



Az Európai Unió
Tanácsa

Brüsszel, 2019. november 8.
(OR. en)

13341/19

AUDIO 109
CULT 115
DIGIT 163
CONSOM 299

FELJEGYZÉS

Küldi:	a Tanács Főtitkársága
Címzett:	az Állandó Képviselők Bizottsága/a Tanács
Tárgy:	Az európai kulturális, kreatív és audiovizuális ágazatok erősségei, innovációs potenciálja és globális versenyképessége – Irányadó vita (Nyilvános vita a Tanács eljárási szabályzata 8. cikkének (2) bekezdése alapján) [Az elnökség javaslatára]

Az elnökség az audiovizuális munkacsoporttal folytatott konzultációt követően elkészítette és benyújtja a mellékelt vitaanyagot, amely az Oktatási, Ifjúsági, Kulturális és Sportügyi Tanács 2019. november 21–22-i ülésén folytatandó irányadó vita alapjául szolgál majd.

Az európai kulturális, kreatív és audiovizuális ágazatok erősségei, innovációs potenciálja és globális versenyképessége

– Elnökségi háttéranyag az irányadó vitához –

A digitális egységes piaci stratégia célja, hogy lehetőségeket teremtsen az emberek és a vállalkozások számára, valamint hogy megerősítse Európa világszintű vezetői pozícióját a digitális gazdaságban. A digitális egységes piac középpontját a kulturális és kreatív ágazatok és különösen az audiovizuális ágazatok alkotják. A jelenlegi versenykörnyezetben az említett ágazatok globális szereplőkkel vetélkednek, mégpedig egy folyamatosan változó szintén.

A kulturális és kreatív ágazatoknak döntő szerep jut az európai fenntartható versenyképességről és innovációs potenciálról folytatott vitákban. Amint azt a Tanács is hangsúlyozta¹, a tartalmak – így többek között az audiovizuális, nyomtatott és online médiatartalmak és médiaalkotások, valamint a más kulturális és kreatív ágazatokhoz köthető tartalmak és alkotások – előállításával és terjesztésével foglalkozó ágazatok meghatározóak Európa társadalmi és gazdasági fejlődése szempontjából. A kulturális, kreatív és audiovizuális ágazatokban hatalmas lehetőségek rejlenek, mivel a kulturális értékekre és a kulturális sokszínűsége, valamint az egyéni és kollektív kreativitásra, készségekre és tehetségekre támaszkodnak. Az említett ágazatok innovációt, jólétet és munkahelyeket teremthetnek, különösen azért, mert immateriális értéket hoznak létre. A kulturális, kreatív és audiovizuális ágazatok hidakat építenek a művészet, a kultúra, az üzleti szféra és a technológia között. Emellett hozzájárulnak a kritikus gondolkodás, a problémamegoldó készségek, valamint a kreatív probléma-megközelítési képesség fejlesztéséhez, amelyek a holnap társadalmának kulcskompetenciáit jelentik.

Ezzel párhuzamosan a kulturális, kreatív és audiovizuális ágazatok nélkülözhetetlen elemei a szabad és demokratikus európai társadalomnak. Ezek az ágazatok demokratikus rendszerünk kulcsfontosságú alapját képezik, mivel nemcsak színteret biztosítanak a kultúra, a nézetek és az eszmék kifejezésre juttatásához, hanem hozzáférhetővé teszik az információk és a tartalmak széles skáláját is. Emellett létfontosságúak közös örökségünk szempontjából is, mivel megőrzik és előmozdítják kultúránk sokszínűségét, továbbá ösztönzik közös értékeink és identitásunk megbecsülését.

¹ A Tanács következtetései az európai tartalmaknak a digitális gazdaságban történő előmozdításáról (HL C 457., 2018.12.19., 2. o.).

