



Bruxelles, le 24 novembre 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

RÉSULTATS DES TRAVAUX

Origine:	Secrétariat général du Conseil
Destinataire:	délégations
Objet:	Conclusions du Conseil sur le renforcement de la dimension culturelle et créative du secteur européen des jeux vidéo

Les délégations trouveront en annexe les conclusions du Conseil sur le renforcement de la dimension culturelle et créative du secteur européen des jeux vidéo, telles qu'elles ont été approuvées par le Conseil "Éducation, jeunesse, culture et sport" lors de sa session du 24 novembre 2023.

Conclusions du Conseil

sur le renforcement de la dimension culturelle et créative du secteur européen des jeux vidéo

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE,

RAPPELANT:

1. le rôle fondamental que jouent la culture, de par sa valeur intrinsèque, et la liberté artistique pour l'Union européenne et ses citoyens pour renforcer l'identité européenne, consolider nos démocraties et nos valeurs, favoriser un développement durable, diversifié et inclusif et stimuler la croissance et l'emploi¹;
2. l'hétérogénéité de l'ensemble des sous-secteurs qui composent les industries culturelles et créatives, lesquels partagent des éléments communs, mais ont aussi leurs propres particularités et réalités;
3. le fort potentiel de croissance et d'innovation transsectorielle qu'offre le secteur des jeux vidéo, avec sa dimension culturelle, dans le cadre de la transition numérique adoptée par l'Union européenne;

¹ Le secteur des industries culturelles et créatives représente un poids économique de 3,95 % de la valeur ajoutée de l'UE (477 milliards d'euros), emploie 8,02 millions de personnes et compte 1,2 million d'entreprises, d'après l'analyse thématique du tableau de bord de la reprise et de la résilience relative aux industries culturelles et créatives (avril 2022): https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

TENANT COMPTE DE CE QUI SUIVIT:

4. le secteur des jeux vidéo fait partie intégrante de l'écosystème des industries culturelles et créatives. Il interagit avec d'autres secteurs et présente un fort potentiel pour créer et transmettre des contenus et valeurs culturels et pour mettre en évidence la richesse et la diversité de la création, du patrimoine et de l'histoire de l'Europe, tout en ayant une incidence notable sur la création d'emplois et en contribuant de manière significative au PIB;
5. alors que l'Europe s'est imposée comme l'un des principaux marchés mondiaux des jeux vidéo, avec une valeur estimée à 23,48 milliards d'euros en 2022, et qu'elle joue un rôle clé à toutes les étapes de leur développement (de la conception à la distribution), on constate un manque de données détaillées, normalisées et sectorielles;
6. l'indépendance et la durabilité du secteur européen des jeux vidéo, qui est principalement composé de petites et microentreprises² et qui est confronté à une forte concurrence au niveau international, ainsi qu'au défi consistant à retenir les talents, dépendent de la capacité des entreprises européennes à rester libres de faire leurs propres choix artistiques et stratégiques;

² 80 % des 4 600 entreprises existantes emploient moins de dix salariés (Perspectives de l'industrie européenne des médias - SWD (2023) 150 final, document de travail des services de la Commission).

7. dans l'Union européenne, les utilisateurs de jeux vidéo sont présents dans toutes les tranches d'âge, mais surtout chez les plus jeunes³⁴⁵. Par conséquent, il convient d'accorder une grande attention au bien-être des enfants et des jeunes lors de l'élaboration des politiques relatives au secteur des jeux vidéo;
8. au vu du grand potentiel des jeux vidéo dans la promotion de changements culturels et sociaux positifs, dans la lutte contre toutes les formes de discrimination et de haine et dans la représentation de la diversité et de la pluralité de nos sociétés, des femmes et d'autres groupes sous-représentés dans le secteur des jeux vidéo, il convient de poursuivre et d'encourager les progrès et les efforts dans ce domaine;
9. les jeux vidéo, en tant qu'œuvres de création complexes présentant une valeur unique et créative⁶, ont une vaste chaîne de valeur dans laquelle les droits de propriété intellectuelle et les actifs jouent un rôle important pour accroître la compétitivité et l'innovation, et qu'il convient de protéger pour veiller à l'épanouissement des talents, de la créativité, de l'innovation et du développement technologique;

³ Le marché mondial a atteint 179 milliards d'euros de recettes en 2022, ce qui représente une croissance annuelle de 5,4 % (Perspectives de l'industrie européenne des médias – SWD (2023) 150 final, document de travail des services de la Commission).

⁴ La part européenne devrait représenter 7,3 % en 2025, contre 8,7 % en 2017 (Perspectives de l'industrie européenne des médias - SWD (2023) 150 final, document de travail des services de la Commission).

⁵ Bien que l'âge moyen des joueurs soit de 31 ans, plus de 70 % des jeunes Européens âgés de 6 à 24 ans sont des utilisateurs de jeux vidéo (Perspectives de l'industrie européenne des médias - SWD (2023) 150 final, document de travail des services de la Commission).

