

Bruxelles, 24 noiembrie 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

REZULTATUL LUCRĂRILOR

Sursă:	Secretariatul General al Consiliului
Destinatar:	Delegațiile
Subiect:	Concluzii ale Consiliului privind consolidarea dimensiunii culturale și creative a sectorului european al jocurilor video

În anexă, se pun la dispoziția delegațiilor Concluziile Consiliului privind consolidarea dimensiunii culturale și creative a sectorului european al jocurilor video, astfel cum au fost aprobate de Consiliu (Educație, Tineret, Cultură și Sport) în cadrul reuniunii sale din 24 noiembrie 2023.

Concluziile Consiliului privind**consolidarea dimensiunii culturale și creative a sectorului european al jocurilor video**

CONSILIUL UNIUNII EUROPENE,

AMINTIND:

1. Cultura, cu valoarea sa intrinsecă, și libertatea artistică joacă un rol fundamental pentru Uniunea Europeană și cetățenii săi în consolidarea identității europene, a democrațiilor și a valorilor noastre, în stimularea dezvoltării durabile, diversificate și favorabile incluziunii și în impulsionează creșterii economice și a ocupării forței de muncă¹;
2. Eterogenitatea ansamblului de subsectoare care alcătuiesc industriile creative și culturale, care împărtășesc elemente comune, dar au și propriile particularități și realități;
3. Potențialul ridicat al sectorului jocurilor video, cu dimensiunea sa culturală, pentru creștere și inovare transsectorială în cadrul tranziției digitale adoptate de Uniunea Europeană;

¹ Sectorul industriilor culturale și creative reprezintă o pondere economică de 3,95 % din valoarea adăugată a UE (477 de miliarde EUR), asigură locuri de muncă pentru 8,02 milioane de persoane și implică 1,2 milioane de întreprinderi, conform documentului „Tabloul de bord privind redresarea și reziliența. Analiză tematică. Industriile culturale și creative. Aprilie 2022” https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

ȚINÂND SEAMA DE FAPTUL CĂ:

4. Sectorul jocurilor video face parte integrantă din ecosistemul industriilor culturale și creative. Acesta interacționează cu alte sectoare și are un mare potențial de a crea și transmite conținut și valori culturale și de a evidenția bogăția și diversitatea creației, patrimoniului și istoriei europene, având, de asemenea, un impact semnificativ în ceea ce privește crearea de locuri de muncă și o contribuție semnificativă la PIB;
5. Deși Europa s-a impus ca una dintre principalele piețe mondiale pentru jocurile video, cu o valoare estimată de 23,48 de miliarde EUR în 2022, și joacă un rol esențial în toate etapele dezvoltării acestora (de la proiectare la distribuție), nu există date detaliate, standardizate și specifice fiecărui sector;
6. Independența și durabilitatea industriei europene a jocurilor video, care este alcătuită în principal din întreprinderi mici și microîntreprinderi² și care se confruntă cu o concurență internațională puternică, precum și cu provocarea de a păstra talentele, se bazează pe capacitatea întreprinderilor europene de a rămâne libere să facă propriile alegeri artistice și strategice;

² 80 % din cele 4 600 de întreprinderi existente au mai puțin de zece angajați [Perspectivele industriei mass-media europene – SWD (2023) 150 final – document de lucru al serviciilor Comisiei].

7. În Uniunea Europeană, utilizatorii de jocuri video se găsesc în toate segmentele de vârstă, dar în special în cele mai tinere³⁴⁵. Prin urmare, starea de bine a copiilor și a tinerilor ar trebui să fie luată în considerare cum se cuvine atunci când se abordează politicile pentru sectorul jocurilor video;
8. Potențialul ridicat al jocurilor video de a promova schimbări culturale și sociale pozitive, de a combate toate tipurile de discriminare și ură, precum și de a reprezenta diversitatea și pluralitatea societăților noastre, a femeilor și a altor grupuri subreprezentate în sectorul jocurilor video, înregistrează progrese, iar eforturile în acest domeniu ar trebui continuate și încurajate;
9. Jocurile video, ca opere creative complexe cu o valoare unică și creativă⁶, au un lanț valoric larg în care drepturile și activele de proprietate intelectuală joacă un rol semnificativ în sporirea competitivității și a inovării și ar trebui protejate pentru a se asigura înflorirea talentului, a creativității, a inovării și a dezvoltării tehnologice;

