



A9-0244/2022

13.10.2022

PRANEŠIMAS

dėl e. sporto ir vaizdo žaidimų
(2022/2027(INI))

Kultūros ir švietimo komitetas

Pranešėja: Laurence Farreng

TURINYS

	Psl.
PASIŪLYMAS DĖL EUROPOS PARLAMENTO REZOLIUCIJOS	3
AIŠKINAMOJI DALIS	14
INFORMACIJA APIE PRIĖMIMĄ ATSAKINGAME KOMITETE	17
GALUTINIS VARDINIS BALSAVIMAS ATSAKINGAME KOMITETE	18

PASIŪLYMAS DĖL EUROPOS PARLAMENTO REZOLIUCIJOS

dėl e. sporto ir vaizdo žaidimų (2022/2027(INI))

Europos Parlamentas,

- atsižvelgdamas į Sutarties dėl Europos Sąjungos veikimo (SESV) 6 ir 165 straipsnius, kuriuose nurodoma Sąjungos kompetencija ir veiksmai sporto srityje,
- atsižvelgdamas į 2021 m. gegužės 20 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamentą (ES) 2021/818, kuriuo nustatoma 2021–2027 m. programa „Kūrybiška Europa“ ir panaikinamas Reglamentas (ES) Nr. 1295/2013¹, ypač į MEDIA paprogramę,
- atsižvelgdamas į 2021 m. gegužės 20 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamentą (ES) 2021/817, kuriuo nustatoma Sąjungos švietimo bei mokymo, jaunimo ir sporto programa „Erasmus+“ ir panaikinamas Reglamentas (ES) Nr. 1288/2013², ypač į jo sporto skyrių,
- atsižvelgdamas į 2018 m. lapkričio 14 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyvą (ES) 2018/1808, kuria, atsižvelgiant į kintančias rinkos realijas, iš dalies keičiama Direktyva 2010/13/ES dėl valstybių narių įstatymuose ir kituose teisės aktuose išdėstytų tam tikrų nuostatų, susijusių su audiovizualinės žiniasklaidos paslaugų teikimu, derinimo (Audiovizualinės žiniasklaidos paslaugų direktyva)³,
- atsižvelgdamas į 2020 m. gruodžio 15 d. Komisijos pasiūlymą dėl Europos Parlamento ir Tarybos reglamento dėl bendrosios skaitmeninių paslaugų rinkos (Skaitmeninių paslaugų aktas), kuriuo iš dalies keičiama Direktyva 2000/31/EB (COM(2020)0825),
- atsižvelgdamas į 2020 m. gruodžio 15 d. Komisijos pasiūlymą dėl Europos Parlamento ir Tarybos reglamento dėl konkurencingų ir sąžiningų skaitmeninio sektoriaus rinkų (Skaitmeninių rinkų aktas) (COM(2020)0842),
- atsižvelgdamas į 2020 m. gruodžio 3 d. Komisijos komunikatą „Europos žiniasklaida skaitmeniniame dešimtmetyje: gaivinimo ir transformacijos rėmimo veiksmų planas“ (COM(2020)0784),
- atsižvelgdamas į 2020 m. rugsėjo 17 d. savo rezoliuciją dėl Europos kultūros gaivinimo⁴,
- atsižvelgdamas į 2021 m. kovo 25 d. savo rezoliuciją dėl skaitmeninio švietimo politikos formavimo⁵,

¹ [OL L 189, 2021 5 28, p. 34](#)

² [OL L 189, 2021 5 28, p. 1.](#)

³ [OL L 303, 2018 11 28, p. 69.](#)

⁴ [OL C 385, 2021 9 22, p. 152.](#)

⁵ [OL C 494, 2021 12 8, p. 2.](#)

- atsižvelgdamas į 2021 m. spalio 20 d. savo rezoliuciją dėl Europos žiniasklaidos skaitmeniniame dešimtmetyje. Gaivinimo ir transformacijos rėmimo veiksmų planas⁶,
- atsižvelgdamas į savo 2021 m. lapkričio 23 d. rezoliuciją „ES sporto politikos vertinimas ir galimos ateities perspektyvos“⁷, ypač į joje išreikštą raginimą ES institucijoms pradėti diskusijas dėl elektroninio sporto ateities ir galimybių, taip pat rinkti duomenis, kad būtų galima įvertinti šį sektorių ir pateikti jo socialinio ir ekonominio poveikio tyrimą,
- atsižvelgdamas į 2002 m. kovo 1 d. Tarybos rezoliuciją dėl vartotojų, ypač jaunimo, apsaugos tam tikrus vaizdo ir kompiuterinius žaidimus ženklinant pagal amžiaus grupę⁸,
- atsižvelgdamas į 2022 m. balandžio 4 d. Tarybos išvadas dėl Europos kultūros ir kūrybos pramonės ekosistemos strategijos kūrimo⁹,
- atsižvelgdamas į 2011 m. spalio 27 d. Komisijos rekomendaciją dėl kultūrinės medžiagos skaitmeninimo, išsaugojimo skaitmeniniu formatu ir internetinės prieigos prie jos¹⁰,
- atsižvelgdamas į 2022 m. gegužės 11 d. Komisijos komunikatą „Skaitmeninis dešimtmetis vaikams ir jaunimui: nauja Europos strategija dėl vaikams geresnio interneto (VGI+)“ (COM(2022)0212),
- atsižvelgdamas į savo 2021 m. spalio 20 d. rezoliuciją dėl menininkų padėties ir kultūros gaivinimo ES¹¹,
- atsižvelgdamas į Pasaulio sveikatos organizacijos sprendimą atliekant 11-ąją Tarptautinės ligų klasifikacijos (ICD-11) peržiūrą į ligų sąrašą įtraukti priklausomybę nuo kompiuterinių žaidimų,
- atsižvelgdamas į Tarptautinio olimpinio komiteto sprendimą pradėti olimpinės virtualiąsias serijas (OVS),
- atsižvelgdamas į 2014 m. gegužės 21 d. Tarybos išvadas dėl kultūros paveldo kaip vieno iš strateginių tvarios Europos išteklių¹²,
- atsižvelgdamas į tyrimą „E. sportas“¹³,
- atsižvelgdamas į Darbo tvarkos taisyklių 54 straipsnį,
- atsižvelgdamas į Kultūros ir švietimo komiteto pranešimą (A9-0244/2022),

⁶ [OL C 184, 2022 5 5, p. 71.](#)

⁷ [OL C 224, 2022 6 8, p. 2.](#)

⁸ OL C 65, 2002 3 14, p. 2.

⁹ OL C 160, 2022 4 13, p. 13.

¹⁰ OL L 283, 2011 10 29, p.