Az audiovizuális tartalmak előállításának, terjesztésének és fogyasztásának módja jelenleg egyre inkább eltér a lineáris fogyasztáson alapuló hagyományos üzleti modell esetében megszokottól. Az előállítói, terjesztői és fogyasztói szerepkörök közötti határvonal elhalványult, ami változásokat idézett elő a teljes értékláncban. A digitális átállás az Unión kívül letelepedett, médiatartalmakkal foglalkozó új és erős szereplők (internetes és mobil platformok, internetszolgáltatók és általában véve a nagy technológiai vállalatok) előretörését hozta magával. Erős gazdasági és pénzügyi helyzetüknél fogva az említettek elkezdtek meghatározni az uniós piacon belüli játékszabályokat.

A piac szerkezetének változása felgyorsulóban van, mivel a néhány, leginkább Európán kívüli globális szereplő által uralt VOD-ágazat éves növekedési üteme meghaladja a 40 %-ot. A főbb online platformok tevékenységének globális nagyságrendje egyre inkább megnehezíti a kis piacokról származó tartalmaknak a közönséghez való eljuttatását, valamint azt is, hogy e tartalmak ne csak globális, hanem helyi szinten is hatást fejthessenek ki.

Összekapcsolt világunkban, amelyben az interaktivitásnak kulcsszerepe van a tartalom-előállításban, tanúi lehetünk **az új, immerzív audiovizuális élmények iránti kereslet növekedésének, a játéktartalmak gyors bővülésének, a technológia révén az európai audiovizuális örökség számára megnyíló új lehetőségeknek, valamint a mesterséges intelligencia növekvő szerepének a közönség megszólításában.**

Ahogy az új, a 2019–2024-es időszakra szóló *stratégiai menetrend* megállapítja, „Európa versenyképessége, jóléte és a világban betöltött szerepe, valamint a munkahelyteremtés szempontjából elengedhetetlen a szilárd gazdasági bázis megléte. [...] új alapot kell teremtenünk az Unió hosszú távú, fenntartható és inkluzív növekedéséhez, valamint meg kell erősítenünk az Unión belüli kohéziót.”

Alapvető annak megvitatása, hogy miként javítható az európai kulturális és kreatív ágazatok és különösen az audiovizuális ágazat versenyképessége, láthatósága és innovációs kapacitása. Biztosítanunk kell, hogy teljes mértékben kiaknázzuk a szóban forgó ágazatokban a fenntartható növekedés szempontjából rejlő lehetőségeket, ami alapvető fontosságú az EU számára szükséges szilárd gazdasági bázis megteremtéséhez. Az Európai Uniónak képesnek kell lennie arra, hogy saját maga formálja digitális jövőjét. Ugyanakkor kifelé is kell tekintenünk azzal a céllal, hogy fokozzuk Európa globális szintű jelenlétét. Ennek érdekében tovább kell mélyítenünk kulturális együttműködéseinket, növelnünk kell piaci részesedésünket, és elő kell mozdítanunk az európai értékeket.

Kihívások a kulturális és kreatív ágazatokban

Az európai kulturális és kreatív ágazatok 12 millió embernek biztosítanak foglalkoztatást, és az EU teljes bruttó hozzáadott értékének mintegy 5,3 %-át állítják elő. Az Unió GDP-jének több mint 4 %-át generáló kulturális és kreatív ágazatok gazdasági súlya az IKT-, valamint a szálláshely- és étkeztetési szolgáltatási ágazathoz hasonló. Ugyancsak az uniós kulturális javak iránti megnövekedett keresletet jelzi, hogy a kulturális javak tekintetében az EU kereskedelmi mérlege többletet mutat.²

A digitálismédia-ágazat³ a növekvő európai kulturális és kreatív ágazatok döntő fontosságú alkotóeleme. A digitális média világszerte az egyik leggyorsabban növekvő ágazat⁴. Becslések szerint⁵ a szórakoztatásra és a médiára fordított összes kiadás 2022-re 4,4 %-os összetett éves növekedési rátával (CAGR) fog emelkedni, és a legerősebb szegmens az e-sport- és videojáték-szegmens⁶ lesz.

