



Briuselis, 2023 m. lapkričio 24 d.
(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

POSĖDŽIO REZULTATAI

nuo: Tarybos generalinio sekretoriato

kam: Delegacijoms

Dalykas: Tarybos išvados dėl Europos vaizdo žaidimų sektoriaus kultūrinio ir
kūrybinio aspekto stiprinimo

Delegacijoms priede pateikiamos Tarybos išvados dėl Europos vaizdo žaidimų sektoriaus kultūrinio ir kūrybinio aspekto stiprinimo, kurias 2023 m. lapkričio 24 d. posėdyje patvirtino Taryba (švietimas, jaunimas, kultūra ir sportas).

Tarybos išvados dėl

Europos vaizdo žaidimų sektoriaus kultūrinio ir kūrybinio aspekto stiprinimo

EUROPOS SĄJUNGOS TARYBA,

PRIMINDAMA:

1. kad kultūra, kuri savaimine yra vertinga, ir meninė laisvė atlieka esminį vaidmenį Europos Sąjungai ir jos piliečiams įtvirtinant europinę tapatybę, stiprinant mūsų demokratiją ir vertybes, skatinant tvarų, įvairove grindžiamą ir įtraukų vystymąsi ir ekonomikos augimą bei užimtumą¹;
2. kultūros ir kūrybines industrijas sudarančių subsektorių, kuriems būdingi ne tik bendri elementai, bet ir saviti ypatumai bei realijos, visumos heterogeniškumą;
3. didelį vaizdo žaidimų sektoriaus ir jo kultūrinio aspekto potencialą, kuris gali būti naudojamas augimui ir tarpsektorinėms inovacijoms, Europos Sąjungos priimtos skaitmeninės pertvarkos kontekste;

¹ Remiantis dokumentu „Ekonomikos gaivinimo ir atsparumo didinimo rezultatų suvestinė. Teminė analizė. Kultūros ir kūrybinės industrijos. 2022 m. balandžio mėn.“, kultūros ir kūrybinių industrijų (KKI) ekonominis svoris sudaro 3,95 % ES pridėtinės vertės (477 mlrd. EUR), jose dirba 8,02 mln. žmonių ir dalyvauja 1,2 mln. įmonių.
https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

ATSIŽVELGDAMA Į TAI, KAD:

4. vaizdo žaidimų sektorius yra neatsiejama kultūros ir kūrybinių industrijų ekosistemos dalis. Jis sąveikauja su kitais sektoriais ir jam būdingas didelis potencialas kurti ir perduoti kultūrinį turinį bei vertybes ir išryškinti Europos kūrybos, paveldo ir istorijos turtingumą bei įvairovę, taip pat daro reikšmingą poveikį darbo vietų kūrimui ir reikšmingai prisideda prie BVP;
5. nors Europa įsitvirtino kaip viena iš pirmaujančių vaizdo žaidimų rinkų pasaulyje, kurios apskaičiuotoji vertė 2022 m. siekė 23,48 mlrd. EUR, ir atlieka itin svarbų vaidmenį visuose jų vystymo etapuose (nuo projektavimo iki platinimo), trūksta išsamių, standartizuotų ir konkrečius sektorius liečiančių duomenų;
6. Europos vaizdo žaidimų industrijos, kurią daugiausia sudaro mažosios ir labai mažos įmonės² ir kuri susiduria su stipria tarptautine konkurencija, taip pat su iššūkiu išlaikyti talentus, nepriklausomumas ir tvarumas priklauso nuo Europos įmonių gebėjimo išlikti laisvoms, kad galėtų daryti savo pačių meninius ir strateginius pasirinkimus;

² 80 % iš 4 600 esamų įmonių dirba mažiau nei dešimt darbuotojų (Europos medijų industrijos perspektyvos, SWD (2023) 150 final, Komisijos tarnybų darbinis dokumentas).

7. Europos Sąjungoje vaizdo žaidimų naudotojai yra visų amžiaus grupių, bet jų ypač daug tarp jauniausiųjų³⁴⁵. Todėl, sprendžiant vaizdo žaidimų sektoriaus politikos klausimus, reikėtų itin atsižvelgti į vaikų ir jaunimo gerovę;
8. reikėtų toliau naudotis dideliu vaizdo žaidimų potencialu ir jį skatinti, propaguojant teigiamus kultūrinius ir socialinius pokyčius, stiprų vaizdo žaidimų potencialą kovoti su visų rūšių diskriminacija ir neapykanta, taip pat didžiulį vaizdo žaidimų potencialą atstovauti mūsų visuomenių, moterų ir kitų nepakankamai atstovaujamų grupių įvairovei ir pliuralizmui vaizdo žaidimų sektoriuje, pažangą ir pastangas šiose srityse;
9. vaizdo žaidimams, kaip kompleksiškiems kūrybiniais kūriniais, kurie yra unikalūs ir turi kūrybinės vertės⁶, būdinga plati vertės grandinė, kurioje intelektinės nuosavybės teisės ir turtas atlieka reikšmingą vaidmenį didinant konkurencingumą ir inovacijas ir kuri turėtų būti apsaugota siekiant užtikrinti, kad talentai, kūrybiškumas, inovacijos ir technologinė plėtra klestėtų;