¹¹ OL C 184, 2022 5 5, p. 88.

¹² OL C 183, 2014 6 14, p. 36.

¹³ Scholz, T. M. ir Nothelfer, N. (2022), mokslinis tyrimas CULT komitetui „E. sportas“, Europos Parlamento Struktūrinės ir sanglaudos politikos teminis skyrius, Briuselis.

- A. kadangi vaizdo žaidimų ekosistema visame pasaulyje tapo pirmaujančia kultūros ir kūrybos pramone, apskaičiuota, kad 2021 m. Europos rinkoje jos dydis siekė 23,3 mlrd. EUR¹⁴ ir apėmė daugiau nei 4 900 žaidimų studijų ir 200 žaidimų leidėjų¹⁵, ir kad ji ir turi didelį augimo, inovacijų, kūrybiškumo ir teigiamų pokyčių skatinimo visame sektoriuje potencialą; kadangi ši pramonė yra viena ir nedaugelio kultūros ir kūrybos pramonių, kurių apyvarta per COVID-19 krizę didėjo¹⁶;
- B. kadangi vaizdo žaidimų ekosistema yra neatsiejama kultūros ir kūrybos pramonės, kuri sėkmingai įkvepia daugelį kitų kūrybos ir kultūros pramonės šakų, pvz., kiną ir literatūrą, ir jomis remiasi, dalis;
- C. kadangi paaiškėjo, kad vaizdo žaidimai yra galinga tarpsektorinė terpė, kurioje semiamasi įkvėpimo iš įvairių meno technikų ir kurioje jos susiejamos su novatoriškomis technologijomis;
- D. kadangi ES Teisingumo Teismas pripažino, kad vaizdo žaidimai yra sudėtingi kūrybiniai kūriniai, turintys unikalią kūrybinę vertę, saugomi tiek pagal Direktyvą 2009/24/EB dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos, tiek pagal Direktyvą 2001/29/EB dėl autorių teisių;
- E. kadangi Europos vaizdo žaidimų transliuotojų, e. sporto klubų ir turnyrų sėkmė rodo, kad jaunesnė Europos piliečių karta aktyviai siekia dalyvauti naujos kūrėjų ekonomikos, kurią skatina vaizdo žaidimai, veikloje; kadangi nacionaliniai, regioniniai ir pasauliniai e. sporto turnyrai galėtų būti suvokiami kaip skatinantys kultūrinius mainus ir propaguojantys Europos kultūrą ir vertybes;
- F. kadangi 2020 m. vaizdo žaidimų pramonėje Europoje dirbo apie 98 000 žmonių¹⁷, iš kurių, manoma, tik 20 proc. yra moterys¹⁸; kadangi e. sporte esama didelės lyčių nelygybės; kadangi į vaizdo žaidimus ir e. sportą įtraukti daugiau moterų turėtų būti laikoma strateginiu prioritetu;
- G. kadangi pusė visų europiečių save laiko vaizdo žaidimų žaidėjais, iš jų beveik pusė yra moterys, o vidutinis vaizdo žaidėjo amžius Europoje yra 31,3 metų; kadangi daugiau kaip 70 proc. 6–24 metų amžiaus jaunuolių ES žaidžia vaizdo žaidimus, nors dauguma žaidėjų yra vyresni nei 18 metų amžiaus¹⁹;
- H. kadangi vaizdo žaidimų pramonėje sutelkiami įvairūs rašymo, dizaino, meno kūrybos, skaitmeninės plėtros, leidybos, platinimo ar lokalizavimo įgūdžiai ir praktinė patirtis; kadangi vaizdo žaidimas visų pirma yra intelektinės nuosavybės, kuria grindžiama vertės grandinė, kūrinys; kadangi intelektinės nuosavybės ir kontrolės klausimas turi įtakos ekosistemos teisinės struktūros kompleksiskumui ir kelia naujų teisinių sunkumų transliuotojams, vystytojams, leidėjams ir trečiųjų šalių turinio turėtojams;

¹⁴ ISFE, Europos vaizdo žaidimų pramonė, ISFE-EGDF pagrindiniai faktai, 2021 m.

¹⁵ EY, „Europos atkūrimas: kultūros ir kūrybos ekonomika prieš COVID-19 krizę ir po jos“, 2021 m. sausio mėn.

¹⁶ EY, „Europos atkūrimas: kultūros ir kūrybos ekonomika prieš COVID-19 krizę ir po jos“, 2021 m. sausio mėn.

¹⁷ ISFE, Europos vaizdo žaidimų pramonė, ISFE-EGDF pagrindiniai faktai, 2021 m.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

- I. kadangi Europos vaizdo žaidimų pramonę daugiausia sudaro mažosios ir vidutinės įmonės (MVI), kurios yra gyvybiškai svarbios Europos ekonomikai, ypač kultūros ir kūrybos sektoriams;
- J. kadangi moksliniai tyrimai ir technologinės bei kūrybinės inovacijos daro didelį poveikį vaizdo žaidimų ir e. sporto ekosistemoms, ir jie turi vykti nuolat; kadangi taip pat reikėtų pripažinti sektoriaus inovacinę vertę bei jo kultūrinę pridėtinę vertę;
- K. kadangi šioms ekosistemoms vis dar trūksta suderintų duomenų, apibrėžčių ir teisinių sistemų, kurių reikia, kad būtų galima visapusiškai išnaudoti jų potencialą;
- L. kadangi vaizdo žaidimų ekosistema daugiausia yra privati nuosavybė, tačiau naudojasi nacionalinio ir ES lygmens priemonėmis ir paskatomis; kadangi ši parama kartais teikiama tiesiogiai, kaip ir programos „Kūrybiška Europa“ atveju, arba kaip dalis bendros paramos moksliniams tyrimams ir inovacijoms pagal programą „Europos horizontas“; kadangi vaizdo žaidimams palanki viešoji politika dažnai įtraukiama į audiovizualinę sritį;
- M. kadangi vaizdo žaidimų ir e. sporto sektorius visų pirma grindžiamas itin tarptautiniu mastu veikiančia rinka, kurioje yra nedaug kliūčių prekių ir paslaugų judėjimui; kadangi prieiga prie naujausios aparatinės ir programinės įrangos yra labai svarbi Europos vaizdo žaidimų ir e. sporto ekosistemų dinamiško pobūdžio ir konkurencingumo požiūriu;
- N. kadangi, nors ES yra svarbi vaizdo žaidimų ekosistemos veikėja, pramonėje dominuoja ne ES subjektai; kadangi rinką per visą vertės grandinę sudaro daug įvairių veikėjų, kurie daugiausia veikia per ne ES priklausančias platformas, o šios taip pat veikia kaip tarpininkai platinant Europos žaidimus visame pasaulyje;
- O. kadangi vaizdo žaidimai ir e. sportas naudoja pažangiąsias technologijas, pavyzdžiui, dirbtinį intelektą ir virtualiąją realybę, ir pradėjo kurti alternatyvias virtualias erdves, pavyzdžiui, meta sistemas (angl. „metaverses“);
- P. kadangi e. sportas yra varžybos, kurių metu atskiri asmenys arba komandos žaidžia vaizdo žaidimus (paprastai stebint žiūrovams) susitikę fiziškai arba internetu, ir tai daroma dėl pramogos, prizų arba pinigų; kadangi apibrėžtis apima žmogiškąjį elementą (žaidėjai), skaitmeninį elementą (patys žaidimai) ir ir konkurencinį elementą; kadangi e. sportas galėtų būti laikomas ne tik vaizdo žaidimų sektoriaus dalimi, bet ir kultūros ir žiniasklaidos sektorių dalimi;
- Q. kadangi e. sportas vis dar yra naujas reiškinys, pasižymintis dideliu potencialu plėtoti ir transformuoti kitus audiovizualinius formatus ES ir nacionaliniu lygmenimis, ir jo raida skirtingose valstybėse narėse yra skirtinga;
- R. kadangi e. sportas nuo kitų sporto šakų skiriasi tuo, kad pagal apibrėžtį yra skaitmeninis; kadangi e. sportas yra reiškinys, kurį iš esmės skatina privatūs subjektai, kai intelektinės nuosavybės teisės priklauso žaidimų leidėjui, o varžybų teisės priklauso žaidimų leidėjui arba pritaikomos pagal kiekvieną sutartį;
- S. kadangi e. sportas yra vis populiarsnė pramoginė veikla, kuriai būdinga ir didelė vaizdo žaidimų žaidėjų bazė, ir nedidelis skaičius profesionalių žaidėjų ir komandų;