⁶ Aux fins des présentes conclusions du Conseil, la définition de "jeu vidéo" est celle reconnue par la Cour de justice de l'Union européenne (affaire C-355/12).

10. la création de jeux vidéo passe par l'application de technologies avancées qui peuvent contribuer au développement de nouveaux modèles économiques, par exemple par l'intermédiaire de mondes virtuels. Il peut s'agir d'un moyen supplémentaire de favoriser la croissance culturelle et créative, ainsi que le développement d'autres domaines d'action, y compris l'éducation et la formation, en particulier en ce qui concerne le développement de l'éducation aux médias et des compétences dites "STIAM"⁷;
11. "Renforcer la dimension culturelle et créative dans le secteur européen des jeux vidéo" est l'une des principales actions à mener dans le cadre du domaine d'action prioritaire "Artistes et professionnels de la culture: donner aux secteurs de la culture et de la création les moyens d'agir" du programme de travail 2023-2026 de l'Union européenne en faveur de la culture;

INVITE LES ÉTATS MEMBRES:

12. à étudier toutes les options pertinentes pour la mise en œuvre d'un cadre de soutien visant à promouvoir la dimension créative et culturelle des jeux vidéo, et à examiner la possibilité d'introduire différents mécanismes de financement, y compris, le cas échéant, en s'inspirant de ceux déjà en place pour d'autres secteurs de la culture et de la création tels que l'industrie audiovisuelle, en favorisant les conditions permettant de préserver et d'exploiter les droits de propriété intellectuelle des créateurs et des entreprises qui ont participé à leur création et à leur développement, et en les préservant en tant qu'éléments du secteur créatif et du patrimoine culturel de l'Europe;
13. à envisager de soutenir, en coopération avec le secteur des jeux vidéo, les initiatives visant à préserver les jeux vidéo européens en tant que biens culturels ainsi que les synergies au sein des secteurs de la culture et de la création, afin de renforcer la dimension culturelle européenne des jeux vidéo, par exemple en réutilisant les données relatives au patrimoine culturel dans le processus créatif, et en tenant compte des projets et coopérations existants avec d'autres institutions culturelles;

⁷ Sciences, technologies, ingénierie, arts et mathématiques.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES ET LA COMMISSION, DANS LE CADRE DE LEURS DOMAINES DE COMPÉTENCE RESPECTIFS:

14. à améliorer l'information sur le secteur des jeux vidéo en réfléchissant à la normalisation et à l'amélioration des données et des statistiques, en collaboration avec le secteur des jeux vidéo, et à envisager la révision de la NACE⁸ en vue d'un meilleur accès aux données sectorielles;
15. à partager et diffuser des informations et des bonnes pratiques, en particulier en ce qui concerne les aides publiques en faveur des jeux vidéo, les mesures efficaces contribuant à la diversité culturelle et linguistique et à l'égalité, l'accès au financement et le soutien à la recherche, au développement et à l'innovation ainsi qu'aux jeunes entreprises, et le développement durable du secteur des jeux vidéo;
16. à échanger les bonnes pratiques et à envisager des actions propres à favoriser de meilleures conditions de croissance pour les entreprises européennes de jeux vidéo, en particulier les jeunes pousses, en facilitant l'innovation, l'intégration de ces entreprises et leur entrée aisée sur le marché ainsi que l'accès au financement et aux fonds privés, ce qui contribuerait à réduire les pressions sur le financement public et à créer de nouvelles sources;
17. à attirer et promouvoir les talents ainsi que les initiatives visant à fournir un enseignement et une formation spécialisés dans les professions liées à l'industrie des jeux vidéo, grâce à un dialogue stratégique avec le secteur afin de tenir compte des besoins, en mettant l'accent sur les caractéristiques culturelles, créatives, techniques, juridiques et économiques de ces professions ainsi que sur le cadre applicable en matière de propriété intellectuelle, et à améliorer leur intégration et maintien dans la durée sur le marché du travail européen, tout en relevant les défis liés à la circulation des talents;
18. à favoriser la diversité linguistique, faciliter l'accès et s'efforcer d'attirer de nouveaux joueurs, y compris par la localisation des jeux vidéo par le secteur;

⁸ Nomenclature statistique des activités économiques dans l'Union européenne.

19. à promouvoir des initiatives visant à protéger les utilisateurs et à garantir un environnement en ligne sûr pour les jeux vidéo grâce à un dialogue constant avec les parties prenantes, l'éducation aux médias en particulier constituant un moyen de sensibiliser en profondeur au jeu responsable et de prévenir les comportements préjudiciables;
20. à soutenir, au moyen de partenariats public-privé, l'accessibilité, le renforcement des compétences grâce aux jeux vidéo, la protection et le bien-être des groupes vulnérables lors de l'utilisation des jeux vidéo, surtout les jeunes et les enfants, en particulier en encourageant la mise en place de campagnes d'information et d'instruments de protection des mineurs tels que les outils de contrôle parental et les systèmes de classification par âge;

INVITE LA COMMISSION, DANS SES DOMAINES DE COMPÉTENCE:

21. à étudier la possibilité de proposer une stratégie européenne en matière de jeux vidéo qui tienne compte des défis auxquels sont confrontés l'industrie et les consommateurs, en particulier les groupes vulnérables tels que les enfants et les jeunes, qui promeuve les valeurs européennes ainsi que la diversité culturelle et linguistique, tout en préservant la liberté artistique, et qui contribue au développement du potentiel économique, social, éducatif, culturel et novateur du secteur des jeux vidéo, tout en permettant à celui-ci de se placer au premier plan sur le marché mondial des jeux vidéo;
22. en prenant en considération, lorsqu'il y a lieu, la stratégie de la Commission européenne en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes 2020-2025, à encourager l'égalité dans le secteur des jeux vidéo afin d'assurer l'équilibre entre les hommes et les femmes et à promouvoir l'égalité salariale, des environnements professionnels inclusifs et une représentation diversifiée à tous les stades du développement de l'industrie des jeux vidéo, par exemple en favorisant l'insertion professionnelle et l'évolution de carrière, ainsi que des plans de lutte contre la violence sexiste, ainsi qu'à éviter de créer, de perpétuer ou d'exacerber des stéréotypes;

23. à encourager la collaboration transfrontière dans le secteur des jeux vidéo, ainsi qu'avec d'autres industries culturelles et créatives et d'autres secteurs de l'économie européenne, afin d'exploiter les possibilités et les synergies offertes par la coopération en termes de financement, de ressources, de visibilité et d'expertise, et de renforcer la compétitivité et la position internationale;
24. à soutenir et stimuler la compétitivité et l'indépendance des entreprises européennes du secteur des jeux vidéo, notamment les PME, grâce à une révision de l'application des règles en matière d'aides d'État, en particulier, le cas échéant, dans le cadre d'une révision du règlement général d'exemption par catégorie, et au moyen de programmes et de fonds européens appropriés.

Références

- Communication de la Commission intitulée "Une initiative de l'UE sur le web 4.0 et les mondes virtuels: prendre de l'avance pour la prochaine transition technologique" – SWD(2023) 250, 11 juillet 2023;
- European Media Industry Outlook (Perspectives du secteur européen des médias) – SWD(2023) 150 final, document de travail des services de la Commission, 22 mai 2023;
- Résolution du Parlement européen du 18 janvier 2023 sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne: approche à l'échelle du marché unique européen (2022/2014(INI));
- Résolution du Parlement européen du 14 décembre 2022 sur la mise en œuvre du nouvel agenda européen de la culture et de la stratégie de l'Union européenne dans le domaine des relations culturelles internationales (2022/2047(INI));
- Résolution du Conseil sur le programme de travail 2023-2026 de l'UE en faveur de la culture (JO C 466 du 7.12.2022, p. 1);
- Résolution du Parlement européen du 10 novembre 2022 sur le sport électronique et les jeux vidéo (2022/2027(INI));
- Communication de la Commission du 11 mai 2022 intitulée "Une décennie numérique pour les enfants et les jeunes: la nouvelle stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants" - COM (2022) 212 final;
- Conclusions du Conseil du 13 avril 2022 sur "construire une stratégie européenne pour l'écosystème industriel culturel et créatif" (2022/C 160/06);
- Document de travail des services de la Commission intitulé "Annual Single Market Report 2021" (Rapport annuel 2021 sur le marché unique), SWD(2021) 351 final;

- Analyse thématique du tableau de bord de la reprise et de la résilience relative aux industries culturelles et créatives (avril 2022);
- Conclusions du Conseil du 13 décembre 2021 intitulées "Accroître la disponibilité et la compétitivité des contenus audiovisuels et médiatiques européens" (2021/C 501 I/02);
- Conclusions du Conseil du 3 juin 2021 intitulées "Les médias européens dans la décennie numérique: Un plan d'action pour soutenir la reprise et la transformation" (2021/C 210/01);
- Conclusions du Conseil du 2 juin 2021 sur la relance, la résilience et la pérennité des secteurs de la culture et de la création (2021/C 209/03);
- Règlement (UE) 2021/818 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2021 établissant le programme "Europe créative" (2021 à 2027) et abrogeant le règlement (UE) n° 1295/2013;
- Conclusions du Conseil européen du 21 juillet 2020 sur le plan de relance et le cadre financier pluriannuel pour la période 2021-2027;
- Communication de la Commission du 5 mars 2020 intitulée "Une Union de l'égalité: stratégie en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes 2020-2025" - COM(2020) 152 final;
- Conclusions du Conseil sur les échanges dans les domaines de la culture et de la création visant à stimuler l'innovation, la viabilité économique et l'inclusion sociale (2015/C 172/04);
- Règlement (UE) n° 651/2014 de la Commission du 17 juin 2014 déclarant certaines catégories d'aides compatibles avec le marché intérieur en application des articles 107 et 108 du traité (JO L 187 du 26.6.2014, p. 1) et ses modifications ultérieures (règlement général d'exemption par catégorie (RGEC)).
