



Bruxelas, 24 de novembro de 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

RESULTADOS DOS TRABALHOS

de:	Secretariado-Geral do Conselho
para:	Delegações
Assunto:	Conclusões do Conselho sobre o reforço da dimensão cultural e criativa do setor europeu dos jogos de vídeo

Junto se enviam, à atenção das delegações, as conclusões do Conselho sobre o reforço da dimensão cultural e criativa do setor europeu dos jogos de vídeo, tal como aprovadas pelo Conselho (Educação, Juventude, Cultura e Desporto) na sua reunião de 24 de novembro de 2023.

Conclusões do Conselho sobre**o reforço da dimensão cultural e criativa do setor europeu dos jogos de vídeo**

O CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA,

RECORDANDO:

1. A cultura, com o seu valor intrínseco, e a liberdade artística desempenham um papel fundamental para a União Europeia e os seus cidadãos, reforçando a identidade europeia e as nossas democracias e valores, favorecendo um desenvolvimento sustentável, diversificado e inclusivo e impulsionando o crescimento e o emprego¹;
2. A heterogeneidade do conjunto de subsetores que compõem setores criativo e cultural, que partilham elementos comuns, mas também têm as suas próprias particularidades e realidades;
3. O grande potencial que o setor dos jogos de vídeo, com a sua dimensão cultural, tem para o crescimento e a inovação transetorial no âmbito da transição digital adotada pela União Europeia;

¹ Os setores cultural e criativo (SCC) têm um peso económico que representa 3,95 % do valor acrescentado da UE (477 mil milhões de euros), empregam 8,02 milhões de pessoas e envolvem 1,2 milhões de empresas, de acordo com a análise temática da grelha de avaliação da recuperação e resiliência sobre os setores cultural e criativo, de abril de 2022 (disponível em inglês) https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

TENDO EM CONTA O SEGUINTE:

4. O setor dos jogos de vídeo é parte integrante do ecossistema dos setores cultural e criativo. Interage com outros setores e tem um grande potencial para criar e transmitir conteúdos e valores culturais e realçar a riqueza e a diversidade da criação, do património e da história europeus; ao mesmo tempo que tem um impacto significativo em termos de criação de emprego e contribui significativamente para o PIB;
5. Embora a Europa se tenha tornado um dos principais mercados mundiais de jogos de vídeo com um valor estimado de 23,48 mil milhões de euros em 2022 e desempenhe um papel fundamental em todas as fases do seu desenvolvimento (desde a conceção até à distribuição), não dispomos de dados pormenorizados, normalizados nem setoriais;
6. A independência e a sustentabilidade do setor europeu dos jogos de vídeo, que consiste principalmente em pequenas e microempresas² e que enfrenta uma forte concorrência internacional, bem como o desafio de reter talentos, depende da capacidade das empresas europeias para serem livres de fazer as suas próprias escolhas artísticas e estratégicas;

² Das 4 600 empresas existentes, 80 % empregam menos de dez trabalhadores (documento de trabalho dos serviços da Comissão "European Media Industry Outlook", SWD (2023) 150 final).

7. Na União Europeia, há utilizadores de jogos de vídeo em todas as faixas etárias, mas especialmente entre os mais jovens³⁴⁵. Por conseguinte, o bem-estar das crianças e dos jovens deverá ser fortemente tido em conta na elaboração de políticas para o setor dos jogos de vídeo;
8. Dado o grande potencial dos jogos de vídeo na promoção de mudanças culturais e sociais positivas, o forte potencial dos jogos de vídeo na luta contra todos os tipos de discriminação e ódio e o profundo potencial dos jogos de vídeo para representar a diversidade e a pluralidade das nossas sociedades, das mulheres e de outros grupos sub-representados no setor dos jogos de vídeo, os progressos e os esforços neste domínio deverão ser prosseguidos e incentivados;
9. Os jogos de vídeo, enquanto obras criativas complexas com um valor único e criativo⁶, têm uma vasta cadeia de valor em que os direitos e ativos de propriedade intelectual desempenham um papel significativo no aumento da competitividade e da inovação que deverão ser protegidos para garantir que o talento, a criatividade, a inovação e o desenvolvimento tecnológico prosperem;

³ O mercado mundial atingiu 179 mil milhões de euros de receitas em 2022, o que representa um crescimento anual de 5,4 % (documento de trabalho dos serviços da Comissão "European Media Industry Outlook", SWD (2023) 150 final).

⁴ Estima-se que a quota europeia represente 7,3 % em 2025, em comparação com 8,7 % em 2017 (documento de trabalho dos serviços da Comissão "European Media Industry Outlook", SWD (2023) 150 final).

⁵ Embora a idade média dos jogadores seja de 31 anos, mais de 70 % dos jovens europeus entre os 6 e os 24 anos são utilizadores de jogos de vídeo (documento de trabalho dos serviços da Comissão "European Media Industry Outlook", SWD (2023) 150 final).

