

Czwartek, 10 listopada 2022 r.

I

(Rezolucje, zalecenia i opinie)

REZOLUCJE

PARLAMENT EUROPEJSKI

P9\_TA(2022)0388

**E-sport i gry wideo**

**Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 10 listopada 2022 r. w sprawie e-sportów i gier wideo (2022/2027(INI))**

(2023/C 161/01)

*Parlament Europejski,*

- uwzględniając art. 6 i 165 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, które określają kompetencje i działania Unii w dziedzinie sportu,
- uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/818 z dnia 20 maja 2021 r. ustanawiające program „Kreatywna Europa” (2021–2027) i uchylające rozporządzenie (UE) nr 1295/2013 <sup>(1)</sup>, a w szczególności jego komponent dotyczący mediów,
- uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/817 z dnia 20 maja 2021 r. ustanawiające „Erasmus+”: unijny program na rzecz kształcenia i szkolenia, młodzieży i sportu oraz uchylające rozporządzenie (UE) nr 1288/2013 <sup>(2)</sup>, a w szczególności jego rozdział dotyczący sportu,
- uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1808 z dnia 14 listopada 2018 r. zmieniającą dyrektywę 2010/13/UE w sprawie koordynacji niektórych przepisów ustawowych, wykonawczych i administracyjnych państw członkowskich dotyczących świadczenia audiowizualnych usług medialnych (dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych) ze względu na zmianę sytuacji na rynku <sup>(3)</sup>,
- uwzględniając wniosek Komisji z 15 grudnia 2020 r. dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych (akt o usługach cyfrowych) i zmieniającego dyrektywę 2000/31/WE (COM(2020)0825),
- uwzględniając wniosek Komisji z 15 grudnia 2020 r. dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie kontestowalnych i uczciwych rynków w sektorze cyfrowym (akt o rynkach cyfrowych) (COM(2020)0842),
- uwzględniając komunikat Komisji z 3 grudnia 2020 r. pt. „Europejskie media w cyfrowej dekadzie – plan działania na rzecz wsparcia odbudowy i transformacji” (COM(2020)0784),
- uwzględniając swoją rezolucję z 17 września 2020 r. w sprawie odbudowy życia kulturalnego w Europie <sup>(4)</sup>,
- uwzględniając swoją rezolucję z 25 marca 2021 r. w sprawie kształtowania polityki edukacji cyfrowej <sup>(5)</sup>,

<sup>(1)</sup> Dz.U. L 189 z 28.5.2021, s. 34.

<sup>(2)</sup> Dz.U. L 189 z 28.5.2021, s. 1.

<sup>(3)</sup> Dz.U. L 303 z 28.11.2018, s. 69.

<sup>(4)</sup> Dz.U. C 385 z 22.9.2021, s. 152.

<sup>(5)</sup> Dz.U. C 494 z 8.12.2021, s. 2.

Czwartek, 10 listopada 2022 r.

- uwzględniając swoją rezolucję z 20 października 2021 r. w sprawie europejskich mediów w dekadzie cyfrowej – plan działania na rzecz wsparcia odbudowy i transformacji <sup>(6)</sup>,
- uwzględniając swoją rezolucję z 23 listopada 2021 r. w sprawie polityki UE w dziedzinie sportu: ocena i możliwe kierunki dalszych działań <sup>(7)</sup>, a w szczególności apel do instytucji UE o rozpoczęcie debaty na temat przyszłości e-sportu i możliwości, jakie oferuje, oraz o zebranie danych w celu oceny tego sektora i przedstawienia badania na temat jego wpływu na społeczeństwo i gospodarkę,
- uwzględniając rezolucję Rady z 1 marca 2002 r. w sprawie ochrony konsumentów, zwłaszcza młodzieży, poprzez oznaczanie niektórych gier wideo i gier komputerowych z podziałem na grupy wiekowe <sup>(8)</sup>,
- uwzględniając konkluzje Rady z 4 kwietnia 2022 r. w sprawie budowania europejskiej strategii dla ekosystemu sektora kultury i sektora kreatywnego <sup>(9)</sup>,
- uwzględniając zalecenie Komisji z 27 października 2011 r. w sprawie digitalizacji i udostępnienia w internecie dorobku kulturowego oraz w sprawie ochrony zasobów cyfrowych <sup>(10)</sup>,
- uwzględniając komunikat Komisji z 11 maja 2022 r. pt. „Cyfrowa dekada dla dzieci i młodzieży: nowa europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci (BIK+)” (COM(2022)0212),
- uwzględniając swoją rezolucję z 20 października 2021 r. sprawie sytuacji artystów i odbudowy życia kulturalnego w UE <sup>(11)</sup>,
- uwzględniając decyzję Światowej Organizacji Zdrowia o włączeniu zaburzeń związanych z grami do 11. przeglądu Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób (ICD-11),
- uwzględniając decyzję Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego o zapoczątkowaniu Olympic Virtual Series (OVS),
- uwzględniając konkluzje Rady z 21 maja 2014 r. w sprawie dziedzictwa kulturowego jako strategicznego zasobu zrównoważonej Europy <sup>(12)</sup>,
- uwzględniając swoje badanie pt. „E-sporty” <sup>(13)</sup>,
- uwzględniając art. 54 Regulaminu,
- uwzględniając sprawozdanie Komisji Kultury i Edukacji (A9-0244/2022),