³ 2022 m. pasaulinė rinka gavo 179 mlrd. EUR pajamų; tai sudaro 5,4 % metinio augimo (Europos medijų industrijos perspektyvos, SWD (2023) 150 final, Komisijos tarnybų darbinis dokumentas).

⁴ Numatoma, kad 2025 m. europinė dalis sieks 7,3 %, palyginti su 8,7 % 2017 m. (Europos medijų industrijos perspektyvos, SWD (2023) 150 final, Komisijos tarnybų darbinis dokumentas).

⁵ Nors vidutinis žaidėjo amžius yra 31 metai, daugiau kaip 70 % jaunų europiečių nuo 6 iki 24 metų amžiaus yra vaizdo žaidimų naudotojai (Europos medijų industrijos perspektyvos, SWD (2023) 150 final, Komisijos tarnybų darbinis dokumentas).

⁶ Šių Tarybos išvadų tikslais vaizdo žaidimų apibrėžtis yra ta, kurią pripažino Europos Sąjungos Teisingumo Teismas (byla C-355/12).

10. vaizdo žaidimų kūrimas apima pažangių technologijų, kurios gali padėti vystyti naujus verslo modelius, pvz., pasitelkiant virtualiuosius pasaulius, taikymą. Tai gali būti papildomas būdas skatinti kultūrinį ir kūrybinį augimą, taip pat vystyti kitas politikos sritis, įskaitant švietimą ir mokymą, ypač susijusias su gebėjimo naudotis žiniasklaidos priemonėmis ir MTIMM⁷ įgūdžių ugdymu;
11. 2023–2026 m. Europos Sąjungos darbo plane kultūros srityje pateikiamas „Europos vaizdo žaidimų sektoriaus kultūrinio ir kūrybinio aspekto stiprinimas“, kaip vienas iš pagrindinių veiksmų, kurių reikia imtis prioritetinės srities „Menininkai ir kultūros sektoriaus specialistai: kultūros ir kūrybos sektorių įgalinimas“ kontekste;

PRAŠO VALSTYBIŲ NARIŲ:

12. išnagrinėti visas atitinkamas galimybes įgyvendinti paramos sistemą, kuria būtų siekiama propaguoti vaizdo žaidimų kūrybinį ir kultūrinį aspektą, ir išnagrinėti galimybę nustatyti skirtingus finansavimo mechanizmus, be kita ko, kai aktualu, remiantis tais mechanizmais, kurie jau taikomi kitiems kultūros ir kūrybiniams sektoriams, pavyzdžiui, audiovizualinei industrijai, puoselėjant sąlygas, kuriomis kūrėjai ir bendrovės, dalyvavusios jų kūryboje ir vystymo veikloje, galėtų išsaugoti intelektualinės nuosavybės teises ir jomis naudotis, ir išsaugoti juos kaip Europos kūrybos sektoriaus ir kultūros paveldo dalį;
13. apsvarstyti galimybę, bendradarbiaujant su vaizdo žaidimų sektoriumi, remti iniciatyvas, kuriomis būtų siekiama išsaugoti Europos vaizdo žaidimus kaip kultūros vertybę ir sinergijas kultūros ir kūrybiniuose sektoriuose (KKS), siekiant stiprinti Europos vaizdo žaidimų kultūrinį aspektą, t. y. pakartotinai naudoti kultūros paveldo duomenis kūrybos procese, ir atsižvelgiant į esamus projektus bei bendradarbiavimą su kitomis kultūros institucijomis;

⁷ Mokslas, technologijos, inžinerija, menai ir matematika.

