de control parental para la gestión de los videojuegos. La mejora de la capacidad de las ARN para hacer cumplir el marco jurídico vigente en la UE es preferible a la adopción de nuevas leyes o reglamentos.**

- La equidad digital es fundamental para los consumidores y los jugadores de videojuegos. Los miembros de Video Games Europe y EGDF han tomado medidas claras de apoyo a los jugadores, padres, tutores y consumidores. Consulte nuestras propuestas [aquí](#).
- Los miembros de Video Games Europe que se adhieren al sistema PEGI se toman muy en serio su responsabilidad ante los jugadores y los consumidores. Desde otoño de 2023, el Código de Conducta PEGI incluye nuevas normas sobre los contenidos que se pueden adquirir en los videojuegos, como las cajas de botín y la moneda del

juego. Los legisladores deben reconocer la aplicación específica del sector del Código de Conducta de PEGI, que incluye sanciones, como un complemento importante de las normativas existentes y nuevas, especialmente porque se considera que la aplicación insuficiente de la legislación de la UE sobre protección de los consumidores socava la eficacia del marco existente<sup>3</sup>.

Creemos que la orientación ofrece más flexibilidad a las autoridades para abordar las nuevas prácticas digitales. Puede ayudar a las empresas a determinar *ex ante* si las prácticas que están considerando

- son conformes.
  - Apojar a las autoridades nacionales en sus funciones de control, el sector de los videojuegos está a su disposición para facilitar detalles sobre nuestros productos y servicios con el fin de garantizar que las autoridades estén actualizadas e informadas sobre los nuevos avances tecnológicos del sector.
- <sup>3</sup> El «Behavioural Study on Unfair Commercial Practices in the Digital Environment» (Estudio de comportamiento sobre las prácticas comerciales desleales en el entorno digital) de la Comisión adoptó como una de sus conclusiones que la «eficacia del marco jurídico vigente de la UE puede verse socavada por una aplicación pública y privada insuficiente» y que «esto debe remediarse mejorando los recursos y las competencias de las autoridades encargadas de hacer cumplir la ley y recurriendo a la reparación colectiva...»

# 06



**Dar a las empresas una oportunidad justa para evaluar cómo deben cumplir la reciente serie de normativas. Evaluar si esas normativas se ajustan a su finalidad o si han producido consecuencias imprevistas.**

- Entre 2017 y 2022, los legisladores europeos impusieron un total de 850 nuevas obligaciones a las empresas, lo que representa más de 5000 páginas de legislación y añade una carga adicional a las empresas<sup>4</sup>. Aunque no todas ellas se aplican al sector de los videojuegos, esta inflación normativa impone importantes costes de información y cumplimiento a las empresas, incluidas las 5500 compañías de videojuegos europeas, muchas de las cuales pertenecen a la categoría de pyme.
- La avalancha de nuevas normativas ha tenido consecuencias imprevistas para el sector europeo de los videojuegos, provocando inseguridad jurídica. Los videojuegos se sitúan en los sectores digital, tecnológico y creativo. Por lo tanto, es importante que los



responsables políticos comprendan la complejidad de los videojuegos para evitar introducir inseguridad jurídica a través de una legislación que se solape con propuestas existentes o en curso, normas potencialmente contradictorias o propuestas que no se ajusten a su finalidad. Por ejemplo, con requisitos tecnológicos

o de productos formateados para otros sectores o servicios. Este asunto subraya el valor de los sistemas de autorregulación y corregulación, como PEGI para las empresas europeas de videojuegos, ya que sigue demostrando ser una base progresiva y adaptable a la medida del sector.