A. mając na uwadze, że ekosystem gier wideo, którego wartość na rynku europejskim w 2021 r. oszacowano na 23,3 mld EUR <sup>(14)</sup> i który tworzy ponad 4 900 studiów i 200 wydawców <sup>(15)</sup>, stał się czołowym sektorem kultury i sektorem kreatywnym na całym świecie, oraz że ma ogromny potencjał wzrostu, innowacji, kreatywności i wywołania pozytywnych zmian w całym sektorze; mając na uwadze, że branża ta jest jedynym z niewielu sektorów kultury i sektorów kreatywnych, który odnotował wzrost obrotów w czasie kryzysu związanego z COVID-19 <sup>(16)</sup>;

<sup>(6)</sup> Dz.U. C 184 z 5.5.2022, s. 71.

<sup>(7)</sup> Dz.U. C 224 z 8.6.2022, s. 2.

<sup>(8)</sup> Dz.U. C 65 z 14.3.2002, s. 2.

<sup>(9)</sup> Dz.U. C 160 z 13.4.2022, s. 13.

<sup>(10)</sup> Dz.U. L 283 z 29.10.2011, s. 39.

<sup>(11)</sup> Dz.U. C 184 z 5.5.2022, s. 88.

<sup>(12)</sup> Dz.U. C 183 z 14.6.2014, s. 36.

<sup>(13)</sup> Scholz, T. M. i Nothelfer, N. (2022), Badanie dla komisji CULT pt. „E-sporty”, Parlament Europejski, Departament Tematyczny ds. Polityki Strukturalnej i Polityki Spójności, Bruksela.

<sup>(14)</sup> ISFE, *Europe's Video Games Industry* [Branża gier wideo w Europie], ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

<sup>(15)</sup> EY, *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis* [Odbudowa Europy – gospodarka kulturalna i kreatywna przed kryzysem związanym z COVID-19 i po tym kryzysie], styczeń 2021 r.

<sup>(16)</sup> EY, *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis* [Odbudowa Europy – gospodarka kulturalna i kreatywna przed kryzysem związanym z COVID-19 i po tym kryzysie], styczeń 2021 r.

**Czwartek, 10 listopada 2022 r.**

- B. mając na uwadze, że ekosystem gier wideo jest integralną częścią sektora kultury i sektora kreatywnego, która pomyślnie inspiruje wiele innych gałęzi sektora kultury i sektora kreatywnego, takich jak filmy i książki, oraz z nich czerpie;
- C. mając na uwadze, że gry wideo okazały się potężnym, międzysektorowym medium, które wykorzystuje doświadczenia różnych technik artystycznych, a jednocześnie łączy je z innowacyjnymi technologiami;
- D. mając na uwadze, że Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej uznał gry wideo za złożone utwory o unikalnej i twórczej wartości, chronione zarówno dyrektywą 2009/24/WE<sup>(17)</sup> w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych, jak i dyrektywą 2001/29/WE<sup>(18)</sup> w sprawie prawa autorskiego;
- E. mając na uwadze, że sukces europejskich streamerów gier wideo oraz klubów i turniejów e-sportowych pokazuje, że młodsze pokolenia obywateli Unii aktywnie poszukują możliwości uczestniczenia w nowej gospodarce opartej na tworzeniu, której siłą napędową są gry wideo; mając na uwadze, że krajowe, regionalne i międzynarodowe turnieje e-sportowe mogą być postrzegane jako wydarzenia sprzyjające wymianie kulturowej oraz propagujące europejską kulturę i europejskie wartości;
- F. mając na uwadze, że w 2020 r. w branży gier wideo w Europie zatrudnionych było około 98 tys. osób<sup>(19)</sup>, z których jedynie 20 % stanowiły kobiety<sup>(20)</sup>; mając na uwadze, że w sektorze e-sportu występuje silna nierównowaga płci; mając na uwadze, że kwestię zwiększenia liczby kobiet w sektorach gier wideo i e-sportu należy traktować jako priorytet strategiczny;
- G. mając na uwadze, że połowa Europejczyków uważa się za osoby grające w gry wideo – z czego prawie połowa to kobiety – a średni wiek tych graczy w Europie wynosi 31,3 lat; mając na uwadze, że ponad 70 % młodych ludzi w wieku od 6 do 24 lat w UE gra w gry wideo, chociaż większość graczy ma ponad 18 lat<sup>(21)</sup>;
- H. mając na uwadze, że sektor gier wideo łączy szerokie spektrum umiejętności i know-how w dziedzinie pisania, projektowania, twórczości artystycznej, opracowania cyfrowego, publikowania, dystrybucji i lokalizacji; mając na uwadze, że gra wideo jest przede wszystkim dziełem własności intelektualnej, na czym opiera się też łańcuch wartości; mając na uwadze, że kwestia posiadania i kontroli praw własności intelektualnej ma wpływ na złożoność struktury prawnej tego ekosystemu i stwarza nowe wyzwania prawne dla streamerów, twórców, wydawców i właścicieli treści będących osobami trzecimi;
- I. mając na uwadze, że europejski sektor gier wideo składa się głównie z małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP), które mają istotne znaczenie dla gospodarki europejskiej, a w szczególności dla sektora kultury i sektora kreatywnego;
- J. mając na uwadze, że na ekosystemy gier wideo i e-sportów silnie wpływają badania, innowacje techniczne i twórcze oraz że ekosystemy te trzeba stale przekształcać; mając na uwadze, że innowacyjną wartość tej branży należy uznać w takim samym stopniu jak jej kulturową wartość dodaną;
- K. mając na uwadze, że ekosystemom tym nadal brakuje harmonizacji danych, definicji i ram prawnych niezbędnych do wykorzystania ich pełnego potencjału;
- L. mając na uwadze, że ekosystem gier wideo znajduje się w większości w rękach prywatnych, ale korzysta ze środków i zachęt na szczeblu krajowym i unijnym; mając na uwadze, że wsparcie to jest czasami bezpośrednio ukierunkowane, jak w przypadku programu „Kreatywna Europa”, lub stanowi część szerszego wsparcia dla badań naukowych i innowacji za pośrednictwem programu „Horyzont Europa”; mając na uwadze, że polityka publiczna na rzecz gier wideo jest często włączana do dziedziny polityki audiowizualnej;
- M. mając na uwadze, że gry wideo i e-sporty opierają się przede wszystkim na wysoce umiędzynarodowionym rynku, na którym istnieją niewielkie bariery w przepływie towarów i usług; mając na uwadze, że dostęp do najnowszego sprzętu i oprogramowania ma kluczowe znaczenie dla dynamicznej natury i konkurencyjności europejskich ekosystemów gier wideo i e-sportu;