kadangi e. sportas prasideda nuo mėgėjų lygio, bet juo komandos ir atskiri žaidėjai gali užsiimti ir pusiau profesionalai ir profesionalai;

- T. kadangi vaizdo žaidimai ir e. sportas turi didelį potencialą ES švietimo politikos ir mokymosi visą gyvenimą srityse; kadangi vaizdo žaidimų naudojimas klasėje dažnai skatina mokinius siekti karjeros gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos (STEAM) srityse, o e. sportas gali padėti ugdyti kai kuriuos skaitmeninėje visuomenėje būtinus įgūdžius; kadangi vaizdo žaidimai ir e. sportas yra plačiai prieinami ir gali būti naudojami siekiant padidinti įtraukumą ir įvairovę mokymosi aplinkoje, pvz., klasėje ir visą gyvenimą;
- U. kadangi vaizdo žaidimai gali priartinti mokyklos aplinką prie mokinių kasdienės realybės, kurioje vaizdo žaidimai dažnai matomi; kadangi esama požymių, kad pradinių mokyklų mokytojai, naudoję vaizdo žaidimus klasėse, kai kuriais atvejais pastebėjo, kad labai pagerėjo keli pagrindiniai įgūdžiai, pvz., problemų sprendimo ir analitiniai, socialiniai bei intelektiniai, erdvinės koordinacijos ir darbo komandoje įgūdžiai, taip pat pagerėjo koncentracija; kadangi e. sportas taip pat gali būti įtrauktas į švietimą ir prisidėti prie skaitmeninių gebėjimų ir įgūdžių įgijimo;
- V. kadangi daugelis vaizdo žaidimų žaidėjų yra jauni žmonės, esantys intelektinio, protinio, socialinio ir fizinio vystymosi kelio vidury; kadangi šiuos jaunuolius veikia COVID-19 pandemijos keliami iššūkiai, pvz., fizinio aktyvumo lygio pablogėjimas, padidėjęs nerimas ar kitų rūšių psichikos sveikatos sutrikimai; kadangi, nepaisant to, vaizdo žaidimai ir e. sportas gali būti labai naudingi daugelio žaidėjų psichikos sveikatai ir gali pozityvias vertybes, kurios yra ypač siektinos jaunesniajai auditorijai;
- W. kadangi vaizdo žaidimų sektorius daugeliui kultūros kūrėjų siūlo vis daugiau darbo galimybių; kadangi, kaip ir daugelyje kūrybos sektorių, vaizdo žaidimų sektoriaus darbuotojams ypač būdingas labai didelis darbo krūvis rengiantis išleisti žaidimą, kuris žinomas angliškų pavadinimu „crunch“, taip pat viršvalandžiai, kurie dažnai būna neapmokami; kadangi šios sąlygos darbuotojams gali būti kenksmingos;
- X. kadangi e. sportas ir vaizdo žaidimai taip pat kelia iššūkių Europos visuomenei skaitmeninėje srityje; kadangi kai kurie iš šių iššūkių apima sukčiavimą, neigiamą poveikį aplinkos tvarumui, interneto funkcijas, kuriomis galima piktnaudžiauti smurto ar priekabiavimo internete tikslais, visų pirma moterų žaidėjų atžvilgiu, ir dezinformaciją;
- Y. kadangi kai kuriems vaizdo žaidimams būdinga monetizacija, atliekama per mikrosandorius žaidimų valiutomis ir žaidimų skrynelės (angl. *loot boxes*), kuriose pateikiamas nuo žaidimo priklausantis atsitiktinis turinys; kadangi kartais už skrynelės galima atsiskaityti ir tikrais pinigais; kadangi dėl agresyvaus dizaino žaidėjai, ypač nepilnamečiai arba pažeidžiamiausi asmenys, gali patirti finansinę žalą – išleisti pinigus to nenorėdami ar netekę kontrolės; kadangi kai kuriais atvejais galima teigti, kad skrynelės naudojamos kaip mechanizmo „jei nori laimėti – mokėk“ dalis; kadangi, siekiant užtikrinti patikimą vartotojų apsaugą, reikalingas vienodas ES požiūris;

