



Briselē, 2023. gada 24. novembrī  
(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

#### DARBA REZULTĀTI

|           |                                                                                                 |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sūtītājs: | Padomes Ģenerālsekretariāts                                                                     |
| Saņēmējs: | delegācijas                                                                                     |
| Temats:   | Padomes secinājumi par Eiropas videospēļu nozares kultūras un radošās dimensijas pastiprināšanu |

Pielikumā pievienoti Padomes secinājumi par Eiropas videospēļu nozares kultūras un radošās dimensijas pastiprināšanu, kurus Padome (Izglītība, jaunatne, kultūra un sports) apstiprināja 2023. gada 24. novembra sanāksmē.

**Padomes secinājumi par**

**Eiropas videospēļu nozares kultūras un radošās dimensijas pastiprināšanu**

EIROPAS SAVIENĪBAS PADOME,

ATGĀDINOT:

1. par to, cik būtiska Eiropas Savienībai un tās pilsoņiem ir kultūras – ar tās patieso vērtību – un mākslinieciskās brīvības loma Eiropas identitātes pastiprināšanā, mūsu demokrātijas un vērtību stiprināšanā, ilgtspējīgas, daudzveidīgas un iekļaujošas attīstības veicināšanā un izaugsmes un nodarbinātības sekmēšanā <sup>1</sup>;
2. par to apakšnozaru neviendabīgumu, kuras veido radošās un kultūras nozares, kurām ir kopīgi elementi, bet kurām ir arī savas īpatnības un realitāte;
3. par videospēļu nozares un tās kultūras dimensijas lielo potenciālu izaugsmes un starpnozaru inovāciju ziņā Eiropas Savienības pieņemtās digitālās pārkārtošanās kontekstā;

---

<sup>1</sup> Saskaņā ar 2022. gada aprīļa publikāciju “Atveseļošanas un noturības rezultātu pārskats. Tematiska analīze. Kultūras un radošās nozares” kultūras un radošo nozaru ekonomiskā ietekme ir 3,95 % no ES pievienotās vērtības (477 miljardi EUR), tajā ir nodarbināti 8,02 miljoni cilvēku un iesaistīti 1,2 miljoni uzņēmumu  
[https://ec.europa.eu/economy\\_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic\\_analysis/scoreboard\\_thematic\\_analysis\\_culture.pdf](https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf)

ŅEMOT VĒRĀ TO, KA:

4. videospēļu nozare ir kultūras un radošo nozaru ekosistēmas neatņemama sastāvdaļa. Tā mijiedarbojas ar citām nozarēm, un tai ir liels potenciāls radīt un izplatīt kultūras saturu un vērtības un izcelt Eiropas jaunrades, mantojuma un vēstures bagātību un daudzveidību, kā arī būtiski ietekmēt darbvietu radīšanu un sniegt ievērojamu ieguldījumu IKP;
5. lai gan Eiropa ir kļuvusi par vienu no pasaulē vadošajiem videospēļu tirgiem, kura aplēstā vērtība 2022. gadā bija 23,48 miljardi EUR, un tai ir būtiska loma visos videospēļu tirgus attīstības posmos (no izstrādes līdz izplatīšanai), trūkst detalizētu, standartizētu un nozarei specifisku datu;
6. Eiropas videospēļu nozarē darbojas galvenokārt mazie un mikrouzņēmumi <sup>2</sup>, tā saskaras ar sīvu starptautisko konkurenci un cīnās par talantīgu darbinieku noturēšanu, un tās neatkarība un ilgtspēja ir atkarīga no Eiropas uzņēmumu spējas arī turpmāk būt brīviem izdarīt pašiem savas mākslinieciskās un stratēģiskās izvēles;

---

<sup>2</sup> 80 % no esošajiem 4600 uzņēmumiem nodarbina mazāk nekā desmit darbinieku (Eiropas mediju nozares perspektīva – SWD (2023) 150 final, Komisijas dienestu darba dokuments).

