

Bruxelles, den 24. november 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

RESULTAT AF DRØFTELSENE

fra:	Generalsekretariatet for Rådet
til:	delegationerne
Vedr.:	Rådets konklusioner om styrkelse af den kulturelle og kreative dimension af den europæiske videospilsektor

Vedlagt følger til delegationerne Rådets konklusioner om styrkelse af den kulturelle og kreative dimension af den europæiske videospilsektor som godkendt af Rådet (uddannelse, ungdom, kultur og sport) på samlingen den 24. november 2023.

Rådets konklusioner om**styrkelse af den kulturelle og kreative dimension af den europæiske videospilsektor**

RÅDET FOR DEN EUROPÆISKE UNION,

SOM MINDER OM FØLGENDE:

1. Kultur med dens iboende værdi og kunstnerisk frihed spiller en afgørende rolle for Den Europæiske Union og dens borgere med hensyn til at forstærke den europæiske identitet, styrke vores demokratier og værdier, skabe bæredygtig, mangfoldig og inklusiv udvikling og fremme vækst og beskæftigelse¹;
2. Brancherne i de kreative og kulturelle industrier, som har fællestræk, er også meget forskellige og har deres egne særtræk og realiteter;
3. Videospilsektoren med sin kulturelle dimension har et stort potentiale for vækst og tværsektoriel innovation inden for rammerne af den digitale omstilling, som Den Europæiske Union har valgt,

¹ Sektoren for de kulturelle og kreative industrier repræsenterer en økonomisk vægt på 3,95 % af EU's merværdi (477 mia. EUR), beskæftiger 8,02 millioner mennesker og omfatter 1,2 millioner virksomheder ifølge "Recovery and Resilience Scoreboard. Tematisk analyse. Culture and Creative Industries. April 2022"
https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf.

SOM TAGER FØLGENDE I BETRAGTNING:

4. Videospilsektoren er en integreret del af de kulturelle og kreative industriers økosystem. Den interagerer med andre sektorer og har et stort potentiale til at skabe og formidle kulturelt indhold og kulturelle værdier og fremhæve rigdommen og mangfoldigheden i europæisk skaberkraft, arv og historie, ligesom den har en betydelig indvirkning på jobskabelse og yder et væsentligt bidrag til BNP;
5. Selv om Europa har etableret sig som et af verdens førende markeder for videospil med en anslået værdi på 23,48 mia. EUR i 2022 og spiller en central rolle i alle faser af udviklingen af videospil (fra design til distribution), mangler der detaljerede, standardiserede og sektorspecifikke data;
6. Uafhængigheden og bæredygtigheden af den europæiske videospilbranche, som hovedsagelig består af små virksomheder og mikrovirksomheder², og som står over for en stærk international konkurrence og skal håndtere udfordringen med at fastholde talent, afhænger af de europæiske virksomheders evne til fortsat at kunne træffe deres egne kunstneriske og strategiske valg;

² 80 % af de eksisterende 4 600 virksomheder beskæftiger under ti ansatte (European Media Industry Outlook – SWD(2023) 150 final, arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene).

7. I Den Europæiske Union spiller folk i alle aldre, men især de yngste, videospil³⁴⁵. Derfor bør der tages kraftigt hensyn til børns og unges trivsel, når politikkerne for videospilsektoren behandles;
8. Videospils store potentiale til at fremme positive kulturelle og sociale forandringer, til at bekæmpe alle former for forskelsbehandling og had og til at repræsentere vores samfunds samt kvinders og andre af videospilsektorens underrepræsenterede grupper mangfoldighed og pluralitet bør videreføres og fremmes;
9. Videospil har som et komplekst kreativt værk med en unik og kreativ værdi⁶ en bred værdikæde, hvor intellektuelle ejendomsrettigheder og aktiver spiller en væsentlig rolle for øget konkurrenceevne og innovation, som bør beskyttes for at sikre, at talent, kreativitet, innovation og teknologisk udvikling trives;

³ Det globale marked nåede op på 179 mia. EUR i indtægter i 2022, hvilket svarer til en årlig vækst på 5,4 % (European Media Industry Outlook – SWD(2023) 150 final, arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene).

⁴ Den europæiske andel ventes at udgøre 7,3 % i 2025 sammenholdt med 8,7 % i 2017 (European Media Industry Outlook – SWD(2023) 150 final, arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene).

⁵ Selv om den gennemsnitlige spiller er 31 år, spiller 70 % af unge europæere i alderen 6-24 år videospil (European Media Industry Outlook – SWD(2023) 150 final, arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene).

⁶ I disse rådskonklusioner svarer definitionen af videospil til den definition, der anerkendes af Den Europæiske Unions Domstol (sag C-355/12).

