

Nasi członkowie

Firmy z branży gier wideo



Krajowe stowarzyszenia branżowe



VIDEO+
GAMES
EUROPE

- 🌐 videogameseurope.eu
- ✉ info@videogameseurope.eu
- 📍 Rue Guimard 15, 1040 Bruksela
- 📧 @videogames_EU
- 📺 Video Games Europe
- 🌐 Identyfikator w rejestrze służącym przejrzystości
UE: 20586492362-11

Ilustracja na okładce: BlackCoffee Design

Video Games Europe

Manifest 2024-2029

A stylized illustration of a young girl with brown hair, wearing a yellow hoodie, sitting and playing a video game on a console. The background is dark blue with yellow stars and a large yellow plus sign. The text 'Nie tylko gra' is overlaid on the illustration.

Nie tylko gra

VIDEOGAMESEUROPE+

Przedmowa

W trakcie kadencji 2019–2024 UE skoncentrowała się na gruntownym przeglądzie polityki cyfrowej, mając na względzie dostosowanie Europy do ery cyfrowej, napędzanie innowacji i promowanie wzrostu gospodarczego.

W tym pięcioletnim okresie europejski przemysł gier wideo wzrósł o 16%. Jeśli chodzi o nasz wkład gospodarczy, europejska branża gier wideo jest warta 24 miliardy euro i zatrudnia 110 000 wykwalifikowanych pracowników na całym kontynencie. Jeśli chodzi o rolę, jaką nasz sektor odgrywa w społeczeństwie, 53% Europejczyków gra w nasze gry, 46,7% graczy to kobiety i dziewczęta, a średni wiek gracza to 32 lata. Nasze gry zapewniają długie godziny rozrywki, ale także zapewniają młodym ludziom ważne umiejętności cyfrowe. Wiemy, że dziewczęta grające w gry wideo mają trzy razy większe szanse na podjęcie studiów STEM¹.

Europa nie jest może ojczyzną głównych platform gier wideo, ale jest dobrze prosperującym regionem, w kontekście tworzenia treści. Wiele znanych gier wideo zostało stworzonych w Europie – są to między innymi: Seria Anno (Ubisoft, Niemcy), Assassin's Creed (Ubisoft, Francja), Baldur's Gate III (Larian Studios, Belgia), Cities: Skyline (Paradox Interactive, Szwecja), Cyberpunk 2077 (CD

Projekt, Polska), seria Horizon (Guerrilla Games, Holandia), Just Dance (Ubisoft, Francja), Microsoft Flight Simulator (Asobo, Francja), Minecraft (Mojang Studios, Szwecja), Ori and the Blind Forest (Moon Studios, Austria), Stray (BlueTwelve Studios, Francja) czy Wiedźmin 3 (CD Projekt, Polska).

Wraz z sukcesem i popularnością przychodzi odpowiedzialność. Nasze narzędzia współregulacji i samoregulacji w zakresie odpowiedzialnej rozgrywki i ochrony nieletnich są najlepsze w swojej klasie. Ogóloeuropański system klasyfikacji gier (PEGI), stanowiący europejski znak zaufania dla rodziców i opiekunów dzieci grających w gry, obchodził w 2023 roku 20-lecie. Ale PEGI to coś więcej niż oznaczenie. To także jeden z najbardziej udanych europejskich przykładów samoregulacji i współregulacji branży z egzekwowalnym Kodeksem postępowania. Chcąc uzupełnić system PEGI, branża wprowadza dla rodziców i graczy innowacje w zakresie łatwych w użyciu narzędzi do zarządzania czasem gry, dostępem do treści odpowiednich dla wieku, zakupami i prywatnością.

Mandat na lata 2019–2024 postawił również gry wideo na piedestale, w coraz większym stopniu ukazując kulturowe, społeczne i gospodarcze możliwości oferowane UE.

Świadczą o tym niedawne Konkluzje Rady w sprawie gier wideo oraz rozporządzenie Parlamentu Europejskiego w sprawie e-sportu i gier wideo. [Perspektywy gospodarki UE po roku 2030](#) opublikowane w marcu przez Komisję wskazują na cyfryzację jako jeden z jej kluczowych czynników, a Web 4.0 jako główną transformację technologiczną zapewniającą płynnie połączony, inteligentny i immersyjny świat.

Sektor gier wideo ma bezprecedensowe doświadczenie w tworzeniu i zarządzaniu odpowiedzialnymi światami wirtualnymi, a technologia gier wideo już przynosi korzyści wielu sektorom w ich projektach i ścieżkach innowacji.

W odniesieniu do mandatu na lata 2024–2029 nasz sektor wzywa europejskich decydentów do uznania gier wideo za odrębny sektor o specyficznych potrzebach i wymaganiach. Jest to ważne, aby odblokować potencjał rynku, który będzie miał kluczowe znaczenie dla wspierania Europy w osiągnięciu bardziej zrównoważonego wzrostu oraz wspierania transformacji technologicznej i cyfrowej.

Nasza wizja

Dzięki odpowiedniej polityce i wsparciu, które pozwolą nam inspirować kreatywność, zapewnią wykwalifikowane miejsca pracy i rozwój, dostarczać rozrywkę milionom Europejczyków i przyczynić się do realizacji europejskich celów klimatycznych, wierzymy, że w następnej kadencji nasz sektor będzie nadal przewyższał oczekiwania całej Europy.