³ Veniturile de pe piața mondială au atins 179 de miliarde EUR în 2022, ceea ce reprezintă o creștere anuală de 5,4 % [Perspectivele industriei mass-media europene – SWD (2023) 150 final, document de lucru al serviciilor Comisiei].

⁴ Se preconizează că ponderea europeană va reprezenta 7,3 % în 2025, comparativ cu 8,7 % în 2017 [Perspectivele industriei mass-media europene – SWD (2023) 150 final – document de lucru al serviciilor Comisiei].

⁵ Deși vârsta medie a jucătorilor este de 31 ani, peste 70 % dintre tinerii europeni cu vârste cuprinse între 6 și 24 de ani sunt utilizatori de jocuri video [Perspectivele industriei mass-media europene – SWD (2023) 150 final – document de lucru al serviciilor Comisiei].

⁶ În sensul prezentelor concluzii ale Consiliului, definiția jocurilor video este cea recunoscută de Curtea de Justiție a Uniunii Europene (cauza C-355/12).

10. Crearea de jocuri video implică aplicarea unor tehnologii avansate care pot contribui la dezvoltarea de noi modele de afaceri, de exemplu prin intermediul lumilor virtuale. Aceasta poate fi o modalitate suplimentară de a stimula creșterea în domeniile culturale și creative, precum și dezvoltarea altor domenii de politică, inclusiv educația și formarea, legate în special de dezvoltarea educației în domeniul mass-mediei și a competențelor STIAM⁷;
11. Planul de lucru al Uniunii Europene în domeniul culturii pentru perioada 2023-2026 include „Consolidarea dimensiunii culturale și creative a sectorului jocurilor video în Europa” ca una dintre principalele acțiuni care trebuie realizate în contextul domeniului prioritar „Artiști și profesioniști din domeniul cultural: consolidarea capacității de acțiune a sectoarelor culturale și creative”;

INVITĂ STATELE MEMBRE:

12. Să exploreze toate opțiunile relevante pentru punerea în aplicare a unui cadru de sprijin vizând promovarea dimensiunii creative și culturale a jocurilor video și să analizeze posibilitatea de a introduce diferite mecanisme de finanțare, inclusiv, după caz, mecanisme care să se inspire din cele deja existente pentru alte sectoare culturale și creative, cum ar fi industria audiovizuală, promovând condițiile de păstrare și exploatare a drepturilor de proprietate intelectuală de către creatorii și întreprinderile care au participat la crearea și dezvoltarea jocurilor video și păstrându-le pe acestea din urmă ca parte a sectorului creativ și a patrimoniului cultural ale Europei;
13. Să aibă în vedere sprijinirea, în cooperare cu sectorul jocurilor video, a inițiativelor care vizează păstrarea jocurilor video europene ca bun cultural și a sinergiilor în cadrul sectoarelor culturale și creative în vederea consolidării dimensiunii culturale europene a jocurilor video, mai precis a reutilizării datelor privind patrimoniul cultural în procesul creativ, precum și să ia în considerare proiectele și cooperarea existente cu alte instituții culturale;

⁷ Științe, tehnologie, inginerie, arte și matematică.