<sup>(17)</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (Dz.U. L 111 z 5.5.2009, s. 16).

<sup>(18)</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2001/29/WE z dnia 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym (Dz.U. L 167 z 22.6.2001, s. 10).

<sup>(19)</sup> ISFE, *Europe's Video Games Industry* [Branża gier wideo w Europie], ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

<sup>(20)</sup> Tamże.

<sup>(21)</sup> Tamże.

Czwartek, 10 listopada 2022 r.

- N. mając na uwadze, że choć UE odgrywa ważną rolę w ekosystemie gier wideo, branża ta jest w dużej mierze zdominowana przez podmioty spoza UE; mając na uwadze, że rynek tworzy wiele różnych podmiotów w całym łańcuchu wartości, które są obsługiwane głównie przez platformy spoza UE, pełniące również rolę pośredników w dystrybucji europejskich gier na całym świecie;
- O. mając na uwadze, że gry wideo i e-sporty wykorzystują zaawansowane technologie, takie jak sztuczna inteligencja i rzeczywistość wirtualna, oraz że zapoczątkowały tworzenie alternatywnych przestrzeni wirtualnych, takich jak metawersa;
- P. mając na uwadze, że e-sporty to zawody, w których osoby lub zespoły grają w gry wideo na żywo lub online – zazwyczaj na oczach widzów – dla rozrywki, nagród lub pieniędzy; mając na uwadze, że definicja ta obejmuje element ludzki (gracz), element cyfrowy (gry wideo), oraz element rywalizacji; mając na uwadze, że e-sporty można uznać nie tylko za element sektora gier wideo, ale również za element sektorów kultury i mediów;
- Q. mając na uwadze, że e-sport jest wciąż nowym zjawiskiem o znacznym potencjale rozwoju i przekształcania innych form audiowizualnych zarówno na szczeblu unijnym, jak i krajowym, oraz że w poszczególnych państwach członkowskich rozwija się on na różne sposoby;
- R. mając na uwadze, że e-sporty różnią się od sportu tym, że są z definicji cyfrowe; mając na uwadze, że e-sporty są zjawiskiem napędzanym głównie przez podmioty prywatne, przy czym prawa własności intelektualnej należą do wydawców gier, a prawa dotyczące zawodów albo należą do wydawców gier, albo są przekazywane na podstawie umowy;
- S. mając na uwadze, że e-sport to coraz bardziej popularna działalność rozrywkowa, charakteryzująca się z jednej strony dużą bazą graczy grających w gry wideo, a z drugiej – niewielką liczbą graczy i zespołów zawodowych; mając na uwadze, że e-sporty uprawia się najpierw na poziomie amatorskim, lecz drużyny i gracze mogą je też uprawiać na poziomie półprofesjonalnym lub profesjonalnym;
- T. mając na uwadze, że gry wideo i e-sporty mają ogromny potencjał, który można wykorzystać w polityce edukacyjnej UE i w procesie uczenia się przez całe życie; mając na uwadze, że wykorzystywanie gier wideo w nauce szkolnej często zachęca uczniów do kariery w naukach przyrodniczych, technologii, inżynierii, sztuce i matematyce (STEAM), a e-sporty mogą pomagać w rozwoju wielu umiejętności niezbędnych w społeczeństwie cyfrowym; mając na uwadze, że gry wideo i e-sporty są powszechnie dostępne i mogą być wykorzystywane do zwiększania inkluzywności i różnorodności w środowiskach edukacyjnych, takich jak klasa szkolna, a także przez całe życie;
- U. mając na uwadze, że gry wideo mogą przybliżyć środowisko szkolne do codziennego życia uczniów, w którym gry wideo często zajmują ważne miejsce; mając na uwadze, że istnieją przesłanki wskazujące na to, że nauczyciele w szkołach podstawowych, którzy wykorzystywali gry wideo na lekcjach, zaobserwowali w niektórych przypadkach znaczną poprawę kilku kluczowych umiejętności, takich jak rozwiązywanie problemów oraz umiejętności analityczne, społeczne i intelektualne, orientacja przestrzenna, praca zespołowa, a także lepsze poziomy koncentracji; mając na uwadze, że e-sport można również wykorzystywać w edukacji i że może on pomagać w nabywaniu kompetencji i umiejętności cyfrowych;
