

Bruselj, 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

IZID POSVETOVANJA

Pošiljatelj:	Generalni sekretariat Sveta
Prejemnik:	delegacije
Zadeva:	Sklepi Sveta o krepitvi kulturne in ustvarjalne razsežnosti evropskega sektorja videoiger

V prilogi vam pošiljamo sklepe Sveta o krepitvi kulturne in ustvarjalne razsežnosti evropskega sektorja videoiger, ki jih je Svet (izobraževanje, mladina, kultura in šport) odobril na seji 24. novembra 2023.

Sklepi Sveta o

krepitevi kulturne in ustvarjalne razsežnosti evropskega sektorja videoiger

SVET EVROPSKE UNIJE –

OB OPOZARJANJU NA:

1. dejstvo, da sta kultura, ki ima vrednost sama po sebi, in umetniška svoboda ključnega pomena za Evropsko unijo ter njene državljane in državljanke pri krepitevi evropske identitete ter naših demokracij in vrednot, spodbujanju trajnostnega, raznolikega in vključujočega razvoja ter pospeševanju rasti in zaposlovanja¹;
2. heterogenost sklopa podsektorjev, ki so del kulturnih in ustvarjalnih sektorjev in si delijo določene skupne elemente, a se hkrati razlikujejo glede na njihove posebnosti in realnosti;
3. velik potencial, ki ga sektor videoiger in njegova kulturna razsežnost predstavlja za rast in medsektorske inovacije v okviru digitalnega prehoda, ki ga je sprejela Evropska unija.

¹ Kulturni in ustvarjalni sektorji predstavljajo gospodarsko moč v višini 3,95 % dodane vrednosti EU (477 milijard EUR), zaposlujejo 8,02 milijona ljudi ter vključujejo 1,2 milijona podjetij, kakor je navedeno v dokumentu „*Recovery and Resilience Scoreboard. Thematic analysis. Cultural and Creative Industries. April 2022*“ (Preglednica kazalnikov okrevanja in odpornosti. Tematska analiza o kulturnih in ustvarjalnih sektorjih. April 2022) https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf.

OB UPOŠTEVANJU NASLEDNJEGA:

4. Sektor videoiger je sestavni del ekosistema kulturnih in ustvarjalnih sektorjev. Povezan je z drugimi sektorji in ima izjemen potencial za ustvarjanje in prenos kulturnih vsebin in vrednot ter poudarjanje bogastva in raznolikosti evropskih stvaritev, dediščine in zgodovine, obenem pa pomembno vpliva na ustvarjanje delovnih mest in znatno prispeva k BDP.
5. Čeprav se je Evropa uveljavila kot eden vodilnih svetovnih trgov za videoigre, katerega ocenjena vrednost je 23,48 milijard EUR v letu 2022, in ima ključno vlogo v vseh fazah njegovega razvoja (od zasnove do distribucije), ni na voljo dovolj podrobnih, standardiziranih in sektorskih podatkov.
6. Neodvisnost in trajnostnost evropske industrije videoiger, ki jo sestavljajo predvsem mala in mikro podjetja² in ki se sooča z močno mednarodno konkurenco ter se spopada z izzivom ohranjanja talentov, temelji na zmožnosti evropskih podjetij, da bodo lahko še naprej svobodno sprejemala lastne umetniške in strateške odločitve.

² V 80 % od 4 600 obstoječih podjetij je zaposlenih manj kot deset oseb (*European Media Industry Outlook* (Obeti za evropski medijski sektor) – delovni dokument služb Komisije, SWD (2023) 150 final).

7. Uporabniki in uporabnice videoiger v Evropski uniji prihajajo iz vseh starostnih skupin, zlasti pa iz najmlajših³⁴⁵, zato bi bilo treba pri obravnavi politik za sektor videoiger močno upoštevati dobrobit otrok in mladih.
8. Glede na velik potencial, ki ga imajo videoigre pri spodbujanju pozitivnih kulturnih in družbenih sprememb, v boju proti vsem vrstam diskriminacije in sovraštva ter pri predstavljanju raznolikosti in pluralnosti naših družb, žensk in drugih premalo zastopanih skupin v sektorju videoiger, bi si bilo treba še naprej prizadevati za napredek in pobude na tem področju ter jih spodbujati.
9. Za videoigre, ki imajo kot kompleksne stvaritve edinstveno ustvarjalno vrednost⁶, je značilna široka vrednostna veriga, v kateri imajo pravice in sredstva intelektualne lastnine pomembno vlogo pri zagotavljanju večje konkurenčnosti in inovacij ter bi jih bilo treba zaščititi, da bi zagotovili razcvet talentov, ustvarjalnosti, inovativnosti in tehnološkega razvoja.

