



Съвет на
Европейския съюз

Брюксел, 24 ноември 2023 г.
(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

РЕЗУЛТАТИ ОТ РАБОТАТА

От:	Генералния секретариат на Съвета
До:	Делегациите
Относно:	Заклучения на Съвета относно укрепването на културно-творческото измерение на европейския сектор на видеоигрите

Приложено се изпращат на делегациите заключенията на Съвета относно укрепването на културно-творческото измерение на европейския сектор на видеоигрите, одобрени от Съвета (Образование, младеж, култура и спорт) на заседанието му от 24 ноември 2023 г.

Заключения на Съвета относно

**укрепването на културно-творческото измерение на европейския сектор на
видеоигрите**

СЪВЕТЪТ НА ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ,

КАТО ПРИПОМНЯ:

1. Първостепенната роля, която културата, с присъщата си ценност, и творческата свобода имат за Европейския съюз и неговите граждани по отношение на утвърждаването на европейската идентичност, укрепването на нашите демокрации и ценности, насърчаването на устойчиво, разностранно и приобщаващо развитие и стимулирането на растежа и заетостта¹;
2. Разнородността на подсекторите, съставляващи творческите и културните индустрии, които имат общи елементи, но и свои специфики и реалии;
3. Големият потенциал за растеж и междусекторни иновации, който има секторът на видеоигрите със своето културно измерение, в рамките на подетия от Европейския съюз цифров преход;

¹ Според показателите за възстановяване и устойчивост икономическата тежест на сектора на културните и творческите индустрии възлиза на 3,95 % от добавената стойност на ЕС (477 милиарда евро), осигурява трудова заетост на 8,02 милиона души и обхваща 1,2 милиона предприятия. Тематичен анализ. Културни и творчески индустрии. Април 2022 г.' https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

КАТО ВЗЕМА ПРЕДВИД, ЧЕ:

4. Секторът на видеоигрите е неразривна част от екосистемата на културните и творческите индустрии. Той си взаимодейства с други сектори и има голям потенциал за създаване и предаване на културно съдържание и ценности и за открояване на богатството и многообразието на европейското творчество, наследство и история, като благоприятства значително създаването на работни места и допринася съществено за БВП;
5. Въпреки че Европа се е утвърдила като един от водещите световни пазари на видеоигри със стойност, възлизаща според оценките на 23,48 милиарда евро през 2022 г., и има съществена роля във всички етапи на разработването им (от проектирането до разпространението), липсват подробни, стандартизирани и специфични за сектора данни;
6. Независимостта и устойчивостта на европейския сектор на видеоигрите, който се състои главно от малки предприятия и микропредприятия² и функционира в условия на силна международна конкуренция, като същевременно е изправен пред предизвикателството да задържа талантите, разчита на способността на европейските предприятия да запазят свободата си на собствен творчески и стратегически избор;

² В 80 % от 4 600-те съществуващи предприятия работят по-малко от десет служители (Перспективи за европейската медийна индустрия — SWD (2023) 150 final, Работен документ на службите на Комисията).

7. В Европейския съюз потребителите на видеоигри присъстват във всички възрастови групи, но най-вече в групата на най-младите³⁴⁵. Поради това при разработването на политиките за сектора на видеоигрите благосъстоянието на децата и младите хора следва да е силно застъпено;
8. Предвид големия потенциал на видеоигрите за стимулиране на положителни културни и социални промени, значимия им потенциал за борба с всякакъв вид дискриминация и омраза, както и мощният им потенциал да представят многообразието и плурализма в нашите общества, жените и други слабо представени групи в сектора на видеоигрите, напредъкът и усилията в тази област следва да продължат и да бъдат насърчавани;
9. За видеоигрите, като комплексни творчески произведения с уникална и художествена стойност⁶, е присъща широка верига за създаване на стойност, в рамките на която правата върху интелектуалната собственост и активите в областта на интелектуалната собственост са от изключителна важност за повишаването на конкурентоспособността и иновациите и която следва да бъде защитена, за да се гарантира процъфтяването на талантите, творчеството, иновациите и технологичното развитие;

³ През 2022 г. световният пазар достигна 179 милиарда евро приходи, което представлява годишен растеж от 5,4 % (Перспективи за европейската медийна индустрия — SWD (2023) 150 final, Работен документ на службите на Комисията).

⁴ Очаква се през 2025 г. европейският дял да възлиза на 7,3 % в сравнение с 8,7 % през 2017 г. (Перспективи за европейската медийна индустрия — SWD (2023) 150 final, Работен документ на службите на Комисията).

⁵ Въпреки че средната възраст на играещите е 31 години, над 70 % от младите европейци на възраст между 6 и 24 години са потребители на видеоигри (Перспективи за европейската медийна индустрия — SWD (2023) 150 final, Работен документ на службите на Комисията).

⁶ За целите на настоящите заключения на Съвета се използва определението за видеоигри, признато от Съда на Европейския съюз (дело C-355/12).