Mamy nadzieję opowiedzieć naszą historię i promować zrozumienie naszej wyjątkowej i niezwyklej branży, która inspirowało społeczeństwo i pozwala nam nadal odgrywać kluczową rolę w cyfrowej i kreatywnej gospodarce Europy.

Nasza wizja bieżącej transformacji cyfrowej w Europie koncentruje się na trzech kluczowych grupach: naszych członkach, firmach produkujących gry wideo, 110 000 osób w Europie pracujących w branży oraz połowie populacji Europy będącej graczami.

Nasze postulaty wobec UE

Sprawienie, by Europa była najlepszym miejscem do tworzenia i inwestowania w gry

01

Ochrona statusu gier wideo jako unikalnego połączenia technologii i kreatywności. Zapobieganie uczynieniu z UE globalnego outsidera przez próby wymuszenia włączenia gier wideo do sektorów, do których nie należą.

02

Utrzymanie otwartego i konkurencyjnego rynku: jakkolwiek forma dodatkowego lub unijnego podatku lub opłaty za dystrybucję gier wideo zniechęci do inwestycji, spowolni innowacje i zaktóci

jednolity rynek.

03

Dostosowanie programu Kreatywna Europa i rozszerzenie ogólnego rozporządzenia w sprawie wyłączeń grupowych (GBER) na gry wideo. Dopasowanie ich do sektora gier wideo i jego wyjątkowych potrzeb.

Kontynuowanie sukcesu samoregulacji i współregulacji

04

Uznanie wartości systemu PEGI oraz samoregulacji i współregulacji w celu szybkiego i skutecznego rozwiązywania problemów konsumentów i przedsiębiorstw, dotrzymując tempa stale zmieniającemu się krajobrazowi cyfrowemu.

Samoregulacja i współregulacja stanowią ważne uzupełnienie istniejących przepisów.

05

Przyjęcie naszych propozycji w celu zapewnienia przejrzystych i uczciwych zakupów treści w grach, gwarantując jasność i pewność graczom, konsumentom i rodzicom. Współpraca z nami nad ambitnymi programami edukacyjnymi w celu zwiększenia świadomości rodziców i ułatwienia im korzystania z narzędzi rodzicielskich do zarządzania grami wideo.

06

Zapewnienie firmom uczciwej możliwości oceny, w jaki sposób powinny przestrzegać bezprecedensowej liczby nowych przepisów. Ocena, czy regulacje te są odpowiednie do celu i nie powodują niezamierzonych konsekwencji. Decydenci UE powinni

monitorować i unikać fragmentacji jednolitego rynku UE.

Tworzenie, przyciąganie i inwestowanie w umiejętności i talenty

07

Inwestowanie w edukację na poziomie UE i państw członkowskich w celu wyeliminowania luki w umiejętnościach cyfrowych. Budowanie sieci doskonałości, promowanie uczenia się przez całe życie, zachęcanie dziewcząt do udziału w programach STEAM i podnoszenie kwalifikacji nauczycieli.

08

Przyjęcie strategii na poziomie UE i państw członkowskich w celu

przyciągnięcia i zatrzymania najlepszych globalnych, zróżnicowanych talentów.

09

Wykorzystanie funduszy z programu Horyzont na projekt mapujący zasoby ludzkie w branży gier wideo, dostępność odpowiednich programów edukacyjnych i wciąż istniejące luki w umiejętnościach, aby pomóc sektorowi w osiągnięciu sukcesu i rozwoju.

Wspieranie innowacji – własność intelektualna też może być przyjemna

10

Utrzymanie silnych ram egzekwowania prawa własności intelektualnej w celu wspierania innowacji.

11

Dostosowanie kodów NACE, w celu zapewnienia UE narzędzi do uzyskania pełnego obrazu wartości ekonomicznej naszego przemysłu intensywnie korzystającego z własności intelektualnej.

12

Ochrona dorobku prawnego UE poprzez staranną koordynację działań normalizacyjnych ICT na forach międzynarodowych.

Pobierz



Sprawienie, by Europa była najlepszym miejscem do tworzenia i inwestowania w gry

2. Sprawa C-355/12

01+

Ochrona statusu gier wideo jako unikalnego połączenia technologii i kreatywności. Zapobieganie uczynieniu z UE globalnego outsidera przez próby wymuszenia włączenia gier wideo do sektorów, do których nie należą.

Video Games Europe wzywa decydentów UE do uwzględnienia kreatywnej i innowacyjnej siły gier oraz uznania unikalności tego sektora.

Z zadowoleniem przyjmujemy ostatnie Konkluzje prezydencji hiszpańskiej w sprawie gier wideo oraz raport Parlamentu Europejskiego w sprawie e-sportu i gier wideo, w których uznano gry wideo za złożone, unikalne dzieła zawierające zarówno oprogramowanie, jak i elementy niebędące oprogramowaniem (nagrania dźwiękowe, nagrania wideo, skrypty i obrazy), jak ustalił TSUE w swojej przełomowej sprawie z 2014 r.² Wiąże się to z zastosowaniem dwóch odrębnych systemów prawnych w zakresie praw autorskich.