³ Na svetovnem trgu je bilo v letu 2022 ustvarjenih 179 milijard EUR prihodkov, kar pomeni 5,4-odstotno letno rast (*European Media Industry Outlook* (Obeti za evropski medijski sektor) – delovni dokument služb Komisije, SWD (2023) 150 final).

⁴ Evropski delež naj bi leta 2025 znašal 7,3 %, medtem ko je leta 2017 znašal 8,7 % (*European Media Industry Outlook* (Obeti za evropski medijski sektor) – delovni dokument služb Komisije, SWD (2023) 150 final).

⁵ Čeprav je povprečna starost igralca oziroma igralka 31 let, več kot 70 % mladih Evropejcev in Evropejk, starih od 6 do 24 let, igra videoigre (*European Media Industry Outlook* (Obeti za evropski medijski sektor) – delovni dokument služb Komisije, SWD (2023) 150 final).

⁶ V teh sklepih Sveta je opredelitev videoiger tista, ki jo priznava Sodišče Evropske unije (zadeva C-355/12).

10. Razvoj videoiger vključuje uporabo naprednih tehnologij, ki lahko prispevajo k razvoju novih poslovnih modelov, na primer prek virtualnih svetov. To lahko predstavlja dodaten način za spodbujanje kulturne in ustvarjalne rasti ter razvoja drugih področij politike, vključno z izobraževanjem in usposabljanjem, ki so posebej povezana z razvojem medijske pismenosti ter spretnosti na področju naravoslovja, tehnologije, inženirstva, umetnosti in matematike⁷.
11. Delovni načrt Evropske unije za kulturo za obdobje 2023–2026 vključuje „krepitev kulturne in ustvarjalne razsežnosti evropskega sektorja videoiger“ kot enega glavnih ukrepov, ki naj bi se izvedli v okviru prednostnega področja „Umetniki in kulturni delavci: krepitev vloge kulturnega in ustvarjalnega sektorja“ –

POZIVA DRŽAVE ČLANICE, NAJ:

12. Preučijo vse ustrezne možnosti za izvajanje podpornega okvira, namenjenega spodbujanju ustvarjalne in kulturne razsežnosti videoiger, ter analizirajo možnost uvedbe različnih mehanizmov financiranja, kadar je ustrezno tudi na podlagi že vzpostavljenih mehanizmov za druge kulturne in ustvarjalne sektorje, kot je avdiovizualna industrija, spodbujanju pogojev, ki ustvarjalcem in ustvarjalkam ter podjetjem, ki so sodelovali pri njihovi zasnovi in razvoju, omogočajo, da ohranijo in izkoristijo pravice intelektualne lastnine, ter njihovem ohranjanju kot del evropskega ustvarjalnega sektorja in kulturne dediščine.
13. V sodelovanju s sektorjem videoiger razmislijo o podpori pobudam za ohranjanje evropskih videoiger kot kulturne dobrine ter sinergijam v kulturnih in ustvarjalnih sektorjih, da bi okrepili evropsko kulturno razsežnost videoiger, in sicer s ponovno uporabo podatkov o kulturni dediščini v ustvarjalnem procesu, upoštevanjem obstoječih projektov in sodelovanjem z drugimi kulturnimi ustanovami.

⁷ Angleška kratica STEAM (science, technology, engineering, arts and mathematics).

