



Brüssel, 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

BERATUNGSERGEBNISSE

Absender: Generalsekretariat des Rates

Empfänger: Delegationen

Betr.: Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielsektors

Die Delegationen erhalten in der Anlage die Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielsektors, die der Rat (Bildung, Jugend, Kultur und Sport) auf seiner Tagung vom 24. November 2023 angenommen hat.

Schlussfolgerungen des Rates zur

Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension des europäischen Videospielektors

DER RAT DER EUROPÄISCHEN UNION —

UNTER HINWEIS AUF

1. die bedeutende Rolle, die die Kultur mit ihrem Eigenwert und die künstlerische Freiheit für die Europäische Union und ihre Bürgerinnen und Bürger bei der Förderung der europäischen Identität, der Stärkung unserer Demokratien und Werte, der Einleitung einer nachhaltigen, vielfältigen und inklusiven Entwicklung und der Förderung von Wachstum und Beschäftigung¹ spielen;
2. die Heterogenität der Teilektoren der Kultur- und Kreativbranche, die gemeinsame Elemente, aber auch eigene Besonderheiten und Realitäten aufweisen;
3. das große Potenzial, das der Videospielektor mit seiner kulturellen Dimension für Wachstum und sektorübergreifende Innovation im Rahmen des von der Europäischen Union beschlossenen digitalen Wandels birgt;

¹ Das wirtschaftliche Gewicht der Kultur- und Kreativbranche entspricht 3,95 % der Wertschöpfung der EU (477 Mrd. EUR) – 8,02 Millionen Menschen sind in diesem Sektor beschäftigt, und sie umfasst 1,2 Millionen Unternehmen (siehe „Aufbau- und Resilienzscoreboard – Thematische Analyse – Kultur- und Kreativwirtschaft – April 2022“, abrufbar unter [https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis\(scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf](https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis(scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf)).

UNTER BERÜCKSICHTIGUNG FOLGENDER ASPEKTE:

4. Der Videospielsektor ist integraler Bestandteil des Ökosystems der Kultur- und Kreativbranche. Er weist Verknüpfungen zu anderen Sektoren auf und verfügt über ein großes Potenzial, kulturelle Inhalte und Werte zu erstellen und zu verbreiten sowie den Reichtum und die Vielfalt des europäischen Schaffens, Erbes und der europäischen Geschichte hervorzuheben; gleichzeitig wirkt er sich stark auf die Schaffung von Arbeitsplätzen aus und leistet zusätzlich einen wesentlichen Beitrag zum BIP.
5. Obwohl sich Europa mit einem geschätzten Wert von 23,48 Mrd. EUR im Jahr 2022 als einer der weltweit führenden Märkte für Videospiele etabliert hat und eine Schlüsselrolle in allen Phasen der Videospielentwicklung (von der Konzeption bis zum Vertrieb) einnimmt, mangelt es an detaillierten, standardisierten und sektorspezifischen Daten.
6. Die Unabhängigkeit und Nachhaltigkeit der europäischen Videospielbranche, die hauptsächlich aus Klein- und Kleinstunternehmen² besteht, einem starken internationalen Wettbewerb ausgesetzt ist und überdies mit der Herausforderung der Bindung von Talenten konfrontiert ist, ist auf die Fähigkeit der europäischen Unternehmen angewiesen, ihre künstlerische Freiheit zu wahren und ihre eigenen strategischen Entscheidungen zu treffen.

² 80 % der 4 600 bestehenden Unternehmen beschäftigen weniger als zehn Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen).

7. Nutzerinnen und Nutzer von Videospielen finden sich in der Europäischen Union in allen Altersgruppen, insbesondere aber in der jüngsten³⁴⁵. Politische Maßnahmen für den Videospielektor sollten dem Wohlergehen von Kindern und jungen Menschen daher umfassend Rechnung tragen.
8. Angesichts des großen Potenzials von Videospielen für die Förderung positiver kultureller und sozialer Veränderungen, ihres starken Potenzials bei der Bekämpfung von Diskriminierung und Hass jeder Art und ihres tiefgreifenden Potenzials, die Vielfalt und Pluralität unserer Gesellschaften, von Frauen und von anderen unterrepräsentierten Gruppen im Videospielektor zu repräsentieren, sollten Fortschritte und Bemühungen in diesen Bereichen fortgesetzt und gefördert werden.
9. Videospiele haben als komplexe kreative Werke mit einzigartigem und kreativem Wert⁶ eine breit gefächerte Wertschöpfungskette, in der Rechte und Vermögenswerte des geistigen Eigentums eine entscheidende Rolle für gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit und Innovation spielen und die geschützt werden sollte, um sicher zu stellen, dass Talent, Kreativität, Innovation und technologische Entwicklung florieren.

