

Bruxelles, 24. studenoga 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

ISHOD POSTUPAKA

Od:	Glavno tajništvo Vijeća
Za:	Delegacije
Predmet:	Zaključci Vijeća o jačanju kulturne i kreativne dimenzije europskog sektora videoigara

Za delegacije se u prilogu nalaze Zaključci Vijeća o jačanju kulturne i kreativne dimenzije europskog sektora videoigara, kako ih je odobrilo Vijeće (obrazovanje, mladi, kultura i sport) na sastanku 24. studenoga 2023.

Zaključci Vijeća o

jačanju kulturne i kreativne dimenzije europskog sektora videoigara

VIJEĆE EUROPSKE UNIJE,

PODSJEĆAJUĆI NA:

1. činjenicu da kultura, sa svojom suštinskom vrijednošću, i umjetnička sloboda imaju za Europsku uniju i njezine građane temeljnu ulogu u jačanju europskog identiteta, osnaživanju naših demokracija i vrijednosti, pokretanju održivog, raznolikog i uključivog razvoja te poticanju rasta i zapošljavanja¹;
2. heterogenost skupa podsektora od kojih se sastoje kreativne i kulturne industrije, koji dijele zajedničke elemente, ali imaju i vlastite posebnosti i okolnosti;
3. veliki potencijal sektora videoigara, u smislu njegove kulturne dimenzije, za rast i međusektorske inovacije u okviru digitalne tranzicije koju provodi Europska unija;

¹ Prema tablici pokazatelja za oporavak i otpornost, sektor kulturnih i kreativnih industrija ima gospodarsku važnost od 3,95 % dodane vrijednosti EU-a (477 milijardi EUR), zapošljava 8,02 milijuna ljudi i uključuje 1,2 milijuna poduzeća. Tematska analiza, kulturne i kreativne industrije, travanj 2022. https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

UZIMAJUĆI U OBZIR SLJEDEĆE:

4. sektor videoigara sastavni je dio ekosustava kulturnih i kreativnih industrija. U interakciji je s drugim sektorima i ima velik potencijal za stvaranje i prijenos kulturnih sadržaja i vrijednosti te za naglašavanje bogatstva i raznolikosti europskog stvaralaštva, baštine i povijesti, te znatno utječe na otvaranje radnih mjesta i doprinosi BDP-u;
5. iako se Europa etablirala kao jedno od vodećih svjetskih tržišta videoigara s procijenjenom vrijednošću od 23,48 milijardi EUR u 2022. i ima ključnu ulogu u svim fazama razvoja videoigara (od dizajna do distribucije), nema dovoljno podataka koji su detaljni, standardizirani i specifični za taj sektor;
6. neovisnost i održivost europske industrije videoigara, koja se uglavnom sastoji od malih poduzeća i mikropoduzeća² i koja se suočava sa snažnom međunarodnom konkurencijom te s izazovom zadržavanja talenata, temelji se na sposobnosti europskih poduzeća da i dalje budu slobodna donositi vlastite umjetničke i strateške odluke;

² 80 % od 4600 postojećih poduzeća zapošljava manje od deset zaposlenika (radni dokument službi Komisije „European Media Industry Outlook” (Izgledi za europsku medijsku industriju – SWD (2023) 150 final)).

7. u Europskoj uniji korisnici videoigara zastupljeni su u svim dobnim skupinama, ali posebno među najmlađima.³⁴⁵ Stoga bi pri razmatranju politika za sektor videoigara trebalo uvelike uzeti u obzir pitanje dobrobiti djece i mladih;
8. trebalo bi nastaviti i poticati velik potencijal videoigara u promicanju pozitivnih kulturnih i društvenih promjena, njihov snažan potencijal u borbi protiv svih vrsta diskriminacije i mržnje i u predstavljanju raznolikosti i pluralizma naših društava, žena i drugih nedovoljno zastupljenih skupina u sektoru videoigara, kao i napredak i napore u tom području;
9. videoigre, kao složena kreativna djela s jedinstvenom i stvaralačkom vrijednošću⁶, imaju širok lanac vrijednosti u kojem prava intelektualnog vlasništva i imovina imaju važnu ulogu za povećanje konkurentnosti i inovacija te bi ih trebalo zaštititi kako bi se osiguralo napredovanje talenata, kreativnosti, inovacija i tehnološkog razvoja;

