Consiglio
dell'Unione europea

Bruxelles, 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

RISULTATI DEI LAVORI

Origine:	Segretariato generale del Consiglio
Destinatario:	Delegazioni
Oggetto:	Conclusioni del Consiglio sul rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi

Si allegano per le delegazioni le conclusioni del Consiglio sul rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi, approvate dal Consiglio "Istruzione, gioventù, cultura e sport" nella sessione del 24 novembre 2023.

ALLEGATO

Conclusioni del Consiglio sul

rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,

RICORDANDO QUANTO SEGUE:

1. la cultura, con il suo valore intrinseco, e la libertà artistica svolgono un ruolo fondamentale per l'Unione europea e i suoi cittadini nel rafforzare l'identità europea, potenziare le nostre democrazie e i nostri valori, promuovere lo sviluppo sostenibile, diversificato e inclusivo e stimolare la crescita e l'occupazione[1];

2. l'eterogeneità dell'insieme dei sottosettori che costituiscono le industrie creative e culturali, che hanno elementi in comune, ma presentano anche proprie peculiarità e realtà;

3. il grande potenziale del settore dei videogiochi, con la sua dimensione culturale, per la crescita e l'innovazione intersettoriale nel quadro della transizione digitale avviata dall'Unione europea;

[1] Il settore delle industrie culturali e creative rappresenta un peso economico pari al 3,95 % del valore aggiunto dell'UE (477 miliardi di EUR), impiega 8,02 milioni di persone e comprende 1,2 milioni di imprese, secondo l'analisi tematica del quadro di valutazione della ripresa e della resilienza per quanto riguarda le industrie culturali e creative (aprile 2022) https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf.

TENENDO CONTO DI QUANTO SEGUE:

4. il settore dei videogiochi è parte integrante dell'ecosistema delle industrie culturali e creative. Interagisce con altri settori e ha il grande potenziale di creare e trasmettere contenuti e valori culturali ed evidenziare la ricchezza e la diversità della creazione, del patrimonio e della storia europei, oltre ad avere un impatto significativo in termini di creazione di posti di lavoro e a contribuire considerevolmente al PIL;

5. anche se l'Europa si è affermata come uno dei principali mercati mondiali per i videogiochi, con un valore stimato di 23,48 miliardi di EUR nel 2022, e svolge un ruolo fondamentale in tutte le fasi del loro sviluppo (dalla progettazione alla distribuzione), mancano dati dettagliati e standardizzati specifici per il settore;

6. l'indipendenza e la sostenibilità dell'industria europea dei videogiochi, che consiste principalmente di piccole e medie imprese[2] e che deve affrontare una forte concorrenza internazionale, oltre alla sfida di trattenere i talenti, dipendono dalla capacità delle imprese europee di rimanere libere di prendere le proprie decisioni artistiche e strategiche;

[2] L'80% delle 4 600 imprese esistenti ha meno di dieci dipendenti (European Media Industry Outlook - SWD (2023) 150 final, documento di lavoro dei servizi della Commissione).

7. nell'Unione europea gli utenti di videogiochi appartengono a tutte le fasce di età, ma soprattutto a quelle più giovani[3][4][5]. Il benessere dei bambini e dei giovani dovrebbe pertanto essere tenuto fortemente in considerazione nell'affrontare le politiche destinate al settore dei videogiochi;

8. è opportuno sfruttare il grande potenziale dei videogiochi nella promozione di cambiamenti culturali e sociali positivi, il forte potenziale dei videogiochi nella lotta contro tutti i tipi di discriminazione e di odio e il profondo potenziale dei videogiochi nella rappresentazione della diversità e della pluralità delle nostre società, delle donne e di altri gruppi sottorappresentati nel settore dei videogiochi, nonché proseguire e incoraggiare i progressi e gli sforzi in questo settore;

9. i videogiochi, in quanto opere creative complesse dal valore creativo proprio[6], hanno un'ampia catena del valore in cui i diritti e le risorse di proprietà intellettuale svolgono un ruolo significativo ai fini di maggiori competitività e innovazione e dovrebbero essere protetti per garantire che talento, creatività, innovazione e sviluppo tecnologico possano prosperare;

---

3 Il mercato globale ha registrato entrate pari a 179 miliardi di EUR nel 2022, ossia una crescita annuale del 5,4% (European Media Industry Outlook - SWD (2023) 150 final, documento di lavoro dei servizi della Commissione).

4 La quota europea dovrebbe rappresentare il 7,3% nel 2025, rispetto all'8,7% nel 2017 (European Media Industry Outlook - SWD (2023) 150 final, documento di lavoro dei servizi della Commissione).

5 Anche se l'età media dei giocatori è di 31 anni, oltre il 70% dei giovani europei tra i 6 e i 24 anni sono utenti di videogiochi (European Media Industry Outlook - SWD (2023) 150 final, documento di lavoro dei servizi della Commissione).

