



Az Európai Unió
Tanácsa

Brüsszel, 2023. november 24.
(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

AZ ELJÁRÁS EREDMÉNYE

Küldi:	a Tanács Főtitkársága
Címzett:	a delegációk
Tárgy:	A Tanács következtetései az európai videójáték-ágazat kulturális és kreatív dimenziójának erősítéséről

Mellékelten továbbítjuk a delegációknak az európai videójáték-ágazat kulturális és kreatív dimenziójának erősítéséről szóló tanácsi következtetéseket, amelyeket a Tanács (Oktatás, Ifjúság, Kultúra és Sport) a 2023. november 24-i ülésén jóváhagyott.

A Tanács következtetései

az európai videójáték-ágazat kulturális és kreatív dimenziójának erősítéséről

AZ EURÓPAI UNIÓ TANÁCSA,

EMLÉKEZTETVE:

1. arra az alapvető szerepre, amelyet a benne rejlő értékekkel a kultúra, valamint a művészi szabadság tölt be az Európai Unió és polgárai számára az európai identitás, valamint demokráciáink és értékeink megerősítésében, a fenntartható, sokszínű és inkluzív fejlődés ösztönzésében, továbbá a növekedés és a foglalkoztatás fellendítésében¹,
2. a kreatív és kulturális ágazatokat alkotó alágazatok heterogenitására, amely alágazatok a közös elemek mellett sajátos jellemzőkkel és realitásokkal is rendelkeznek,
3. arra a hatalmas potenciálra, amely a – kulturális dimenzióval is rendelkező – videójáték-ágazatban rejlik a növekedés és az ágazatközi innováció szempontjából az Európai Unió által elfogadott, a digitális átállásra vonatkozó kereten belül,

¹ A kulturális és kreatív ágazatok gazdasági súlya az uniós hozzáadott érték 3,95 %-át (477 milliárd EUR) jelenti. Ezen ágazatok 8,02 millió embernek adnak munkát, és 1,2 millió cég részvételével működnek. Forrás: Recovery and Resilience Scoreboard. Thematic analysis. Cultural and Creative Industries (*Helyreállítási és rezilienciaépítési eredménytábla. Tematikus elemzés. Kulturális és kreatív ágazatok.*), 2022. április.
https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

FIGYELEMBE VÉVE, HOGY:

4. a videójáték-ágazat szerves részét képezi a kulturális és kreatív ágazatok ökoszisztémájának. Kölcsönhatásban van más ágazatokkal, hatalmas potenciált rejt a kulturális tartalmak és értékek létrehozása és átadása, valamint az európai alkotások, örökség és történelem gazdagságának és sokszínűségének megjelenítése szempontjából; jelentős hatása van a munkahelyteremtést illetően, továbbá szignifikánsan hozzájárul a GDP-hez,
5. bár Európa a világ vezető videójáték-piacává vált – 2022-ben 23,48 milliárd EUR becsült értékkel –, és kulcsfontosságú szerepet játszik a fejlesztés valamennyi szakaszában (a tervezéstől a forgalmazásig), hiányoznak a részletes, standardizált ágazatspecifikus adatok,
6. a főként kis- és mikrovállalkozások² alkotta európai videójáték-ágazatnak erős nemzetközi versenyben kell helytállnia, és meg kell küzdenie a tehetségek megtartása jelentette kihívással, függetlensége és fenntarthatósága pedig azon múlik, hogy az európai vállalkozások képesek-e továbbra is szabadon meghozni saját művészi és stratégiai döntéseiket,

² A 4600 jelenlegi vállalkozás 80 %-a 10-nél kevesebb munkavállalót foglalkoztat. European Media Industry Outlook (*Európai médiaipari kitekintés*), SWD(2023) 150 final, bizottsági szolgálati munkadokumentum.

7. az Európai Unióban valamennyi korcsoportban találunk videójáték-felhasználókat, de a legtöbben a legfiatalabb korosztályból kerülnek ki³⁴⁵. Ezért a videójáték-ágazattal kapcsolatos szakpolitikák kidolgozásakor határozottan figyelembe kell venni a gyermekek és a fiatalok jóllétének kérdését,
8. a videójátékokban hatalmas lehetőség rejlik a kedvező kulturális és társadalmi változások előmozdítására, a megkülönböztetés és a gyűlölet valamennyi formája elleni küzdelemre, valamint a társadalmainkon, a nők és a videójáték-ágazat egyéb alulreprezentált csoportjain belüli sokszínűség és pluralitás leképezésére, ezért folytatni és ösztönözni kell az e területeket érintő előrelépéseket és erőfeszítéseket,
9. a videójátékok mint egyedi és kreatív értéket képviselő komplex kreatív alkotások⁶ széles értéklánccal bírnak, amelyben a szellemi tulajdon-jogok és -javak jelentős szerepet töltenek be a fokozott versenyképesség és innováció szempontjából, és e jogokat és javakat oltalmazni kell a tehetség, a kreativitás, az innováció és a technológiai fejlődés virágzásának biztosítása érdekében,