<sup>4</sup> Mensaje de Business Europe a los partidos políticos europeos de cara a las elecciones al PE de 2024



# Crear, atraer e invertir en destrezas y talento

# 07

**Desarrollar estrategias educativas a nivel de la UE y de los Estados miembros para hacer frente a la brecha de habilidades digitales. Crear redes de excelencia, promover el aprendizaje permanente, animar a las niñas a participar en programas STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas, por sus siglas en inglés) y mejorar las competencias de los profesores.**

- ✚ Solicitamos un proyecto de la UE para crear una red de excelencia de centros de enseñanza pública de la UE con una oferta dinámica de cursos diseñados con la aportación del sector para responder a las futuras necesidades de contratación y fomentar la diversidad de la mano de obra.
- ✚ Solicitamos que los programas de la UE fomenten la educación no formal para apoyar el ecosistema del talento: financiación de cursos de formación profesional para la mano de obra ya empleada. El desarrollo de juegos está sujeto a constantes innovaciones y avances tecnológicos.
- ✚ Necesitamos estas medidas para colmar la brecha de destrezas digitales, proporcionar equipos digitales y conectividad para la enseñanza y el aprendizaje con carácter prioritario.
- ✚ Pedimos a la UE que facilite el intercambio de buenas prácticas entre los Estados miembros y otras organizaciones, centrándose en
 
  - fomentar la matriculación de niñas en programas STEAM, y
  - promover la mejora de las cualificaciones del profesorado, lo cual es necesario, ya que la escasez de docentes es especialmente grave en los ámbitos de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM)<sup>5</sup>, lo que repercute en la capacidad de enseñar destrezas digitales.
- ✚ Video Games Europe está dispuesta a compartir su experiencia y sus recursos sobre cómo utilizar los juegos en el aula para orientar a los alumnos hacia los programas STEAM y crear una evaluación del impacto de las destrezas para los profesores. Más información [aquí](#).

<sup>5</sup> Monitor de Educación y Formación 2023 | Monitor de Educación y Formación | Espacio Europeo de Educación (europa.eu)

# 08

**Adoptar estrategias a nivel de la UE y de los Estados miembros para atraer y retener al mejor talento global y diverso, centrándose en las personas y en las políticas.**



La UE debe facilitar el trabajo a distancia a los trabajadores comunitarios y extracomunitarios: si bien el Paquete de Movilidad de Talento propuesto y su Plataforma de Bolsa de Talento permiten poner en contacto a los demandantes de empleo con las ofertas de trabajo, y servirían de ventanilla única de información sobre procedimientos de inmigración y obtención de visados, la UE necesita políticas migratorias eficientes para atraer talento a la UE. Por ejemplo, debería

impulsar el mecanismo de asociación del talento con más países y permitir una rápida adopción de la Directiva actualizada sobre el permiso único. También debe haber políticas favorables a la familia para apoyar la reubicación de los trabajadores. Más Estados miembros deberían considerar lo siguiente:

- El ejemplo de Suecia a la hora de atraer y retener el talento internacional mediante un nuevo

permiso de residencia para nacionales de terceros países altamente cualificados y el refuerzo de las medidas de control para atajar el abuso de las rutas migratorias.

- Sistemas de visado electrónico y residencia en Estonia<sup>6</sup>.

Los Estados miembros deben seguir reduciendo las diferencias de empleo entre hombres y mujeres introduciendo políticas de apoyo a la conciliación de la vida laboral y familiar, la ampliación del permiso parental y sistemas de guardería.

# 09

**Utilizar la financiación del programa Horizon para un proyecto que mapee la fuerza laboral del sector de los videojuegos, la disponibilidad de programas educativos relevantes y las brechas de habilidades que aún existen, con el fin de contribuir al éxito y crecimiento del sector.**



Los estudios europeos de videojuegos dependen del acceso al talento local, y muchos tienen dificultades para contratar personal a todos los niveles, pero sobre todo en puestos directivos.

Si Europa quiere seguir liderando el desarrollo de videojuegos debe ponerse en marcha una estrategia a largo plazo que aborde la

canalización del talento. Una estrategia de este tipo debe comenzar con una cartografía de la mano de obra de los videojuegos, la disponibilidad de programas educativos pertinentes y la identificación de las carencias de cualificación.