³ Der Weltmarkt erreichte 2022 Einnahmen in Höhe von 179 Mrd. EUR, was einem jährlichen Wachstum von 5,4 % entspricht (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen).

⁴ Im Jahr 2025 dürfte der europäische Anteil bei 7,3 % – im Vergleich zu 8,7 % im Jahr 2017 – liegen (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen).

⁵ Obwohl das Durchschnittsalter von Videospieldesignerinnen und Videospielern bei 31 Jahren liegt, nutzen mehr als 70 % der jungen Europäerinnen und Europäer im Alter zwischen 6 und 24 Jahren Videospiele (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen).

⁶ Für die Zwecke dieser Schlussfolgerungen des Rates wird die vom Gerichtshof der Europäischen Union anerkannte Definition von Videospielen verwendet (Rechtssache C-355/12).

10. Die Entwicklung von Videospielen beinhaltet den Einsatz fortschrittlicher Technologien, die zur Entwicklung neuer Geschäftsmodelle beitragen können, z. B. durch virtuelle Welten. Dies kann ein zusätzliches Mittel zur Förderung des kulturellen und kreativen Wachstums sowie der Entwicklung anderer Politikbereiche sein, einschließlich der allgemeinen und beruflichen Bildung, insbesondere im Zusammenhang mit der Entwicklung von Medienkompetenz und MINKT⁷-Kompetenzen.
11. Der Arbeitsplan für Kultur der Europäischen Union für den Zeitraum 2023–2026 umfasst die „Stärkung der kulturellen und kreativen Dimension im europäischen Videospielektor“ als eine der wichtigsten Maßnahmen im Rahmen des Schwerpunktbereichs „Künstlerinnen und Künstler und Kulturschaffende: Stärkung der Kultur- und Kreativbranche“;

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN,

12. alle relevanten Optionen für die Umsetzung eines Unterstützungsrahmens zur Förderung der kreativen und kulturellen Dimension von Videospielen zu sondieren und die Möglichkeit unterschiedlicher Finanzierungsmechanismen zu prüfen, sofern relevant auch ausgehend von jenen, die bereits für andere Kultur- und Kreativsektoren wie die audiovisuelle Industrie bestehen, um die Bedingungen für den Erhalt und die Nutzung der Rechte des geistigen Eigentums durch die Urheber und Unternehmen, die an ihrer Schaffung und Entwicklung beteiligt waren, zu fördern und sie als Teil des europäischen Kreativsektors und des kulturellen Erbes Europas zu erhalten;
13. in Erwägung zu ziehen, in Zusammenarbeit mit dem Videospielektor Initiativen zu unterstützen, die auf die Erhaltung von europäischen Videospielen als Kulturgut und von Synergien innerhalb der Kultur- und Kreativbranchen abzielen, um die europäische kulturelle Dimension von Videospielen zu stärken, d. h. Daten des Kulturerbes während des kreativen Prozesses weiterzuverwenden und bestehende Projekte und Kooperationen mit anderen kulturellen Einrichtungen zu berücksichtigen;

⁷

Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Künste und Technik.

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN UND DIE KOMMISSION, IM RAHMEN IHRER
JEWEILIGEN ZUSTÄNDIGKEITSBEREICHE

