

Brussel, 24 november 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

RESULTAAT BESPREKINGEN

van:	het secretariaat-generaal van de Raad
aan:	de delegaties
Betreft:	Conclusies van de Raad over het versterken van de culturele en creatieve dimensie van de Europese videogamesector

Voor de delegaties gaan in bijlage dezes de conclusies van de Raad over het versterken van de culturele en creatieve dimensie van de Europese videogamesector, die de Raad (Onderwijs, Jeugdzaken, Cultuur en Sport) in zijn zitting van 24 november 2023 heeft goedgekeurd.

Conclusies van de Raad over

het versterken van de culturele en creatieve dimensie van de Europese videogamesector

DE RAAD VAN DE EUROPESE UNIE,

HERINNEREND AAN HET VOLGENDE:

1. Cultuur heeft een intrinsieke waarde en speelt samen met artistieke vrijheid een fundamentele rol voor de Europese Unie en haar burgers bij het versterken van de Europese identiteit, het versterken van onze democratieën en waarden, het op gang brengen van duurzame, diverse en inclusieve ontwikkeling en het stimuleren van groei en werkgelegenheid¹.
2. De heterogeniteit van de subsectoren waaruit de creatieve en de culturele industrie bestaan, met gemeenschappelijke elementen, maar ook hun eigen bijzonderheden en realiteit.
3. Het grote potentieel dat de videogamesector, met zijn culturele dimensie, heeft voor groei en sectoroverschrijdende innovatie in het door de Europese Unie vastgestelde kader voor de digitale transitie.

¹ De culturele en creatieve sector vertegenwoordigt een economisch gewicht van 3,95 % van de Europese meerwaarde (477 miljard EUR), biedt werk aan 8,02 miljoen mensen en omvat 1,2 miljoen bedrijven, volgens het “Recovery and Resilience Scoreboard. Thematic analysis. Cultural and Creative Industries. April 2022”
https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

REKENING HOUDEND MET HET VOLGENDE:

4. De videogamesector maakt integraal deel uit van het ecosysteem van de culturele en de creatieve sector. Deze sector staat in wisselwerking met andere sectoren en heeft een groot potentieel om culturele inhoud en waarden te creëren en over te dragen, en de rijkdom en diversiteit van Europese creaties, het Europese erfgoed en de Europese geschiedenis te benadrukken. Ook heeft de sector een aanzienlijke impact op het scheppen van banen en levert hij een aanzienlijke bijdrage aan het bbp.
5. Hoewel Europa zich heeft ontwikkeld tot een van 's werelds leidinggevende markten voor videogames, met een geschatte waarde van 23,48 miljard EUR in 2022, en een belangrijke rol speelt in alle stadia van de ontwikkeling van videogames (van ontwerp tot distributie), ontbreekt het aan gedetailleerde, gestandaardiseerde en sectorspecifieke gegevens.
6. De onafhankelijkheid en de duurzaamheid van de Europese videogame-industrie, die voornamelijk uit kleine en micro-ondernemingen² bestaat en die te maken heeft met sterke internationale concurrentie en de uitdaging van het behoud van talent, hangen af van het vermogen van de Europese ondernemingen om vrij hun eigen artistieke en strategische keuzes te kunnen blijven maken.

² 80 % van de 4 600 bestaande ondernemingen heeft minder dan tien werknemers in dienst (werkdokument van de diensten van de Commissie over de vooruitzichten voor de Europese mediasector – SWD(2023) 150 final).

7. In de Europese Unie zijn spelers van videogames te vinden in alle leeftijdsgroepen, maar vooral onder jongeren³⁴⁵. Daarom moet bij het werken aan beleid voor de videogamesector terdege rekening worden gehouden met het welzijn van kinderen en jongeren.
8. Er is een verdere toename in het grote potentieel van videogames voor het bevorderen van positieve culturele en sociale veranderingen, alsook in hun grote potentieel bij de bestrijding van alle vormen van discriminatie en haat, en in hun krachtige potentieel om de diversiteit en pluriformiteit van onze samenlevingen, en van vrouwen en andere ondervertegenwoordigde groepen in de videogamesector te vertegenwoordigen, en de inspanningen op deze gebieden moeten worden voortgezet en aangemoedigd.
9. Videogames, als complexe creatieve werken met een unieke en creatieve waarde⁶, hebben een brede waardeketen waarin voor de bevordering van concurrentievermogen en innovatie een belangrijke rol is weggelegd voor intellectuele-eigendomsrechten en -activa, die dan ook moeten worden beschermd om ervoor te zorgen dat talent, creativiteit, innovatie en technologische ontwikkeling tot bloei komen.