10. Videospil skabes med avancerede teknologier, der kan bidrage til udvikling af nye forretningsmodeller gennem f.eks. virtuelle verdener. Dette kan være endnu en måde at fremme kulturel og kreativ vækst på samt udvikle andre politikområder, herunder uddannelse, navnlig i forbindelse med udvikling af mediekendskab og STEAM-færdigheder⁷;
11. EU's arbejdsplan på kulturområdet 2023-2026 omfatter styrkelse af den kulturelle og kreative dimension i den europæiske videospilsektor som et af de vigtigste tiltag, der skal gennemføres inden for det prioriterede område "Kunstnere og fagfolk på det kulturelle område: styrkelse af de kulturelle og kreative sektorer",

OPFORDRER MEDLEMSSTATERNE TIL

12. at undersøge alle relevante muligheder for gennemførelse af en støtteramme med det formål at fremme videospils kreative og kulturelle dimension og analysere, om der kan indføres forskellige finansieringsmekanismer, herunder, hvor det er relevant, inspireret af lignende i andre kulturelle og kreative sektorer såsom den audiovisuelle industri, skabe forudsætninger for at beskytte og udnytte intellektuelle ejendomsrettigheder tilhørende de skabere og virksomheder, der tog del i skabelsen og udviklingen heraf, og bevare dem som en del af Europas kreative sektor og kulturarv;
13. i samarbejde med videospilsektoren at overveje at støtte initiativer, der sigter mod bevarelse af europæiske videospil som et kulturelt aktiv og synergier inden for de kulturelle og kreative brancher for at styrke den europæiske kulturelle dimension af videospil, dvs. genanvendelse af kulturarvsdata i den kreative proces, og tage hensyn til eksisterende projekter og samarbejde med andre kulturinstitutioner,

⁷ STEAM står for Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics (videnskab, teknologi, ingeniørvirksomhed, kunst og matematik).

OPFORDRER MEDLEMSSTATERNE OG KOMMISSIONEN TIL INDEN FOR DERES RESPEKTIVE KOMPETENCEOMRÅDER

14. at forbedre oplysningerne om videospilsektoren ved at adressere standardiseringen og forbedringen af data og statistikker i samarbejde med videospilsektoren og overveje en revision af Den Europæiske Unions statistiske nomenklatur af økonomiske aktiviteter (NACE⁸) for at forbedre adgangen til sektorspecifikke data;
15. at dele og formidle oplysninger og bedste praksis, navnlig vedrørende offentlig støtte til videospil, effektive foranstaltninger, der bidrager til kulturel og sproglig mangfoldighed og ligestilling, adgang til finansiering og støtte til forskning, udvikling og innovation og til nystartede virksomheder og bæredygtig udvikling af videospilsektoren;
16. at udveksle bedste praksis og overveje tiltag til at fremme bedre vækstbetingelser for europæiske videospilsvirksomheder, navnlig nystartede virksomheder, ved at fremme innovation og deres integration og gnidningsløse markedsadgang, adgang til finansiering og private midler og dermed bidrage til at mindske presset på offentlige midler og skabe nye kilder;
17. at tiltrække og fremme talenter og initiativer med det formål at tilbyde specialuddannelse inden for erhverv, der er knyttet til videospilindustrien, understøttet af en strategisk dialog med sektoren for at afspejle behovene og med fokus på disse branchers kulturelle, kreative, tekniske, juridiske og økonomiske karakteristika samt den gældende ramme for intellektuel ejendomsret og forbedre bæredygtig integration og fastholdelse af dem på det europæiske arbejdsmarked, samt også adressere udfordringerne i forbindelse med talentmobilitet;
18. at skabe grobund for sproglig mangfoldighed, sørge for adgang for og tiltrække nye spillere, herunder gennem branchens tilpasning af videospil til lokale forhold;

⁸ Nomenklatur for økonomiske aktiviteter i Den Europæiske Union.

19. at fremme initiativer med det formål at beskytte brugerne og sikre et trygt onlinemiljø for videospil med løbende dialog med interessenter, navnlig mediekendskab, som et middel til at skabe grundig bevidsthed om ansvarlig spilleadfærd og forebygge skadelig adfærd;
20. gennem offentlig-private partnerskaber at støtte tilgængelighed, forbedring af færdigheder gennem videospil, beskyttelse af og trivsel for sårbare grupper, særlig unge og børn, når de spiller videospil, navnlig ved at tilskynde til udvikling af oplysningskampagner og instrumenter til beskyttelse af mindreårige såsom værktøjer til forældrekontrol og aldersklassificeringssystemer,