- V. mając na uwadze, że wiele osób grających w gry wideo to młodzi ludzie, którzy są w trakcie rozwoju intelektualnego, psychicznego, społecznego i fizycznego; mając na uwadze, że ci młodzi ludzie muszą stawiać czoła wyzwaniom związanym z pandemią COVID-19, takim jak pogorszenie poziomu aktywności fizycznej, wzrost lęku i innego rodzaju problemów ze zdrowiem psychicznym; mając jednak na uwadze, że gry wideo i e-sport mogą przynosić znaczne korzyści w zakresie zdrowia psychicznego wielu graczom i rozpowszechniać pozytywne wartości, do czego należy dążyć szczególnie w przypadku młodszej publiczności;
- W. mając na uwadze, że sektor gier wideo oferuje coraz więcej możliwości zatrudnienia dla wielu twórców kultury; mając na uwadze, że podobnie jak w wielu innych sektorach kreatywnych, pracownicy sektora gier wideo pracują szczególnie intensywnie w okresie poprzedzającym premierę gry, tzw. crunchu, w tym w godzinach nadliczbowych, za które często nie dostają wynagrodzenia; mając na uwadze, że takie warunki mogą być szkodliwe dla pracowników;
- X. mając na uwadze, że e-sport i gry wideo również stanowią wyzwanie dla społeczeństwa europejskiego w środowisku cyfrowym; mając na uwadze, że niektóre z tych wyzwań obejmują oszukiwanie, negatywny wpływ na zrównoważenie środowiskowe, usługi online, które można wykorzystywać do stosowania przemocy lub nękania w internecie, zwłaszcza wobec kobiet, oraz dezinformację;

Czwartek, 10 listopada 2022 r.

Y. mając na uwadze, że w niektórych grach wideo powszechnie stosuje się monetyzację poprzez mikrotransakcje, w walutach gier i poprzez tzw. skrzynki z łupami zawierające losowe przedmioty; mając na uwadze, że skrzynki z łupami można również kupować za prawdziwe pieniądze; mając na uwadze, że agresywnie projektowane gry mogą potencjalnie mieć szkodliwe konsekwencje finansowe dla graczy, zwłaszcza małoletnich lub osób znajdujących się w najtrudniejszej sytuacji, ze względu na niepożądane lub niekontrolowane wydatki; mając na uwadze, że w niektórych przypadkach skrzynki z łupami można uznać za mechanizm „pay-to-win”; mając na uwadze, że potrzebne jest jednolite podejście UE, aby zapewnić solidną ochronę konsumentów;

### **Gry wideo i e-sporty: wyzwania, szanse i strategia europejska**

1. wzywa Komisję i Radę do uznania wartości ekosystemu gier wideo jako istotnego sektora kultury i sektora kreatywnego o dużym potencjale dalszego wzrostu oraz innowacji; wzywa do opracowania spójnej, długoterminowej europejskiej strategii w zakresie gier wideo, która powinna przynieść korzyści wszystkim zaangażowanym podmiotom w sposób odpowiedni i sprawiedliwy; należy w niej uwzględnić e-sporty i obecną zależność od importu, a także oprzeć ją na istniejących strategiach krajowych, aby wspierać unijne podmioty i przedsiębiorstwa typu start-up w tych sektorach;

2. podkreśla, że podczas opracowywania nowej strategii w zakresie gier wideo Komisja powinna opierać się na celach określonych w swoim komunikacie dotyczącym cyfrowego kompasu na 2030 r., aby zwiększyć dostęp do talentów i finansowania, rozwiązać problem niedoboru umiejętności cyfrowych oraz zapewnić niezawodną infrastrukturę i łączność, a także zagwarantować zaangażowanie w ten proces odpowiednich zainteresowanych stron; zwraca uwagę, że w strategii należy uwzględnić przyszłe wyzwania i szybkie zmiany w tym sektorze;

