



Europeiska
unionens råd

Bryssel den 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

LÄGESRAPPORT

från:	Rådets generalsekretariat
till:	Delegationerna
Ärende:	Rådets slutsatser om att stärka den kulturella och kreativa dimensionen i den europeiska dataspelssektorn

För delegationerna bifogas rådets slutsatser om att stärka den kulturella och kreativa dimensionen i den europeiska dataspelssektorn, som godkändes av rådet (utbildning, ungdom, kultur och idrott) vid dess möte den 24 november 2023.

Rådets slutsatser**om att stärka den kulturella och kreativa dimensionen i den europeiska dataspelssektorn**

EUROPEISKA UNIONENS RÅD

SOM ERINRAR OM

1. att kulturen, med sitt inneboende värde, och konstnärlig frihet är grundläggande för Europeiska unionen och dess medborgare när det gäller att stärka den europeiska identiteten, förstärka våra demokratier och värden, ge upphov till en hållbar, diversifierad och inkluderande utveckling och driva på tillväxt och sysselsättning¹,
2. heterogeniteten i de delsektorer som tillsammans utgör de kreativa och kulturella sektorerna, vilka har gemensamma inslag men också sina egna särdrag och realiteter,
3. den stora potential som dataspelssektorn, med sin kulturella dimension, har för tillväxt och sektorsövergripande innovation inom ramen för den digitala omställning som antagits av Europeiska unionen,

¹ De kulturella och kreativa näringarnas ekonomiska betydelse utgör 3,95 % av EU:s mervärde (477 miljarder euro) och de sysselsätter 8,02 miljoner människor och består av 1,2 miljoner företag, enligt *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

SOM BEAKTAR ATT

4. dataspelssektorn är en integrerad del av de kulturella och kreativa näringarnas ekosystem; den samverkar med andra sektorer och har stor potential att skapa och överföra kulturellt innehåll och kulturella värden och att framhäva den rikedom och mångfald som präglar europeiskt skapande och kulturarv och europeisk historia och att den har en betydande inverkan på skapandet av arbetstillfällen och bidrar väsentligt till BNP,
5. Europa har etablerat sig som en av världens ledande marknader för dataspel, med ett uppskattat värde på 23,48 miljarder euro 2022, och spelar en nyckelroll i alla utvecklingsstadier (från design till distribution), men det saknas detaljerade, standardiserade och sektorsspecifika uppgifter,
6. oberoendet och hållbarheten i den europeiska dataspelsindustrin, som främst består av små företag och mikroföretag² och som utsätts för stark internationell konkurrens samt måste ta sig an utmaningen att behålla talanger, utgår från de europeiska företagens förmåga att förbli fria att kunna göra sina egna konstnärliga och strategiska val,

² 80 % av de 4 600 befintliga företagen har färre än tio anställda (*European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final*, arbetsdokument från kommissionens avdelningar).

7. i EU finns dataspelsanvändare i alla åldersgrupper, men särskilt bland de yngsta³⁴⁵; barnens och ungdomarnas välbefinnande bör därför i hög grad tas i beaktande vid utformningen av politiken för dataspelssektorn,
8. med tanke på dataspelens stora potential när det gäller att främja positiva kulturella och sociala förändringar, deras starka potential att bekämpa alla former av diskriminering och hat samt deras omfattande potential att representera mångfalden och pluralismen i våra samhällen, hos kvinnor och andra underrepresenterade grupper inom dataspelssektorn, bör framstegen och insatserna på dessa områden fortsätta och uppmuntras,
9. dataspel, som är ett komplext kreativt verk med ett unikt och kreativt värde⁶, har en bred värdekedja där immateriella rättigheter och tillgångar är mycket viktiga för ökad konkurrenskraft och innovation och vilken bör skyddas för att säkerställa att talang, kreativitet, innovation och teknisk utveckling blomstrar,

³ Intäkterna på den globala marknaden uppgick 2022 till 179 miljarder euro, vilket motsvarar en årlig tillväxt på 5,4 % (*European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final*, arbetsdokument från kommissionens avdelningar).

⁴ Den europeiska andelen förväntas uppgå till 7,3 % 2025, jämfört med 8,7 % 2017 (*European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final*, arbetsdokument från kommissionens avdelningar).

⁵ Även om spelarens genomsnittsålder är 31 år, använder mer än 70 % av unga européer i åldrarna 6–24 år dataspel (*European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final*, arbetsdokument från kommissionens avdelningar).

⁶ I dessa slutsatser från rådet är definitionen av dataspel den definition (av videospel) som erkänns av Europeiska unionens domstol (mål C-355/12).