³ A világpiacon 2022-ben 179 milliárd EUR árbevételt sikerült elkönyvelni, ami 5,4 %-os éves növekedést jelent. European Media Industry Outlook (*Európai médiaipari kitekintés*), SWD(2023) 150 final, bizottsági szolgálati munkadokumentum.

⁴ Az európai piac részaránya 2025-ben várhatóan 7,3 %-os lesz, szemben a 2017-es 8,7 %-kal. European Media Industry Outlook (*Európai médiaipari kitekintés*), SWD(2023) 150 final, bizottsági szolgálati munkadokumentum.

⁵ Noha a játékosok átlagos életkora 31 év, a 6 és 24 év között fiatal európaiak több mint 70 %-a aktív videójáték-felhasználó (European Media Industry Outlook (*Európai médiaipari kitekintés*), SWD(2023) 150 final, bizottsági szolgálati munkadokumentum).

⁶ E tanácsi következtetések alkalmazásában a videójátéknak az Európai Unió Bírósága által elismert fogalommeghatározása alkalmazandó (C-355/12. sz. ügy).

10. a videójátékok létrehozásához fejlett technológiák alkalmazására van szükség, ami hozzájárulhat új üzleti modellek kialakulásához, például a virtuális világok révén. Ez egy újabb módja lehet a kulturális és kreatív növekedés előmozdításának, valamint más, különösen a médiatudatossághoz és a természettudományokkal, technológiákkal, műszaki tudományokkal, művészetekkel és matematikával (STEAM⁷) összefüggő készségekhez kapcsolódó szakpolitikai területek, többek között az oktatás és képzés fejlesztésének,
11. az Európai Unió 2023–2026-ra szóló kulturális munkatervében a „kulturális és kreatív dimenzió erősítése az európai videójáték-ágazatban” az egyik olyan fő intézkedést jelenti, amelyet a „Művészek és kulturális szakemberek: a kulturális és kreatív ágazatok megerősítése” elnevezésű kiemelt terület összefüggésében végre kell hajtani,

FELKÉRI A TAGÁLLAMOKAT, HOGY:

12. vizsgálják meg a videójátékok kreatív és kulturális dimenziójának előmozdítását célzó támogatási keret végrehajtásának valamennyi releváns lehetőségét, és elemezzék a különböző finanszírozási mechanizmusok bevezetésének lehetőségét, többek között adott esetben a más kulturális és kreatív ágazatok – például az audiovizuális ágazat – számára már meglévő olyan mechanizmusokból merítve, amelyek megteremtik az alkotók, valamint a szellemi tulajdon létrehozásában és fejlesztésében részt vevő vállalatok által a szellemitulajdon-jogok oltalmazására és kiaknázására vonatkozó feltételeket, valamint megőrzik ezeket az európai kreatív ágazat és kulturális örökség részeként;
13. mérlegeljék annak lehetőségét, hogy a videójáték-ágazattal együttműködésben támogassák az európai videójátékok kulturális értéként való megőrzését célzó kezdeményezéseket, valamint a kulturális és kreatív ágazatokon belüli szinergiákat a videójátékok európai kulturális dimenziójának erősítése érdekében, így például mérlegeljék a kulturális örökségre vonatkozó adatok további felhasználását az alkotói folyamatban, valamint a meglévő projektek és a más kulturális intézményekkel való együttműködések figyelembevételét;

⁷ Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics.