7. Eiropas Savienībā videospēles spēlē personas visās vecuma grupās, bet jo īpaši jaunākajās <sup>3 4 5</sup>. Tāpēc darbā pie videospēļu nozares politikas būtu nopietni jāņem vērā bērnu un jauniešu labbūtība;
8. būtu jā saglabā un jāveicina videospēļu milzīgais potenciāls pozitīvu kultūras un sociālo pārmaiņu veicināšanā, videospēļu spēcīgais potenciāls cīņā pret visa veida diskrimināciju un naidu un videospēļu dziļais potenciāls pārstāvēt mūsu sabiedrības, sieviešu un citu nepietiekami pārstāvēto grupu daudzveidību un plurālismu videospēļu nozarē, kā arī progress un centieni šajās jomās;
9. videospēlēm kā sarežģītiem radošiem darbiem ar unikālu un radošu vērtību <sup>6</sup> ir plaša vērtību ķēde, kurā intelektuālā īpašuma tiesībām un aktīviem ir būtiska nozīme konkurētspējas un inovācijas palielināšanā un kura būtu jā aizsargā, lai nodrošinātu talanta, radošuma, inovācijas un tehnoloģiju attīstības uzplaukumu;

---

<sup>3</sup> Pasaules tirgus ieņēmumi 2022. gadā sasniedza 179 miljardus EUR, kas salīdzinājumā ar iepriekšējo gadu ir pieaugums par 5,4 % (Eiropas mediju nozares perspektīva – SWD (2023) 150 final, Komisijas dienestu darba dokuments).

<sup>4</sup> Paredzams, ka Eiropas daļa 2025. gadā būs 7,3 % salīdzinājumā ar 8,7 % 2017. gadā (Eiropas mediju nozares perspektīva – SWD (2023) 150 final, Komisijas dienestu darba dokuments).

<sup>5</sup> Lai gan spēlētāja vidējais vecums ir 31 gads, vairāk nekā 70 % Eiropas jauniešu vecumā no 6 līdz 24 gadiem ir videospēļu lietotāji (Eiropas mediju nozares perspektīva – SW (2023) 150 final, Komisijas dienestu darba dokuments).

<sup>6</sup> Šajos Padomes secinājumos izmanto to videospēļu definīciju, ko atzinusi Eiropas Savienības Tiesa (lieta C-355/12).

10. videospēļu radīšana ietver progresīvu tehnoloģiju izmantošanu, kas var veicināt jaunu uzņēmējdarbības modeļu attīstību, izmantojot, piemēram, virtuālās pasaules. Tas var būt papildu veids, kā veicināt kultūras un radošo izaugsmi, kā arī attīstīt citas politikas jomas, tostarp izglītību un mācības, kas īpaši saistītas ar medijpratības un *STEAM*<sup>7</sup> prasmju attīstību;
11. “Kultūras un radošās dimensijas pastiprināšana Eiropas videospēļu nozarē” ir viena no galvenajām darbībām, kas iekļauta Eiropas Savienības 2023.–2026. gada darba plānā kultūras jomā un kura jāveic saistībā ar prioritāro jomu “Mākslinieki un kultūras jomas darbinieki: sniegt plašākas iespējas kultūras un radošajām nozarēm”;

#### AICINA DALĪBVALSTIS:

12. izpētīt visas attiecīgās iespējas tāda atbalsta satvara īstenošanai, kura mērķis ir veicināt videospēļu radošo un kultūras dimensiju, un analizēt iespēju ieviest dažādus finansēšanas mehānismus, tostarp attiecīgā gadījumā iedvesmojoties no tiem, kas jau ir ieviesti citām kultūras un radošajām nozarēm, piemēram, audiovizuālajai nozarei, veicinot apstākļus, lai autori un uzņēmumi, kas piedalījušies to radīšanā un izstrādē, varētu saglabāt un izmantot intelektuālā īpašuma tiesības, un saglabājot tās kā daļu no Eiropas radošās nozares un kultūras mantojuma;
13. sadarbībā ar videospēļu nozari apsvērt iespēju atbalstīt iniciatīvas, kuru mērķis ir saglabāt Eiropas videospēles kā kultūras vērtību, un sinerģijas kultūras un radošajās nozarēs, lai uzlabotu videospēļu Eiropas kultūras dimensiju, t. i., kultūras mantojuma datu atkārtotu izmantošanu radošajā procesā, un ņemt vērā esošos projektus un sadarbību ar citām kultūras iestādēm;

---

<sup>7</sup> Zinātne, tehnoloģija, inženierzinātnes, māksla un matemātika (no angļu val. *Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics*).