3. uważa, że aby stworzyć prawdziwie zintegrowany europejski sektor gier wideo, konieczne będzie zwiększenie liczby produkcji i koprodukcji europejskich podmiotów; z zadowoleniem przyjmuje fakt, że z programu „Kreatywna Europa” i programu „Horyzont Europa” finansuje się europejski sektor gier wideo, łącznie z badaniami naukowymi i innowacjami, dzięki konkretnym przetargom z europejską wartością dodaną; ubolewa jednak, że dotychczas na ten cel przeznaczono niewielkie kwoty oraz że kryteria kwalifikowalności nie są dostosowane do potrzeb sektora, zwłaszcza MŚP; wzywa w związku z tym do zwiększenia wsparcia i inwestycji w badania i rozwój oraz szkolenia, aby zmaksymalizować możliwości tworzenia gier we wszystkich państwach członkowskich oraz wspierać rozwój europejskich talentów i zatrzymywać je w UE; wzywa Komisję do wspierania inicjatyw publicznych i prywatnych, które będą przyczyniać się do rozwoju bardziej konkurencyjnego europejskiego rynku gier wideo;

4. podkreśla, że należy wspierać i ułatwiać wprowadzanie krajowych zachęt i środków wsparcia dla lokalnych przedsiębiorstw tworzących gry wideo, w tym MŚP, za pomocą unijnych zasad dotyczących pomocy państwa, takich jak ogólne rozporządzenie w sprawie wyłączeń grupowych;

5. podkreśla znaczenie propagowania i wspierania międzynarodowej sprzedaży i marketingu gier wideo stworzonych w Europie; w tym kontekście wzywa Komisję, aby sporządziła mapę europejskiego sektora gier wideo oraz rozważyła utworzenie oznakowania „Europejska gra wideo”, a także wspieranie innych inicjatyw na szczeblu krajowym i europejskim, które mają ułatwić wyszukiwanie gier wideo stworzonych w Europie oraz zwiększać ich rozpowszechnianie i rozpoznawalność, w tym na całym świecie;

6. podkreśla znaczenie lokalizacji dla udanego funkcjonowania gry na wielojęzycznym rynku, takim jak Unia Europejska, oraz dla propagowania różnorodności językowej; uważa, że Unia Europejska powinna udzielić zdecydowanego wsparcia w tej kwestii;

7. podkreśla, że zharmonizowane i wiarygodne dane branżowe dotyczące europejskich sektorów gier wideo i e-sportów mają zasadnicze znaczenie, jeśli chodzi o dostarczanie opartych na dowodach ocen i zaleceń, w tym dotyczących różnorodności i włączenia społecznego; wzywa Komisję, aby w celu rozwoju sektora utworzyła Europejskie Obserwatorium Gier Wideo, które wspierałoby decydentów i zainteresowane strony oraz udostępniałoby im zharmonizowane dane, oceny i konkretne zalecenia; uważa, że Europejskie Obserwatorium Gier Wideo można by wykorzystywać również jako sieć wiedzy, która wspierałaby dialog na rzecz ściślejszej integracji sektora;

8. zwraca się do Komisji, by zaproponowała przegląd odpowiednich kodów w statystycznej klasyfikacji działalności gospodarczej we Wspólnocie Europejskiej (NACE), tak aby twórcy i wydawcy gier wideo oraz branża e-sportu podlegali przeglądowi, doprecyzowaniom i usprawnieniom; a tym samym by Komisja odpowiedziała na wyzwania, przed którymi stoi ten sektor, oraz by skorygowała klasyfikację statystyczną, która obecnie jest nieadekwatna;



Czwartek, 10 listopada 2022 r.

9. podkreśla, że własność intelektualna ma zasadnicze znaczenie dla gier wideo i stanowi kluczowy czynnik inwestycji i wzrostu; podkreśla, że należy opracować europejską strategię na rzecz własności intelektualnej w grach wideo, w ramach której będą tworzone zarówno nowe prawa własności intelektualnej, jak i wykorzystywane oryginalne prawa własności intelektualnej, a także propagować istniejące europejskie dzieła i własność intelektualną; podkreśla, że prawa własności intelektualnej twórców gier i artystów muszą być odpowiednio egzekwowane w wymiarze transgranicznym, oraz że należy zapewnić im godziwe wynagrodzenia;

10. z zadowoleniem przyjmuje stanowisko Rady w sprawie europejskiej strategii na rzecz ekosystemu sektora kultury i sektora kreatywnego, w szczególności w odniesieniu do definicji, ochrony i propagowania europejskich strategicznych dóbr kultury; deklaruje gotowość do dalszych prac w tej dziedzinie, w szczególności w odniesieniu do europejskich studiów gier wideo i katalogów gier; jest zdania, że do tego sektora należy kierować dalsze inwestycje europejskie oraz że Program InvestEU i inicjatywa Media Invest mogłyby pomóc w zaspokojeniu jego potrzeb finansowych;