FELKÉRI A TAGÁLLAMOKAT ÉS A BIZOTTSÁGOT, HOGY HATÁSKÖRÜKÖN BELÜL:

14. javítsák a videójáték-ágazattal kapcsolatos tájékoztatást azáltal, hogy a videójáték-ágazattal együttműködve foglalkoznak a vonatkozó adatok és statisztikák standardizálásával és javításával, valamint mérlegeljék az uniós gazdasági tevékenységek egységes ágazati osztályozási rendszere (NACE⁸) felülvizsgálatát annak érdekében, hogy az ágazatspecifikus adatokhoz jobban hozzá lehessen férni;
15. osszák meg és terjesszék az információkat és a bevált gyakorlatokat, különösen a következőkkel kapcsolatosan: a videójátékok állami támogatása; a kulturális és nyelvi sokszínűséghez és egyenlőséghez hozzájáruló, hatékony intézkedések; a kutatásra, a fejlesztésre, az innovációra és az induló innovatív vállalkozásokra vonatkozó, a finanszírozáshoz és támogatáshoz való hozzáférés; valamint a videójáték-ágazat fenntartható fejlődése;
16. osszák meg egymással a legjobb gyakorlatokat és vegyenek fontolóra intézkedéseket az európai videójáték-fejlesztő vállalatok – különösen az induló innovatív vállalkozások – jobb növekedési feltételeinek előmozdítása érdekében, mégpedig az innováció, valamint integrációjuk és zökkenőmentes piacra lépésük, továbbá a forráshoz jutás és a magánfinanszírozáshoz való hozzáférés elősegítése révén – mindezzel segítve a közfinanszírozásra nehezedő nyomás csökkentését és új források létrehozását;
17. vonzzák és támogassák a videójáték-ágazathoz kapcsolódó szakmákra irányuló szakosodott nevelés és oktatás nyújtását célzó tehetségeket és kezdeményezéseket, támaszkodva az ágazattal a szükségletek feltérképezése érdekében folytatott stratégiai párbeszédre, valamint összpontosítva mind e szakmák kulturális, kreatív, technikai, jogi és gazdasági tulajdonságaira, mind a szellemi tulajdonra vonatkozó, alkalmazandó keretre; emellett pedig segítsék elő, hogy az említett szakmák fenntarthatóan illeszkedjenek be és maradjanak meg az európai munkaerőpiacon, kezelve a tehetségek áramlásásával kapcsolatos kihívásokat is;
18. növeljék a nyelvi sokszínűséget, valamint az új játékosok hozzáférését és elérését, többek között a videójátékoknak az iparági szereplők általi lokalizációja révén;

⁸ Az Európai Unión belüli gazdasági tevékenységek nomenklatúrája.

19. mozdítsanak elő olyan kezdeményezéseket, amelyek célja a felhasználók védelme és a videójátékok biztonságos online környezetének megteremtése az érintett felekkel folytatott folyamatos párbeszéd mellett, különös tekintettel a médiatudatosságra, amelynek révén elmélyíthető a játékok felelősségteljes használatával és a káros magatartások megelőzésével kapcsolatos tájékozottság;
20. támogassák – a köz- és magánszféra közötti partnerségeken keresztül – az akadálymentességet, a videójátékok általi készségfejlesztést, a veszélyeztetett csoportok – különösen a fiatalok és a gyermekek – védelmét és jóllétét a videójátékok használata során, mindezt különösen a tájékoztató kampányok és a kiskorúak védelmét szolgáló eszközök – például a szülői felügyeleti eszközök és a korhatár-besorolási rendszerek – fejlesztésének ösztönzése révén;

FELKÉRI A BIZOTTSÁGOT, HOGY SAJÁT HATÁSKÖRÉN BELÜL:

21. vizsgálja meg egy olyan európai videójáték-stratégiára irányuló javaslat lehetőségét, amely figyelembe veszi az iparág és a fogyasztók – különösen az olyan veszélyeztetett csoportok, mint gyermekek és fiatalok – előtt álló kihívásokat, előmozdítja az európai értékeket, valamint a művészi szabadság garantálása mellett a kulturális és nyelvi sokszínűséget, továbbá hozzájárul a videójáték-ágazat gazdasági, társadalmi, oktatási, kulturális és innovációs potenciáljának fejlesztéséhez, miközben vezető szerepet szerez a globális videójáték-piacon;
22. az Európai Bizottságnak a 2020–2025 közötti időszakra szóló nemi esélyegyenlőségi stratégiáját – adott esetben – figyelembe véve mozdítsa elő a videójáték-ágazaton belüli egyenlőséget a nemek közötti egyensúly biztosítása érdekében, valamint a videójáték-ágazat fejlődésének valamennyi szakaszában mozdítsa elő az egyenlő béreket, a befogadó szakmai közegeket és a változatos képviseletet, mégpedig a munkaerőpiacra történő belépés és a szakmai előmenetel, illetve a nemi alapú erőszak kezelésére irányuló tervek támogatása révén; továbbá kerülje el a sztereotípiák létrehozását, állandósítását vagy súlyosbítását;