AICINA DALĪBVALSTIS UN KOMISIJU, IEVĒROJOT SAVAS ATTIECĪGĀS  
KOMPETENCES JOMAS,

14. uzlabot informāciju par videospēļu nozari, pievērsties standartu noteikšanai un uzlabojot datus un statistiku sadarbībā ar videospēļu nozari, un apsvērt iespēju pārskatīt saimniecisko darbību statistisko klasifikāciju Eiropas Savienībā (*NACE* <sup>8</sup>), lai uzlabotu piekļuvi nozaru datiem;
15. apmainīties ar informāciju un paraugpraksi un izplatīt to, jo īpaši par publisko atbalstu videospēlēm, efektīviem pasākumiem, kas veicina kultūras un valodu daudzveidību un līdzvērtību, piekļuvi finansējumam un atbalstam pētniecībai, izstrādei un inovācijai un jaunuzņēmumiem, kā arī par videospēļu nozares ilgtspējīgu attīstību;
16. apmainīties ar paraugpraksi un apsvērt darbības, lai veicinātu labākus izaugsmes apstākļus Eiropas videospēļu uzņēmumiem, jo īpaši jaunuzņēmumiem, veicinot inovāciju un to integrāciju un netraucētu ienākšanu tirgū, piekļuvi finansējumam un privātajam finansējumam, tādējādi palīdzot samazināt spiedienu uz publisko finansējumu un radot jaunus avotus;
17. piesaistīt un atbalstīt talantus un iniciatīvas, kuru mērķis ir nodrošināt specializētu izglītību un mācības ar videospēļu nozari saistītās profesijās un ko atbalsta stratēģisks dialogs ar nozari, lai ņemtu vērā vajadzības, un kurās galvenā uzmanība pievērsta šo profesiju kultūras, radošajām, tehniskajām, juridiskajām un ekonomiskajām iezīmēm, kā arī piemērojamajam intelektuālā īpašuma regulējumam, un uzlabot talantu ilgtspējīgu integrāciju un noturēšanu Eiropas darba tirgū, arī risinot problēmas, kas saistītas ar talantu apriti;
18. veicināt valodu daudzveidību, jaunu spēlētāju piekļuves iespējas un piesaistīšanu, tostarp nozarei lokalizējot videospēles;

---

<sup>8</sup> Saimniecisko darbību nomenklatūra Eiropas Savienībā.

19. izmantojot pastāvīgu dialogu ar ieinteresētajām personām, veicināt iniciatīvas, kuru mērķis ir aizsargāt lietotājus un nodrošināt drošu tiešsaistes vidi videospēlēm, un jo īpaši medijpratību kā līdzekli, ar ko nodrošināt padziļinātu izpratni par atbildīgu spēlēšanu un novērst kaitējošu rīcību;
20. izmantojot publiskā un privātā sektora partnerības, atbalstīt neaizsargātu grupu un jo īpaši jauniešu un bērnu piekļuvi videospēļu spēlēšanai, prasmju uzlabošanu ar videospēļu palīdzību, viņu aizsardzību un labbūtību, un jo īpaši veicinot informācijas kampaņu un nepilngadīgo aizsardzībai paredzētu instrumentu, piemēram, vecāku kontroles rīku un vecuma novērtēšanas sistēmu, izstrādi;

#### AICINA KOMISIJU TĀS KOMPETENČU JOMĀS:

21. izpētīt iespēju ierosināt Eiropas videospēļu stratēģiju, kurā ņemtas vērā nozares un patērētāju, jo īpaši neaizsargāto grupu, piemēram, bērnu un jauniešu, problēmas, veicina Eiropas vērtības un kultūras un valodu daudzveidību, vienlaikus aizsargājot māksliniecisko brīvību, un sekmē videospēļu nozares ekonomiskā, sociālā, izglītības, kultūras un inovācijas potenciāla attīstību, vienlaikus sasniedzot vadošo lomu globālajā videospēļu tirgū;
22. attiecīgā gadījumā ņemot vērā Eiropas Komisijas dzimumu līdztiesības stratēģiju 2020.–2025. gadam, veicināt līdztiesību videospēļu nozarē, lai nodrošinātu dzimumu līdzsvaru un veicinātu vienādu darba samaksu, iekļaujošu profesionālo vidi un daudzveidīgu pārstāvību visos videospēļu nozares attīstības posmos, t. i., veicinot karjeras uzsākšanu un karjeras attīstību, plānus ar dzimumu saistītas vardarbības apkarošanai, kā arī izvairīties no stereotipu radīšanas, turpināšanas vai pastiprināšanas;