Zbyt często gry wideo były postrzegane jako podkategoria sektora



audiowizualnego lub były podejmowane próby narzucenia sektorowi regulacji podobnych do regulacji branży audiowizualnej w związku z twierdzeniami, że sektor ten jest „nieuregulowany” lub że e-sport (konkurencyjna rozgrywka wideo) staje się podkategorią sektora sportowego. Takie niewłaściwe stanowiska są niepokojące dla europejskich firm z branży gier wideo. W

przypadku ich materializacji, zamiast uwolnić potencjał i innowacyjność gier, zamknięto by sektor w modelach, które nie są dostosowane do tworzenia, publikowania, dystrybuowania i licencjonowania gier. Byłby to sygnał dla reszty świata, że UE nie jest właściwym miejscem dla rozwoju i inwestycji w gry.

02

Utrzymanie otwartego, konkurencyjnego rynku: jakakolwiek forma podatku lub opłaty nałożonej na branżę gier wideo zniechęcałaby do inwestycji i zakłócałaby funkcjonowanie jednolitego rynku.

Wspieranie otwartego Internetu i łączności ma kluczowe znaczenie dla innowacji i jest jedną z głównych zasad, które pozwoliły na rozkwit europejskiego jednolitego rynku cyfrowego gier wideo w ciągu ostatniej dekady.

Ponieważ znaczenie łączności będzie nadal rosło, Video Games Europe jest zdania, że powinna istnieć większa koordynacja na poziomie unijnym w zakresie przydziału widma. 5G i 6G będą miały istotne znaczenie dla obywateli UE w zakresie dostępu do szeregu usług i ważne będzie wspieranie usług takich jak gry w chmurze.

Wprowadzenie podatków, np. w formie opłat sieciowych, nie przyniosłoby korzyści ani konsumentom, ani ogólnie ekosystemowi internetowemu.

Opłaty sieciowe byłyby niezgodne z zasadą neutralności sieci przyjętą w rozporządzeniu w sprawie otwartego internetu. Spowodowałoby to również nałożenie na wydawców gier wideo obowiązku wypełniania zobowiązań prawnych, takich jak te zawarte w



dyrektywie w sprawie treści cyfrowych, zgodnie z którymi aktualizacje zabezpieczeń dla dostawców treści muszą być rozpowszechniane przez Internet. Uniemożliwiłoby to również firmom poprawę wrażeń graczy.

Nowe technologie, takie jak chmura, mogą potencjalnie znacznie zmniejszyć ślad węglowy generowany przez dostęp/dostarczanie treści takich jak gry wideo. Nakładanie opłat pieniężnych na producentów treści w oparciu o ilość danych przesyłanych podczas korzystania z ich usług mogłoby prowadzić

do niezamierzonych konsekwencji w postaci zachęcania takich producentów do preferowania fizycznej formy dostawy produktów. Miałoby to szkodliwy wpływ nie tylko na zużycie energii, ale także na ogólne inicjatywy klimatyczne i na rzecz zrównoważonego rozwoju.

03

Dostosowanie programu Kreatywna Europa i rozszerzenie ogólnego rozporządzenia w sprawie wyłączeń grupowych (GBER) na gry wideo. Dopasowanie ich do sektora gier wideo i jego wyjątkowych potrzeb.

Pomimo tego, że jest to jeden z odnoszących największe sukcesy i najbardziej odpornych sektorów kreatywnych w Europie, zachęty w postaci finansowania publicznego mogą mieć duże znaczenie zarówno dla mniejszych studiów, jak i dla całego ekosystemu, ponieważ pomagają one wspierać dalszy rozwój sektora z naciskiem na innowacje i przedsiębiorczość.

Państwa członkowskie mogą mieć różne podejścia do sposobów wspierania lokalnego sektora i nie wszystkie koncentrują się na finansowaniu publicznym, ale na innych środkach zwiększających konkurencyjność, takich jak misje handlowe ukierunkowane na eksport, innowacje lub programy badawcze.

Jeśli chodzi o instrumenty finansowania UE, sektor gier wideo potrzebuje:

➤ **Przejrzystości w kwestii możliwości finansowania**, rozpoczynając od dialogu na temat tego, jak zapewnić, by finansowanie publiczne

UE odpowiadało potrzebom i priorytetom sektora. Zachęcamy Komisję do współpracy z branżą przed opracowaniem nowych celów programu i propozycji finansowania w celu podniesienia jakości składania wniosków i zapewnienia, że projekty finansowane ze środków publicznych odpowiadają potrzebom branży. Wzywamy program Horyzont do lepszej komunikacji z sektorem w przypadku większych budżetów;

➤ **Dostosowanego podejścia** zamiast podejścia podsektora audiowizualnego w programie MEDIA. Komponent MEDIA programu Kreatywna Europa koncentruje się na wyzwaniach sektora audiowizualnego, które nie są dostosowane i zbieżne z potrzebami sektora gier wideo. Zamiast tego należy skupić się na innowacjach, przedsiębiorczości i dostępie do finansowania dostosowanych do silnego potencjału twórczego i innowacyjnego rozwoju gier.