³ De inkomsten van de wereldmarkt bedroegen in 2022 179 miljard EUR, wat neerkomt op een jaarlijkse groei van 5,4 % (werkdokument van de diensten van de Commissie over de vooruitzichten voor de Europese mediasector – SWD(2023) 150 final).

⁴ Het Europese aandeel zal in 2025 naar verwachting 7,3 % bedragen, tegenover 8,7 % in 2017 (werkdokument van de diensten van de Commissie over de vooruitzichten voor de Europese mediasector – SWD(2023) 150 final).

⁵ Hoewel de gemiddelde leeftijd van een speler 31 jaar is, speelt meer dan 70 % van de jonge Europeanen tussen de 6 en 24 jaar videogames (werkdokument van de diensten van de Commissie over de vooruitzichten voor de Europese mediasector – SWD(2023) 150 final).

⁶ Voor de toepassing van deze conclusies van de Raad komt de definitie van videogames overeen met de door het Hof van Justitie van de Europese Unie erkende definitie van “videospellen” (zaak C-355/12).

10. Bij het ontwerpen van videogames worden geavanceerde technologieën toegepast die kunnen bijdragen tot de ontwikkeling van nieuwe bedrijfsmodellen, bijvoorbeeld via virtuele werelden. Dit kan een aanvullende stimulans zijn voor culturele en creatieve groei, alsook voor de ontwikkeling van andere beleidsterreinen, waaronder onderwijs en opleiding, met name op het gebied van mediageletterdheid en STEAM-vaardigheden⁷.
11. In het EU-werkplan voor cultuur voor de periode 2023-2026 is de “Versterking van de culturele en creatieve dimensie in de Europese videogamesector” aangemerkt als een van de belangrijkste uit te voeren acties in de context van het prioritaire gebied “Kunstenaars en professionals in de culturele sector: de culturele en creatieve sectoren versterken”.

VERZOEKT DE LIDSTATEN OM:

12. alle relevante opties te onderzoeken voor de uitvoering van een steunkader dat de creatieve en culturele dimensie van videogames moet bevorderen, en na te gaan of het mogelijk is verschillende financieringsmechanismen in te voeren, onder meer, in voorkomend geval, geïnspireerd op de bestaande mechanismen voor andere culturele en creatieve sectoren, zoals de audiovisuele sector, en zo bij te dragen tot goede voorwaarden voor het behoud en de exploitatie van intellectuele-eigendomsrechten van de makers en bedrijven die hebben deelgenomen aan de creatie en ontwikkeling ervan, en deze in stand te houden als onderdeel van de creatieve sector en het cultureel erfgoed van Europa;
13. te overwegen om, in samenwerking met de videogamesector, initiatieven te ondersteunen die gericht zijn op het behoud van Europese videogames als cultureel goed en het tot stand brengen van synergieën binnen de culturele en de creatieve sector met als doel de Europese culturele dimensie van videogames te versterken, dat wil zeggen gegevens over cultureel erfgoed opnieuw te gebruiken in het creatieve proces, rekening houdend met bestaande projecten en samenwerkingsverbanden met andere culturele instellingen.

⁷ Wetenschap, technologie, engineering, kunst en wiskunde.