11. z zadowoleniem przyjmuje zainicjowany przez Parlament Europejski projekt pilotażowy „Understanding the value of a European Video Games Society” [Zrozumienie wartości Europejskiego Stowarzyszenia Gier Wideo], którego celem jest lepsze zrozumienie wartości sektora gier wideo i jego wpływu na szereg obszarów polityki; wzywa Komisję, aby kontynuowała ten proces – wspierała interdyscyplinarne badania nad grami wideo i e-sportami, opublikowała komunikat poświęcony tej kwestii oraz, w razie potrzeby, zaproponowała odpowiednie środki, mając na uwadze konieczność ochrony młodych graczy, zwłaszcza małoletnich;

12. zauważa potrzebę, aby chronić e-sporty przed problemami związanymi z ustawianiem wyników zawodów, nielegalnymi grami hazardowymi i poprawą wydajności, w tym dopingiem; podkreśla konieczność, by zapobiegać dopingowi i ustawianiu wyników zawodów w profesjonalnych rozgrywkach oraz edukować graczy w tych kwestiach, a także dbać o uczciwy charakter zawodów;

13. wzywa Komisję do zbadania synergii między sektorem gier wideo a jej strategią innowacji, w szczególności w kontekście badań nad metawersem i mając na uwadze ochronę danych osobowych i wyzwania w zakresie cyberbezpieczeństwa, przy uwzględnieniu zjawiska e-sportów;

14. podkreśla, że ze względu na szeroki krąg odbiorców i komponent cyfrowy gry wideo i e-sporty mają znaczny społeczny i kulturowy potencjał łączenia Europejczyków w każdym wieku, każdej płci i ze wszystkich środowisk, w tym osób starszych i osób z niepełnosprawnościami; zauważa wysiłki sektora gier wideo na rzecz poprawy dostępności ich produktów zgodnie z zasadami równości i niedyskryminacji; uważa jednak, że konieczne są dalsze postępy;

15. podkreśla korzyści związane z wieloplatformowymi grami online zarówno dla wrażeń użytkowników dzięki umożliwieniu graczom prostego nawiązywania kontaktu między różnymi platformami, jak i dla projektantów gier, oraz wzywa branżę gier wideo, by, dokładając wszelkich starań, zadbała o możliwie kompleksowe wykorzystanie tej możliwości;

16. podkreśla, że gry wideo i e-sporty mają ogromny potencjał w zakresie dalszego propagowania historii Europy, jej tożsamości, dziedzictwa, wartości i różnorodności poprzez doświadczenia immersyjne; uważa, że mogą one również zwiększyć miękką siłę UE;

17. wzywa Komisję, aby podjęła inicjatywy mające na celu propagowanie europejskich gier wideo prezentujących europejskie wartości, historię i różnorodność, a także know-how tej branży, a jednocześnie edukowała ludzi i podnosiła świadomość na temat korzyści płynących z gier wideo dla rozwoju umiejętności i wiedzy ogólnej; uważa, że inicjatywy te mogłyby doprowadzić do utworzenia Europejskiej Akademii Gier Wideo;

18. podkreśla, że gry wideo są integralną częścią europejskiego dziedzictwa kulturowego, a zatem należy je chronić i propagować; sugeruje, że należy wesprzeć, we współpracy z branżą, inicjatywę utworzenia archiwum chroniącego europejskie gry wideo o największym znaczeniu kulturowym i zapewniającego możliwość ich odtwarzania w przyszłości; w tym kontekście podkreśla, że należałoby oprzeć się na już istniejących projektach, takich jak Międzynarodowy Zbiór Gier Komputerowych (ICS) i liczne muzea gier wideo w całej UE;

19. podkreśla, że gry wideo i e-sport mogą być cennym narzędziem dydaktycznym, które umożliwia uczniom aktywny udział w realizacji programu nauczania oraz rozwijanie umiejętności cyfrowych, umiejętności miękkich i myślenia twórczego; uważa, że wykorzystywanie gier wideo w szkołach powinno odbywać się równoległe z podnoszeniem świadomości nauczycieli na temat najlepszych sposobów korzystania z gier wideo w nauczaniu; podkreśla, że nauczyciele powinni być ściśle zaangażowani w podejmowanie decyzji dotyczących korzystania z gier wideo do celów edukacyjnych; podkreśla, że będzie to wymagało lepszego sprzętu i lepszej łączności w szkołach;

**Czwartek, 10 listopada 2022 r.**

20. podkreśla znaczenie uczenia się przez całe życie i zaznacza, że nauczyciele muszą być odpowiednio przeszkoleni w zakresie nauczania umiejętności informacyjno-komunikacyjnych i umiejętności dokonywania obliczeń; podkreśla, że aby z sukcesem wprowadzić gry wideo i technologie informacyjno-komunikacyjne do systemu kształcenia, niezbędne jest podnoszenie kwalifikacji nauczycieli w godzinach pracy;