Annak ellenére, hogy az európai gazdaság és a versenyképesség szempontjából egyre nő a kulturális és kreatív ágazatok és az audiovizuális ágazat jelentősége a digitális egységes piacon, ezek az ágazatok jelentős kihívásokkal néznek szembe például a K+I-forrásokhoz vagy a piaci bevezetést célzó kezdeményezésekhez való hozzáférés terén⁷. A kutatás és innováció kulcsfontosságú a kulturális és kreatív ágazatok értéktérítési képessége szempontjából, ugyanakkor jellegüknél fogva ezek az ágazatok járnak a legnagyobb beruházási kockázattal.

²https://www.eif.org/what_we_do/guarantees/cultural_creative_sectors_guarantee_facility/ccs-market-analysis-europe.pdf

³A digitálismédia-ágazat a mozihoz, a televízióhoz, a hírszolgáltatáshoz és tájékoztatáshoz, valamint a tartalmak és videojátékok előállításához, terjesztéséhez és tárolásához kapcsolódó valamennyi tevékenységet magában foglalja. (A KEA European Affairs tanulmánya: *Towards an integrated vision for the European Digital Media Sector. Mapping of other existing EU programmes targeting Creative and Cultural Sectors in the Audiovisual field* [Az európai digitálismédia-ágazat integrált jövőképe felé. Az audiovizuális terület kreatív és kulturális ágazatait célzó egyéb jelenlegi uniós programok feltérképezése] 2018.10.31.).

⁴A becslések szerint a médiával kapcsolatos globális összkiadások a 2015. évi 1,6 billió dollárról 2020-ra 2,1 billió dollárra fognak nőni. A digitális kiadások – a mobiltelefon-üzletág bővülésének és az IKT-infrastruktúrák továbbfejlesztésének köszönhetően – 2019-re várhatóan a médiával kapcsolatos összkiadások több mint 50 %-át teszik majd ki (*idem*).

⁵<https://www.pwc.com/outlook>

⁶A videojátékok alszektora várhatóan a digitálismédia-ágazat leggyorsabban növekvő szegmensévé válik, amelynek esetében a kiadások a 2015. évi 85 154 millió dollárról 2020-ban 132 425 millió dollárra (a CAGR 9,2 %-a) nőnek majd. Forrás: McKinsey & Co, *Global Media Report 2016* (Globális jelentés a médiáról 2016).

⁷A KEA European Affairs tanulmánya: *Towards an integrated vision for the European Digital Media Sector. Mapping of other existing EU programmes targeting Creative and Cultural Sectors in the Audiovisual field*, (Az európai digitálismédia-ágazat integrált jövőképe felé. Az audiovizuális terület kreatív és kulturális ágazatait célzó egyéb jelenlegi uniós programok feltérképezése), 2018.10.31.

A kulturális és kreatív ágazatok forráshoz jutása említett korlátozásának alapja az a hagyományos szemlélet, miszerint a kulturális és kreatív ágazatok különálló, egymással nem összekapcsolódó gazdasági ágazatok. Ez a „siló-szemlélet” blokkolja a beruházási erőforrásokat és akadályozza a fenntarthatóságot. Nem teszi lehetővé a kockázatok közös viselését és a haszon összevonását, ami pedig a kulturális és kreatív ágazatok összességének a javát szolgálná. Ez különösen igaz az audiovizuális ágazat és a tartalomipar esetében.

A kulturális és kreatív ágazatok versenyképességét akadályozó egyéb hiányosságok közé többek között a következők tartoznak:

- a technológia elégtelen ismerete és alkalmazása, ami gyengíti az ágazat arra irányuló kapacitását, hogy felkarolja a digitális átállást és kiaknázza a tartalom előállításának, népszerűsítésének és terjesztésének új formáit;
- korlátozott hozzáférés azokhoz az adatokhoz, amelyek jórészt nagy globális tartalomszolgáltató platformok birtokában vannak, valamint az átláthatóság hiánya azon kritériumok tekintetében, amelyeket ezek a platformok alkalmaznak a tartalom osztályozására és népszerűsítésére;
- behatárolt méret és kapacitás a határokon átnyúló működésre, ami gyengítheti az európai tartalom piaci részesedését a nemzetközi piacon;
- az ágazat igényeinek elégtelen figyelembevétele a művészeti és felsőoktatásban;
- a különösen a fiatal közönség körében megjelenő új fogyasztási minták és trendek nem kellő megértése;
- a beruházás hiánya olyan ambiciózus gyártási és terjesztési kezdeményezésekbe, amelyek világszinten tudnák növelni az európai szereplők elismertségét a minőségi tartalom forrásaként;
- az európai tartalom alacsony piaci részesedése a nemzetközi piacokon.

Noha e problémák némelyike ágazatspecifikus, sokuk más európai szakpolitikákhoz tartozó ágazatok esetében is érvényes. Számos területen – például a kutatás és innováció, a felsőoktatás és a kereskedelem területén – érződik az aktívabbá válás és a globális versennyel való lépéstartás szükségessége. Lehetséges és helyénvaló, hogy Európa – még ha kihívások állnak is előtte – proaktív szemléletet alakítson ki abból a célból, hogy versenyképességét a különböző ágazatok körében átfogóan előmozdítsa.

Az audiovizuális ágazat versenyképességének, valamint kulturális és nyelvi sokszínűségének előmozdítása érdekében az EU különböző eszközöket alkalmaz, ötvözve a jogalkotást, a szakpolitikai támogatást és a finanszírozást. Az audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló

irányelv⁸ mellett a jogi keretet korszerűsítette az (EU) 2019/789 irányelv⁹ – amely megerősítette az európai audiovizuális tartalom népszerűsítését is – és a szerzői jogokról szóló irányelv¹⁰, amely biztosítja a jogosultak méltányos díjazását alkotásaik minden online felhasználása esetén, és nem hagyja figyelmen kívül a felhasználók véleménynyilvánítási szabadságát sem. Ez a három jogi aktus jelentős előrelépésnek tekinthető a kulturális tartalom népszerűsítése terén, és azon kihívásokra ad választ, amelyek a digitális környezetben a jogosultak méltányos díjazásához, az átláthatósághoz, a tartalomhoz való hozzáféréshez és a kulturális sokszínűség előmozdításához kapcsolódnak.

A szabályozás az egyenlő versenyfeltételek biztosítása érdekében fontos és szükséges. Olyan szabályozási keretre van szükség, amely ösztönzi a beruházásokat és lehetővé teszi az európai szereplők számára, hogy – elsősorban független európai vállalatokon keresztül – előteremthessék a tartalom-előállítás és -terjesztés finanszírozásához szükséges bevételeket, különösen a nagy platformok birtokában lévő adatokkal kapcsolatos átláthatóság növelése révén. Ahhoz, hogy az európai média- és audiovizuális vállalatok versenyképesek maradjanak, képesnek kell lenniük arra, hogy innovatív üzleti modelleket alakítsanak ki.

Ugyanilyen lényeges azonban megvizsgálni és megerősíteni más olyan eszközöket, amelyek előmozdítják a versenyképességet és az innovációt az európai audiovizuális ágazatban. E tekintetben a Bizottság ambíciózus javaslatokat terjesztett elő az olyan finanszírozási programok jövőbeli generációjára vonatkozóan, mint a Kreatív Európa, az InvestEU és az Európai horizont. E programok keretében olyan meghatározott támogató intézkedések finanszírozására fog sor kerülni, amelyek segítenek az ágazatnak alkalmazkodni az új audiovizuális környezethez és megragadni az abban rejlő lehetőségeket. Az uniós programok közötti szinergiákat tovább kell fejleszteni, különösen a tartalom-előállító és a technológiai közösségek közötti együttműködés előmozdítása érdekében.

⁸Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2018/1808 irányelve (2018. november 14.) a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU irányelvnek (Audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv) a változó piaci körülményekre tekintettel való módosításáról (HL L 303., 2018.11.28., 69. o.).