⁶ Para efeitos das presentes conclusões do Conselho, a definição de jogos de vídeo é a reconhecida pelo Tribunal de Justiça da União Europeia (processo C-355/12).

10. A criação de jogos de vídeo envolve a aplicação de tecnologias avançadas que podem contribuir para o desenvolvimento de novos modelos empresariais através, por exemplo, de mundos virtuais. Esta pode ser uma forma adicional de promover o crescimento cultural e criativo, bem como o desenvolvimento de outros domínios de intervenção, incluindo a educação e a formação, em especial no que respeita ao desenvolvimento da literacia mediática e das competências CTEAM⁷;
11. "Reforçar a dimensão cultural e criativa no setor europeu dos jogos de vídeo" é uma das principais ações do plano de trabalho da UE para a cultura para o período 2023-2026 a realizar no contexto do domínio prioritário "Artistas e profissionais da cultura: capacitar os setores cultural e criativo";

CONVIDA OS ESTADOS-MEMBROS A:

12. Estudarem todas as opções pertinentes para a aplicação do quadro de apoio destinado a promover a dimensão criativa e cultural dos jogos de vídeo e analisarem a possibilidade de introduzir diferentes mecanismos de financiamento, inclusive, se for caso disso, inspirando-se nos já existentes para outros setores culturais e criativos, como o setor audiovisual, promovendo as condições para preservar e explorar os direitos de propriedade intelectual por parte dos criadores e das empresas que participaram na sua criação e desenvolvimento, e preservá-los como parte do setor criativo e do património cultural da Europa;
13. Ponderarem apoiar, em cooperação com o setor dos jogos de vídeo, iniciativas destinadas a preservar os jogos de vídeo europeus enquanto bem cultural e sinergias nos setores cultural e criativo (SCC), a fim de reforçar a dimensão cultural europeia dos jogos de vídeo, por exemplo, ao reutilizar os dados do património cultural no processo criativo, e ter em conta os projetos existentes e as cooperações com outras instituições culturais.

⁷ Ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática.

CONVIDA OS ESTADOS-MEMBROS E A COMISSÃO, NO ÂMBITO DAS RESPETIVAS COMPETÊNCIAS, A:

14. Melhorarem as informações sobre o setor dos jogos de vídeo, tratando, normalizando e aperfeiçoando os dados e as estatísticas em colaboração com o setor, e ponderarem a revisão da Nomenclatura Estatística das Atividades Económicas da União Europeia (NACE⁸) como forma de melhorar o acesso aos dados setoriais;
15. Partilharem e divulgarem informações e boas práticas, em especial relacionadas com os auxílios estatais de apoio aos jogos de vídeo, medidas eficazes que contribuam para a diversidade cultural e linguística e a igualdade, o acesso ao financiamento e o apoio à investigação, ao desenvolvimento e à inovação e às empresas em fase de arranque, bem como o desenvolvimento sustentável do setor dos jogos de vídeo;
16. Procederem ao intercâmbio de boas práticas e ponderarem ações destinadas a promover melhores condições de crescimento para as empresas europeias de videojogos, em especial as empresas em fase de arranque, facilitando a inovação e a sua integração e a entrada harmoniosa no mercado, o acesso ao financiamento e a fundos privados, contribuindo assim para reduzir as pressões sobre o financiamento público e criar novas fontes;
17. Atraírem e promoverem talentos e iniciativas destinadas a proporcionar educação e formação especializadas em profissões ligadas ao setor dos jogos de vídeo, apoiadas por um diálogo estratégico com o setor para refletir as necessidades, centrando-se nas características culturais, criativas, técnicas, jurídicas e económicas destas profissões, bem como no quadro aplicável em matéria de propriedade intelectual, e a melhorarem a sua integração e manutenção sustentáveis no mercado de trabalho europeu, respondendo também aos desafios relacionados com a circulação de talentos;
18. Promoverem a diversidade linguística, o acesso e o alcance de novos jogadores, inclusive através da localização dos jogos de vídeo pelo setor;

⁸ Nomenclatura das atividades económicas na União Europeia.

19. Promoverem iniciativas destinadas a proteger os utilizadores e a garantir um ambiente em linha seguro para os jogos de vídeo, mantendo um diálogo contínuo com as partes interessadas, dando especial atenção à literacia mediática como forma de sensibilizar com mais profundidade para a utilização responsável de jogos e de prevenir comportamentos nocivos;
20. Apoiarem, através de parcerias público-privadas, a acessibilidade, o reforço das competências através de jogos de vídeo, a proteção e o bem-estar dos grupos vulneráveis na utilização dos jogos de vídeo, mormente os jovens e as crianças, e, em especial, incentivando o desenvolvimento de campanhas de informação e de instrumentos de proteção de menores, tais como ferramentas de controlo parental e sistemas de classificação etária.

