

Presidencia Española del Consejo de la Unión Europea

CULTURA Y VIDEOJUEGOS

Jornadas de políticas europeas sobre el videojuego y entornos virtuales

12 y 13 de julio
Tenerife Espacio de las Artes – TEA
Santa Cruz de Tenerife

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, así como los retos y oportunidades para el sector. Con carácter previo, la Comisión expondrá los principales datos y tendencias de la oferta y demanda del sector del videojuego, extraídos de su informe *Perspectivas de la industria europea de los medios de comunicación.*

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 Vaz, 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:

09:00 - 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. *Dataspelsbranschen. Swedish Games Industry*.

Participantes:

- Youri 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.

Modera: Lara Smirnova. *Periodista especializada y coordinadora de The Good Gamer (AEVI).*

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.*