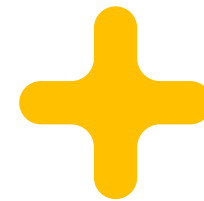
- Potencjał innowacyjny gry powinien być bardziej widoczny w kryteriach finansowania: gry są złożonymi, unikalnymi dziełami, w których zarówno interaktywny element artystyczny, jak i technologia mają decydujący wpływ na sukces gry.
- W kontekście przyszłego finansowania należy skupić się na umiejętnościach, rozwoju talentów, marketingu, lokalizacji i budowaniu publiczności;

➤ **Dialogu z sektorem**, który powinien odbyć się przed kolejnym cyklem programu Kreatywna Europa. Przegląd ogólnego rozporządzenia w sprawie wyłączeń grupowych obejmujący gry wideo jako odrębną kategorię zapewniłby państwom członkowskim elastyczność we wspieraniu lokalnego przemysłu. Istniejący system ulg podatkowych okazał się skuteczny w promowaniu wzrostu w różnych krajach, takich jak Kanada, Wielka Brytania, Francja, Irlandia i Włochy.

Kontynuowa-

nie sukcesu samoregulacji i współregulacji

04+



Uznanie wartości systemu PEGI oraz samoregulacji i współregulacji w celu szybkiego i skutecznego rozwiązywania problemów konsumentów i przedsiębiorstw, dotrzymując tempa stale zmieniającemu się krajobrazowi cyfrowemu. Samoregulacja i współregulacja stanowią ważne uzupełnienie istniejących przepisów.

- Nasz sektor może pochwalić się jednym z najbardziej udanych przykładów samoregulacji i współregulacji w Europie: ogólnoeuropejskim systemem klasyfikacji gier (PEGI). Utworzenie go na wniosek instytucji UE w 2002 r. w celu ochrony konsumentów, w szczególności młodych ludzi, poprzez oznaczenie gier wideo według grup wiekowych doprowadziło do powstania dobrze znanych oznaczeń PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 i PEGI 18. Oznaczenia te informują konsumentów w momencie zakupu, które gry są odpowiednie dla poszczególnych grup wiekowych. Do tej pory w ramach systemu PEGI zostało oznaczonych 40 000 gier.
- Po 20 latach od wprowadzenia system PEGI jest używany w 40 krajach, stanowiąc

niesamowity przykład udanej samoregulacji. Z biegiem lat niektóre kraje włączyły ten system do swojego prawa krajowego³.

- System oznaczeń wiekowych jest wspierany przez Kodeks postępowania, do którego przestrzegania zobowiązani są sygnatariusze PEGI (deweloperzy lub wydawcy gier, które otrzymują oznaczenie wiekowe PEGI). Kodeks zawiera ważne postanowienia dotyczące ochrony nieletnich i konsumentów, w tym bezpieczeństwa w Internecie i zasad dotyczących zakupu treści w grach. W przypadku nieprzestrzegania Kodeksu postępowania, Komitet Wykonawczy PEGI może nałożyć działania naprawcze i sankcje. Więcej informacji o PEGI można znaleźć tutaj: <https://pegi.info>
- Dobrowolne porozumienie w sprawie konsol do gier (Games Console Voluntary

Agreement, GCVA) jest kolejnym przykładem zdolności sektora do opracowania skutecznych instrumentów współregulacji. GCVA zostało wdrożone w 2015 r. we współpracy z Komisją Europejską i jest poddawane przeglądowi co dwa lata. Wprowadza ono obowiązkowe wymogi w zakresie efektywności energetycznej i zasobów dla konsol do gier wideo. GCVA okazało się skutecznym środkiem samoregulacji – realizując swoje cele i przynosząc korzyści środowisku, jednocześnie chroniąc wydajność konsoli i optymalne wrażenia z rozgrywki dla użytkowników. Przykładem może być nawet 50% redukcja zużycia energii podyktowana wymaganiami GCVA. Świadczy to o zdolności do elastycznego dostosowywania się do nowych innowacji w szybki i opłacalny sposób.

05

Przyjęcie naszych propozycji w celu zapewnienia przejrzystych i uczciwych zakupów treści w grach, gwarantując jasność i pewność graczom, konsumentom i rodzicom. Współpraca z nami nad ambitnymi programami edukacyjnymi w celu zwiększenia świadomości rodziców i ułatwienia im korzystania z narzędzi rodzicielskich do zarządzania grami wideo. Poprawa zdolności krajowych organów regulacyjnych do egzekwowania istniejących ram prawnych UE jest bardziej pożądana niż przyjęcie nowych przepisów lub regulacji.

✦ **Uczciwość cyfrowa ma fundamentalne znaczenie dla konsumentów i graczy gier wideo.**

Członkowie Video Games Europe i EGDF przyjęli jasne środki, które wspierają graczy, rodziców, opiekunów i konsumentów. Nasze propozycje znajdują się [tutaj](#).

✦ **Członkowie Video Games Europe, którzy przestrzegają systemu PEGI, bardzo poważnie traktują swoją odpowiedzialność wobec graczy i konsumentów.** Od jesieni 2023 r. Kodeks postępowania PEGI zawiera nowe zasady dotyczące treści, które można kupić w grach, takich jak skrzynki z łupami i waluta w grze. Ustawodawcy powinni uznać specyficzne dla

sektora egzekwowanie Kodeksu postępowania PEGI, obejmującego również sankcje, jako ważne uzupełnienie istniejących i nowych przepisów, zwłaszcza że niewystarczające egzekwowanie unijnego prawa o ochronie konsumentów jest postrzegane jako podważanie skuteczności istniejących ram³.