14. die Informationen über die Videospielbranche durch Bemühungen um Standardisierung und Verbesserung von Daten und Statistiken in Zusammenarbeit mit der Videospielbranche zu verbessern und die Überarbeitung der statistischen Systematik der Wirtschaftszweige in der Europäischen Union (NACE⁸) als eine Möglichkeit zur Verbesserung des Zugangs zu sektorspezifischen Daten zu erwägen;
15. Informationen und bewährte Verfahren auszutauschen und zu verbreiten, insbesondere in Bezug auf öffentliche Beihilfen zur Unterstützung von Videospielen, wirksame Maßnahmen, die zur kulturellen und sprachlichen Vielfalt und Gleichstellung beitragen, Zugang zu Finanzmitteln und Unterstützung für Forschung, Entwicklung und Innovation und für Start-ups sowie die nachhaltige Entwicklung des Videospielsektors;
16. bewährte Verfahren auszutauschen und Maßnahmen zur Förderung besserer Wachstumsbedingungen für europäische Videospiel-Unternehmen, insbesondere Start-ups, zu erwägen, sodass Innovationen und ihre Integration und ein reibungsloser Marktzutritt sowie der Zugang zu Finanzmitteln und privaten Finanzmitteln erleichtert werden, um auf diese Weise dazu beizutragen, den Druck auf die öffentliche Finanzierung zu verringern und neue Quellen zu erschließen;
17. Talente und Initiativen anzuziehen und zu fördern, die darauf abzielen, spezialisierte Aus- und Weiterbildung in Berufen anzubieten, die für die Videospielindustrie relevant sind, unterstützt durch einen strategischen Dialog mit der Branche, um dem Bedarf Rechnung zu tragen – wobei die kulturellen, kreativen, technischen, rechtlichen und wirtschaftlichen Seiten der betreffenden Berufe sowie der geltende Rechtsrahmen für geistiges Eigentum im Mittelpunkt stehen sollten –, und ihre nachhaltige Integration in den europäischen Arbeitsmarkt sowie die Bindung daran zu verbessern und dabei auch Herausforderungen im Zusammenhang mit der Mobilität von Talenten anzugehen;
18. sprachliche Vielfalt, den Zugang und die Reichweite neuer Akteure auch mittels einer Lokalisierung von Videospielen durch die Industrie zu fördern;

⁸ Nomenklatur der Wirtschaftstätigkeiten in der Europäischen Union.

19. in kontinuierlichem Dialog mit den Interessenträgern Initiativen zu fördern, die darauf abzielen, Nutzerinnen und Nutzer zu schützen und ein sicheres Online-Umfeld für Videospiele zu gewährleisten, insbesondere im Hinblick auf mehr Medienkompetenz, um auf diese Weise ein umfassendes Bewusstsein für verantwortungsvolles Spielen zu schaffen und schädlichem Verhalten vorzubeugen;
20. durch öffentlich-private Partnerschaften die Zugänglichkeit, die Verbesserung von Kompetenzen durch Videospiele, den Schutz und das Wohlergehen schutzbedürftiger Gruppen – speziell junger Menschen und Kinder – bei der Nutzung von Videospiele zu unterstützen, insbesondere indem die Entwicklung von Informationskampagnen und Instrumenten zum Schutz von Minderjährigen, etwa Instrumenten zur elterlichen Kontrolle und Alterseinstufungssystemen, gefördert werden;

ERSUCHT DIE KOMMISSION, IM RAHMEN IHRER ZUSTÄNDIGKEITSBEREICHE

21. die Möglichkeit zu prüfen, eine europäische Videospielstrategie vorzuschlagen, bei der die Herausforderungen für die Industrie und die Verbraucherschaft, insbesondere schutzbedürftige Gruppen wie Kinder und Jugendliche, berücksichtigt werden, mit der die europäischen Werte und – unter Wahrung der künstlerischen Freiheit – die kulturelle und sprachliche Vielfalt gefördert werden, und die zur Entwicklung des wirtschaftlichen, sozialen, Bildungs-, Kultur- und Innovationspotenzials des Videospielektors beiträgt, während eine Führungsrolle auf dem globalen Videospielmarkt erreicht wird;
22. gegebenenfalls unter Berücksichtigung der Strategie der Europäischen Kommission für die Gleichstellung der Geschlechter 2020–2025 die Gleichstellung in der Videospielbranche zu fördern, um ein ausgewogenes Verhältnis von Frauen und Männern zu gewährleisten und Lohngleichheit, inklusive Arbeitsumgebungen und eine vielfältige Vertretung in allen Entwicklungsphasen der Videospielindustrie zu fördern, konkret durch mehr Einstiegs- und Aufstiegschancen und Pläne gegen geschlechtsspezifische Gewalt sowie dadurch, dass die Entstehung, Zementierung oder Verschärfung von Stereotypen vermieden wird;

