

Bruksela, 24 listopada 2023 r.
(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

WYNIK PRAC

Od:	Sekretariat Generalny Rady
Do:	Delegacje
Dotyczy:	Konkluzje Rady w sprawie wzmacniania wymiaru kulturalnego i kreatywnego w europejskim sektorze gier wideo

Delegacje otrzymują w załączeniu konkluzje Rady w sprawie wzmacniania wymiaru kulturalnego i kreatywnego w europejskim sektorze gier wideo, w wersji zatwierdzonej przez Radę (ds. Edukacji, Młodzieży, Kultury i Sportu) na posiedzeniu w dniu 24 listopada 2023 r.

Konkluzje Rady

Wzmacnianie wymiaru kulturalnego i kreatywnego w europejskim sektorze gier wideo

RADA UNII EUROPEJSKIEJ,

PRZYPOMINAJĄC O TYM, ŻE:

1. Kultura, stanowiąca wartość sama w sobie, oraz wolność artystyczna odgrywają dla Unii Europejskiej i jej obywateli zasadniczą rolę w umacnianiu europejskiej tożsamości, wzmacnianiu naszej demokracji i wspólnych wartości, pobudzaniu zrównoważonego, zróżnicowanego i inkluzywnego rozwoju, a także wzrostu gospodarczego i zatrudnienia¹.
2. Podsektory składające się na sektor kreatywny i sektor kultury charakteryzują się znaczną różnorodnością, bo choć mają wspólne elementy, to różnią się specyfiką i realiami.
3. Sektor gier wideo, wraz z jego wymiarem kulturalnym, oferuje ogromny potencjał w zakresie wzrostu i innowacji międzysektorowych w ramach transformacji cyfrowej realizowanej przez Unię Europejską.

¹ Sektor kultury i sektor kreatywny mają znaczenie gospodarcze wynoszące 3,95 % wartości dodanej UE (477 mld EUR), zatrudniają 8,02 mln osób, a w ich ramach działa 1,2 mln przedsiębiorstw, jak podaje tabela wyników w zakresie odbudowy i zwiększania odporności. „Analiza tematyczna. Sektor kultury i sektor kreatywny. Kwiecień 2022 r.”
https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

UWZGLĘDNIAJĄC FAKT, ŻE:

4. Sektor gier wideo jest integralną częścią ekosystemu sektora kultury i sektora kreatywnego. Współdziała z innymi sektorami i ma ogromny potencjał w zakresie tworzenia i przekazywania treści i wartości kulturowych oraz podkreślania bogactwa i różnorodności europejskiej twórczości, dziedzictwa i historii, a także wywiera znaczący wpływ w zakresie tworzenia miejsc pracy i wnosi istotny wkład w PKB.
5. Chociaż Europa stała się jednym z czołowych światowych rynków gier wideo o szacunkowej wartości 23,48 mld EUR w 2022 r. i odgrywa kluczową rolę na wszystkich etapach ich rozwoju (od projektowania do dystrybucji), brakuje szczegółowych, znormalizowanych i sektorowych danych.
6. Niezależność i stabilność europejskiego sektora gier wideo, który składa się głównie z małych przedsiębiorstw i mikroprzedsiębiorstw² i zмага się z silną międzynarodową konkurencją a także wyzwaniem, jakim jest zatrzymywanie talentów, zależy od zdolności europejskich przedsiębiorstw do zachowania swobody wyboru w kwestiach artystycznych i strategicznych.

² 80 % z 4 600 istniejących przedsiębiorstw zatrudnia mniej niż dziesięciu pracowników (*European Media Industry Outlook* [Perspektywa europejskiego przemysłu medialnego] – SWD (2023) 150 final, dokument roboczy służb Komisji).

7. Użytkownicy gier wideo w Unii Europejskiej należą do wszystkich grup wiekowych, ale najwięcej jest ich wśród najmłodszych³⁴⁵. W związku z tym w polityce dotyczącej sektora gier wideo należy zdecydowanie uwzględnić dobrostan dzieci i młodzieży.
8. Należy kontynuować i wspierać ogromny potencjał gier wideo w propagowaniu pozytywnych zmian kulturowych i społecznych, duży potencjał gier wideo w zwalczaniu wszelkiego rodzaju dyskryminacji i nienawiści oraz głęboki potencjał tych gier w zakresie reprezentowania różnorodności i pluralizmu w odniesieniu do naszych społeczeństw, kobiet i innych grup niedostatecznie reprezentowanych w sektorze gier wideo, a także postępy i wysiłki w tej dziedzinie.
9. Gry wideo, jako złożona twórczość o wyjątkowej i kreatywnej wartości⁶, mają szeroki łańcuch wartości, w którym prawa i aktywa własności intelektualnej odgrywają istotną rolę w zwiększaniu konkurencyjności i innowacyjności i który powinien być chroniony, aby zapewnić rozkwit talentów, kreatywności, innowacji i rozwoju technologicznego.