³ Globalno tržište 2022. ostvarilo je prihod od 179 milijardi EUR, što je godišnji rast od 5,4 % (radni dokument službi Komisije „European Media Industry Outlook” (Izgledi za europsku medijsku industriju – SWD (2023) 150 final)).

⁴ Očekuje se da će europski udio 2025. iznositi 7,3 %, u usporedbi s 8,7 % u 2017. (radni dokument službi Komisije „European Media Industry Outlook” (Izgledi za europsku medijsku industriju – SWD (2023) 150 final)).

⁵ Iako je prosječna dob igrača 31 godinu, više od 70 % mladih Europljana u dobi od 6 do 24 godina korisnici su videoigara (radni dokument službi Komisije „European Media Industry Outlook” (Izgledi za europsku medijsku industriju – SWD (2023) 150 final)).

⁶ Za potrebe ovih Zaključaka Vijeća definicija je videoigara ona koju je utvrdio Sud Europske unije u predmetu C-355/12.

10. stvaranje videoigara uključuje primjenu naprednih tehnologija koje mogu doprinijeti razvoju novih poslovnih modela, primjerice putem virtualnih svjetova. To može biti dodatan način poticanja kulturnog i kreativnog rasta, kao i razvoja drugih područja politika, uključujući obrazovanje i osposobljavanje, koje su posebno povezane s razvojem medijske pismenosti i vještina u području STEAM-a⁷;
11. Plan rada Europske unije za kulturu za razdoblje 2023. – 2026. uključuje „jačanje kulturne i kreativne dimenzije u europskom sektoru videoigara” kao jednu od glavnih aktivnosti koje treba provesti u kontekstu prioritarnog područja „umjetnici i kulturni djelatnici: osnaživanje kulturnih i kreativnih sektora”;

POZIVA DRŽAVE ČLANICE DA:

12. istraže sve relevantne mogućnosti za provedbu okvira za potporu usmjerenog na promicanje kreativne i kulturne dimenzije videoigara i razmotre mogućnost uvođenja različitih mehanizama financiranja, uključujući, prema potrebi, na temelju primjera onih koji već postoje za druge kulturne i kreativne sektore kao što je audiovizualna industrija, kojima će se poticati uvjeti koji stvarateljima i poduzećima koji su sudjelovali u njihovu stvaranju i razvoju omogućuju očuvanje i iskorištavanje prava intelektualnog vlasništva te kojima će se videoigre očuvati kao dio europskog kreativnog sektora i kulturne baštine;
13. razmotre mogućnost podupiranja, u suradnji sa sektorom videoigara, inicijativa usmjerenih na očuvanje europskih videoigara kao kulturnog dobra i sinergije unutar kulturnih i kreativnih sektora kako bi se poboljšala europska kulturna dimenzija videoigara, tj. tako da se ponovno rabe podaci o kulturnoj baštini u kreativnom procesu, te uzimaju u obzir postojeći projekti i suradnja s drugim kulturnim institucijama;

⁷ Znanost, tehnologija, inženjerstvo, umjetnost i matematika.