POZIVA DRŽAVE ČLANICE IN KOMISIJO, NAJ NA PODROČJIH V SVOJI PRISTOJNOSTI:

14. Izboljšajo informacije o sektorju videoiger z obravnavo standardizacije in izboljšanja podatkov in statistik v sodelovanju s sektorjem videoiger ter razmislijo o reviziji statistične klasifikacije gospodarskih dejavnosti v Evropski uniji (NACE⁸) kot načinu za izboljšanje dostopa do sektorskih podatkov.
15. Izmenjujejo in razširjajo informacije in dobre prakse, zlasti v zvezi z javno pomočjo za podporo videoigram, učinkovitimi ukrepi, ki prispevajo h kulturni in jezikovni raznolikosti in enakosti, dostopom do financiranja in podporo raziskavam, razvoju in inovacijam ter zagonskim podjetjem ter trajnostnim razvojem sektorja videoiger.
16. Izmenjujejo najboljše prakse in razmislijo o ukrepih za spodbujanje boljših pogojev za rast evropskih podjetij za videoigre, zlasti zagonskih podjetij, spodbujanje inovacij in njihove integracije ter nemotenega vstopa na trg, dostopa do finančnih sredstev in zasebnega financiranja, s čimer bi pripomogli k zmanjšanju pritiskov na javno financiranje in ustvarjanju novih virov.
17. Privabljajo in promovirajo talente in pobude, da bi zagotovili specializirano izobraževanje in usposabljanje v poklicih, povezanih z industrijo videoiger, tudi s strateškim dialogom s sektorjem za upoštevanje potreb, da bi se osredotočili na kulturne, ustvarjalne, tehnične, pravne in gospodarske značilnosti teh poklicev ter veljavni okvir za intelektualno lastnino, pa tudi da bi izboljšali njihovo trajnostno vključevanje in ohranjanje na evropskem trgu dela in pri tem obravnavali tudi izzive, povezane s kroženjem talentov.
18. Spodbujajo jezikovno raznolikost, dostop za nove igralce in igralke ter privabljanje le-teh, tudi prek lokalizacije videoiger v okviru sektorja.

⁸ Klasifikacija gospodarskih dejavnosti v Evropski uniji.

19. S pomočjo stalnega dialoga z deležniki promovirajo pobude za zaščito uporabnikov in uporabnic ter zagotavljanje varnega spletnega okolja za videoigre, zlasti medijsko pismenost kot sredstvo za zagotavljanje visokega nivoja ozaveščenosti o odgovornem igranju iger in preprečevanje škodljivega vedenja.
20. Prek javno-zasebnih partnerstev podpirajo dostopnost, izboljšanje spretnosti z videoigami, zaščito in dobrobit ranljivih skupin pri igranju videoiger, še posebej mladih in otrok, zlasti s spodbujanjem razvoja informacijskih kampanj in instrumentov za zaščito mladoletnikov, kot so orodja za starševski nadzor in sistemi za ocenjevanje starosti.

POZIVA KOMISIJO, NAJ V OKVIRU SVOJIH PRISTOJNOSTI:

21. Preuči možnost za predlog o evropski strategiji za videoigre, ki bi upoštevala izzive sektorja in potrošnikov, zlasti ranljivih skupin, kot so otroci in mladi, spodbujala evropske vrednote ter kulturno in jezikovno raznolikost in hkrati varovala umetniško svobodo ter prispevala k razvoju gospodarskega, družbenega, izobraževalnega, kulturnega in inovativnega potenciala sektorja videoiger, obenem pa prevzela vodilno vlogo na svetovnem trgu videoiger.
22. Ob upoštevanju strategije Evropske komisije za enakost spolov za obdobje 2020–2025, kjer je to ustrezno, spodbuja enakost v sektorju videoiger, da bi zagotovili uravnoteženo zastopanost spolov, ter spodbuja enako plačilo, vključujoče poklicno okolje in raznoliko zastopanost na vseh stopnjah razvoja industrije videoiger, tj. s spodbujanjem vstopa na poklicno pot in poklicnega razvoja ter načrtov za boj proti nasilju na podlagi spola, ter prepreči ustvarjanje, uveljavljanje in krepitev stereotipov.