Vaizdo žaidimai ir e. sportas: iššūkiai, galimybės ir Europos strategija

1. ragina Komisiją ir Tarybą pripažinti vaizdo žaidimų ekosistemos – kaip didelės kultūros ir kūrybos pramonės, turinčios didelį tolesnio augimo potencialą – vertę; ragina parengti nuoseklią ilgalaikę Europos vaizdo žaidimų strategiją, kuri turėtų sąžiningai ir tinkamai teikti naudą visiems susijusiems subjektams, kartu atsižvelgiant į e. sportą ir dabartinę priklausomybę nuo importo ir remiantis esamomis nacionalinėmis strategijomis, siekiant remti ES veikėjus ir ES startuolius šiuose sektoriuose;
2. pabrėžia, kad rengdama naują vaizdo žaidimų strategiją Komisija turėtų remtis savo komunikate dėl 2030 m. skaitmeninės politikos kelrodžio nustatytais tikslais, siekiant padidinti galimybes pritraukti talentus ir gauti finansavimą ir užtikrinti patikimą infrastruktūrą ir junglumą, taip pat užtikrinti, kad procese dalyvautų atitinkami suinteresuotieji subjektai; pažymi, kad strategijoje turėtų būti atsižvelgiama į būsimus iššūkius ir sparčius pokyčius šiame sektoriuje;
3. mano, kad tikrai integruoto Europos vaizdo žaidimų sektoriaus kūrimas pareikalaus (bendros) Europos veikėjų vaizdo žaidimų gamybos apimties didinimo; palankiai vertina tai, kad pagal programas „Kūrybiška Europa“ ir „Europos horizontas“ teikiamas finansavimas Europos vaizdo žaidimų sektoriui, įskaitant mokslinius tyrimus ir inovacijas, rengiant kvietimus dalyvauti specialiuose konkursuose, turinčiuose Europos pridėtinę vertę; vis dėlto apgailestauja dėl to, kad iki šiol įsipareigota skirti mažai lėšų, ir dėl to, kad tinkamumo kriterijai ne visada atitinka sektoriaus, ypač MVI, poreikius; atsižvelgdamas į tai, ragina skirti daugiau paramos ir investicijų moksliniams tyrimams ir technologinei plėtrai (MTTP) ir mokymui, siekiant kuo labiau padidinti žaidimų kūrimo galimybes visose valstybėse narėse ir skatinti Europos talentų ugdymą ir išsaugojimą; ragina Komisiją remti viešąsias ir privačias iniciatyvas, kuriomis prisidedama prie konkurencingesnės Europos vaizdo žaidimų aplinkos kūrimo;
4. pabrėžia, kad taikant ES valstybės pagalbos taisykles, pvz., Bendrąjį bendrosios išimties reglamentą, turėtų būti skatinamos ir remiamos nacionalinės paskatos ir parama vietos vaizdo žaidimų plėtrai, įskaitant MVI;
5. pabrėžia, kad svarbu skatinti ir remti tarptautinę prekybą Europoje sukurtais vaizdo žaidimais ir jų rinkodarą; atsižvelgdamas į tai, ragina Komisiją nustatyti ir apibrėžti Europos vaizdo žaidimų pramonę ir apsvarstyti galimybę sukurti Europos vaizdo žaidimų ženklą, taip pat plėtoti kitas nacionalinio ir Europos lygmens iniciatyvas, kad būtų galima lengviau atrasti Europoje sukurtus vaizdo žaidimus ir kad būtų skatinama jų sklaida ir pripažinimas Europoje ir visame pasaulyje;
6. pabrėžia lokalizavimo proceso svarbą sėkmingam žaidimo judėjimui daugiakalbėje rinkoje, pvz., Europos Sąjungoje, ir kalbų įvairovės skatinimui; mano, kad šiuo klausimu būtų tinkama tvirta Europos Sąjungos parama;
7. pabrėžia, kad suderinti ir patikimi pramonės duomenys apie Europos vaizdo žaidimų ir e. sporto sektorius yra labai svarbūs siekiant pateikti įrodymais pagrįstus vertinimus ir rekomendacijas, be kita ko, dėl įvairovės ir įtraukties; ragina Komisiją įsteigti Europos vaizdo žaidimų observatoriją, kuri padėtų sprendimus priimantiems asmenims ir suinteresuotiesiems subjektams ir teiktų jiems suderintus duomenis, vertinimus ir konkrečias rekomendacijas siekiant plėsti šį sektorių; mano, kad Europos vaizdo žaidimų observatorija taip pat galėtų būti naudojama kaip žinių tinklas siekiant remti dialogą, kad sektorius taptų labiau integruotas;

8. ragina Komisiją pasiūlyti peržiūrėti atitinkamus Europos bendrijos statistinio ekonominės veiklos rūšių klasifikatoriaus (NACE) kodus, siekiant užtikrinti, kad vaizdo žaidimų kūrėjai, leidėjai ir e. sportas būtų įvertinti, o kodai – peržiūrėti, paaiškinti ir racionalizuoti, ir taip būtų sprendžiamos sektoriui kylančios problemos bei gerinamas dabartinis statistinis klasifikatorius, kuris šiuo metu yra netinkamas;
9. pabrėžia, kad intelektinė nuosavybė yra labai svarbi vaizdo žaidimams ir kad tai yra pagrindinis augimo ir investicijų veiksnys; pabrėžia, kad reikia parengti Europos strategiją dėl vaizdo žaidimų intelektinės nuosavybės, pasinaudojant tiek naujos, tiek pirminės intelektinės nuosavybės kūrimu ir esamų Europos kūrinių ir intelektinės nuosavybės skatinimu; pabrėžia, kad tarpvalstybinis žaidimų kūrėjų ir menininkų intelektinės nuosavybės teisių taikymas turi būti tinkamai apsaugotas ir turi būti užtikrintas teisingas atlygis;
10. palankiai vertina Tarybos poziciją dėl Europos kultūros ir kūrybos pramonės ekosistemos strategijos, visų pirma dėl mūsų strateginių kultūros vertybių apibrėžimo, apsaugos ir skatinimo; pareiškia, kad yra pasirengęs daryti pažangą šioje srityje, visų pirma dėl Europos vaizdo žaidimų studijų ir katalogų; laikosi nuomonės, kad papildomos Europos investicijos turėtų būti nukreiptos į šį sektorių ir kad „InvestEU“ ir „Media Invest“ galėtų padėti užtikrinti, kad būtų patenkinti jo finansavimo poreikiai;
11. palankiai vertina Europos Parlamento inicijuotą bandomąjį projektą „Europos vaizdo žaidimų bendruomenės vertės suvokimas“, kuriuo siekiama geriau suprasti vaizdo žaidimų sektoriaus vertę ir jo poveikį įvairioms politikos sritims ir visuomenei apskritai; ragina Komisiją tęsti šį procesą skatinant tarpdisciplininius vaizdo žaidimų ir e. sporto mokslinius tyrimus, paskelbti šiam klausimui skirtą komunikatą ir prireikus pasiūlyti atitinkamas priemones, atsižvelgiant į būtinybę apsaugoti jaunos žaidėjas, ypač nepilnamečius;
12. pripažįsta, kad e. sportą reikia apsaugoti nuo problemų, susijusių su susitarimais dėl varžybų baigties, nelegaliais lošimais ir rezultatų gerinimu, įskaitant dopingą; pabrėžia, kad būtina užkirsti kelią dopingui ir susitarimams dėl varžybų baigties profesionaliuose žaidimuose ir šviesti žaidėjus šiais klausimais, taip pat apsaugoti varžybų sąžiningumą;
13. ragina Komisiją išnagrinėti vaizdo žaidimų sektoriaus ir jo inovacijų strategijos sinergiją, visų pirma atliekant mokslinius tyrimus dėl meta sistemos ir atsižvelgiant į duomenų privatumo apsaugos ir kibernetinio saugumo iššūkius, nepamirštant e. sporto reiškinių;
14. pabrėžia, kad dėl savo plačios auditorijos ir skaitmeninio komponento vaizdo žaidimai ir e. sportas turi didelį socialinį ir kultūrinį potencialą sujungti įvairaus amžiaus, lyties ir kilmės europiečius, įskaitant vyresnio amžiaus žmones ir neįgaliuosius; pripažįsta vaizdo žaidimų sektoriaus pastangas gerinti savo produktų prieinamumą laikantis lygybės ir nediskriminavimo principų; vis dėlto mano, kad ši pažanga turi nesustoti;
15. atkreipia dėmesį į įvairių platformų internetinių žaidimų naudą tiek naudotojų patirčiai, nes žaidėjams sudaromos sąlygos nesunkiai interaktyviai bendrauti įvairiose platformose, tiek žaidimų kūrėjams, ir ragina vaizdo žaidimų pramonės atstovus dėti visas pastangas, kad šia funkcija būtų kuo geriau naudojama;

