



C/2023/1345

30.11.2023

Konkluzje Rady Wzmacnianie wymiaru kulturalnego i kreatywnego w europejskim sektorze gier wideo

(C/2023/1345)

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 zatrudnienia ⁽¹⁾.
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.

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 mikroprzedsiębiorstw ⁽²⁾ i zmagają 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.
7. Użytkownicy gier wideo w Unii Europejskiej należą do wszystkich grup wiekowych, ale najwięcej jest ich wśród najmłodszych ⁽³⁾ ⁽⁴⁾ ⁽⁵⁾. W związku z tym w polityce dotyczącej sektora gier wideo należy zdecydowanie uwzględnić dobrostan dzieci i młodzieży.

⁽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

⁽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).

⁽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).

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 wartości ⁽⁶⁾, 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.
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 STEAM ⁽⁷⁾.
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: wzmocnianie 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 wzmocnianie 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.

WZYWA 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 (NACE ⁽⁸⁾) 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.

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

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

⁽⁸⁾ Nomenklatura działalności gospodarczej w Unii Europejskiej.

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;
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.

ZAŁĄCZNIK

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).