6 Ai fini delle presenti conclusioni del Consiglio, la definizione di videogiochi è quella riconosciuta dalla Corte di giustizia dell'Unione europea (causa C-355/12).

10. la creazione di videogiochi richiede l'applicazione di tecnologie avanzate che possono contribuire allo sviluppo di nuovi modelli di business, ad esempio attraverso mondi virtuali. Questo può essere un ulteriore modo per promuovere la crescita culturale e creativa, oltre che lo sviluppo di altri settori strategici, tra cui l'istruzione e la formazione, specie se connessi allo sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica e delle competenze STEAM[7];

11. il piano di lavoro dell'Unione europea per la cultura 2023-2026 prevede il rafforzamento della "dimensione culturale e creativa nel settore europeo dei videogiochi" quale una delle principali azioni da intraprendere nel contesto del settore prioritario "Artisti e professionisti della cultura: rafforzare i settori culturali e creativi";

INVITA GLI STATI MEMBRI A:

12. valutare tutte le opzioni pertinenti per l'attuazione del quadro di sostegno teso a promuovere la dimensione creativa e culturale dei videogiochi e analizzare la possibilità di introdurre meccanismi di finanziamento differenti, anche, se del caso, ispirandosi a quelli esistenti per altri settori culturali e creativi quale l'industria audiovisiva, promuovendo condizioni favorevoli alla tutela dei diritti di proprietà intellettuale e al relativo godimento da parte dei creatori e delle imprese che hanno partecipato alla creazione e allo sviluppo dei videogiochi, preservando questi ultimi in quanto parte del settore creativo e del patrimonio culturale europeo;

13. valutare di sostenere, in cooperazione con il settore dei videogiochi, iniziative tese a preservare i videogiochi europei in quanto beni culturali e sinergie all'interno dei settori culturali e creativi al fine di rafforzare la dimensione culturale europea dei videogiochi, ad esempio riutilizzando dati relativi al patrimonio culturale nel processo creativo e tenendo conto dei progetti e delle cooperazioni esistenti con altre istituzioni culturali;

[7] Scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica.

INVITA GLI STATI MEMBRI E LA COMMISSIONE, NELL'AMBITO DEI RISPETTIVI SETTORI DI COMPETENZA, A:

14. migliorare le informazioni sul settore dei videogiochi standardizzando e migliorando i dati e le statistiche in cooperazione con il settore dei videogiochi e valutare la revisione della classificazione statistica delle attività economiche nell'Unione europea (NACE)[8] quale modo per migliorare l'accesso a dati specifici per il settore;

15. condividere e diffondere informazioni e migliori pratiche, in particolare per quanto riguarda gli aiuti pubblici a sostegno dei videogiochi, le misure efficaci che contribuiscono alla diversità e alla parità culturali e linguistiche, l'accesso ai finanziamenti e il sostegno per la ricerca, lo sviluppo e l'innovazione e per le start-up, come anche lo sviluppo sostenibile del settore dei videogiochi;

16. scambiare le migliori pratiche e valutare azioni per promuovere migliori condizioni di crescita per le imprese europee di videogiochi, in particolare le start-up, agevolandone l'innovazione, l'integrazione e l'accesso agevole al mercato, l'accesso ai finanziamenti anche privati, così da contribuire a ridurre le pressioni sui finanziamenti pubblici e a creare nuove fonti;

17. attirare e promuovere i talenti e le iniziative tese a fornire istruzione e formazione specializzate nelle professioni connesse all'industria dei videogiochi, con il sostegno di un dialogo strategico con il settore per rispecchiarne le esigenze, e incentrandosi sulle caratteristiche culturali, creative, tecniche, giuridiche ed economiche di tali professioni, come anche sul quadro applicabile in materia di proprietà intellettuale, e migliorare l'integrazione sostenibile e la permanenza dei talenti nel mercato del lavoro, anche affrontando le sfide collegate alla circolazione dei talenti;

18. promuovere la diversità linguistica, l'accesso e il reperimento di nuovi giocatori, anche mediante la localizzazione dei videogiochi da parte dell'industria;

---

8 Nomenclatura delle attività economiche nell'Unione europea.

19. promuovere le iniziative tese a proteggere gli utenti e a garantire un ambiente online sicuro per i videogiochi grazie a un dialogo continuo con le parti interessate, in particolare l'alfabetizzazione mediatica quale mezzo per garantire una profonda sensibilizzazione relativamente al gioco responsabile e alla prevenzione di comportamenti dannosi;

20. promuovere, per mezzo di partenariati pubblico-privato, l'accessibilità, il miglioramento delle competenze attraverso i videogiochi, la protezione e il benessere dei gruppi vulnerabili, specie giovani e bambini, nell'utilizzo dei videogiochi, in particolare incoraggiando lo sviluppo di campagne informative e di strumenti per la protezione di minori, quali gli strumenti di controllo parentale e i sistemi di classificazione in base all'età;