10. Създаването на видеоигри е свързано с прилагането на модерни технологии, които могат да допринесат за разработването на нови бизнес модели, например чрез виртуални светове. Това може да бъде още един начин за стимулиране на културния и творческия растеж, както и на развитието в други области на политиката, включително образованието и обучението, по-специално във връзка с формирането на медийна грамотност и умения в областта на НТИИМ⁷;
11. Работният план на Европейския съюз за културата за периода 2023 – 2026 г. включва „Укрепване на културно-творческото измерение на европейския сектор на видеоигрите“ като едно от основните действия, които трябва да бъдат осъществени в контекста на приоритетната област „Творци и професионалисти в сферата на културата: овластяване в културно-творческите сектори“;

ПРИКАНВА ДЪРЖАВИТЕ ЧЛЕНКИ:

12. Да проучат всички подходящи варианти за прилагането на рамка за подкрепа, насочена към стимулиране на творческото и културното измерение на видеоигрите, и да анализират възможността за въвеждане на различни механизми за финансиране, включително, когато е целесъобразно, такива, които са вдъхновени от вече съществуващи механизми в други сектори на културата и творчеството, например аудио-визуалния сектор, като създават благоприятни условия за запазване и използване на правата върху интелектуалната собственост от участвалите в тяхното създаване и разработване творци и предприятия и ги опазват като част от творческия сектор и културното наследство на Европа;
13. Да обмислят възможността за подкрепа, в сътрудничество със сектора на видеоигрите, на инициативи, насочени към опазването на европейските видеоигри като културен актив, и полезни взаимодействия в рамките на секторите на културата и творчеството, за да се засили европейското културно измерение на видеоигрите, т.е. чрез повторно използване на данни за културното наследство в творческия процес и като се вземат предвид съществуващите проекти и сътрудничество с други културни институции;

⁷ Наука, технологии, инженерство, изкуства и математика.

ПРИКАНВА ДЪРЖАВИТЕ ЧЛЕНКИ И КОМИСИЯТА, В РАМКИТЕ НА СЪОТВЕТНИТЕ
ИМ ОБЛАСТИ НА КОМПЕТЕНТНОСТ:

14. Да подобрят информацията за сектора на видеоигрите чрез действия за стандартизиране и подобряване на данните и статистиката в сътрудничество със сектора на видеоигрите и да обмислят преразглеждането на статистическата класификация на икономическите дейности в Европейския съюз (NACE⁸) като начин за подобряване на достъпа до специфични за сектора данни;
15. Да споделят и разпространяват информация и най-добри практики, по-специално във връзка с публичните помощи в подкрепа на видеоигрите, ефективните мерки, допринасящи за културното и езиковото многообразие и равенството, достъпа до финансиране и подкрепата за научни изследвания, развойна дейност и иновации и за стартиращи предприятия, както и устойчивото развитие на сектора на видеоигрите;
16. Да обменят най-добри практики и да обмислят действия за създаване на по-благоприятни условия за растеж за европейските предприятия за видеоигри, особено стартиращите предприятия, като улесняват иновациите и тяхната интеграция и безпроблемното им навлизане на пазара, достъпа им до финансиране и частно финансиране, като по този начин спомагат за намаляване на натиска върху публичното финансиране и за намиране на нови източници;
17. Да привличат и насърчават таланти и инициативи, които са насочени към предоставянето на специализирано образование и обучение в свързани със сектора на видеоигрите професии, посредством стратегически диалог със сектора с цел да се набележат нуждите, и са съсредоточени върху културните, творческите, техническите, правните и икономическите аспекти на тези професии, както и върху приложимата рамка за интелектуалната собственост, и да способстват за устойчивото им интегриране и задържане на европейския пазар на труда, като се отчитат и предизвикателствата, свързани с движението на таланти;
18. Да насърчават езиковото многообразие, достъпа и привличането на нови играещи, включително чрез локализация на видеоигрите от страна на сектора;

⁸ Номенклатура на икономическите дейности в Европейския съюз.

19. Да поощряват инициативи за защита на потребителите и гарантиране на безопасна онлайн среда за видеоигри в непрекъснат диалог със заинтересованите страни, и по-специално медийната грамотност като средство за осигуряване на задълбочена осведоменост по отношение на отговорната игра и предотвратяването на вредно поведение;
20. Да подкрепят, чрез публично-частни партньорства, достъпността, подобряването на уменията чрез видеоигри, защитата и благосъстоянието на уязвимите групи при използването на видеоигри, особено младите хора и децата, по-специално като насърчават разработването на информационни кампании и инструменти за защита на малолетни и непълнолетни лица, например инструменти за родителски контрол и системи за категоризация на игрите по възрастови групи.