³ Światowy rynek osiągnął w 2022 r. dochody w wysokości 179 mld EUR, co stanowi roczny wzrost o 5,4 % (*European Media Industry Outlook* [Perspektywa europejskiego przemysłu medialnego] – SWD (2023) 150 final, dokument roboczy służb Komisji).

⁴ Oczekuje się, że udział Europy w 2025 r. wyniesie 7,3 % w porównaniu z 8,7 % w 2017 r. (*European Media Industry Outlook* [Perspektywa europejskiego przemysłu medialnego] – SWD (2023) 150 final, dokument roboczy służb Komisji).

⁵ Chociaż średni wiek gracza wynosi 31 lat, ponad 70 % młodych Europejczyków w wieku od 6 do 24 lat to użytkownicy gier wideo (*European Media Industry Outlook* [Perspektywa europejskiego przemysłu medialnego] – SWD (2023) 150 final, dokument roboczy służb Komisji).

⁶ Do celów niniejszych konkluzji Rady definicja gier wideo jest tożsama z definicją uznaną przez Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej (sprawa C-355/12).

10. Tworzenie gier wideo wiąże się ze stosowaniem zaawansowanych technologii, które mogą przyczynić się do rozwoju nowych modeli biznesowych, na przykład poprzez świat wirtualny. Może to być dodatkowy sposób wspierania wzrostu w aspekcie kulturalnym i kreatywnym, a także rozwoju innych obszarów polityki, w tym kształcenia i szkolenia, szczególnie w sferze rozwoju umiejętności korzystania z mediów i umiejętności z zakresu STEAM⁷.
11. Plan prac Unii Europejskiej w dziedzinie kultury na lata 2023–2026 obejmuje „wzmocnienie wymiaru kulturalnego i kreatywnego w europejskim sektorze gier wideo” jako jedno z najważniejszych działań, które mają zostać podjęte w obszarze priorytetowym „Artyści i osoby zawodowo związane z kulturą: wzmacnianie pozycji sektora kultury i sektora kreatywnego”.

WZYWA PAŃSTWA CZŁONKOWSKIE, BY:

12. Zbadały wszystkie stosowne warianty wdrożenia ram wsparcia mających na celu propagowanie kreatywnego i kulturalnego wymiaru gier wideo oraz przeanalizowały możliwości wprowadzenia różnych mechanizmów finansowania, w tym, w stosownych przypadkach, inspirowanych mechanizmami stosowanymi w innych sektorach kultury i sektorach kreatywnych, takich jak przemysł audiowizualny, mając przy tym na uwadze wzmacnianie warunków umożliwiających zachowanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej przez twórców i przedsiębiorstwa, które uczestniczyły w tworzeniu i rozwoju gier wideo, oraz utrzymanie ich jako części europejskiego sektora kreatywnego i dziedzictwa kulturowego.
13. Rozważyły wspieranie, we współpracy z sektorem gier wideo, inicjatyw mających na celu zachowanie europejskich gier wideo jako dobra kultury oraz wspieranie synergii w sektorze kultury i sektorze kreatywnym w celu wzmocnienia europejskiego wymiaru kulturalnego gier wideo, tj. ponownego wykorzystywania danych ze sfery dziedzictwa kulturowego w procesie twórczym, z uwzględnieniem istniejących projektów i współpracy z innymi instytucjami kultury.

⁷ STEAM – nauki przyrodnicze, technologia, inżynieria, sztuka i matematyka.