POZIVA DRŽAVE ČLANICE I KOMISIJU DA U OKVIRIMA SVOJIH NADLEŽNOSTI:

14. poboljšaju informacije o sektoru videoigara rješavanjem pitanja standardizacije i poboljšanjem podataka i statistika u suradnji sa sektorom videoigara te razmotre mogućnost revizije statističke klasifikacije ekonomskih djelatnosti Europske unije (NACE⁸) kao načina za poboljšanje pristupa podacima specifičnima za taj sektor;
15. razmjenjuju i šire informacije i najbolje prakse, posebno one u vezi s javnom potporom za videoigre, djelotvornim mjerama koje doprinose kulturnoj i jezičnoj raznolikosti i ravnopravnosti, pristupom financiranju i potpori za istraživanje, razvoj i inovacije te za *start-up* poduzeća, kao i s održivim razvojem sektora videoigara;
16. razmjenjuju najbolje prakse i razmatraju mjere za poticanje boljih uvjeta rasta za europska poduzeća koja se bave videoigramima, posebno start-up poduzeća, čime se olakšavaju inovacije i njihova integracija te neometan ulazak na tržište, pristup financiranju i privatnom financiranju i stoga doprinosi smanjenju pritiska na javno financiranje i stvaranju novih izvora;
17. privlače i promiču talente i inicijative usmjerene na pružanje specijaliziranog obrazovanja i osposobljavanja u zanimanjima povezanim s industrijom videoigara, uz potporu u obliku strateškog dijaloga s tim sektorom kako bi se uzele u obzir njegove potrebe, i s naglaskom na kulturnim, kreativnim, tehničkim, pravnim i gospodarskim značajkama tih zanimanja, kao i na primjenjivom okviru intelektualnog vlasništva, te poboljšaju njihovu održivu integraciju u europsko tržište rada te zadržavanje na njemu, čime bi se odgovorilo i na izazove povezane s protokom talenata;
18. potiču jezičnu raznolikost, pristup za nove igrače i dopiranje do njih, među ostalim putem lokalizacije videoigara koju provodi industrija;

⁸ Nomenklatura ekonomskih djelatnosti u Europskoj uniji.

19. promiču inicijative usmjerene na zaštitu korisnika i osiguravanje sigurnog internetskog okružja za videoigre s kontinuiranim dijalogom dionika, posebno medijsku pismenost kao sredstvo kojim se osigurava visoka razina osviještenosti u vezi s odgovornim igranjem i sprečavanjem štetnog ponašanja;
20. podupiru, putem javno-privatnih partnerstava, dostupnost, poboljšanje vještina putem videoigara, zaštitu i dobrobit ranjivih skupina pri upotrebi videoigara, posebno mladih i djece, a posebno poticanjem osmišljavanja informativnih kampanja i instrumenata za zaštitu maloljetnika kao što su alati za roditeljski nadzor i sustavi klasifikacije prema dobi;

POZIVA KOMISIJU DA U OKVIRU SVOJIH PODRUČJA NADLEŽNOSTI:

21. istraži mogućnost predlaganja europske strategije za videoigre kojom se bi se uzeli u obzir izazovi industrije i potrošača, posebno ranjivih skupina kao što su djeca i mladi, promicale europske vrijednosti te kulturna i jezična raznolikost, uz istodobnu zaštitu umjetničke slobode, te doprinosilo razvoju gospodarskog, društvenog, obrazovnog, kulturnog i inovacijskog potencijala sektora videoigara te istodobno ostvarila njegova vodeća uloga na globalnom tržištu videoigara;
22. uzimajući u obzir, prema potrebi, Strategiju Europske komisije za rodnu ravnopravnost 2020. – 2025., promiče ravnopravnost u sektoru videoigara kako bi se osigurala rodna ravnoteža i promiče jednaku plaću, uključiva profesionalna okružja i raznoliku zastupljenost u svim fazama razvoja industrije videoigara, tj. poticanjem odabira te karijere i njezina razvoja, kao i planove za borbu protiv rodno uvjetovanog nasilja; te izbjegava stvaranje, održavanje ili pogoršavanje stereotipa;

23. potiče prekograničnu suradnju u sektoru videoigara, kao i s drugim kulturnim i kreativnim industrijama i drugim sektorima europskog gospodarstva, kako bi se iskoristile mogućnosti i sinergije koje nudi suradnja u smislu financiranja, resursa, vidljivosti i stručnog znanja te kako bi se poboljšali konkurentnost i međunarodni ugled;
24. podupire i potiče konkurentnost i neovisnost europskih poduzeća u sektoru videoigara, posebno MSP-ova, i to preispitivanjem primjene pravila o državnim potporama, posebno, prema potrebi, u okviru revizije Uredbe o općem skupnom izuzeću, te s pomoću odgovarajućih europskih programa i fondova.