Apoyar una cantera de talentos sustancial y cualitativa para nuestro

sector, también es estratégico para las necesidades europeas de destrezas digitales y mano de obra digital: el alto nivel de destrezas y conocimientos digitales de la mano de obra de los videojuegos resulta atractivo para otros sectores (sectores tecnológicos, pero también de transformación digital).

# Apoyar la innovación

Tú también puedes hacer que la PI sea divertida

10

**Mantener un marco sólido para la aplicación de la legislación sobre propiedad intelectual en todas las propuestas legislativas.**

- ✚ Es de suma importancia contar con un marco sólido de propiedad intelectual y velar por su cumplimiento, ya que la propiedad intelectual es la esencia misma de la creación de videojuegos. El desarrollo de un juego puede llevar muchos años e implicar a miles de colaboradores. La propiedad intelectual y su protección son la base para invertir en ese proceso de desarrollo, así como para impulsar el rendimiento de la inversión.
- ✚ Los modelos innovadores de concesión de licencias dan lugar a nuevas actividades económicas, como los *esports*, que se basan en la propiedad intelectual de los videojuegos para promocionar, alojar, retransmitir y crear contenidos en torno a



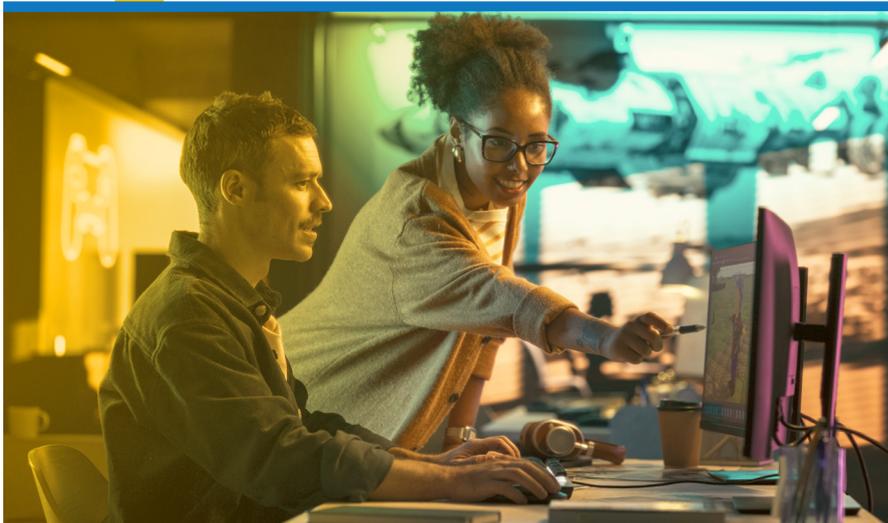
las competiciones. La propiedad intelectual y la tecnología de los videojuegos traspasa fronteras, no solo a otros sectores de contenidos creativos. Se extiende a muchos otros sectores, con oportunidades de licencias adicionales y casos de uso de entornos virtuales en sectores como la educación, la planificación urbana y del transporte, el diseño de automóviles

e incluso la formación de astronautas en la Agencia Espacial Europea.

- ✚ Es importante que el acervo y los principios internacionales y de la UE en materia de propiedad intelectual se mantengan en todas las propuestas legislativas, ya se trate del Derecho de Reparación, la Ley de Datos, la ley de IA o la Ley de Servicios Digitales.