23. ösztönözze a határokon átnyúló együttműködést a videójáték-ágazaton belül, valamint az együttműködést a többi kulturális és kreatív iparággal és az európai gazdaság más ágazataival annak érdekében, hogy ki lehessen aknázni az együttműködés által kínált lehetőségeket és szinergiákat a finanszírozás, az erőforrások, a láthatóság és a szakértelem tekintetében, valamint hogy javuljon az ágazat versenyképessége és nemzetközi pozíciója;
24. támogassa és serkentse az európai videójáték-ágazaton belüli vállalatok és különösen a kkv-k versenyképességét és függetlenségét az állami támogatási szabályok alkalmazásának felülvizsgálata révén, különösen – adott esetben – az általános csoportmentességi rendelet felülvizsgálata keretében, valamint megfelelő európai programokon és alapokon keresztül.

Hivatkozott dokumentumok

- A Bizottság közleménye – „A web 4.0-áról és a virtuális világokról szóló uniós kezdeményezés: kezdeti versenyelőny a következő technológiai átmenetben (SWD (2023) 250), 2023. július 11.
- European Media Industry Outlook („Európai médiaágazati kitekintés”) – bizottsági szolgálati munkadokumentum (SWD(2023) 150 final), 2023. május 22.
- Az Európai Parlament 2023. január 18-i állásfoglalása a fogyasztóvédelem megerősítéséről az online videojátékok területén: az európai egységes piac szintjén történő megközelítés (2022/2014(INI))
- Az Európai Parlament 2022. december 14-i állásfoglalása az új európai kulturális menetrend és a nemzetközi kulturális kapcsolatokra vonatkozó európai uniós stratégia végrehajtásáról (2022/2047(INI))
- A Tanács állásfoglalása az EU 2023–2026-ra szóló kulturális munkatervéről (HL C 466., 2022.12.7., 1. o.)
- Az Európai Parlament 2022. november 10-i állásfoglalása az e-sportokról és videojátékokról (2022/2027(INI))
- A Bizottság közleménye – Digitális évtized a gyermekek és az ifjúság számára: a gyermekbarát internetre (BIK+) vonatkozó új európai stratégia (COM (2022) 212 final), 2022. május 11.
- A Tanács 2022. április 13-i következtetései a kulturális és kreatív ágazatok ökoszisztémájára vonatkozó európai stratégia kidolgozásáról (HL C 160., 2022.4.13., 6. o.)
- Annual Single Market Report 2021 („2021. évi egységes piaci teljesítményjelentés”) – bizottsági szolgálati munkadokumentum (SWD(2021) 351 final)

- Recovery and Resilience Scoreboard Thematic analysis on Equality (A helyreállítási és rezilienciaépítési eredménytábla tematikus elemzése a kulturális és kreatív ágazatokról), 2022. április
- A Tanács 2021. december 13-i következtetései az európai audiovizuális és médiatartalmak elérhetőségének és versenyképességének javításáról (HL C 501I., 2021.12.13., 2. o.)
- A Tanács 2021. június 3-i következtetései – Az európai média a digitális évtizedben: cselekvési terv a helyreállítás és az átalakulás támogatására (HL C 210., 2021.10.20., 1. o.)
- A Tanács 2021. június 2-i következtetései a kulturális és kreatív ágazatok helyreállításáról, rezilienciájáról és fenntarthatóságáról (HL C 209., 2021.6.2., 3. o.)
- Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2021/818 rendelete (2021. május 20.) a Kreatív Európa program (2021–2027) létrehozásáról és az 1295/2013/EU rendelet hatályon kívül helyezéséről
- Az Európai Tanács 2020. július 21-i következtetései a helyreállítási tervről és a 2021–2027-es időszakra vonatkozó többéves pénzügyi keretről
- A Bizottság közleménye – „Egyenlőségközpontú Unió: a 2020–2025 közötti időszakra szóló nemi esélyegyenlőségi stratégia” (COM(2020) 152 final), 2020. március 5.
- A Tanács következtetései az innovációt, a gazdasági fenntarthatóságot és a társadalmi befogadást ösztönző kulturális és kreatív összekapcsolódásokról (HL C 172., 2015.5.27., 4. o.)
- A Bizottság 651/2014/EU rendelete (2014. június 17.) a Szerződés 107. és 108. cikke alkalmazásában bizonyos támogatási kategóriáknak a belső piaccal összeegyeztethetővé nyilvánításáról (HL L 187., 2014.6.26., 1. o.) és annak későbbi módosításai („általános csoportmentességi rendelet”)