✦ **Uważamy, że wytyczne oferują władzom większą elastyczność** niż twarde prawo w odniesieniu do nowych praktyk cyfrowych. Mogą one pomóc firmom w ocenie ex ante, czy praktyki, które rozważają, są zgodne z przepisami.

✦ **Chcąc wesprzeć organy krajowe w ich rolach związanych z**

egzekwowaniem prawa, sektor gier wideo jest gotowy do przedstawienia szczegółowych informacji na temat naszych produktów i usług, aby zapewnić, że organy są na bieżąco informowane o nowych rozwiązaniach technologicznych w tym sektorze.

³ W przeprowadzonym przez Komisję „Badaniu zachowań w zakresie nieuczciwych praktyk handlowych w środowisku cyfrowym” jeden z wniosków stanowi, że „skuteczność istniejących ram prawnych UE może być osłabiona przez niewystarczające egzekwowanie prawa przez podmioty publiczne i prywatne” oraz że „należy temu zaradzić poprzez poprawę zasobów i uprawnień organów egzekwowania prawa oraz poprzez wykorzystanie zbiorowego dochodzenia roszczeń (...)”.

06

Zapewnienie firmom uczciwej możliwości oceny, w jaki sposób powinny przestrzegać niedawno wprowadzonych przepisów. Ocena, czy regulacje te są odpowiednie do celu i czy spowodowały niezamierzone konsekwencje.

✦ W latach 2017–2022 europejscy prawodawcy nałożyli na firmy łącznie 850 nowych obowiązków, co stanowi ponad 5000 stron przepisów i nakłada na firmy dodatkowe obciążenia⁴. Choć nie wszystkie z nich mają zastosowanie do sektora gier wideo, ten wzrost regulacji skutkuje znacznymi kosztami związanymi ze sprawozdawczością i zgodnością z przepisami dla przedsiębiorstw, w tym dla 5500 europejskich firm z branży gier wideo, z których wiele należy do kategorii MŚP.

✦ **Lawina nowych regulacji przyniosła niezamierzone konsekwencje dla europejskiego sektora gier wideo,** prowadząc do niepewności prawnej. Gry wideo znajdują się na pograniczu sektora cyfrowego, technologicznego i kreatywnego. Dlatego ważne jest, aby decydenci polityczni rozumieli złożoność gier wideo, aby uniknąć

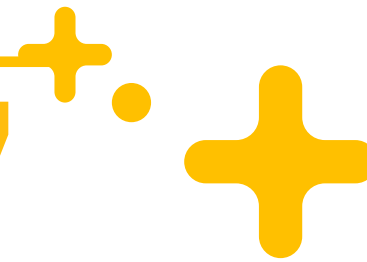


wprowadzania niepewności prawnej poprzez ustawodawstwo, które pokrywa się z istniejącymi lub wprowadzanymi obecnie propozycjami, potencjalnie sprzecznymi przepisami lub propozycjami, które nie są odpowiednie do celu. Dotyczy to na przykład wymogów technologicznych lub produktowych opracowanych z myślą o innych sektorach lub usługach. Kwestia

ta podkreśla wartość, jaką dla europejskich firm zajmujących się grami wideo mają systemy samoregulacji i współregulacji takie jak system PEGI, który nadal sprawdza się jako postępowo i elastyczna podstawa dostosowana do potrzeb sektora.

⁴ Business Europe „Przesłanie dla europejskich partii politycznych przed wyborami do PE w 2024 r.”

07



Opracowanie strategii edukacyjnych na poziomie UE i państw członkowskich w celu wyeliminowania luki w umiejętnościach cyfrowych. Budowanie sieci doskonałości, promowanie uczenia się przez całe życie, zachęcanie dziewcząt do udziału w programach STEAM i podnoszenie kwalifikacji nauczycieli.

Tworzenie, przyciąganie i inwestowanie w umiejętności i talenty

- ✦ Wzywamy do stworzenia projektu UE mającego na celu zbudowanie sieci doskonałości publicznych instytucji edukacyjnych w Unii z dynamiczną ofertą kursów zaprojektowanych przy współudziale branży, z myślą o przyszłych potrzebach rekrutacyjnych i zachęcaniu do różnorodności siły roboczej.
- ✦ Apelujemy o programy UE promujące edukację pozaformalną w celu wspierania ekosystemu talentów: finansowanie kursów szkolenia zawodowego dla już zatrudnionych pracowników. Rozwój gier wiąże się z ciągłymi innowacjami i postępowaniem technologicznym. Dlatego obecny personel wymaga regularnych szkoleń, aby dotrzymać kroku nowym technologiom.
- ✦ Priorytet stanowi uzyskanie tych środków na potrzeby edukacji, aby wypełnić lukę w umiejętnościach cyfrowych, zapewnić sprzęt cyfrowy i łączność.
- ✦ Wzywamy Unię Europejską do ułatwienia wymiany najlepszych praktyk między państwami członkowskimi i innymi organizacjami, koncentrując się na
 - promowaniu zapisywania się dziewcząt do programów STEAM, oraz
 - promowaniu podnoszenia kwalifikacji nauczycieli, co jest konieczne, ponieważ niedobory nauczycieli są szczególnie dotkliwe w naukach ścisłych, technologii, inżynierii i matematyce (STEM)⁵, co wpływa na zdolność nauczania umiejętności cyfrowych.
- ✦ Organizacja Video Games Europe jest gotowa podzielić się swoim doświadczeniem i zasobami na temat tego, jak wykorzystywać gry w szkołach, aby zachęcić uczniów do uczestnictwa w programach STEAM, i stworzyć program oceny nauczycieli pod kątem wpływu ich umiejętności. Więcej informacji [tutaj](#).