23. die grenzüberschreitende Zusammenarbeit im Videospielsektor sowie die Zusammenarbeit mit anderen Kultur- und Kreativindustrien sowie weiteren Sektoren der europäischen Wirtschaft zu fördern, um Chancen und Synergien zu nutzen, die sich dabei mit Blick auf die Finanzierung, Ressourcen, Sichtbarkeit und Expertise bieten, die Wettbewerbsfähigkeit zu steigern und dem Sektor international mehr Geltung zu verschaffen;
24. Wettbewerbsfähigkeit und Unabhängigkeit europäischer Videospiel-Unternehmen, insbesondere KMU, zu fördern und anzuregen, indem die Anwendung der Vorschriften über staatliche Beihilfen überprüft wird – gegebenenfalls im Rahmen einer Überarbeitung der allgemeinen Gruppenfreistellungsverordnung – sowie durch geeignete europäische Programme und Fonds.

ANHANG DER ANLAGE

Quellen

- Mitteilung der Kommission „EU-Initiative für das Web 4.0 und virtuelle Welten: mit Vorsprung in den nächsten technologischen Wandel“ – SWD(2023) 250 final, 11. Juli 2023
- Bericht über die Perspektiven in der europäischen Medienbranche – SWD (2023) 150 final (Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen), 22. Mai 2023
- Entschließung des Europäischen Parlaments vom 18. Januar 2023 zum Binnenmarktkonzept für den Verbraucherschutz in Online-Videospielen (2022/2014(INI))
- Entschließung des Europäischen Parlaments vom 14. Dezember 2022 zur Umsetzung der neuen europäischen Agenda für Kultur und der Strategie der EU für internationale Kulturbeziehungen (2022/2047(INI))
- Entschließung des Rates zum Arbeitsplan für Kultur 2023-2026 (ABl. C 466 vom 7.12.2022)
- Entschließung des Europäischen Parlaments vom 10. November 2022 zu E-Sport und Videospielen (2022/2027(INI))
- Mitteilung der Kommission „Eine digitale Dekade für Kinder und Jugendliche: die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder“ vom 11. Mai 2022 – COM(2022) 212 final
- Schlussfolgerungen des Rates vom 13. April 2022 zum Aufbau einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft (2022/C 160/06)
- Arbeitsunterlage der Kommissionsdienststellen, jährlicher Binnenmarktbericht 2021, (SWD/2021/351 final)

- Aufbau- und Resilienzscoreboard – Thematische Analyse zur Kultur- und Kreativwirtschaft (April 2022)
 - Schlussfolgerungen des Rates vom 13. Dezember 2021 zur Erhöhung der Verfügbarkeit und Wettbewerbsfähigkeit von europäischen audiovisuellen Inhalten und Medieninhalten (2021/C 501 I/02)
 - Schlussfolgerungen des Rates vom 3. Juni 2021 zum Thema „Europas Medien in der digitalen Dekade: Ein Aktionsplan zur Unterstützung der Erholung und des Wandels (2021/C 210/01)
 - Schlussfolgerungen des Rates vom 2. Juni 2021 zur Erholung, Resilienz und Nachhaltigkeit der Kultur- und Kreativbranche (2021/C 209/03)
 - Verordnung (EU) 2021/818 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Mai 2021 zur Einrichtung des Programms Kreatives Europa (2021 bis 2027) und zur Aufhebung der Verordnung (EU) Nr. 1295/2013
 - Schlussfolgerungen des Europäischen Rates vom 21. Juli 2020 zum Aufbauplan und zum Mehrjährigen Finanzrahmen 2021-2027
 - Mitteilung der Kommission „Eine Union der Gleichheit: Strategie für die Gleichstellung der Geschlechter 2020-2025“ vom 5. März 2020 – COM(2020) 152 final
 - Schlussfolgerungen des Rates zu kulturellen und kreativen Crossover-Effekten zur Förderung von Innovation, wirtschaftlicher Nachhaltigkeit und sozialer Inklusion (2015/C 172/04)
 - Verordnung (EU) Nr. 651/2014 der Kommission vom 17. Juni 2014 zur Feststellung der Vereinbarkeit bestimmter Gruppen von Beihilfen mit dem Binnenmarkt in Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union (ABl. L 187 vom 26.6.2014, S. 1-78) und nachfolgende Änderungen („allgemeine Gruppenfreistellungsverordnung“, AGVO)
-