# 11

**Adaptar los códigos NACE para dotar a la UE de las herramientas necesarias para obtener una imagen completa del valor económico de nuestra industria, intensiva en PI.**



- + Los códigos NACE<sup>7</sup> están siendo revisados en la actualidad. Existen múltiples categorías de códigos NACE en las que pueden registrarse los desarrolladores y editores de videojuegos, lo que da lugar a una base fragmentada e imprecisa para la recopilación de datos.
- + Pedimos categorías claras para las empresas de videojuegos, incluidos los deportes electrónicos.
- + La importancia de los códigos NACE es evidente: constituyen el elemento principal de la metodología de la EU IPO para evaluar cómo contribuyen los sectores con muchos DPI a los resultados económicos de la UE.
- + Para conseguir datos armonizados sobre el número de empresas, empleados, ingresos y registro de nuevas empresas, para medir la salud económica, el crecimiento y la capacidad de innovación, se necesitan códigos NACE coherentes y claros. Estos datos ayudarán a comprender mejor la contribución del sector a la economía europea.

<sup>7</sup> Los códigos NACE son los códigos de registro de empresas utilizados con fines estadísticos en la UE.

# 12

**Proteger el acervo de la UE mediante una cuidadosa coordinación de las actividades de normalización en los foros internacionales.**



- + La normalización es una cuestión de importancia estratégica para la UE y su futura competitividad. El sector de los videojuegos señala que otras regiones del mundo han puesto en marcha estrategias específicas en materia de normalización de las TIC y otros ámbitos en el seno de organizaciones internacionales de normalización, como ISO, IEEE, UIT, entre otras.
- + Las actividades normativas y las especificaciones de las TIC pueden repercutir en la capacidad de las empresas europeas para innovar y crear nueva propiedad intelectual. Las propuestas de normalización de las TIC pueden afectar a los derechos de autor, la expresión creativa, la gestión de licencias y la elección de tecnologías.

# Nuestras acciones



**Nuestro compromiso con la seguridad en línea y la protección de los derechos de la infancia**



**Nuestro compromiso climático**



**Diversidad, igualdad e inclusión**



## Nuestro compromiso con la seguridad en línea y la protección de los derechos de la infancia

**Todos los niños tienen derecho a ser respetados, protegidos y empoderados tanto en línea como fuera de ella. Los niños tienen derecho a jugar, crear y participar activamente en la comunidad a través de la inclusión digital. Y lo que es más importante, los niños tienen derecho a la protección y a la intimidad.**

Dado que más del 53 % de la población europea jugando a videojuegos en

todos los grupos de edad, y que los videojuegos son un pasatiempo popular entre los niños, el sector se comprometió desde el principio de su historia a ofrecer una experiencia de juego segura que sirviera tanto a los padres como a sus hijos.

Desarrollado a lo largo de más de veinte años, el sector de los videojuegos dispone de un marco sólido para dar prioridad a la seguridad del juego en línea, basado en su

compromiso de mantener la interacción del juego en línea libre de contenidos ilegales y de contenidos que puedan ser inapropiados para los niños.

Desde hace muchos años se han puesto en marcha diversas acciones y herramientas, que proporcionan ejemplos de buenas prácticas para otros sectores. En conjunto, estas herramientas constituyen un enfoque de seguridad por diseño:

Tenemos portales para jugadores y padres que pueden:

- **Restringir las comunicaciones** con otras personas
- **Bloquear el acceso a juegos** en función de la clasificación por edades PEGI
- **Limitar el tiempo dedicado** a jugar
- **Bloquear o limitar las compras** de contenido en el juego

**Herramientas de información en el juego** que pueden filtrar y moderar proactivamente los chats de texto.

Contenidos adecuados a la edad según los criterios de **clasificación por edades PEGI**



**Contamos con un Código de Conducta de PEGI de obligado cumplimiento:** el Código estipula que los entornos de juego en línea deben estar libres de contenidos y conductas inadecuados, y que deben existir herramientas de denuncia, silenciamiento y bloqueo.

**Directrices comunitarias** para cada juego

Todos los años se realizan campañas paneuropeas y nacionales **de información y comunicación** en las lenguas locales.