VERZOEKT DE LIDSTATEN EN DE COMMISSIE BINNEN HUN RESPECTIEVE
BEVOEGDHEDEN:

14. de informatie over de videogamesector te verbeteren door werk te maken van standaardisering en de gegevensverzameling en statistieken te verbeteren in samenwerking met de videogamesector, en de herziening van de statistische nomenclatuur van de economische activiteiten in de Europese Unie (NACE⁸) te overwegen als een manier om de toegang tot sectorspecifieke gegevens te verbeteren;
15. informatie en beste praktijken uit te wisselen en te verspreiden, met name wat betreft overheidssteun voor videogames, doeltreffende maatregelen die bijdragen tot culturele en taaldiversiteit en gelijkheid, toegang tot financiering en steun voor onderzoek, ontwikkeling en innovatie en voor startende ondernemingen, en de duurzame ontwikkeling van de videogamesector;
16. beste praktijken uit te wisselen en maatregelen te overwegen voor betere groeivoorwaarden voor Europese videogamebedrijven, met name startende ondernemingen, door innovatie en hun integratie en vlotte markttoegang, toegang tot financiering en particuliere financiering te bevorderen om zo de druk op overheidsfinanciering te verminderen en nieuwe bronnen te creëren;
17. talent en initiatieven aan te trekken en te bevorderen die gericht zijn op het aanbieden van gespecialiseerd onderwijs en gespecialiseerde opleiding voor beroepen die verband houden met de videogamesector, ondersteund door een strategische dialoog met de sector om rekening te houden met de behoeften, met bijzondere aandacht voor de culturele, creatieve, technische, juridische en economische kenmerken van deze beroepen en het toepasselijke kader voor intellectuele eigendom, en hun duurzame integratie en blijvende aanwezigheid op de Europese arbeidsmarkt te verbeteren, waarbij ook uitdagingen in verband met de verspreiding van talenten worden aangepakt;
18. de taaldiversiteit, de toegang door en het bereik van nieuwe spelers te bevorderen, mede door de lokalisering van videogames door de sector;

⁸ Nomenclatuur van de economische activiteiten in de Europese Unie.

19. initiatieven te bevorderen die gericht zijn op de bescherming van gebruikers en het waarborgen van een veilige onlineomgeving voor videogames met een permanente dialoog met belanghebbenden, met name initiatieven voor mediageletterdheid, als middel om een diepgaand bewustzijn met betrekking tot verantwoordelijk gamen te creëren en schadelijk gedrag te voorkomen;
20. te voorzien in ondersteuning, door middel van publiek-private partnerschappen, voor toegankelijkheid, voor de verbetering van vaardigheden door middel van videogames, en voor de bescherming en het welzijn van kwetsbare groepen, met name jongeren en kinderen bij het spelen van videogames, met name door de ontwikkeling aan te moedigen van voorlichtingscampagnes en instrumenten ter bescherming van minderjarigen, zoals instrumenten voor ouderlijk toezicht en leeftijdsclassificatiesystemen.

VERZOEKT DE COMMISSIE, BINNEN HAAR BEVOEGDHEIDSGEBIEDEN:

21. te overwegen een Europese videogamestrategie voor te stellen waarin rekening wordt gehouden met de uitdagingen voor de industrie en de consumenten, met name kwetsbare groepen zoals kinderen en jongeren, waarin de Europese waarden en de culturele en de taaldiversiteit worden bevorderd en waarin tegelijkertijd de artistieke vrijheid wordt gewaarborgd, en die bijdraagt tot de ontwikkeling van het economische, sociale, educatieve, culturele en innovatieve potentieel van de videogamesector en ervoor zorgt dat deze een prominente positie inneemt op de mondiale markt voor videogames;
22. rekening houdend, waar relevant, met de strategie voor gendergelijkheid 2020-2025 van de Europese Commissie, gelijkheid te bevorderen in de videogamesector teneinde gender-evenwicht te waarborgen, en in alle ontwikkelingsstadia in de videogamesector gelijke beloning, een inclusieve professionele omgeving en een diverse vertegenwoordiging in de sector te bevorderen, namelijk door de start van een loopbaan, de verdere ontwikkeling ervan, en plannen tegen gendergerelateerd geweld te ondersteunen, en door geen stereotypen in het leven te roepen, in stand te houden of te verergeren;