PRAŠO VALSTYBIŲ NARIŲ IR KOMISIJOS, ATSIŽVELGIANT Į SAVO ATITINKAMAS KOMPETENCIJOS SRITIS:

14. gerinti informavimą apie vaizdo žaidimų sektorių pasitelkiant duomenų apie statistiką standartizavimą ir tobulinimą, bendradarbiaujant su vaizdo žaidimų sektoriumi, ir apsvarstyti galimybę peržiūrėti Europos Sąjungos statistinį ekonominės veiklos rūšių klasifikatorių (NACE⁸) kaip būdą pagerinti prieigą prie konkrečius sektorius liečiančių duomenų;
15. dalytis informacija bei geriausios praktikos pavyzdžiais ir juos skleisti, visų pirma kiek tai susiję su viešąja pagalba vaizdo žaidimams remti, veiksmingomis priemonėmis, kuriomis prisidedama prie kultūrų ir kalbų įvairovės bei lygybės, galimybėmis gauti finansavimą ir paramą moksliniams tyrimams, technologinei plėtrai ir inovacijoms bei startuoliams, taip pat su tvariu vaizdo žaidimų sektoriaus vystymusi;
16. keistis geriausios praktikos pavyzdžiais ir apsvarstyti veiksmus, kuriais būtų puoselėjamos geresnės Europos vaizdo žaidimų įmonių, visų pirma startuolių, augimo sąlygos, sudarant palankesnes sąlygas inovacijoms ir jų integracijai bei sklandžiam patekimui į rinką, galimybėms gauti finansavimą ir privatų finansavimą, taip padedant mažinti spaudimą viešajam finansavimui ir kurti naujus šaltinius;
17. pritraukti ir skatinti talentus bei iniciatyvas, kuriomis būtų siekiama teikti specializuotą su vaizdo žaidimų industrija susijusioms profesijoms pritaikytą švietimą ir mokymą, palaikant strateginį dialogą su šiuo sektoriumi, kad būtų atsižvelgta į poreikius, ir daugiausia dėmesio skiriant šių profesijų kultūriniais, kūrybiniais, techniniais, teisiniais bei ekonominiais ypatumams, taip pat taikytinai intelektinės nuosavybės sistemai, ir gerinti jų tvarią integraciją ir išlaikymą Europos darbo rinkoje, taip pat reaguojant į su talentų cirkuliacija susijusius iššūkius;
18. puoselėti kalbų įvairovę, naujų žaidėjų prieigą ir pasiekiamumą, be kita ko pasitelkiant šios industrijos subjektų vykdomą vaizdo žaidimų lokalizavimą;

⁸ Europos Sąjungos ekonominės veiklos rūšių nomenklatūra.

19. skatinti iniciatyvas, kuriomis siekiama apsaugoti naudotojus ir užtikrinti saugią vaizdo žaidimų internetinę aplinką palaikant nuolatinį dialogą su suinteresuotaisiais subjektais, visų pirma medijų naudojimo raštingumą, kaip priemonę užtikrinti nuodugną informuotumą, kiek tai susiję su atsakingu žaidimu, ir užkirsti kelią žalingam elgesiui;
20. pasitelkiant viešojo ir privačiojo sektorių partnerystes, remti prieinamumą, įgūdžių stiprinimą pasitelkiant vaizdo žaidimus, pažeidžiamų grupių, ypač jaunimo ir vaikų, apsaugą ir gerovę žaidžiant žaidimus, visų pirma skatinant rengti informavimo kampanijas ir nepilnamečių apsaugos priemones, pavyzdžiui, tėvų kontrolės priemones ir klasifikavimo pagal amžių sistemas.

PRAŠO KOMISIJOS, SAVO KOMPETENCIJOS SRITYSE:

21. išnagrinėti galimybę pasiūlyti Europos vaizdo žaidimų strategiją, kurioje būtų atsižvelgiama į industrijos ir vartotojų, ypač pažeidžiamų grupių, tokių kaip vaikai ir jaunimas, iššūkius, būtų propaguojamos Europos vertybės ir kultūrų bei kalbų įvairovė, kartu užtikrinant meninę laisvę, ir prisidedama prie vaizdo žaidimų sektoriaus ekonominio, socialinio, švietimo, kultūrinio ir inovacinio potencialo vystymo, kartu užtikrinant jo lyderystę pasaulinėje vaizdo žaidimų rinkoje;
22. atsižvelgiant, kai aktualu, į Europos Komisijos 2020–2025 m. lyčių lygybės strategiją, skatinti lygybę vaizdo žaidimų sektoriuje, siekiant užtikrinti lyčių pusiausvyrą ir skatinti vienodą darbo užmokestį, įtraukia profesinę aplinką ir įvairovę grindžiamą atstovavimą visais vaizdo žaidimų industrijos vystymo etapais, t. y. skatinant karjeros pradžią ir karjeros raidą, planus kovoti su smurtu dėl lyties, taip pat vengti kurti, įtvirtinti ar sustiprinti stereotipus;