WZYMAMY PAŃSTWA CZŁONKOWSKIE I KOMISJĘ, ABY W RAMACH SWOICH
OBSZARÓW KOMPETENCJI:

14. Usprawniły przekazywanie informacji na temat sektora gier wideo poprzez zajęcie się kwestią standaryzacji i poprawy danych i statystyk we współpracy z sektorem gier wideo oraz rozważyły wprowadzenie zmian w statystycznej klasyfikacji działalności gospodarczej w Unii Europejskiej (NACE⁸) z myślą o poprawie dostępu do danych sektorowych.
15. Dzieliły się informacjami i najlepszymi praktykami, w szczególności dotyczącymi pomocy publicznej wspierającej gry wideo, skutecznych środków przyczyniających się do różnorodności i równości kulturowej i językowej, dostępu do finansowania i wsparcia na rzecz działań w zakresie badań, rozwoju i innowacji oraz na rzecz przedsiębiorstw typu start-up, a także zrównoważonego rozwoju sektora gier wideo, oraz aby upowszechniały takie informacje i praktyki.
16. Wymieniały się najlepszymi praktykami i rozważyły działania mające na celu wspieranie lepszych warunków wzrostu dla europejskich przedsiębiorstw gier wideo, w szczególności przedsiębiorstw typu start-up, ułatwiających innowacje i ich integrację oraz sprawne wejście na rynek, dostęp do finansowania, w tym prywatnego, i przyczyniających się tym samym do zmniejszenia presji na finansowanie publiczne i tworzenia nowych źródeł finansowania.
17. Przyciągały i promowały talenty oraz inicjatywy mające na celu zapewnienie specjalistycznego kształcenia i szkolenia w zawodach związanych z branżą gier wideo, wspieranego przez strategiczny dialog z sektorem w celu odzwierciedlenia jego potrzeb, skoncentrowany na cechach kulturowych, kreatywnych, technicznych, prawnych i gospodarczych tych zawodów, a także na mających zastosowanie ramach własności intelektualnej, oraz działały na rzecz wzmocnionej trwałej integracji i utrzymania tych zawodów na europejskim rynku pracy, a przy tym stawiały czoła wyzwaniom związanym z przepływem talentów.
18. Wspierały różnorodność językową, dostęp dla nowych graczy i docieranie do nich, między innymi poprzez lokalizację gier wideo przez podmioty sektora gier;

⁸ Nomenklatura działalności gospodarczej w Unii Europejskiej.

19. Promowały inicjatywy mające na celu ochronę użytkowników i zapewnienie bezpiecznego środowiska online dla gier wideo, przy prowadzeniu ciągłego dialogu z zainteresowanymi stronami, koncentrując się w szczególności na umiejętności korzystania z mediów, jako sposobu na zapewnienie dogłębnej wiedzy na temat odpowiedzialnego grania i zapobiegania szkodliwym zachowaniom.
20. Wspierały, za pośrednictwem partnerstw publiczno-prywatnych, dostępność, podnoszenie umiejętności za pomocą gier wideo, ochronę i dobrostan grup szczególnie wrażliwych – zwłaszcza młodzieży i dzieci – przy korzystaniu z gier wideo, a w szczególności poprzez zachęcanie do opracowywania kampanii informacyjnych i instrumentów ochrony małoletnich, takich jak narzędzia kontroli rodzicielskiej i systemy klasyfikacji ze względu na wiek.

WZYWA KOMISJĘ, BY W RAMACH SWOICH OBSZARÓW KOMPETENCJI:

21. Zbadała możliwości zaproponowania europejskiej strategii w zakresie gier wideo uwzględniającej wyzwania stojące przed branżą i konsumentami, zwłaszcza grupami szczególnie wrażliwymi, takimi jak dzieci i młodzież, promującej europejskie wartości oraz różnorodność kulturową i językową – przy jednoczesnej ochronie wolności artystycznej, przyczyniającej się do rozwoju potencjału sektora gier wideo w sferze gospodarczej, społecznej, edukacyjnej, kulturalnej i innowacyjnej i osiągnięcia przez ten sektor wiodącej pozycji na światowym rynku gier wideo.
22. W stosownych przypadkach uwzględniała strategię Komisji Europejskiej na rzecz równouprawnienia płci na lata 2020–2025, propagowała równość w sektorze gier wideo, by zapewnić równowagę płci i promować równość wynagrodzeń, inkluzywne środowisko zawodowe i zróżnicowaną reprezentację na wszystkich etapach rozwoju sektora gier wideo, co można mianowicie osiągnąć poprzez wspieranie wchodzenia w życie zawodowe i rozwoju kariery, plany przeciwdziałania przemocy motywowanej płcią oraz unikanie tworzenia, utrwalania lub pogłębiania stereotypów.