08

Przyjęcie strategii na poziomie UE i państw członkowskich w celu przyciągnięcia i zatrzymania najlepszych globalnych, zróżnicowanych talentów.



✦ **Unia Europejska musi ułatwić pracę zdalną pracownikom z UE i spoza UE:** podczas gdy proponowany Pakiet na rzecz mobilności talentów i jego platforma Pula talentów umożliwiają znalezienie odpowiednich ofert dla osób poszukujących pracy i mają służyć jako punkt kompleksowej obsługi w zakresie informacji na temat procedur imigracyjnych i uzyskiwania wiz, UE potrzebuje skutecznej polityki migracyjnej, aby przyciągnąć talenty do UE. UE powinna na przykład wzmocnić instrument

partnerstwa na rzecz talentów z większą liczbą krajów i umożliwić szybkie przyjęcie zaktualizowanej dyrektywy w sprawie jednego zezwolenia. Powinna również istnieć polityka prorodzinna wspierająca relokację pracowników. Więcej państw członkowskich powinno rozważyć wdrożenie takich rozwiązań:

- przykład Szwecji w przyciąganiu i zatrzymywaniu międzynarodowych talentów poprzez nowe zezwolenie na pobyt dla wysoko wykwalifikowanych

obywateli państw trzecich oraz wzmocnione środki kontroli w celu zwalczania nadużyć na szlakach migracyjnych.

- estoński system e-wiz/rezydencji⁶.
- ✦ **Państwa członkowskie powinny w dalszym ciągu zmniejszać różnice w zatrudnieniu kobiet i mężczyzn** poprzez wprowadzanie polityk wspierających równowagę między życiem zawodowym a prywatnym, wydłużony urlop rodzicielski i systemy opieki nad dziećmi.

09

Wykorzystanie funduszy z programu Horyzont na projekt mapujący zasoby ludzkie w branży gier wideo, dostępność odpowiednich programów edukacyjnych i wciąż istniejące luki w umiejętnościach.



✦ **Europejskie studia gier wideo polegają na dostępie do lokalnych talentów.** Wiele z nich boryka się z rekrutacją na wszystkich poziomach, ale przede wszystkim na wyższych stanowiskach.

✦ **Jeśli Europa chce nadal przodować w produkcji gier wideo,** należy wdrożyć długoterminową strategię dotyczącą rozwoju talentów. Taka strategia

musi rozpocząć się od mapowania siły roboczej w branży gier wideo, dostępności odpowiednich programów edukacyjnych i identyfikacji luk w umiejętnościach.

✦ **Wspieranie znaczących i jakościowych rezerw kadrowych w naszej branży ma również strategiczne znaczenie dla europejskich potrzeb**

w zakresie umiejętności cyfrowych i cyfrowej siły roboczej: wysoki poziom umiejętności cyfrowych i wiedzy specjalistycznej wśród pracowników branży gier wideo jest atrakcyjny dla innych sektorów (sektorów technologicznych, a także tych zajmujących się transformacją cyfrową).

Wspieranie innowacji

własność
intelektualna
też może być
przyjemna

10

**Utrzymanie silnych ram
egzekwowania prawa własności
intelektualnej we wszystkich
projektach legislacyjnych.**

- ✦ Silne ramy własności intelektualnej i ich egzekwowanie mają ogromne znaczenie, ponieważ własność intelektualna stanowi istotę tworzenia gier wideo. Produkcja gry może trwać wiele lat i angażować kilka tysięcy osób. Własność intelektualna i jej ochrona stanowią podstawę inwestowania w ten proces rozwoju, a także napędza zwrot z inwestycji.
- ✦ Innowacyjne modele licencjonowania prowadzą do nowych rodzajów działalności gospodarczej, takich jak e-sport, które potrzebują własności intelektualnej gier wideo do promowania, hostowania, transmitowania i tworzenia treści wokół zawodów. Własność intelektualna gier wideo i technologia gier wykracza poza granice, nie



tylko do innych sektorów treści kreatywnych. Rozciąga się na wiele innych sektorów, oferując możliwości dodatkowego licencjonowania i wykorzystania wirtualnego środowiska w sektorach takich jak edukacja, planowanie urbanistyczne i transportowe, projektowanie samochodów, a nawet szkolenie astronautów w Europejskiej Agencji Kosmicznej.