21. przypomina o znaczeniu europejskich kursów szkoleniowych poświęconych zawodom związanym z grami wideo, w tym ich twórczych, technicznych, prawnych i gospodarczych aspektów; podkreśla potrzebę opracowania wiodących programów edukacyjnych w Europie, w tym dla instytucji publicznych i uniwersytetów, które zniwelują różnice między istniejącymi europejskimi programami nauczania a wiedzą i umiejętnościami wymaganymi w zawodach związanych z grami wideo, oraz prowadzenia proaktywnej polityki na rzecz równouprawnienia płci i inkluzywności w tym sektorze;

22. z zadowoleniem przyjmuje prace prowadzone przez takie organizacje jak Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier (PEGI) mające na celu informowanie graczy i rodziców o treści gier wideo oraz ochronę małoletnich przed potencjalnie nieodpowiednimi treściami; zachęca branżę, agencje ratingowe i stowarzyszenia konsumenckie do kontynuowania kampanii podnoszących świadomość na temat takich systemów; przypomina, że rodzice odgrywają kluczową rolę w zapewnianiu, że dzieci korzystają z gier wideo w bezpieczny sposób, przy czym mają do dyspozycji odpowiednie narzędzia, takie jak programy do kontroli rodzicielskiej; podkreśla ważną rolę kampanii uświadamiających, zwłaszcza tych będących owocem partnerstw publiczno-prywatnych, mających na celu edukację i informowanie rodziców i szkół, w tym o tym, jak odpowiednio korzystać z gier wideo;

23. wzywa Komisję i państwa członkowskie do uznania, że sektor gier wideo jest ważnym sektorem służącym odkrywaniu i rozwijaniu nowych talentów twórczych, a także przyczyniającym się do podnoszenia i zmiany kwalifikacji przez wszystkich twórców kultury i innych specjalistów, zwłaszcza w kontekście transformacji cyfrowej, biorąc pod uwagę, że europejski sektor gier wideo boryka się z chronicznym niedoborem talentów;

24. wzywa Komisję i państwa członkowskie do współpracy z partnerami społecznymi, aby poprawić warunki pracy wszystkich osób zaangażowanych w rozwój gier wideo i zadbać o sprawiedliwość umów i przestrzeganie krajowych i unijnych przepisów dotyczących praw pracowniczych, godziwe i równe wynagrodzenie, zdrowie fizyczne i psychiczne pracowników, a także bezpieczeństwo w miejscu pracy; ubolewa nad powtarzającymi się relacjami na temat wydłużonych godzin pracy (tzw. crunch) i niepłatnych godzin nadliczbowych oraz podkreśla, że twórcy i wydawcy gier wideo mają obowiązek, aby zapewnić swoim pracownikom zdrowe i uczciwe warunki pracy;

25. uważa, że pomimo poczynionych wysiłków na rzecz pełnej, równej i niestereotypowej reprezentacji kobiet w branży gier wideo, konieczne są dalsze postępy, które muszą iść w parze z osiągnięciem większej równości kobiet na wszystkich stanowiskach w łańcuchu wartości, a także z postęпами w walce z wykorzystywaniem seksualnym i dyskryminacją;

26. z zadowoleniem przyjmuje wytyczne Komisji dotyczące nieuczciwych praktyk handlowych stosowanych przez przedsiębiorstwa wobec konsumentów; podkreśla potrzebę większej przejrzystości w odniesieniu do skrzynek z łupami, w tym jeśli chodzi o szanse na wygraną, oraz konieczność opracowania zharmonizowanego podejścia europejskiego; podkreśla, że tam gdzie wykorzystywane są skrzynki z łupami, muszą być one w pełni zrozumiałe i przejrzyste dla graczy, w szczególności dla nieletnich i ich rodziców, aby zapobiegać ryzykownym zachowaniom; wzywa Komisję i państwa członkowskie, aby rozważyły, w stosownych przypadkach, wprowadzenie środków ustawodawczych, które rozwiązałyby problemy związane ze zjawiskiem monetyzacji gier wideo – przyjmującym takie formy jak elementy gier losowych i systemy „pay-to-win” – z uwzględnieniem wszelkich możliwych środków ochrony graczy najbardziej narażonych na agresywnie projektowane gry, takich jak małoletni;

27. podkreśla, że terminowe i pełne wdrożenie wszystkich przepisów UE dotyczących sektora kultury i sektora kreatywnego ma ogromne znaczenie;

### ***E-sporty: uczciwa rywalizacja w grach wideo na szczeblu europejskim***

28. uważa, że e-sport i sport to różne sektory, między innymi dlatego, że w gry wideo, które wykorzystuje się w rywalizacji w grach lub w e-sportach, gra się w środowisku cyfrowym i należą one do podmiotów prywatnych, które mają pełną kontrolę prawną oraz wszelkie wyłączone i nieograniczone prawa do nich; uważa jednak, że oba te sektory mogą się wzajemnie uzupełniać i uczyć od siebie, a także propagować podobne pozytywne wartości i umiejętności, takie jak zasada fair play, niedyskryminacja, praca zespołowa, przywództwo, solidarność, uczciwość, antyrasizm, włączenie społeczne i równość płci;

29. uważa, że ze względu na ponadgraniczny charakter tej dyscypliny poziom UE jest odpowiedni, aby stawić na nim czoła wyzwaniom związanym z e-sportem; zachęca do stworzenia europejskiego wykazu podmiotów zajmujących się e-sportem na szczeblu lokalnym, regionalnym i krajowym, aby umożliwić Europejczykom kontakt z pobliskimi strukturami, a także ułatwić organizację zawodów i zachęcać do amatorskiego uprawiania e-sportu; podkreśla, że stworzenie takiego wykazu mogłoby pomóc w podnoszeniu świadomości na temat e-sportów i ich propagowaniu;

Czwartek, 10 listopada 2022 r.