23. Spodbuja čezmejno sodelovanje v sektorju videoiger, pa tudi z drugimi kulturnimi in ustvarjalnimi industrijami ter drugimi sektorji evropskega gospodarstva, da bi izkoristili priložnosti in sinergije, ki jih ponuja sodelovanje na področju financiranja, virov, prepoznavnosti in strokovnega znanja, ter izboljšali konkurenčnost in mednarodni ugled.
24. Podpira in spodbuja konkurenčnost in neodvisnost evropskih podjetij v sektorju videoiger, zlasti MSP, s pregledom uporabe pravil o državni pomoči in, kjer je to ustrezno, zlasti v okviru revizije uredbe o splošnih skupinskih izjemah ter z ustreznimi evropskimi programi in skladi.

Viri

- Sporočilo Komisije „Pobuda EU o spletu 4.0 in virtualnih svetovih: prednost v naslednjem tehnološkem prehodu“ – SWD (2023) 250, 11. julij 2023;
- *European Media Industry Outlook* (Obeti za evropski medijski sektor) – delovni dokument služb Komisije, SWD (2023) 150 final, 22. maj 2023;
- Resolucija Evropskega parlamenta z dne 18. januarja 2023 o varstvu potrošnikov pri spletnih videoigrah: pristop evropskega enotnega trga (2022/2014 (INI));
- Resolucija Evropskega parlamenta z dne 14. decembra 2022 o izvajanju nove agende za kulturo in strategije EU za mednarodne kulturne povezave (2022/2047(INI));
- Resolucija Sveta o delovnem načrtu EU za kulturo za obdobje 2023–2026 (UL C 466, 7.12.2022);
- Resolucija Evropskega parlamenta z dne 10. novembra 2022 o e-športu in videoigrah (2022/2027(INI));
- Sporočilo Komisije „Digitalno desetletje za otroke in mlade: nova evropska strategija za boljši internet za otroke“ z dne 11. maja 2022 – COM(2022) 212 final;
- Sklepi Sveta z dne 13. aprila 2022 o oblikovanju evropske strategije za ekosistem kulturnih in ustvarjalnih gospodarskih dejavnosti (2022/C 160/06);
- *Annual Single Market Report 2021* (Letno poročilo o enotnem trgu) – delovni dokument služb Komisije, SWD/2021/351 final;

- *Recovery and Resilience Scoreboard Thematic Analysis on Cultural and Creative Industries (April 2022)* (Preglednica kazalnikov okrevanja in odpornosti. Tematska analiza o kulturnih in ustvarjalnih sektorjih. (april 2022));
- Sklepi Sveta z dne 13. decembra 2023 o povečanju razpoložljivosti in konkurenčnosti evropskih avdiovizualnih in medijskih vsebin (2021/C 501 I/02);
- Sklepi Sveta z dne 3. junija 2021 „Evropski mediji v digitalnem desetletju: akcijski načrt za podporo okrevanju in preoblikovanju“ (2021/C 210/01)
- Sklepi Sveta z dne 2. junija 2021 o okrevanju, odpornosti in vzdržnosti kulturnega in ustvarjalnega sektorja (2021/C 209/03);
- Uredba (EU) 2021/818 Evropskega parlamenta in Sveta z dne 20. maja 2021 o vzpostavitvi programa Ustvarjalna Evropa (2021–2027) in razveljavitvi Uredbe (EU) št. 1295/2013;
- Sklepi Evropskega sveta z dne 21. julija 2020 o načrtu okrevanja in večletnem finančnem okviru za obdobje 2021–2027;
- Sporočilo Komisije z dne 5. marca 2020 „Unija enakosti: strategija za enakost spolov za obdobje 2020–2025“ – COM (2020) 152 final;
- Sklepi Sveta o povezovanju kulturnih in ustvarjalnih sektorjev z drugimi sektorji za spodbujanje inovacij, ekonomske vzdržnosti in socialnega vključevanja (2015/C 172/04);
- Uredba Komisije (EU) št. 651/2014 z dne 17. junija 2014 o razglasitvi nekaterih vrst pomoči za združljive z notranjim trgov pri uporabi členov 107 in 108 Pogodbe (UL L 187, 26.6.2014, str. 1–78) in naknadne spremembe (uredba o splošnih skupinskih izjemah (GBER)).