- ✦ Ważne jest, aby unijny i międzynarodowy dorobek prawny i zasady dotyczące własności intelektualnej były przestrzegane we wszystkich projektach legislacyjnych, niezależnie od tego, czy chodzi o prawo do naprawy, ustawę o danych, ustawę o sztucznej inteligencji czy ustawę o usługach cyfrowych.

11

Dostosowanie kodów NACE, w celu zapewnienia UE narzędzi do uzyskania pełnego obrazu wartości ekonomicznej naszego przemysłu intensywnie korzystającego z własności intelektualnej.



✦ Kody NACE⁷ są obecnie poddawane przeglądowi. Istnieje wiele kategorii kodów NACE, w których mogą rejestrować się twórcy i wydawcy gier wideo, co skutkuje fragmentaryczną i niedokładną podstawą do gromadzenia danych.

✦ Wzywamy do wprowadzenia jasnych kategorii dla firm z branży gier wideo, w tym firm zajmujących się e-sportem.

✦ Znaczenie kodów NACE jest oczywiste: kody NACE stanowią główny element metodologii EUIPO w celu oceny, w jaki sposób branża intensywnie korzystające z praw własności intelektualnej przyczyniają się do wyników gospodarczych UE.

✦ Konieczne są spójne i jasne kody NACE, aby uzyskać zharmonizowane dane dotyczące liczby przedsiębiorstw, pracowników, przychodów

i rejestracji nowych przedsiębiorstw, w celu pomiaru kondycji gospodarczej, wzrostu i zdolności innowacyjnych. Pomogą one lepiej zrozumieć wkład sektora w europejską gospodarkę.

⁷ Kody NACE to kody rejestracji przedsiębiorstw wykorzystywane do celów statystycznych w UE.

12

Ochrona dorobku prawnego UE poprzez staranną koordynację działań normalizacyjnych na forach międzynarodowych.

✦ Normalizacja jest kwestią o strategicznym znaczeniu dla Unii Europejskiej i jej przyszłej konkurencyjności. Sektor gier wideo zauważa, że inne regiony na świecie wprowadziły specjalne strategie w zakresie normalizacji w dziedzinie ICT i innych obszarach w ramach międzynarodowych organizacji normalizacyjnych, takich jak ISO, IEEE, ITU i inne.

✦ Działania normalizacyjne i specyfikacje ICT mogą mieć wpływ na zdolność firm w Europie do wprowadzania innowacji i tworzenia nowej własności intelektualnej. Propozycje normalizacji ICT mogą wpłynąć na prawa autorskie, twórczą ekspresję, zarządzanie licencjami i wybór technologii.



Nasze działania



Nasze zaangażowanie w bezpieczeństwo w Internecie i ochronę praw dzieci



Nasze zobowiązanie klimatyczne



Różnorodność, równość i inkluzywność



Nasze zaangażowanie w bezpieczeństwo w Internecie i ochronę praw dzieci

Każde dziecko ma prawo do szacunku, ochrony i wsparcia online i offline. Dzieci mają prawo do zabawy, tworzenia i aktywnego uczestnictwa w społeczności poprzez inkluzję cyfrową. Co ważne, dzieci mają prawo do ochrony i prywatności.

Ponieważ ponad 53% populacji Europy we wszystkich grupach wiekowych gra w gry wideo i jest to rozrywka popularna

wśród dzieci, sektor ten na wczesnym etapie swojej historii zobowiązał się do zapewnienia bezpiecznej rozrywki, która będzie zadowalająca zarówno dla rodziców, jak i ich dzieci.

Rozwijany przez ponad dwadzieścia lat sektor gier wideo ma solidne ramy do priorytetowego traktowania bezpiecznej rozrywki online w oparciu o zobowiązanie do utrzymywania interakcji w grze

online wolnej od nielegalnych treści i treści, które mogą być nieodpowiednie dla dzieci.

Od wielu lat stosowane są różne działania i narzędzia, które stanowią przykłady najlepszych praktyk dla innych sektorów. Razem narzędzia te stanowią podejście uwzględniające bezpieczeństwo w fazie projektowania:

Posiadamy portale dla graczy i rodziców, które pozwalają:

- **ograniczać komunikację** z innymi osobami,
- **blokować dostęp do gier** na podstawie klasyfikacji wiekowej PEGI,
- **ograniczać czas spędzony na graniu,**
- **blokować lub ograniczać** zakupy treści w grze.

Narzędzia do raportowania w grze, które pozwalają proaktywnie filtrować i moderować czaty tekstowe.

Ogónoeuropejskie i krajowe **kampanie informacyjne i komunikacyjne** są prowadzone corocznie i dostępne w językach lokalnych

Zawartość dostosowana do wieku zgodnie z kryteriami **klasyfikacji wiekowej PEGI**



Posiadamy egzekwowny Kodeks postępowania PEGI:

Kodeks stanowi, że środowiska rozrywki online powinny być wolne od nieodpowiednich treści i zachowań oraz że muszą zostać wdrożone narzędzia do zgłaszania, wyciszania i blokowania.