OPFORDRER KOMMISSIONEN TIL INDEN FOR SIT KOMPETENCEOMRÅDE

21. at undersøge muligheden for at foreslå en europæisk videospilstrategi, der overvejer udfordringerne for industrien og forbrugerne, navnlig sårbare grupper som børn og unge, fremmer europæiske værdier og kulturel og sproglig mangfoldighed og samtidig sikrer kunstnerisk frihed og bidrager til at udvikle videospilsektorens økonomiske, sociale, uddannelsesmæssige, kulturelle og innovative potentiale, samtidig med at den opnår en førerposition på det globale marked for videospil;
22. at fremme ligestilling i videospilsektoren, idet Europa-Kommissionens strategi for ligestilling mellem mænd og kvinder 2020-2025 tages i betragtning, hvor det er relevant, for at sikre en ligelig kønsfordeling og fremme ligeløn, inklusive faglige miljøer og mangfoldig repræsentation i alle faser af udviklingen af videospilbranchen, dvs. ved at fremme karrieremuligheder og karriereudvikling, planer for bekæmpelse af kønsbaseret vold, samt undgå at skabe, fastholde eller forværre stereotyper;

23. at tilskynde til grænseoverskridende samarbejde i videospilsektoren samt med andre kulturelle og kreative industrier og andre sektorer i den europæiske økonomi for at udnytte de muligheder og synergier, som samarbejde giver med hensyn til finansiering, ressourcer, synlighed og ekspertise, og for at forbedre konkurrenceevnen og den internationale status;
24. at støtte og stimulere konkurrenceevnen og uafhængigheden blandt virksomheder i den europæiske videospilsektor, navnlig SMV'er, ved at gennemgå anvendelsen af statsstøttere reglerne, navnlig, hvor det er relevant, inden for rammerne af en revision af den generelle gruppefritagelsesforordning og ved hjælp af passende europæiske programmer og fonde.

Referencedokumenter

- Kommissionens meddelelse "EU-initiativ om Web 4.0 og virtuelle verdener: et forspring i den næste teknologiske omstilling" – SWD(2023) 250, 11. juli 2023
- European Media Industry Outlook – SWD(2023) 150 final, arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene, 22. maj 2023
- Europa-Parlamentets beslutning af 18. januar 2023 om forbrugerbeskyttelse i forbindelse med onlinevideospil: en tilgang baseret på det indre marked (2022/2014(INI))
- Europa-Parlamentets beslutning af 14. december 2022 om gennemførelsen af den nye europæiske kulturdagsorden og EU-strategien for internationale kulturelle forbindelser (2022/2047(INI))
- Rådets resolution om EU's arbejdsplan på kulturområdet 2023-2026 (EUT C 466 af 7.12.2022, s. 1)
- Europa-Parlamentets beslutning af 10. november 2022 om E-sport og videospil (2022/2027(INI))
- Kommissionens meddelelse "Et digitalt årti for børn og unge: den nye europæiske strategi for et bedre internet for børn (BIK+)" af 11. maj 2022 – COM(2022) 212 final
- Rådets konklusioner af 13. april 2022 om fastlæggelse af en europæisk strategi for de kulturelle og kreative industriers økosystem, (EUT C 160 af 13.4.2022, s. 13)
- Arbejdsdokument fra Kommissionens tjenestegrene, Annual Single Market Report 2021 (SWD(2021) 351 final)

- Recovery and Resilience Scoreboard – Thematic analysis – Culture and Creative Industries (april 2022)
- Rådets konklusioner af 13. december 2021 om at øge tilgængeligheden af og konkurrenceevnen for europæisk audiovisuelt indhold og medieindhold (EUT C 501 I af 13.12.2021, s. 7)
- Rådets konklusioner af 3. juni 2021 "Europas medier i det digitale årti: En handlingsplan til støtte for genopretning og transformering" (EUT C 210 af 3.6.2021, s. 1)
- Rådets konklusioner af 2. juni 2021 om de kulturelle og kreative sektorers genopretning, modstandsdygtighed og bæredygtighed (EUT C 209 af 2.6.2021, s. 3)
- Europa-Parlamentets og Rådets forordning (EU) 2021/818 af 20. maj 2021 om oprettelse af programmet Et Kreativt Europa (2021-2027) og om ophævelse af forordning (EU) nr. 1295/2013
- Det Europæiske Råds konklusioner af 21. juli 2020 om genopretningsplanen og den flerårige finansielle ramme for 2021-2027
- Kommissionens meddelelse "Et EU med ligestilling: strategi for ligestilling mellem mænd og kvinder 2020-2025" af 5. marts 2020 – COM(2020) 152 final
- Rådets konklusioner om kulturelle og kreative krydsninger for at stimulere innovation, økonomisk bæredygtighed og social integration (EUT C 172 af 27.5.2015, s. 13)
- Kommissionens forordning (EU) nr. 651/2014 af 17. juni 2014 om visse kategorier af støttes forenelighed med det indre marked i henhold til traktatens artikel 107 og 108 (EUT L 187 af 26.6.2014, s. 1) og efterfølgende ændringer (generel gruppefritagelsesforordning).