16. pabrėžia, kad vaizdo žaidimai ir e. sportas, turi didžiulį potencialą, pasitelkiant įtraukią patirtį, toliau propaguoti Europos istoriją, tapatybę, paveldą, vertybes ir įvairovę; mano, kad jie taip pat gali sustiprinti ES švelniąją galią;
17. ragina Komisiją pradėti iniciatyvas, kuriomis būtų propaguojami Europos vaizdo žaidimai, demonstruojantys ne tik Europos vertybes, istoriją ir įvairovę, bet ir pramonės praktinę patirtį, kartu šviečiant žmones ir didinant informuotumą apie vaizdo žaidimų naudą įgūdžių ir bendrų žinių ugdymui; mano, kad šios iniciatyvos galėtų privesti prie Europos vaizdo žaidimų akademijos sukūrimo;
18. pabrėžia, kad vaizdo žaidimai yra neatsiejama Europos kultūros paveldo dalis, todėl jie turėtų būti saugomi ir propaguojami; siūlo, bendradarbiaujant su pramonės atstovais, remti archyvo, kuriame būtų išsaugoti kultūros požiūriu reikšmingiausi Europos vaizdo žaidimai ir kuris užtikrintų jų žaidžiamumą ateityje, sukūrimą; pabrėžia, kad jį kuriant reikia remtis patirtimi, įgyta vykdant esamus projektus, tokius kaip Tarptautinė kompiuterinių žaidimų kolekcija (ICS) ir daugybė vaizdo žaidimų muziejų visoje ES;
19. primygtinai tvirtina, kad vaizdo žaidimai ir e. sportas gali būti vertinga mokymo priemonė siekiant aktyviai įtraukti besimokančius asmenis į mokymo programą ir ugdyti skaitmeninį raštingumą, socialinius emocinius įgūdžius ir kūrybinį mąstymą; mano, kad vaizdo žaidimų naudojimas mokyklose turėtų būti neatsiejamas nuo mokytojų informuotumo didinimo apie tai, kaip geriausia naudoti vaizdo žaidimus mokymo tikslais; pabrėžia, kad mokytojai turėtų aktyviai dalyvauti priimančias sprendimus dėl vaizdo žaidimų naudojimo švietimo ar mokymo tikslais; pabrėžia, kad tam reikės geresnės įrangos ir junglumo mokyklose;
20. pabrėžia mokymosi visą gyvenimą svarbą ir pažymi, kad mokytojai turi būti tinkamai parengti mokyti IRT ir skaičiavimo įgūdžių; pabrėžia, kad, siekiant užtikrinti sėkmingą IRT ir žaidimų integravimą į švietimą, labai svarbu kelti mokytojų kvalifikaciją darbo valandomis;
21. primena Europos mokymo kursų, skirtų vaizdo žaidimų profesijoms, svarbą, įskaitant jų kūrybinius, techninius, teisinius ir ekonominius aspektus; pabrėžia, kad Europoje, be kita ko, viešosiose institucijose ir universitetuose, reikia plėtoti pirmaujančias švietimo programas, kuriomis būtų mažinamas atotrūkis tarp esamų Europos mokymo programų ir reikiamų žinių ir įgūdžių, reikalingų vaizdo žaidimų profesijoms, ir vykdyti aktyvią politiką, kuria būtų skatinama lyčių lygybė ir įtraukumas šiame sektoriuje;
22. palankiai vertina organizacijų, tokių kaip Europos žaidimų informacija (PEGI), atliktą darbą informuojant vaizdo žaidimų žaidėjus ir tėvus apie vaizdo žaidimų turinį ir apsaugant nepilnamečius nuo galimai netinkamo turinio; ragina pramonę, reitingų agentūras ir vartotojų asociacijas tęsti informuotumo apie tokias sistemas didinimo kampanijas; primena, kad tėvų vaidmuo yra labai svarbus užtikrinant, kad vaikai galėtų saugiai žaisti vaizdo žaidimus su jiems prieinamomis priemonėmis, pvz., taikant tėvų kontrolės funkcijas; pabrėžia svarbą informuotumo didinimo kampanijų, vykdomų visų pirma pasitelkiant viešojo ir privačiojo sektorių partnerystes, vaidmenį, siekiant šviesti ir informuoti tėvus ir mokyklas, be kita ko, apie tai, kaip tinkamai naudoti vaizdo žaidimus;
23. ragina Komisiją ir valstybes nares pripažinti, kad vaizdo žaidimų sektorius yra svarbus pramonės sektorius siekiant atrasti ir ugdyti naujus kūrybinius talentus, taip pat prisidėti

prie visų kultūros kūrėjų ir kitų specialistų kvalifikacijos kėlimo ir perkvalifikavimo, ypač atsižvelgiant į skaitmeninę pertvarką, nes Europos žaidimų pramonė šiuo metu susiduria su nuolatiniu talentų trūkumu;