30. wzywa Komisję do opracowania karty propagującej wartości europejskie w zawodach e-sportowych we współpracy z wydawcami, organizacjami zrzeszającymi drużyny, klubami i organizatorami turniejów; z zadowoleniem przyjmuje w tym kontekście wykorzystanie takich narzędzi jak główne zasady branżowe dotyczące e-sportów oraz krajowe kodeksy postępowania w odniesieniu do e-sportów, aby propagować e-sport, który stanowi dobrą zabawę, jest uczciwy i daje radość graczom i organizatorom na całym świecie w otwartym i integracyjnym środowisku;
31. zwraca się do Komisji o zbadanie możliwości stworzenia spójnych i kompleksowych wytycznych dotyczących statusu zawodowych e-sportowców;
32. wzywa państwa członkowskie i Komisję, aby rozważyły stworzenie wizy dla pracowników branży e-sportu w oparciu o wizy kulturalne i sportowe Schengen, którą mogłyby uzyskać wszystkie osoby zaangażowane w prowadzenie zawodów sportowych i biorące w nich udział, oraz aby rozważyły środki ułatwiające procedury wizowe, aby umożliwić pracownikom sektora gier wideo przyjazd do UE;
33. ostrzega, że jak zauważyła Światowa Organizacja Zdrowia, intensywna gra w gry wideo może w rzadkich przypadkach prowadzić do uzależnienia i szkodliwych zachowań; podkreśla, że e-sportowcy mogą cierpieć z powodu braku aktywności fizycznej i wysokiego poziomu stresu ze względu na brak oddzielenia życia zawodowego od prywatnego oraz dlatego że ich kariera jest często krótka, co stwarza problemy związane ze zmianą zawodu; uważa, że UE powinna odpowiedzialnie podchodzić do gier wideo i e-sportów, propagując je w ramach zdrowego stylu życia, w którym jest miejsce również na aktywność fizyczną, a także na interakcje społeczne i działalność kulturalną poza internetem;
34. uznaje potencjał sportowych gier wideo i wirtualnych sportów, jeśli chodzi o odkrywanie nowych form angażowania kibiców i zwiększanie poziomu uczestnictwa młodzieży w aktywności fizycznej; zachęca do nawiązywania partnerstw między wszystkimi zainteresowanymi stronami w sektorach gier wideo i sportu w celu tworzenia nowych projektów, które zapewnią wartość dodaną dla graczy i publiczności;
35. mając na uwadze, że gry wideo i e-sporty odgrywają podwójną rolę w transformacji ekologicznej, zarówno jako branża, która musi podjąć działania, by stać się bardziej ekologiczna, jak i medium zwiększające świadomość graczy w dziedzinie klimatu i środowiska; z zadowoleniem przyjmuje podejmowanie przez branżę gier wideo inicjatyw na rzecz ochrony środowiska i poprawy efektywności energetycznej wykorzystywanych urządzeń i świadczonych usług; w tym kontekście wzywa do wzmocnienia wysiłków na rzecz poprawy efektywności energetycznej i zmniejszenia wpływu usług związanych z e-sportem;
36. podkreśla, że gry wideo mogą być aktywnością społeczną umożliwiającą użytkownikom nawiązywanie kontaktów towarzyskich i wspólne spędzanie czasu; podkreśla, że e-sport i gry wideo są nadal stygmatyzowane w całym społeczeństwie i że należy zająć się tym problemem;
37. podkreśla ważną rolę, jaką miasta i regiony mogą odegrać w zapewnianiu dostępu do infrastruktury mogącej gościć imprezy e-sportowe lub ułatwianiu wszystkim dostępu do gier wideo; podkreśla w związku z tym, że przestrzenie publiczne, takie jak biblioteki, mogą odgrywać ważną rolę w propagowaniu kultury gier wideo i zapewnianiu dostępu do gier wideo i urządzeń dla wszystkich, niezależnie od sytuacji społeczno-gospodarczej, zgodnie z prawem autorskim UE; w związku z tym wzywa Komisję i państwa członkowskie, aby zapewniły wystarczające finansowanie przestrzeni publicznych, takich jak biblioteki, w celu wspierania ich roli w tym zakresie;

o

o o

38. zobowiązuje swoją przewodniczącą do przekazania niniejszej rezolucji Radzie i Komisji.
-