Obtenga más información sobre nuestro compromiso con la diversión y el juego responsable aquí: <http://videogameseurope.eu/responsible-gameplay>



## Nuestro compromiso climático

El sector de los videojuegos comparte la convicción de la Unión Europea de que hacer frente al cambio climático es uno de los retos más urgentes o críticos del siglo XXI. Por ello, el sector ha emprendido numerosas iniciativas medioambientales y se trabaja para mejorar la eficiencia energética de sus dispositivos y servicios.

Los videojuegos son creaciones de valor intangible que contribuyen a la eficiencia energética, reducen los residuos y emiten menos carbono que muchos otros sectores.

Video Games Europe colabora con el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente en proyectos como Playing for the Planet y Green Game Jam. Los videojuegos tienen un alcance mundial único y la oportunidad de educar, inspirar y plantear cuestiones que invitan a la reflexión a través de la jugabilidad y una narrativa innovadora. Cada vez más juegos incluyen contenidos relacionados con el cambio climático y esto es algo que los jugadores acogen positivamente.



Las innovaciones, la tecnología, los métodos de trabajo interdisciplinarios y creativos, la narración interactiva y los enfoques pedagógicos que se desarrollan en el sector de los juegos tienen un efecto positivo en otros sectores y en la sociedad en su conjunto

, y contribuyen a construir un futuro más sostenible en una amplia gama de sectores.

Las nuevas tecnologías, como la nube, fomentan el desarrollo de modelos de negocio innovadores en el sector de los videojuegos (es decir, servicios en la nube como PlayStation Now, o el Xbox Game

Pass), y son beneficiosas para la optimización a largo plazo del consumo de energía. La tecnología en nube permite a los jugadores experimentar los videojuegos sin tener que descargarlos, lo que limita la cantidad de datos transferidos en lugar de aumentarla. Un buen ejemplo es Microsoft Flight Simulator (Asobo Studio, Microsoft, 2020), que cuenta con 37 000 aeropuertos, 2 millones de ciudades, 1 500 millones de edificios, 2 billones de árboles y 117 millones de lagos, procedentes de imágenes de satélite que, en total, representan más de 2,5 petabytes de datos.

Puede obtener más información sobre nuestro compromiso climático aquí: [videogameseurope.eu/games-in-society/climate-commitment](https://videogameseurope.eu/games-in-society/climate-commitment)



## Diversidad, igualdad e inclusión

El sector de los videojuegos se compromete a compartir las mejores prácticas y mostrar cómo estas pueden impulsar una mayor igualdad, diversidad e inclusión en toda la plantilla y el ecosistema. Nuestros miembros, en toda Europa y a escala mundial, participan en diversos proyectos que impulsan iniciativas de diversidad, igualdad e inclusión.

Es esencial que el sector

se esfuerce por reflejar la igualdad de género en las empresas y en los propios videojuegos.

Según encuestas nacionales, el 23,7 % de los trabajadores del sector de los videojuegos son mujeres, y esta cifra aumenta año tras año. Nos animan los datos recientes de algunos países que muestran un aumento significativo de mujeres en las nuevas contrataciones de personal. En 2022, el 44 % de los nuevos

contratados en Suecia eran mujeres. A modo de comparación, en el sector de las TIC, las mujeres representan actualmente el 17 % del personal.

Gracias a nuestra colaboración con [Women in Games](#), apoyamos su guía «A Level Playing Field», que incluye buenas prácticas y es una guía práctica para los estudios sobre cómo crear un lugar de trabajo igualitario e integrador.

La accesibilidad es muy importante para nuestro sector. Nuestros miembros realizan importantes inversiones en mandos adaptables para consolas que permiten a los jugadores con discapacidad jugar como cualquier otro. Otros han abierto sus consorcios de patentes para que otros desarrolladores puedan utilizarlas y ofrecer orientación a los desarrolladores.



Lea más sobre lo que hacemos aquí: [videogameseurope.eu/games-in-society/our-diversity-pledges](https://videogameseurope.eu/games-in-society/our-diversity-pledges)