INVITĂ STATELE MEMBRE ȘI COMISIA, ÎN LIMITA DOMENIILOR LOR DE COMPETENȚĂ RESPECTIVE:

14. Să îmbunătățească informațiile privind sectorul jocurilor video prin abordarea standardizării și îmbunătățirea datelor și statisticilor în colaborare cu sectorul jocurilor video și să ia în considerare revizuirea clasificării statistice a activităților economice din Uniunea Europeană (NACE⁸) ca modalitate de îmbunătățire a accesului la datele specifice fiecărui sector;
15. Să partajeze și să disemineze informații și bune practici, în special în ceea ce privește ajutoarele publice destinate jocurilor video, măsurile eficace care contribuie la diversitatea și la egalitatea în plan cultural și lingvistic, accesul la finanțare și sprijinul pentru cercetare, dezvoltare și inovare și pentru start-upuri, precum și dezvoltarea durabilă a sectorului jocurilor video;
16. Să facă schimb de bune practici și să ia în considerare acțiuni de promovare a unor condiții de creștere mai bune pentru întreprinderile europene din domeniul jocurilor video, în special pentru start-upuri, facilitând inovarea și integrarea acestora și intrarea lor fără probleme pe piață, accesul la finanțare, inclusiv din surse private, contribuind astfel la reducerea presiunii asupra finanțării publice și la crearea de noi surse;
17. Să atragă și să promoveze talentele și inițiativele care sunt menite să ofere educație și formare specializată în profesiile legate de industria jocurilor video, sprijinite de un dialog strategic cu sectorul pentru reflectarea nevoilor, și care pun accentul pe caracteristicile culturale, creative, tehnice, juridice și economice ale acestor profesii, precum și pe cadrul aplicabil în materie de proprietate intelectuală, și să îmbunătățească integrarea și păstrarea durabilă a acestora pe piața europeană a locurilor de muncă, abordând, de asemenea, provocările legate de circulația talentelor;
18. Să stimuleze diversitatea lingvistică, accesul și raza de acțiune a noilor actori, inclusiv prin localizarea jocurilor video de către sector;

⁸ Nomenclatorul activităților economice din Uniunea Europeană.

19. Să promoveze inițiative menite să protejeze utilizatorii și să asigure un mediu online sigur pentru jocurile video, cu un dialog continuu cu părțile interesate, în special educația în domeniul mass-mediei ca mijloc de a facilita o conștientizare aprofundată în ceea ce privește jocul responsabil și prevenirea comportamentului dăunător;
20. Să sprijine, prin parteneriate public-privat, accesibilitatea, îmbunătățirea competențelor prin intermediul jocurilor video, protecția și starea de bine a grupurilor vulnerabile în utilizarea jocurilor video, în special a tinerilor și a copiilor, și îndeosebi prin încurajarea elaborării de campanii de informare și de instrumente de protecție a minorilor, cum ar fi instrumentele de control parental și sistemele de rating de vârstă.

INVITĂ COMISIA, ÎN LIMITA DOMENIILOR SALE DE COMPETENȚĂ:

21. Să analizeze posibilitatea de a propune o strategie europeană privind jocurile video care să ia în considerare provocările cu care se confruntă sectorul și consumatorii, în special grupurile vulnerabile, cum ar fi copiii și tinerii, să promoveze valorile europene și diversitatea culturală și lingvistică, protejând în același timp libertatea artistică, și să contribuie la dezvoltarea potențialului economic, social, educațional, cultural și în materie de inovare al sectorului jocurilor video în vederea atingerii de către acesta a unei poziții de lider pe piața mondială a jocurilor video;
22. Luând în considerare, după caz, Strategia Comisiei Europene privind egalitatea de gen 2020-2025, să promoveze egalitatea în sectorul jocurilor video pentru a asigura echilibrul de gen și să promoveze egalitatea de remunerare, medii profesionale favorabile incluziunii și reprezentarea diversă în toate etapele de dezvoltare ale industriei jocurilor video, și anume prin încurajarea începerii și a dezvoltării carierei, planuri de combatere a violenței bazate pe gen, precum și evitarea creării, a perpetuării sau a exacerbarii stereotipurilor;