10. vid skapandet av dataspel används avancerad teknik som kan bidra till utvecklingen av nya affärsmodeller genom till exempel virtuella världar; detta kan vara ytterligare ett sätt att främja kulturell och kreativ tillväxt samt utvecklingen på andra politikområden, inbegripet utbildning, särskilt när det gäller utvecklingen av mediekunnighet och färdigheter i STEAM⁷,
11. i Europeiska unionens arbetsplan för kultur för perioden 2023–2026 är stärkandet av den kulturella och kreativa dimensionen i den europeiska dataspelssektorn en av de viktigaste åtgärderna på det prioriterade området *Konstnärer och kulturarbetare: stärka de kulturella och kreativa sektorerna*,

UPPMANAR MEDLEMSSTATERNA ATT

12. undersöka alla relevanta alternativ för genomförandet av en stödråd i syfte att främja dataspelens kreativa och kulturella dimension och analysera möjligheten att införa olika finansieringsmekanismer, inbegripet, i förekommande fall, med inspiration från de redan befintliga sådana för andra kulturella och kreativa sektorer, såsom den audiovisuella industrin, för att främja möjligheterna att bevara och utnyttja immateriella rättigheter för upphovsmän och företag som deltagit i dataspelens skapande och utveckling, och bevara dem som en del av Europas kreativa sektor och kulturarv,
13. överväga att i samarbete med dataspelssektorn stödja initiativ som syftar till att bevara europeiska dataspel som en kulturell tillgång och synergier inom de kulturella och kreativa sektorerna för att stärka den europeiska kulturella dimensionen av dataspel, dvs. återanvändning av kulturarvsdata i den kreativa processen, och beakta befintliga projekt och samarbeten med andra kulturinstitutioner,

⁷ Naturvetenskap, teknik, ingenjörsvetenskap, konst och matematik.

UPPMANAR MEDLEMSSTATERNA OCH KOMMISSIONEN ATT INOM RAMEN FÖR SINA RESPEKTIVE BEHÖRIGHETSOMRÅDEN

14. förbättra informationen om dataspelssektorn genom att se på standardisering och förbättring av data och statistik i samarbete med dataspelssektorn och överväga en översyn av Europeiska unionens statistiska näringsgrensindelning (Nace⁸) som ett sätt att förbättra tillgången till sektorsspecifika data,
15. dela och sprida information och bästa praxis, särskilt när det gäller offentligt stöd till dataspel, effektiva åtgärder som bidrar till kulturell och språklig mångfald och jämlikhet, tillgång till finansiering och stöd för forskning, utveckling och innovation och för nystartade företag samt hållbar utveckling av dataspelssektorn,
16. utbyta bästa praxis och överväga åtgärder för att främja bättre tillväxtvillkor för europeiska dataspelsföretag, särskilt nystartade företag, för att underlätta innovation och deras integration och smidiga marknadstillträde, tillgång till finansiering och privat finansiering, och därigenom bidra till att minska trycket på den offentliga finansieringen och skapa nya källor,
17. locka till sig och främja talang och initiativ som syftar till att tillhandahålla specialiserad utbildning inom yrken med anknytning till dataspelsindustrin, utifrån en strategisk dialog med sektorn för att återspegla behoven, och med fokus på dessa yrkens kulturella, kreativa, tekniska, rättsliga och ekonomiska särdrag samt den tillämpliga ramen för immateriella rättigheter, och förbättra deras hållbara integration och kvarstannande på den europeiska arbetsmarknaden, och även ta itu med utmaningar i samband med rörlighet för talanger,
18. främja språklig mångfald, tillträde och räckvidd för nya aktörer, inbegripet genom branschens lokalisering av dataspel,

⁸ Statistisk näringsgrensindelning i Europeiska unionen.

19. främja initiativ som syftar till att skydda användarna och säkerställa en säker onlinemiljö för dataspel med en kontinuerlig dialog med berörda parter, särskilt mediekunnande som ett medel för att på ett djupgående sätt öka medvetenheten om ansvarsfullt spelande och förebygga skadligt beteende,
20. genom offentlig-privata partnerskap stödja tillgänglighet, kompetenshöjning genom dataspel, skydd och välbefinnande för utsatta grupper, särskilt ungdomar och barn, när det gäller användningen av dataspel, och i synnerhet genom att uppmuntra utvecklingen av informationskampanjer och instrument för skydd av minderåriga såsom verktyg för föräldrakontroll och åldersklassificeringssystem,