Wytyczne dla społeczności mają zastosowanie w każdej grze

Przeczytaj więcej o naszym zaangażowaniu w przyjemną i odpowiedzialną grę tutaj: videogameseurope.eu/responsible-gameplay



Nasze zobowiązanie klimatyczne

Branża gier wideo podziela przekonanie Unii Europejskiej, że przeciwdziałanie zmianom klimatycznym jest jednym z najpilniejszych wyzwań XXI wieku. W związku z tym podejmuje liczne inicjatywy środowiskowe i pracuje nad poprawą efektywności energetycznej swoich urządzeń i usług.

Gry wideo są niematerialnymi wytworami wartości, które przyczyniają się do efektywności energetycznej, zmniejszając ilość odpadów i są mniej emisyjne niż wiele innych sektorów.

Video Games Europe współpracuje z Programem Środowiskowym Organizacji Narodów Zjednoczonych przy projektach takich jak Playing for the Planet i Green Game Jam. Oferując rozrywkę i innowacyjne opowiadanie historii, gry wideo mają wyjątkowy globalny zasięg i możliwość edukowania, inspirowania i zadawania skłaniających do myślenia pytań. Coraz więcej gier zawiera treści związane ze zmianami klimatycznymi, co jest pozytywnie przyjmowane przez graczy.



➤ **Innowacje, technologie, interdyscyplinarne i kreatywne metody pracy oraz angażujące interaktywne opowieści, a także podejścia pedagogiczne**, które są rozwijane w branży gier, mają pozytywny wpływ na inne branże i społeczeństwo jako całość i przyczyniają się do budowania bardziej zrównoważonej przyszłości w wielu sektorach.

➤ **Nowe technologie, takie jak chmura**, zachęcają do rozwoju innowacyjnych modeli biznesowych w branży gier wideo (tj. usług w chmurze, takich jak PlayStation Now lub Xbox Game Pass) i są korzystne pod

względem długoterminowej optymalizacji zużycia energii. Technologia chmury pozwala graczom grać w gry wideo bez konieczności ich pobierania, ograniczając w ten sposób ilość przesyłanych danych, zamiast ją zwiększać. Dobrym przykładem jest Microsoft Flight Simulator (Asobo Studio, Microsoft, 2020), który zawiera 37 000 lotnisk, 2 miliony miast, 1,5 miliarda budynków, 2 biliony drzew i 117 milionów jezior pochodzących ze zdjęć satelitarnych, które łącznie stanowią ponad 2,5 petabajta danych.

Przeczytaj więcej o naszym zobowiązaniu klimatycznym tutaj: videogameseurope.eu/games-in-society/climate-



Różnorodność, równość i inkluzywność

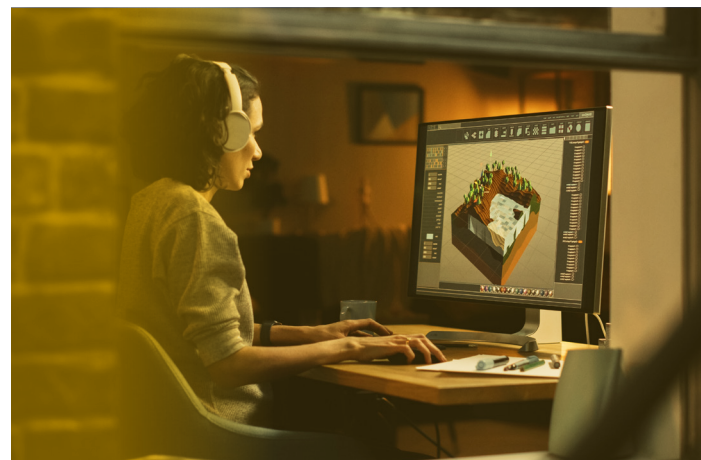
➤ **Branża gier wideo jest zaangażowana w dzielenie się najlepszymi praktykami i pokazywanie, w jaki sposób mogą one zwiększyć równość, różnorodność i inkluzywność wśród pracowników i w całym ekosystemie.** Nasi członkowie w całej Europie i na świecie angażują się w różnorodne projekty napędzające inicjatywy na rzecz

➤ różnorodności, równości i inkluzywności. **Istotne jest, aby branża dążyła do odzwierciedlenia równości płci wśród pracowników i w samych grach wideo.** Według krajowych badań 23,7% pracowników w sektorze gier wideo to kobiety, a liczba ta rośnie z roku na rok. Optymizmem napawają nas ostatnie dane z niektórych

krajów, wskazujące na znaczny wzrost liczby kobiet wśród nowo zatrudnionych pracowników. W 2022 r. 44% nowych pracowników w Szwecji stanowiły kobiety. Dla porównania, w sektorze ICT kobiety stanowią obecnie 17% siły roboczej.

➤ **W ramach naszej współpracy z organizacją Women in Games**, wspieramy jej przewodnik „A Level Playing Field”, który zawiera najlepsze praktyki i jest praktycznym przewodnikiem dla studiów, jak stworzyć równie i integracyjne miejsce pracy.

➤ **Dostępność jest niezwykle ważna dla naszej branży.** Nasi członkowie inwestują znaczne środki w adaptacyjne kontrolery do konsol pozwalające niepełnosprawnym graczom grać tak, jak każdy inny gracz. Inni otworzyli swoje pule patentów dla innych deweloperów i udzielając im wskazówek.



Przeczytaj więcej o tym, co robimy tutaj: videogameseurope.eu/games-in-society/our-diversity-