24. ragina Komisiją ir valstybes nares dirbant su socialiniais partneriais siekti pagerinti visų vaizdo žaidimų kūrimo proceso dalyvių darbo sąlygas ir užtikrinti, kad sutartys būtų sąžiningos ir būtų laikomasi nacionalinių ir ES teisės aktų dėl darbuotojų teisių, teisingo ir vienodo darbo užmokesčio ir fizinės bei psichinės sveikatos ir darbo saugos; apgailestauja dėl pasikartojančių pranešimų dėl didžiulio darbo krūvio prieš išleidžiant žaidimą ir neapmokamų viršvalandžių ir atkreipia dėmesį į vaizdo žaidimų kūrėjų ir leidėjų atsakomybę užtikrinti sveikas ir sąžiningas darbo sąlygas savo darbuotojams;
25. mano, kad, nepaisant pastangų užtikrinti tikslų, vienodą ir nestereotipinę moterų rodymą vaizdo žaidimuose, pažanga turi būti tęsiama ir neatsiejama nuo didesnės moterų lygybės visose vertės grandinės pozicijose, taip pat pažangos kovojant su seksualine prievarta ir diskriminacija;
26. palankiai vertina Komisijos gaires dėl nesąžiningos įmonių komercinės veiklos vartotojų atžvilgiu; pabrėžia, kad reikia užtikrinti didesnę skaidrumą, susijusį su skrynelėmis, įskaitant jų įtaką galimybėms laimėti, ir suderintą Europos požiūrį; pabrėžia, kad, kai naudojamos pinigų skrynelės, tai turi būti žaidėjams pateikiama visiškai aiškiai ir skaidriai, ypač nepilnamečiams ir jų tėvams, kad būtų užkirstas kelias rizikingam elgesiui; ragina Komisiją ir valstybes nares, kai tinkama, apsvarstyti teisėkūros priemones, kuriomis būtų sprendžiami klausimai, susiję su vidinio žaidimo monetizavimo reiškiniiais, pvz., sėkme grindžiamais žaidimo elementais ir sistemomis „jei nori laimėti – mokėk“, atsižvelgiant į visas galimas priemones labiausiai pažeidžiamiesiems agresyvaus dizaino atžvilgiu žaidėjams, pvz., nepilnamečiams, apsaugoti;
27. pabrėžia, kad itin svarbu laiku ir visapusiškai įgyvendinti visus su kultūros ir kūrybos pramone susijusius ES teisės aktus;

E. sportas: sąžiningi konkurenciniai vaizdo žaidimai Europos sistemoje

28. mano, kad e. sportas ir sportas yra skirtingi sektoriai, ypač dėl to, kad konkurenciniams lošimams ar e. sportui naudojami vaizdo žaidimai žaidžiami skaitmeninėje aplinkoje ir priklauso privatiems subjektams, kurie turi visišką teisinę kontrolę ir visas išimtinės ir neribotos teises į pačius vaizdo žaidimus; vis dėlto mano, kad šie sektoriai gali papildyti vienas kitą ir juose gali būti mokomasi vienas iš kito bei skatinamos panašios pozityvios vertybės ir įgūdžiai, kaip antai sąžiningas žaidimas, nediskriminavimas, komandinis darbas, lyderystė, solidarumas, teisingumas, kova su rasizmu, socialinė įtrauktis ir lyčių lygybė;
29. mano, kad dėl sienų neturinčio šios disciplinos pobūdžio Europos Sąjunga yra tinkamas lygmuo e. sporto problemoms spręsti; ragina vietos, regionų ir nacionaliniu lygmenimis sukurti Europos e. sporto subjektų žemėlapi, kad europiečiai galėtų susisiekti su jiems artimomis struktūromis, taip pat sudaryti palankesnes sąlygas organizuoti konkursus ir skatinti mėgėjų e. sportą; pabrėžia, kad žemėlapis galėtų padėti didinti informuotumą apie e. sportą ir jį skatinti;

30. ragina Komisiją, bendradarbiaujant su leidėjais, komandų organizacijomis, klubais ir turnyrų organizatoriais, parengti chartiją, kuria būtų skatinamos Europos vertybės e. sporto konkursuose; atsižvelgdamas į tai, palankiai vertina tai, kad naudojamos tokios priemonės kaip pagrindiniai pramonės principai dėl dalyvavimo e. sporte ir nacionaliniai e. sporto elgesio kodeksai, kuriais siekiama skatinti smagų ir sąžiningą e. sportą, atviroje ir įtraukioje aplinkoje praktikuojamą žaidėjų ir organizatorių visame pasaulyje;
31. prašo Komisijos išnagrinėti galimybę parengti nuoseklias ir išsamias gaires, susijusias su profesionalių e. sporto žaidėjų statusu;
32. ragina valstybes nares ir Komisiją apsvarstyti galimybę sukurti vizą e. sporto personalui, grindžiamą Šengeno kultūros ir sporto vizomis, kuri būtų taikoma visiems e. sporto varžybose dalyvaujantiems darbuotojams, ir apsvarstyti priemones, kuriomis būtų supaprastintos vizų išdavimo procedūros, kad vaizdo žaidimų sektoriaus darbuotojai galėtų atvykti į ES;
33. įspėja, kad intensyvūs vaizdo žaidimai retais atvejais gali sukelti priklausomybę ir toksišką elgesį, kaip pripažino Pasaulio sveikatos organizacija; pabrėžia, kad e. sporto žaidėjai gali kentėti dėl menko fizinio aktyvumo ir didelio streso, kurį lemia tai, kad nėra atskirtas profesinis ir asmeninis gyvenimas, ir kad profesionalių e. sporto žaidėjų karjera dažnai yra trumpa, o tai kelia problemų, susijusių su perėjimu į kitą darbą; mano, kad ES turėtų laikytis atsakingo požiūrio į vaizdo žaidimus ir e. sportą ir juos propaguoti kaip sveikos gyvensenos, įskaitant fizinį aktyvumą ir realų socialinį bendravimą bei kultūrinę veiklą, dalį;
34. pripažįsta sporto vaizdo žaidimų ir virtualiojo sporto potencialą ieškant naujų sirgalių dalyvavimo formų ir didinant jaunimo dalyvavimą fizinėje veikloje; ragina kurti visų susijusių vaizdo žaidimų ir sporto sektorių suinteresuotųjų subjektų partnerystes, kad būtų kuriami nauji projektai, teikiantys pridėtinę vertę žaidėjams ir auditorijai;
35. pabrėžia, kad vykdant žaliąją pertvarką vaizdo žaidimai ir e. sportas atlieka dvejopą vaidmenį – tiek kaip pramonė, kuri turi dirbti, kad taptų palankesnė aplinkai, tiek kaip priemonė, padedanti didinti vaizdo žaidėjų informuotumą klimato ir aplinkos klausimais; palankiai vertina vaizdo žaidimų pramonės iniciatyvas, kuriomis siekiama apsaugoti aplinką ir pagerinti naudojamų prietaisų ir teikiamų paslaugų energijos vartojimo efektyvumą; atsižvelgdamas į tai, ragina dėti daugiau pastangų siekiant pagerinti energijos vartojimo efektyvumą ir sumažinti e. sporto paslaugų poveikį aplinkai;
36. pabrėžia, kad vaizdo žaidimai gali būti socialinė veikla, leidžianti naudotojams socializuotis ir praleisti laiką kartu; pabrėžia, kad su e. sportu ir vaizdo žaidimais susijęs stigmatizavimas vis dar plačiai paplitęs visoje visuomenėje ir turėtų būti sprendžiamas;
37. pabrėžia, kad miestai ir regionai gali atlikti svarbų vaidmenį suteikiant prieigą prie infrastruktūros, kurioje gali būti organizuojami e. sporto renginiai arba kurioje gali būti sudarytos palankesnės sąlygos visiems naudotis vaizdo žaidimais; atsižvelgdamas į tai pabrėžia, kad viešosios erdvės, pvz., bibliotekos, gali atlikti svarbų vaidmenį propaguojant vaizdo žaidimų kultūrą ir suteikiant galimybę visiems naudotis vaizdo žaidimais ir prietaisais, neatsižvelgiant į socialines ir ekonomines aplinkybes, laikantis ES autorių teisių teisės aktų; todėl ragina Komisiją ir valstybes nares užtikrinti