UPPMANAR KOMMISSIONEN ATT INOM RAMEN FÖR SINA BEHÖRIGHETSOMRÅDEN

21. undersöka möjligheten att föreslå en europeisk strategi för dataspel som beaktar utmaningarna för industri och konsumenter, särskilt utsatta grupper såsom barn och ungdomar, som främjar europeiska värden och kulturell och språklig mångfald samtidigt som den konstnärliga friheten skyddas, och som bidrar till utvecklingen av dataspelssektorns ekonomiska, sociala, utbildningsmässiga, kulturella och innovativa potential samtidigt som sektorn intar en ledande ställning på den globala dataspelsmarknaden,
22. med beaktande av, i tillämpliga fall, Europeiska kommissionens jämställdhetsstrategi för 2020–2025, verka för jämställdhet inom dataspelssektorn för att säkerställa en jämn könsfördelning och verka för lika lön, inkluderande yrkesmiljöer och mångsidig representation i alla skeden av dataspelsindustrins utveckling, dvs. genom att främja karriärtillträde och karriärutveckling, och planer för att ta itu med könsrelaterat våld, samt undvika att skapa, vidmakthålla eller förvärra stereotyper,

23. uppmuntra gränsöverskridande samarbete inom dataspelssektorn samt med andra kulturella och kreativa industrier och andra sektorer i den europeiska ekonomin, i syfte att utnyttja de möjligheter och synergier som samarbetet ger i fråga om finansiering, resurser, synlighet och expertis, och att förbättra konkurrenskraften och den internationella ställningen,
24. stödja och stimulera konkurrenskraften och oberoendet hos europeiska företag inom dataspelssektorn, särskilt små och medelstora företag, genom en översyn av tillämpningen av reglerna för statligt stöd, särskilt, om så är lämpligt, inom ramen för en översyn av den allmänna gruppundantagsförordningen och genom lämpliga europeiska program och fonder.

Hänvisningar

- Kommissionens meddelande *Ett EU-initiativ om webb 4.0 och virtuella världar: ett försprång i nästa tekniska omställning* – SWD (2023) 250, 11 juli 2023.
- *European Media Industry Outlook* – SWD (2023) 150 final – arbetsdokument från kommissionens avdelningar, 22 maj 2023.
- Europaparlamentets resolution av den 18 januari 2023 om konsumentskydd i samband med onlinedataspel: en strategi för EU:s inre marknad (2022/2014(INI)).
- Europaparlamentets resolution av den 14 december 2022 om genomförande av den nya europeiska agendan för kultur och EU-strategin för internationella kulturella förbindelser (2022/2047(INI)).
- Rådets resolution om EU:s arbetsplan för kultur 2023–2026 (EUT C 466, 7.12.2022).
- Europaparlamentets resolution av den 10 november 2022 om e-sport och dataspel (2022/2027(INI)).
- Kommissionens meddelande *Ett digitalt decennium för barn och ungdomar: den nya europeiska strategin för ett bättre internet för barn* av den 11 maj 2022 – COM (2022) 212 final.
- Rådets slutsatser av den 13 april 2022 om att bygga upp en europeisk strategi för de kulturella och kreativa näringarnas ekosystem (2022/C 160/06).
- Arbetsdokument från kommissionens avdelningar, *Annual Single Market Report 2021*, SWD(2021) 351 final.

- *Recovery and Resilience Scoreboard Thematic Analysis on Cultural and Creative Industries* (April 2022).
- Rådets slutsatser av den 13 december 2021 om att öka tillgängligheten till och konkurrenskraften för europeiskt audiovisuellt innehåll och medieinnehåll (2021/C 501 I/02).
- Rådets slutsatser av den 3 juni 2021 om Europas medier i det digitala decenniet: En handlingsplan för att stödja återhämtning och omvandling (2021/C 210/01).
- Rådets slutsatser av den 2 juni 2021 om de kulturella och kreativa näringarnas återhämtning, resiliens och hållbarhet (2021/C 209/03, 2.6.2021).
- Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2021/818 av den 20 maj 2021 om inrättande av programmet Kreativa Europa (2021–2027) och om upphävande av förordning (EU) nr 1295/2013.
- Europeiska rådets slutsatser av den 21 juli 2020 om återhämtningsplanen och den fleråriga budgetramen 2021–2027.
- Kommissionens meddelande *En jämlikhetsunion: jämställdhetsstrategi för 2020–2025* av den 5 mars 2020 – COM(2020) 152 final.
- Rådets slutsatser om de kulturella och kreativa sektorernas samverkan med andra sektorer för att stimulera innovation, ekonomisk hållbarhet och social delaktighet (2015/C 172/04).
- Kommissionens förordning (EU) nr 651/2014 av den 17 juni 2014 genom vilken vissa kategorier av stöd förklaras förenliga med den inre marknaden enligt artiklarna 107 och 108 i fördraget (EUT L 187, 26.6.2014, s 1) och dess efterföljande ändringar (allmänna gruppundantagsförordningen).