23. veicināt pārrobežu sadarbību videospēļu nozarē, kā arī ar citām kultūras un radošajām nozarēm un citām Eiropas ekonomikas nozarēm, lai izmantotu iespējas un sinerģijas, ko sniedz sadarbība finansējuma, resursu, pamanāmības un īpašo zināšanu ziņā, un lai uzlabotu konkurētspēju un starptautiskās pozīcijas;
24. atbalstīt un stimulēt Eiropas videospēļu nozares uzņēmumu, jo īpaši MVU, konkurētspēju un neatkarību, pārskatot valsts atbalsta noteikumu piemērošanu, jo īpaši vajadzības gadījumā pārskatot Vispārējo grupu atbrīvojuma regulu, un izmantojot atbilstīgas Eiropas programmas un fondus.

**Atsauces dokumenti**

- Komisijas paziņojums “ES iniciatīva attiecībā uz tīmekli 4.0 un virtuālajām pasaulēm. Sākums virzībai uz nākamo tehnoloģisko pārkārtošanos”, SWD (2023) 250, 2023. gada 11. jūlijs;
- Eiropas mediju nozares perspektīva, SWD (2023) 150 final, Komisijas dienestu darba dokuments, 2023. gada 22. maijs;
- Eiropas Parlamenta 2023. gada 18. janvāra rezolūcija par patērētāju aizsardzību tiešsaistes videospēlēs: Eiropas vienotā tirgus pieeja (2022/2014(INI));
- Eiropas Parlamenta 2022. gada 14. decembra rezolūcija par jaunas Eiropas darba kārtības kultūrai un ES Starptautisko kultūras sakaru stratēģijas īstenošanu (2022/2047(INI));
- Padomes Rezolūcija par ES 2023.–2026. gada darba plānu kultūras jomā (OV C 466, 7.12.2022.);
- Eiropas Parlamenta 2022. gada 10. novembra rezolūcija par e-sportu un videospēlēm (2022/2027(INI));
- Komisijas paziņojums “Digitāla desmitgade bērniem un jauniešiem. Jaunā Eiropas stratēģija “Bērniem labāks internets””(COM (2022) 212 final), 2022. gada 11. maijs;
- Padomes 2022. gada 13. aprīļa secinājumi “Eiropas kultūras un radošo industriju ekosistēmas stratēģijas veidošana” (2022/C 160/06);
- Komisijas dienestu darba dokuments “2021. gada ziņojums par vienoto tirgu”, SWD(2021) 351 final;

- Atveseļošanas un noturības rezultātu pārskats. Tematiska analīze par kultūras un radošajām nozarēm, 2022. gada aprīlis;
- Padomes 2021. gada 13. decembra secinājumi par Eiropas audiovizuālā un mediju satura pieejamības un konkurētspējas palielināšanu (2021/C 501 I/02);
- Padomes 2021. gada 3. jūnija secinājumi “Eiropas mediji digitālajā desmitgadē: rīcības plāns atveseļošanas un pārkārtošanās atbalstam” (2021/C 210/01);
- Padomes 2021. gada 2. jūnija secinājumi par kultūras un radošo nozaru atveseļošanu, noturību un ilgtspēju (2021/C 209/03);
- Eiropas Parlamenta un Padomes Regula (ES) 2021/818 (2021. gada 20. maijs), ar ko izveido programmu “Radošā Eiropa” (2021.–2027. gads) un atceļ Regulu (ES) Nr. 1295/2013;
- Eiropadomes 2020. gada 21. jūlija secinājumi par atveseļošanas plānu un daudzgadu finanšu shēmu 2021.–2027. gadam;
- Komisijas paziņojums “Savienība, kurā valda līdztiesība: dzimumu līdztiesības stratēģija 2020.-2025. gadam”, COM(2020) 152 final, 2020. gada 5. marts;
- Padomes secinājumi par kultūras un radošo nozaru pārneses efektu – inovāciju, ekonomikas ilgtspējas un sociālās iekļaušanas veicināšanai (2015/C 172/04);
- Komisijas Regula (ES) Nr. 651/2014 (2014. gada 17. jūnijs), ar ko noteiktas atbalsta kategorijas atzīst par saderīgām ar iekšējo tirgu, piemērojot Līguma 107. un 108. pantu (OV L 187, 26.6.2014., 1.-78. lpp.), un secīgi veiktie grozījumi (Vispārējā grupu atbrīvojuma regula (VGAR)).

---