INVITA LA COMMISSIONE, NELL'AMBITO DEI SUOI SETTORI DI COMPETENZA, A:

21. vagliare la possibilità di proporre una strategia europea in materia di videogiochi che tenga conto delle sfide dell'industria e dei consumatori, specie i gruppi vulnerabili quali bambini e giovani, promuova i valori europei e la diversità culturale e linguistica, salvaguardando al contempo la libertà artistica, e contribuisca allo sviluppo del potenziale economico, sociale, didattico, culturale e innovativo del settore dei videogiochi, affermandone la leadership nel mercato mondiale dei videogiochi;

22. tenendo conto, se del caso, della strategia per la parità di genere 2020-2025 della Commissione europea, promuovere la parità nel settore dei videogiochi al fine di garantire l'equilibrio di genere e promuovere la parità di retribuzione, ambienti professionali inclusivi e la rappresentanza diversificata in tutte le fasi dello sviluppo dell'industria dei videogiochi, ad esempio promuovendo l'avviamento professionale e la progressione di carriera come anche piani per affrontare la violenza di genere, oltre che evitare di creare, perpetuare o esacerbare stereotipi;

23. incoraggiare la cooperazione transfrontaliera nel settore dei videogiochi, oltre che con altre industrie culturali e creative e altri settori dell'economia europea, così da poter sfruttare le opportunità e sinergie offerte cooperando in termini di finanziamenti, risorse, visibilità e competenze, e poter anche migliorare la competitività e il prestigio internazionale;

24. sostenere e stimolare la competitività e l'indipendenza delle imprese nel settore europeo dei videogiochi, segnatamente le PMI, rivedendo l'applicazione delle norme in materia di aiuti di Stato, in particolare, se del caso, nel quadro di una revisione del regolamento generale di esenzione per categoria e attraverso opportuni programmi e fondi europei.

ALLEGATO DELL'ALLEGATO

Riferimenti

- Comunicazione della Commissione "Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica" - SWD (2023) 250, 11 luglio 2023

- European Media Industry Outlook - SWD (2023) 150 final, documento di lavoro dei servizi della Commissione, 22 maggio 2023

- Risoluzione del Parlamento europeo del 18 gennaio 2023 "Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo" (2022/2014(INI))

- Risoluzione del Parlamento europeo del 14 dicembre 2022 "Attuazione della nuova agenda europea per la cultura e della strategia dell'UE per le relazioni culturali internazionali" (2022/2047(INI))

- Risoluzione del Consiglio sul piano di lavoro dell'UE per la cultura 2023-2026 (GU C 466 del 7.12.2022)

- Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2027(INI))

- Comunicazione della Commissione dell'11 maggio 2022 "Un decennio digitale per bambini e giovani: la nuova strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi" - COM (2022) 212 final

- Conclusioni del Consiglio del 13 aprile 2022 "Costruire una strategia europea per l'ecosistema delle industrie culturali e creative" (2022/C 160/06)

- Documento di lavoro dei servizi della Commissione, relazione 2021 sul mercato unico - SWD/2021/351 final

- Analisi tematica del quadro di valutazione della ripresa e della resilienza per quanto riguarda le industrie culturali e creative (aprile 2022)

- Conclusioni del Consiglio del 13 dicembre 2021 sull'aumento della disponibilità e della competitività dei contenuti audiovisivi e mediatici europei (2021/C 501 I/02)

- Conclusioni del Consiglio del 3 giugno 2021 su "I media europei nel decennio digitale: un piano d'azione per sostenere la ripresa e la trasformazione" (2021/C 210/01)

- Conclusioni del Consiglio del 2 giugno 2021 sulla ripresa, la resilienza e la sostenibilità dei settori culturali e creativi (2021/C 209/03)

- Regolamento (UE) 2021/818 del Parlamento europeo e del Consiglio del 20 maggio 2021 che istituisce il programma Europa creativa (2021-2027) e che abroga il regolamento (UE) n. 1295/2013

- Conclusioni del Consiglio europeo del 21 luglio 2020 sul piano per la ripresa e il nuovo quadro finanziario pluriennale 2021-2027

- Comunicazione della Commissione del 5 marzo 2020 "Un'Unione dell'uguaglianza: la strategia per la parità di genere 2020- 2025" - COM(2020) 152 final

- Conclusioni del Consiglio in merito agli scambi culturali e creativi per stimolare l'innovazione, la sostenibilità economica e l'inclusione sociale (2015/C 172/04)

- Regolamento (UE) n. 651/2014 della Commissione, del 17 giugno 2014, che dichiara alcune categorie di aiuti compatibili con il mercato interno in applicazione degli articoli 107 e 108 del trattato (GU L 187 del 26.6.2014, pag. 1) e successive modifiche (regolamento generale di esenzione per categoria)