23. grensoverschrijdende samenwerking in de videogamesector, alsook met andere culturele en creatieve industrieën en andere sectoren van de Europese economie aan te moedigen, teneinde de mogelijkheden en synergieën van de samenwerking op het gebied van financiering, middelen, zichtbaarheid en deskundigheid te benutten en het concurrentievermogen en de internationale positie te verbeteren;
24. het concurrentievermogen en de onafhankelijkheid van Europese ondernemingen in de videogamesector, met name kmo's, te ondersteunen en te stimuleren, door de toepassing van de staatssteunregels te evalueren, met name, in voorkomend geval, in het kader van een herziening van de algemene groepsvrijstellingsverordening, en door middel van passende Europese programma's en fondsen.

Referenties

- Mededeling van de Commissie van 11 juli 2023 over “Een EU-initiatief voor Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende technologische transitie” (SWD(2023) 250 final);
- Werkdocument van de diensten van de Commissie van 22 mei 2023 over de vooruitzichten voor de Europese mediasector (SWD(2023) 150 final);
- Resolutie van het Europees Parlement van 18 januari 2023 over consumentenbescherming bij onlinevideospellen: een aanpak op het niveau van de Europese eengemaakte markt (2022/2014(INI));
- Resolutie van het Europees Parlement van 14 december 2022 over de uitvoering van de nieuwe Europese agenda voor cultuur en de EU-strategie voor internationale culturele betrekkingen (2022/2047(INI));
- Resolutie van de Raad van 7 december 2022 over het EU-werkplan voor cultuur 2023-2026 (PB C 466 van 7.12.2022, blz. 1);
- Resolutie van het Europees Parlement van 10 november 2022 over e-sport en videogames (2022/2027(INI));
- Mededeling van de Commissie van 11 mei 2022 over “Een digitaal decennium voor kinderen en jongeren: de nieuwe Europese strategie voor een beter internet voor kinderen” (COM(2022) 212 final);
- Conclusies van de Raad van 13 april 2022 over bouwen aan een Europese strategie voor het ecosysteem van de culturele en creatieve industrieën (2022/C 160/06);
- Werkdocument van de diensten van de Commissie van 5 mei 2021 over het jaarverslag eengemaakte markt 2021 (SWD(2021) 351 final);

- Scorebord voor herstel en veerkracht. Thematische analyse. De culturele en de creatieve industrie (April 2022);
- Conclusies van de Raad van 13 december 2021 betreffende het vergroten van de beschikbaarheid en het concurrentievermogen van Europese audiovisuele en media-inhoud (2021/C 501 I/02);
- Conclusies van de Raad van 3 juni 2021 over “Europese media in het digitale decennium: Een actieplan ter ondersteuning van het herstel en de transformatie” (2021/C 210/01);
- Conclusies van de Raad van 2 juni 2021 over het herstel, de veerkracht en de duurzaamheid van de culturele en creatieve sectoren (2021/C 209/03);
- Verordening (EU) 2021/818 van het Europees Parlement en de Raad van 20 mei 2021 tot vaststelling van het programma Creatief Europa (2021-2027) en tot intrekking van Verordening (EU) nr. 1295/2013 (PB L 189 van 28.5.2021, blz. 34);
- Conclusies van de Europese Raad van 21 juli 2020 over het herstelplan en het meerjarig financieel kader voor 2021-2027;
- Mededeling van de Commissie van 5 maart 2020 over “Een Unie van gelijkheid: strategie voor gendergelijkheid 2020-2025” (COM(2020) 152 final);
- Conclusies van de Raad van 27 mei 2015 over culturele en creatieve kruisbestuiving ter stimulering van innovatie, economische duurzaamheid en sociale inclusie (2015/C 172/04);
- Verordening (EU) nr. 651/2014 van de Commissie van 17 juni 2014 waarbij bepaalde categorieën steun op grond van de artikelen 107 en 108 van het Verdrag met de interne markt verenigbaar worden verklaard (PB L 187 van 26.6.2014, blz. 1) en de daaropvolgende wijzigingen (de “algemene groepsvrijstellingsverordening” – AGVV).