23. skatinti tarpvalstybinį bendradarbiavimą vaizdo žaidimų sektoriuje, taip pat su kitomis kultūros ir kūrybinėmis industrijomis bei kitais Europos ekonomikos sektoriais, siekiant išnaudoti bendradarbiavimo teikiamas galimybes ir sinergijas finansavimo, išteklių, matomumo ir ekspertinių žinių srityse, taip pat didinti konkurencingumą ir gerinti tarptautinę poziciją;
24. remti ir stimuliuoti Europos vaizdo žaidimų sektoriaus bendrovių, visų pirma MVI, konkurencingumą ir nepriklausomumą, peržiūrint valstybės pagalbos taisyklių taikymą, visų pirma, kai tikslinga, peržiūrint Bendrąjį bendrosios išimties reglamentą, ir pasitelkiant atitinkamas europines programas bei fondus.

Nuorodos

- Komisijos komunikatas „ES ketvirtosios kartos saityno ir virtualiųjų pasaulių iniciatyva: gera naujos technologinės pertvarkos pradžia“ – SWD (2023) 250, 2023 m. liepos 11 d.;
- Europos medijų industrijos perspektyvos, SWD (2023) 150 final, Komisijos tarnybų darbinis dokumentas, 2023 m. gegužės 22 d.;
- 2023 m. sausio 18 d. Europos Parlamento rezoliucija „Internetinius vaizdo žaidimus žaidžiančių vartotojų apsauga. Europos bendrąja rinka grindžiamas požiūris“ (2022/2014(INI));
- 2022 m. gruodžio 14 d. Europos Parlamento rezoliucija dėl Naujosios Europos kultūros darbotvarkės ir ES tarptautinių kultūrinių ryšių strategijos įgyvendinimo (2022/2047(INI));
- Tarybos rezoliucija dėl 2023–2026 m. ES darbo plano kultūros srityje (OL C 466, 2022 12 7);
- 2022 m. lapkričio 10 d. Europos Parlamento rezoliucija dėl e. sporto ir vaizdo žaidimų (2022/2027(INI));
- 2022 m. gegužės 11 d. Komisijos komunikatas „Skaitmeninis dešimtmetis vaikams ir jaunimui: nauja Europos strategija dėl vaikams geresnio interneto“, COM(2022) 212 final;
- 2022 m. balandžio 4 d. Tarybos išvados dėl Europos kultūros ir kūrybos pramonės ekosistemos strategijos kūrimo (2022/C 160/06);
- Komisijos tarnybų darbinis dokumentas, 2021 m. metinė bendrosios rinkos ataskaita, SWD(2021) 351 final;

- Ekonomikos gaivinimo ir atsparumo didinimo rezultatų suvestinė. Teminė analizė. Kultūros ir kūrybinės industrijos. (2022 m. balandžio mėn.);
- 2021 m. gruodžio 13 d. Tarybos išvados dėl europinio audiovizualinio ir žiniasklaidos turinio pasiekiamumo ir konkurencingumo didinimo(2021/C 501 I/02);
- 2021 m. birželio 3 d. Tarybos išvados dėl „Europos žiniasklaida skaitmeniniame dešimtmetyje. Gaivinimo ir transformacijos rėmimo veiksmų planas“ (2021/C 210/01);
- 2021 m. birželio 2 d. Tarybos išvados dėl kultūros ir kūrybos sektorių atsigavimo, atsparumo ir tvarumo (2021/C 209/03);
- 2021 m. gegužės 20 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamentas (ES) 2021/818, kuriuo nustatoma 2021–2027 m. programa „Kūrybiška Europa“ ir panaikinamas Reglamentas (ES) Nr. 1295/2013;
- 2020 m. liepos 21 d. Europos Vadovų Tarybos išvados dėl ekonomikos gaivinimo plano ir 2021–2027 m. daugiametės finansinės programos;
- 2020 m. kovo 5 d. Komisijos komunikatas „Lygybės sąjunga. 2020–2025 m. lyčių lygybės strategija“ (COM(2020) 152 final);
- Tarybos išvados dėl kultūros ir kūrybos sankirtų, kuriomis siekiama skatinti inovacijas, ekonominį tvarumą ir socialinę įtrauktį (2015/C 172/04);
- 2014 m. birželio 17 d. Komisijos reglamentas (ES) Nr. 651/2014, kuriuo tam tikrų kategorijų pagalba skelbiama suderinama su vidaus rinka taikant Sutarties 107 ir 108 straipsnius (OL L 187, 2014 6 26, p. 1–78) ir vėlesni pakeitimai (Bendrasis bendrosios išimties reglamentas (BBIR)).