CONVIDA A COMISSÃO, NO ÂMBITO DAS SUAS ESFERAS DE COMPETÊNCIAS, A:

21. Explorar a possibilidade de propor uma estratégia europeia para os jogos de vídeo que tenha em conta os desafios com que são confrontados a indústria e os consumidores, em especial os grupos vulneráveis como as crianças e os jovens, que promova os valores europeus e a diversidade cultural e linguística, salvaguardando a liberdade artística, e que contribua para o desenvolvimento do potencial económico, social, educativo, cultural e de inovação do setor dos jogos de vídeo, chegando, simultaneamente à liderança do mercado mundial dos jogos de vídeo;
22. Tendo em conta, se for caso disso, a Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025 da Comissão Europeia, promover a igualdade no setor dos jogos de vídeo, a fim de assegurar o equilíbrio de género e promover a igualdade de remuneração, ambientes profissionais inclusivos e uma representação diversificada em todas as fases de desenvolvimento do setor dos jogos de vídeo, por exemplo, promovendo a entrada e a progressão na carreira, elaborando planos para combater a violência baseada no género, bem como evitando criar, perpetuar ou exacerbar estereótipos;

23. Incentivar a colaboração transfronteiras no setor dos jogos de vídeo, bem como com outros setores culturais e criativos e outros setores da economia europeia, a fim de explorar as oportunidades e sinergias oferecidas pela cooperação em termos de financiamento, recursos, visibilidade e conhecimentos especializados, e melhorar a competitividade e a posição internacional;
24. Apoiar e estimular a competitividade e a independência das empresas europeias do setor dos jogos de vídeo, em especial das PME, através de uma análise da aplicação das regras em matéria de auxílios estatais, particularmente, se for caso disso, no âmbito de uma revisão do Regulamento Geral de Isenção por Categoria, e através de programas e fundos europeus adequados.

Referências

- Comunicação da Comissão intitulada "Iniciativa da UE sobre a Web 4.0 e os mundos virtuais: partir em vantagem para a próxima transição tecnológica" – SWD (2023) 250, 11 de julho de 2023;
- Documento de trabalho dos serviços da Comissão intitulado "European Media Industry Outlook" [Setor europeu dos meios de comunicação social] – SWD (2023) 150 final, 22 de maio de 2023;
- Resolução do Parlamento Europeu, de 18 de janeiro de 2023, sobre a proteção dos consumidores em matéria de jogos de vídeo em linha: abordagem ao nível do mercado único europeu (2022/2014(INI));
- Resolução do Parlamento Europeu, de 14 de dezembro de 2022, sobre a aplicação da Nova Agenda Europeia para a Cultura e da estratégia da UE no domínio das relações culturais internacionais (2022/2047(INI));
- Resolução do Conselho sobre o plano de trabalho da UE para a cultura 2023-2026 (JO C 466 de 7.12.2022);
- Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrónico e os videojogos (2022/2027(INI));
- Comunicação da Comissão intitulada "Uma Década Digital para as crianças e os jovens: a nova Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (BIK+)", de 11 de maio de 2022 – COM (2022) 212 final;
- Conclusões do Conselho, de 13 de abril de 2022, sobre construir uma estratégia europeia para o ecossistema das indústrias culturais e criativas (2022/C 160/06);
- Documento de trabalho dos serviços da Comissão intitulado "Annual Single Market Report 2021" [Relatório anual sobre o mercado único de 2021] (SWD (2021) 351 final);

- Análise temática da grelha de avaliação da recuperação e resiliência sobre os setores cultural e criativo (abril de 2022);
- Conclusões do Conselho, de 13 de dezembro de 2021, sobre o aumento da disponibilidade e da competitividade dos conteúdos audiovisuais e mediáticos europeus (2021/C 501 I/02);
- Conclusões do Conselho, de 3 de junho de 2021, sobre "Os meios de comunicação social da Europa na Década Digital: plano de ação para apoiar a recuperação e a transformação" (2021/C 210/01);
- Conclusões do Conselho, de 2 de junho de 2021, sobre a recuperação, a resiliência e a sustentabilidade dos setores culturais e criativos (2021/C 209/03);
- Regulamento (UE) 2021/818 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2021, que cria o Programa Europa Criativa (2021-2027) e revoga o Regulamento (UE) n.º 1295/2013;
- Conclusões do Conselho Europeu, de 21 de julho de 2020, sobre o plano de recuperação e o quadro financeiro plurianual 2021-2027;
- Comunicação da Comissão intitulada "Uma União da Igualdade: Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025, de 5 de março de 2020 – COM (2020) 152 final;
- Conclusões do Conselho sobre cruzamentos culturais e criativos para estimular a inovação, a sustentabilidade económica e a inclusão social (2015/C 172/04);
- Regulamento (UE) n.º 651/2014 da Comissão, de 17 de junho de 2014, que declara certas categorias de auxílio compatíveis com o mercado interno, em aplicação dos artigos 107.º e 108.º do Tratado (JO L 187 de 26.6.2014, pp. 1-78) e sucessivas alterações ("Regulamento Geral de Isenção por Categoria" – RGIC).