Referentni dokumenti:

- komunikacija Komisije naslovljena „An EU initiative on Web 4.0 and virtual worlds: a head start in the next technological transition” (Inicijativa EU-a o tehnologiji Web 4.0 i virtualnim svjetovima: prednost u pripremi za sljedeću tehnološku tranziciju) – SWD (2023) 250, 11. srpnja 2023.;
- radni dokument službi Komisije naslovljen „European Media Industry Outlook” (Izgledi za europsku medijsku industriju) – SWD (2023) 150 final, 22. svibnja 2023.;
- Rezolucija Europskog parlamenta od 18. siječnja 2023. o zaštiti potrošača u internetskim videoigrama: pristup na razini jedinstvenog europskog tržišta (2022/2014 (INI));
- Rezolucija Europskog parlamenta od 14. prosinca 2022. o provedbi Nove europske agende za kulturu i Strategije EU-a za međunarodne kulturne odnose (2022/2047(INI));
- Rezolucija Vijeća o planu rada EU-a za kulturu za razdoblje 2023. – 2026. (SL C 466, 7.12.2022.);
- Rezolucija Europskog parlamenta od 10. studenoga 2022. o e-sportu i videoigrama (2022/2027(INI));
- komunikacija Komisije naslovljena „Digitalno desetljeće za djecu i mlade: nova Europska strategija za bolji internet za djecu (BIK+)” od 11. svibnja 2022.– COM(2022) 212 final;
- Zaključci Vijeća od 13. travnja 2022. o izradi europske strategije za ekosustav kulturnih i kreativnih industrija (2022/C 160/06);
- radni dokument službi Komisije naslovljen „Annual Single Market Report 2021” (Godišnje izvješće o jedinstvenom tržištu 2021.) (SWD/2021/351 final).

- tablica pokazatelja za oporavak i otpornost, tematska analiza kulturnih i kreativnih industrija (travanj 2022.);
- Zaključci Vijeća od 13. prosinca 2021. o povećanju dostupnosti i konkurentnosti europskih audiovizualnih i medijskih sadržaja (2021/C 501 I/02);
- Zaključci Vijeća od 3. lipnja 2021. naslovljeni „Europski mediji u digitalnom desetljeću: akcijski plan za potporu oporavku i transformaciji” (2021/C 210/01);
- Zaključci Vijeća od 2. lipnja 2021. o oporavku, otpornosti i održivosti kulturnog i kreativnog sektora (2021/C 209/03);
- Uredba (EU) 2021/818 Europskog parlamenta i Vijeća od 20. svibnja 2021. o uspostavi programa Kreativna Europa (2021. – 2027.) i stavljanju izvan snage Uredbe (EU) br. 1295/2013;
- Zaključci Europskog vijeća od 21. srpnja 2020. o planu oporavka i višegodišnjem financijskom okviru za razdoblje 2021. – 2027.;
- komunikacija Komisije naslovljena „Unija ravnopravnosti: Strategija za rodnu ravnopravnost 2020. – 2025.” od 5. ožujka 2020., COM(2020) 152 final;
- Zaključci Vijeća o kulturnim i kreativnim preplitanjima u svrhu poticanja inovacija, ekonomske održivosti i socijalne uključenosti (2015/C 172/04);
- Uredba Komisije (EU) br. 651/2014 od 17. lipnja 2014. o ocjenjivanju određenih kategorija potpora spojivima s unutarnjim tržištem u primjeni članaka 107. i 108. Ugovora (SL L 187, 26.6.2014., str. 1–78) i naknadne izmjene (Uredba o općem skupnom izuzeću).