23. Zachęcała do współpracy transgranicznej w obrębie sektora gier wideo, a także z innymi sektorami kultury i sektorami kreatywnymi oraz z innymi sektorami gospodarki europejskiej, w celu wykorzystania możliwości i synergii oferowanych przez współpracę pod względem finansowania, zasobów, widoczności i wiedzy fachowej, a także w celu poprawy konkurencyjności i pozycji międzynarodowej.
24. Wspierała i stymulowała konkurencyjność i niezależność europejskich przedsiębiorstw z sektora gier wideo, w szczególności MŚP, poprzez przegląd stosowania zasad pomocy państwa, w szczególności, w stosownych przypadkach, w ramach przeglądu ogólnego rozporządzenia w sprawie wyłączeń grupowych oraz za pośrednictwem odpowiednich programów i funduszy europejskich.

Dokumenty źródłowe

- Komunikat Komisji „Inicjatywa UE w sprawie technologii Web 4.0 i światów wirtualnych: dobra pozycja wyjściowa na drodze ku kolejnej transformacji technologicznej” – SWD (2023) 250, 11 lipca 2023;
- *European Media Industry Outlook* [Perspektywa europejskiego przemysłu medialnego] – SWD (2023) 150 final, dokument roboczy służb Komisji z 22 maja 2023 r.;
- Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 18 stycznia 2023 r. w sprawie ochrony konsumentów w grach wideo online: podejście z perspektywy jednolitego rynku europejskiego (2022/2014(INI));
- Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 14 grudnia 2022 r. w sprawie realizacji Nowego europejskiego programu na rzecz kultury i strategii UE w dziedzinie międzynarodowych stosunków kulturalnych (2022/2047(INI));
- Rezolucja Rady w sprawie planu prac UE w dziedzinie kultury na lata 2023–2026 (Dz.U. C 466 z 7.12.2022);
- Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 10 listopada 2022 r. w sprawie e-sportów i gier wideo (2022/2027(INI));
- Komunikat Komisji „Cyfrowa dekada dla dzieci i młodzieży: nowa europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci” z dnia 11 maja 2022 r. – COM(2022) 212 final;
- Konkluzje Rady z dnia 13 kwietnia 2022 r. pt. „Budowanie europejskiej strategii dla ekosystemu sektora kultury i sektora kreatywnego” (2022/C 160/06);
- Dokument roboczy służb Komisji *Annual Single Market Report 2021* [Sprawozdanie z funkcjonowania jednolitego rynku za 2021 r.], SWD(2021) 351 final.

- Tabela wyników w zakresie odbudowy i zwiększania odporności dotycząca sektora kultury i sektora kreatywnego (kwiecień 2022 r.);
- Konkluzje Rady z dnia 13 grudnia 2021 r. w sprawie zwiększenia dostępności i konkurencyjności europejskich treści audiowizualnych i medialnych (2021/C 501 I/02);
- Rezolucja Rady z dnia 3 czerwca 2021 r. w sprawie europejskich mediów w dekadzie cyfrowej: plan działania na rzecz wsparcia odbudowy i transformacji” (2021/C 210/01);
- Konkluzje Rady z dnia 2 czerwca 2021 r. w sprawie odbudowy, odporności i zrównoważonego charakteru sektora kultury i sektora kreatywnego (2021/C 209/03);
- Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/818 z dnia 20 maja 2021 r. ustanawiające program „Kreatywna Europa” (2021–2027) oraz uchylające rozporządzenie (UE) nr 1295/2013;
- Konkluzje Rady Europejskiej z dnia 21 lipca 2020 r. w sprawie planu odbudowy i wieloletnich ram finansowych na lata 2021–2027;
- Komunikat Komisji „Unia równości: strategia na rzecz równouprawnienia płci na lata 2020–2025” z dnia 5 marca 2020 r. – COM(2020) 152 final;
- Konkluzje Rady w sprawie oddziaływania sektora kultury i sektora kreatywnego, służącego stymulowaniu innowacji, stabilności gospodarczej i włączenia społecznego (2015/C 172/04);
- Rozporządzenie Komisji (UE) nr 651/2014 z dnia 17 czerwca 2014 r. uznające niektóre rodzaje pomocy za zgodne z rynkiem wewnętrznym w zastosowaniu art. 107 i 108 Traktatu (Dz.U. L 187 z 26.6.2014, s. 1–78) z późniejszymi zmianami („ogólne rozporządzenie w sprawie wyłączeń grupowych” – GBER).