pakankamą finansavimą viešosioms erdvėms, pvz., bibliotekoms, siekiant remti tokį vaidmenį;

o

o o

38. paveda Pirmininkei perduoti šią rezoliuciją Tarybai ir Komisijai.

AIŠKINAMOJI DALIS

Vaizdo žaidimai yra svarbi Europos Sąjungos ekosistema tiek ekonominiu, tiek kultūriniu požiūriu.

Tai – 23,3 mlrd. EUR vertės kultūros ir kūrybos pramonė, kurios struktūrinis augimas yra didelis ir kuri vis dar turi didelį Europos Sąjungos skaitmeninės pertvarkos potencialą. Nors ši rinka yra itin tarptautinė ir vaizdo žaidimai žaidžiami pasaulinės auditorijos, Europa įsitvirtino kaip viena iš pirmaujančių pasaulio vaizdo žaidimų rinkų, taip pat kaip pagrindinis veikėjas visais jų plėtojimo etapais – nuo rašymo iki platinimo. Europos Sąjungoje šiame sektoriuje dirba daugiau kaip 80 000 žmonių ir jame yra apie 5 000 įvairaus dydžio plėtojimo studijų, iš kurių kai kurios yra pasaulio lyderės, pavyzdžiui, „Ubisoft“, „CD Projekt“ ir „Paradox“.

Pranešėja mano, kad vaizdo žaidimai yra ir pramonė, kurios konkurencingumą gali skatinti ES, ir pagrindinė Europos tapatybės ir vertybių propagavimo sritis, ypač šiais Europos jaunimo metais (daugiau kaip du trečdaliai 6–24 m. jaunuolių teigia, kad žaidžia vaizdo žaidimus).

Svarbi ekonomikos, kūrybos ir technologijų pramonė

Vaizdo žaidimų pramonės struktūra yra tokia, kad kuriant žaidimą joje dalyvauja daugybė žaidėjų: meninė kūryba, plėtojimas, rašymas, žaidimų dizainas, testavimas, leidyba, komunikacija, lokalizavimas, platinimas ir t. t. Dėl neaiškių nomenklatūrų (profesinės karjeros ir įgūdžių įvairovės, skirtingo statuso valstybėse narėse ir t. t.) pramonei kartais sunku žinoti savo sudėtį ir potencialą. Todėl pranešėja rekomenduoja surinkti daugiau duomenų apie tai, kaip veikia šis sektorius ir kokios yra pagrindinės jo veiklos tendencijos, pagal Europos audiovizualinės observatorijos modelį sukuriant Europos vaizdo žaidimų observatoriją.

ES remia vaizdo žaidimų kūrimą pagal programą „Kūrybiška Europa“, tačiau nedidelė skirta suma (pavyzdžiui, 6 mln. EUR 2022 m.) ir griežti tinkamumo kriterijai negali būti laikomi tikru paramos planu bendrai gamybai ir Europos vaizdo žaidimų kūrimui. Be to, vertės grandinė iš esmės grindžiama žaidimo, kaip intelektualinės nuosavybės objekto, plėtojimu. Trečia, kadangi šis sektorius grindžiamas inovacijomis, žaidimai gali greitai pasenti, o studijos turi prisitaikyti prie naujausių technologinių standartų arba prie naujausios kartos prietaisų, kurie atsiranda kas 5–10 metų. Todėl vaizdo žaidimų pramonei nuolat reikia finansavimo ir investicijų, kurias ES turėtų padėti teikti.

Galiausiai, siekiant užtikrinti Europos pramonės konkurencingumą, labai svarbu didinti kokybiškų švietimo programų, kurios sudaro sąlygas plėtotis vaizdo žaidimų profesijoms, dažnai susijusias su skaitmenine pertvarka, skaičių. Todėl šios programos ir jų absolventai yra svarbus Europos skaitmeninio dinamizmo šaltinis, pavyzdžiui, atliekant mokslinius tyrimus, susijusius su meta sistema, kurių pradininkai yra vaizdo žaidimai. Švietimas taip pat puikus lygmuo lyčių lygybės klausimui šiame sektoriuje spręsti, nes, nors vaizdo žaidimų sektoriuje dirbančių moterų dalis nuolat auga, tik apie 20 proc. Europos vaizdo žaidimų sektoriaus darbuotojų yra moterys.

Neišsemiamas kultūrinis ir visuomeninis potencialas

Sykiu vaizdo žaidimai šiandien yra kultūrinė ir technologinė terpė, kurios negalima pamiršti ir kuri nuo vaizdo žaidimų pramonės atsiradimo prieš penkiasdešimt metų tapo svarbia visuomenės dalimi. Šiandien jie yra tikra tikro meno forma, apimanti kitų sričių, pavyzdžiui, kino, grafikos meno, muzikos ir teatro, technologijas ir nuolat tobulėjančias technologijas, padedančias žaisti žaidimus. Tai, kas prasidėjo kaip šalutinė kai kurių profesionalų veikla, per keletą dešimtmečių tapo pagrindine priemone, kurią išmaniuosiuose telefonuose, asmeniniuose kompiuteriuose ir žaidimų konsolėse turi įsidiegti pusė 6–64 m. amžiaus europiečių.