ПРИКАНВА КОМИСИЯТА, В РАМКИТЕ НА ОБЛАСТИТЕ Ъ НА КОМПЕТЕНТНОСТ:

21. Да обмисли възможността да излезе с предложение за европейска стратегия за видеоигрите, която да отчита предизвикателствата пред сектора и потребителите, особено уязвимите групи, като деца и млади хора, да утвърждава европейските ценности и културното и езиковото многообразие, като същевременно защитава творческата свобода, и да допринесе за развитието на икономическия, социалния, образователния, културния и иновационния потенциал на сектора на видеоигрите, като се стреми да заеме водеща позиция на световния пазар на видеоигри;
22. Като взема предвид, когато е целесъобразно, стратегията на Европейската комисия за равенство между половете за периода 2020 – 2025 г., да насърчава равенството в сектора на видеоигрите, за да се гарантира баланс между половете и да се поощрява равното заплащане, приобщаващата професионална среда и разнообразното представителство на всички етапи от развитието на сектора на видеоигрите, т.е. чрез създаване на благоприятни условия за навлизане в кариерата и професионално развитие, планове за справяне с основаното на пола насилие; както и да се избягва създаването, затвърждаването или подсилването на стереотипи;

23. Да способства за трансграничното сътрудничество в сектора на видеоигрите, както и с други културни и творчески индустрии и други сектори на европейската икономика, за да се оползотворят предлаганите от сътрудничеството възможности и полезни взаимодействия по отношение на финансирането, ресурсите, видимостта и експертния опит и да се подобрят конкурентоспособността и международната репутация;
24. Да подкрепя и стимулира конкурентоспособността и независимостта на европейските предприятия в сектора на видеоигрите, по-специално МСП, като преразглежда прилагането на правилата за държавна помощ, по-специално, когато е целесъобразно, чрез преразглеждане на Общия регламент за групово освобождаване и чрез подходящи европейски програми и фондове.

ПРИЛОЖЕНИЕ КЪМ ПРИЛОЖЕНИЕТО

Референтни документи

- Съобщение на Комисията „Инициатива на ЕС относно Web 4.0 и виртуалните светове: начален старт на следващия технологичен преход“ — SWD (2023) 250, 11 юли 2023 г.;
- Перспективи за европейската медийна индустрия — SWD (2023) 150 final, Работен документ на службите на Комисията, 22 май 2023 г.;
- Резолюция на Европейския парламент от 18 януари 2023 г. относно защитата на потребителите при онлайн видеоигрите: подход в рамките на единния пазар на ЕС (2022/2014 (INI);
- Резолюция на Европейския парламент от 14 декември 2022 г. относно изпълнението на новата европейска програма за култура и стратегията на ЕС за международните културни отношения (2022/2047 (INI);
- Резолюция на Съвета относно работния план на ЕС за културата за периода 2023 – 2026 г. (ОВ С 466, 7.12.2022 г.);
- Резолюция на Европейския парламент от 10 ноември 2022 г. относно електронните спортове и видеоигрите (2022/2027(INI);
- Съобщение на Комисията „Цифрово десетилетие за децата и младежите: новата европейска стратегия за по-добър интернет за децата“ от 11 май 2022 г. — COM (2022) 212 final;
- Заключение на Съвета от 13 април 2022 г. относно изграждането на европейска стратегия за екосистемата на културните и творческите индустрии (2022/С 160/06);
- Работен документ на службите на Комисията, Доклад за функционирането на единния пазар 2021 г. (SWD/2021/351 final).

- Тематичен анализ на набора от показатели за възстановяване и устойчивост относно културните и творческите индустрии (април 2022 г.);
- Заключение на Съвета от 13 декември 2021 г. относно повишаване на наличността и конкурентоспособността на европейското аудио-визуално и медийно съдържание (2021/C 501 I/02);
- Заключение на Съвета от 3 юни 2021 г. относно европейските медии в цифровото десетилетие: План за действие в подкрепа на възстановяването и трансформацията (2021/C 210/01);
- Заключение на Съвета от 2 юни 2021 г. относно възстановяването, издръжливостта и устойчивостта на секторите на културата и творчеството (2021/C 209/03);
- Регламент (ЕС) 2021/818 на Европейския парламент и на Съвета от 20 май 2021 г. за създаване на програма „Творческа Европа“ (2021 – 2027 г.) и за отмяна на Регламент (ЕС) № 1295/2013;
- Заключение на Европейския съвет от 21 юли 2020 г. относно плана за възстановяване и многогодишната финансова рамка за периода 2021 – 2027 г.;
- Съобщение на Комисията „Съюз на равенството: Стратегия за равенство между половете (2020 – 2025 г.)“ от 5 март 2020 г. – COM (2020) 152 final
- Заключение на Съвета относно взаимодействието на културата и творчеството с други сектори с цел да се стимулират иновациите, икономическата устойчивост и социалното приобщаване (2015/C 172/04);
- Регламент (ЕС) № 651/2014 на Комисията от 17 юни 2014 г. за обявяване на някои категории помощи за съвместими с вътрешния пазар в приложение на членове 107 и 108 от Договора (ОВ L 187, 26.6.2014 г., стр. 1-78) и последващите му изменения (Общ регламент за групово освобождаване – ОРГО).