23. Să încurajeze colaborarea transfrontalieră în sectorul jocurilor video, precum și cu alte industrii culturale și creative și cu alte sectoare ale economiei europene, pentru a exploata oportunitățile și sinergiile oferite de cooperare în ceea ce privește finanțarea, resursele, vizibilitatea și expertiza și pentru a îmbunătăți competitivitatea și poziția internațională;
24. Să sprijine și să stimuleze competitivitatea și independența întreprinderilor din sectorul european al jocurilor video, mai ales a IMM-urilor, printr-o revizuire a aplicării normelor privind ajutoarele de stat, în special, după caz, în cadrul unei revizuiți a Regulamentului general de exceptare pe categorii de ajutoare, și prin programe și fonduri europene adecvate.

Documente de referință

- Comunicarea Comisiei intitulată „O inițiativă a UE privind Web 4.0 și lumile virtuale: un avans către viitoarea tranziție tehnologică” – SWD (2023) 250, 11 iulie 2023;
- Perspectivile industriei mass-media europene – SWD (2023) 150 final, document de lucru al serviciilor Comisiei, 22 mai 2023;
- Rezoluția Parlamentului European din 18 ianuarie 2023 referitoare la protecția consumatorilor în domeniul jocurilor video online: o abordare la nivelul pieței unice europene (2022/2014(INI));
- Rezoluția Parlamentului European din 14 decembrie 2022 referitoare la punerea în aplicare a Noii agende europene pentru cultură și a Strategiei UE pentru relațiile culturale internaționale (2022/2047(INI));
- Rezoluția Consiliului privind Planul de lucru al UE în domeniul culturii pentru perioada 2023-2026 (JO C 466, 7.12.2022);
- Rezoluția Parlamentului European din 10 noiembrie 2022 referitoare la sportul electronic și jocurile video (2022/2027(INI));
- Comunicarea Comisiei intitulată „Un deceniu digital pentru copii și tineri: noua strategie europeană «Un internet mai bun pentru copii»” din 11 mai 2022 – COM (2022) 212 final;
- Concluziile Consiliului din 13 aprilie 2022 privind elaborarea unei strategii europene pentru ecosistemul industriilor culturale și creative (2022/C 160/06);
- Documentul de lucru al serviciilor Comisiei, Raportul anual privind piața unică 2021 (SWD/2021/351 final);

- Tabloul de bord privind redresarea și reziliența – Analiză tematică privind industriile culturale și creative (aprilie 2022);
- Concluziile Consiliului din 13 decembrie 2021 privind sporirea disponibilității și competitivității conținutului audiovizual și mediatic european (2021/C 501 I/02);
- Concluziile Consiliului din 3 iunie 2021 intitulate „Mass-media europeană în deceniul digital: un plan de acțiune pentru sprijinirea redresării și transformării” (2021/C 210/01);
- Concluziile Consiliului din 2 iunie 2021 privind redresarea, reziliența și durabilitatea sectoarelor culturale și creative (2021/C 209/03);
- Regulamentul (UE) 2021/818 al Parlamentului European și al Consiliului din 20 mai 2021 de instituire a programului „Europa creativă” (2021-2027) și de abrogare a Regulamentului (UE) nr. 1295/2013;
- Concluziile Consiliului European din 21 iulie 2020 privind planul de redresare și cadrul financiar multianual pentru perioada 2021-2027;
- Comunicarea Comisiei intitulată „O Uniune a egalității: Strategia privind egalitatea de gen 2020-2025” din 5 martie 2020 – COM (2020) 152 final;
- Concluziile Consiliului privind interacțiunile culturale și creative pentru stimularea inovării, a sustenabilității economice și a incluziunii sociale (2015/C 172/04);
- Regulamentul (UE) nr. 651/2014 al Comisiei din 17 iunie 2014 de declarare a anumitor categorii de ajutoare compatibile cu piața internă în aplicarea articolelor 107 și 108 din tratat (JO L 187, 26.6.2014, p. 1-78) cu modificările ulterioare („Regulamentul general de exceptare pe categorii de ajutoare” – RGECA).