Todėl tai labai stiprus ryšių vektorius, kuris neturi geografinių ribų ir leidžia europiečiams tiesiogiai bendrauti su visų kartų ir aplinkos žmonėmis, skatinant mainus ir atradimus. Taigi, vaizdo žaidimai yra sritis, į kurią ES gali investuoti, propaguoti Sutartyse nustatytas vertybes, pabrėždama demokratiją, įvairovę, kovą su diskriminacija, toleranciją ir lyčių lygybę. Be to, dėl šios priemonės naratyvinės galios ji yra erdvė, kurioje Europos Sąjunga gali parodyti savo turtingą istoriją ir paveldą, pavyzdžiui, atstatydama 3D istorinius Europos istorijos paminklus ar scenas.

Šiuo atveju pranešėja mano, kad vaizdo žaidimai yra naudinga švietimo priemonė, suteikianti galimybę visų amžiaus grupių besimokantiems asmenims mokytis ir žaisti su sąvokomis interaktyviu būdu, vadovaujant mokytojui ir jam padedant. Be to, vaizdo žaidimų įdiegimas mokyklose taip pat gali paskatinti mokinius pradėti karjerą šiame sektoriuje: pavyzdžiui, mergaitės, kurios teigia žaidžiančios vaizdo žaidimus, yra tris kartus labiau linkusios siekti karjeros gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos ir matematikos srityse nei žaidimų neįsidiegiantys asmenys.

E. sportas: sparti branda

Šiame pranešime taip pat siekiama išsamiai išnagrinėti konkurencinių vaizdo žaidimų, dar vadinamų „e. sportu“, praktiką (sąvokos „elektroninis sportas“ trumpinys).

Sunku tiksliai apibrėžti e. sporto ribas, tačiau šiame pranešime pranešėja daugiausia dėmesio skiria esminiams šios praktikos ir tradicinės sporto praktikos skirtumams. Sportas išsiskiria ne tik centriniu skaitmeniniu komponentu, bet ir tuo, kad visų disciplinų e. sportas grindžiamas intelektine nuosavybe, t. y. vaizdo žaidimu, priklausančiu privačiam verslo subjektui. Todėl varžybų organizavimo logika neišvengiamai turi pelningą elementą, o taip nėra tradicinio sporto, kurį valdo nekomercinio tikslo neturinčios federacijos, atveju. Todėl e. sporto negalima lyginti su realiu tradiciniu sportu ir jis negali būti reglamentuojamas kaip toks, o tai yra tarpsektorinis reiškinys.

Vis dėlto, su sportu susijusios vertybės ir įgūdžiai, pavyzdžiui, sąžiningas žaidimas ir kolektyvinis darbas, gali būti perduodami e. sportu, kuriam taikomos taisyklės, kuriomis gerbiamos Europos vertybės ir sąžininga konkurencija. Be to, e. sporto aplinkos struktūra iš dalies atitinka tradicinių disciplinų struktūrą: daugelis žaidėjų nekantriai siekia meistriskumo ir tikisi priklausyti mažam profesionalių žaidėjų elitui, kurį valdo ir įdarbina klubai. Reikėtų pažymėti, kad dėl tarpvalstybinio vaizdo žaidimų pobūdžio e. sportas padėjo rasti tikrai europietiškomis komandoms, kuriose visų tautybių europiečiai varžosi tarpusavyje, kartais su kitų geografinių vietovių komandomis.

Todėl pranešėja mano, kad būtų galima toliau plėtoti Europos e. sporto skatinimo politiką, kuria būtų gerbiamos Europos vertybės. Visų pirma, reikėtų numatyti skatinti sudaryti klubų, leidėjų ir turnyrų žemėlapi, kad europiečiai, norintys žaisti komandose, galėtų rasti tinkamas

struktūras. Europoje sukurta aplinka, pritaikyta komandų steigimui, turnyrų organizavimui ir jų plėtrai, būtų naudinga visai ekosistemai.

Iššūkiai

Galiausiai reikėtų prisiminti, kad vaizdo žaidimai, nepaisant to, ar jie yra konkurenciniai, gali kelti atitinkamą riziką, ypač jaunimui. Todėl pranešėja mano, kad vaizdo žaidimai turėtų būti gyvenimo būdo, kuriame yra vieta fiziniam aktyvumui, socializacijai ir mokymuisi ar darbui, dalis. Šiuo atveju reguliuotojas taip pat turi užtikrinti, kad jautraus turinio lošimai neatsidurtų nekontroliuojamos ir netinkamos auditorijos rankose arba kad žaidėjų elgesys nekenktų Europos Sąjungos puoselėjamoms vertybėms. Nors vis dažniau rizika yra susijusi ne su žaidimo turiniu, o su jo naudojimo sąlygomis, pranešėja palankiai vertina pramonės savireguliacijos mechanizmus, pavyzdžiui, PEGI sistemą, kuri tapo visoje Europoje pripažįstamu standartu, įskaitant du trečdalius tėvų, ir kuri atlieka labai svarbų vaidmenį mokant žmones sveikai žaisti vaizdo žaidimus.

INFORMACIJA APIE PRIĖMIMĄ ATSAKINGAME KOMITETE

Priėmimo data	3.10.2022
Galutinio balsavimo rezultatai	+ : 26 - : 0 0 : 0
Posėdyje per galutinį balsavimą dalyvavę nariai	Asim Ademov, Andrea Bocskor, Gianantonio Da Re, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Romeo Franz, Catherine Griset, Sylvie Guillaume, Hannes Heide, Irena Joveva, Petra Kammerevert, Niyazi Kizilyürek, Predrag Fred Matić, Niklas Nienaß, Peter Pollák, Diana Riba i Giner, Monica Semedo, Andrey Slabakov, Massimiliano Smeriglio, Michaela Šojdrová, Sabine Verheyen, Maria Walsh, Milan Zver
Posėdyje per galutinį balsavimą dalyvavę pavaduojantys nariai	Loucas Fourlas, Martina Michels, Salima Yenbou

**GALUTINIS VARDINIS BALSAVIMAS
ATSAKINGAME KOMITETE**

26	+
ECR	Slabakov Andrey
ID	Da Re Gianantonio, Griset Catherine
NI	Bocskor Andrea
PPE	Ademov Asim, Fourlas Loucas, Frankowski Tomasz, Pollák Peter, Sojdrová Michaela, Verheyen Sabine, Walsh Maria, Zver Milan
RENEW	Farreng Laurence, Joveva Irena, Semedo Monica, Yenbou Salima
S&D	Guillaume Sylvie, Heide Hannes, Kammerevert Petra, Matic Predrag Fred, Smeriglio Massimiliano
THE LEFT	Kizilyürek Niyazi, Michels Martina
VERTS/ALE	Franz Romeo, Nienaß Niklas, Riba i Giner Diana

0	-
----------	----------

0	0
----------	----------

Sutartiniai ženklai:

+ : už

- : prieš

0 : susilaikė