⁹Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/789 irányelve (2019. április 17.) a műsorszolgáltató szervezetek egyes online közvetítéseire, valamint televíziós és rádiós műsorok továbbközvetítésére alkalmazandó szerzői jogok és szerzői joggal szomszédos jogok gyakorlására vonatkozó szabályok megállapításáról valamint a 93/83/EGK tanácsi irányelv módosításáról (HL L 130., 2019.5.17., 82. o.).

¹⁰Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/790 irányelve (2019. április 17.) a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról (HL L 130., 2019.5.17., 92. o.).

Az elnökség – a közelmúltban tett megfigyelések alapján¹¹ – úgy véli, hogy európai szinten megoldásokat eredményezhetne **Európa innovációs potenciáljának az erősítése, valamint az együttműködés és a partnerségek előmozdítása**. A kreativitás az innováció egyik előfeltétele. Európa innovációs potenciáljának erősítése érdekében a kreativitást elő lehetne mozdítani a készségfejlesztésbe és kapacitásépítésbe való beruházás révén, valamint ágazatokon átívelő innováción és kreatív ökoszisztémákon keresztül, hogy ezáltal tehetséget vonzzunk Európába és azt meg is tartsuk. Lehetővé kell tenni, hogy a kreatív és audiovizuális ágazatokban tevékeny szereplők részt vehessenek a konszolidáció, az együttműködés és a szövetkezés új formáiban azon versenykihívások kezelése érdekében, amelyekkel Európa szembenéz.

A Kreatív Európa program MEDIA alprogramja a közös alkotás, a közös terjesztés és a közös népszerűsítés előmozdítására fog összpontosítani annak érdekében, hogy segítse az ágazat európai szinten való megerősödését. E tekintetben a Tanács elismerte azt is, hogy a koprodukciók fontos szerepet játszanak Európa kulturális és nyelvi sokszínűségének előmozdításában¹².

A kutatás és az innováció az egész társadalmat érinti, és átível a különböző szereplők, ágazatok és szakpolitikák felett. Az innováció Unió-szerte történő előmozdítása érdekében egy asztalhoz kell ültetni az innováció motorjait, a kreatív ágazatokat is beleértve. A piaci fejlemények kiaknázása érdekében szintén fontos elősegíteni az ágazatok közötti válaszfalak lebontását.

¹¹A *Creation, Innovation, Promotion – Competitiveness of the European Audiovisual Industry* (Alkotás, innováció, népszerűsítés – az európai audiovizuális ágazat versenyképessége) elnevezésű konferencia (Helsinki, Finnország, 2019. szeptember 10–11.) eredményei.

¹²A Tanács következtetései az európai audiovizuális alkotások határokon átnyúló terjesztésének javításáról, különös tekintettel a koprodukciókra (HL C 192., 2019.6.7., 11. o.).

A Bizottság arra irányuló javaslata, hogy az Európai Innovációs és Technológiai Intézet keretében hozzanak létre egy új, a kulturális és kreatív ágazatokra összpontosító tudományos és innovációs társulást¹³, kiváló példája az innovációval kapcsolatos ágazatközi megközelítések előmozdításának. A jövőbeli Kreatív Európa program keretébe illeszkedő kreatív innovációs labor ugyancsak olyan projekteket fog támogatni, amelyek különböző kulturális és kreatív ágazatokra épülnek, és amelyek a tartalom, a hozzáférés, a terjesztés, a népszerűsítés, valamint a kultúra és a kreativitás területén a kereskedelmi hasznosítás új formáinak az elősegítésére szolgáló, innovatív ágazatközi megközelítéseket és eszközöket fognak előmozdítani.

A kulturális és kreatív ágazatokra vonatkozó, hiteles európai stratégiának ágazatokon átívelőnek kell lennie, továbbá a hatás kiváltására és a fenntarthatóságra kell irányulnia, hogy az ágazatok együttesen bővíthessenek, és világszerte elérhetőbbé tegyék a kultúránkat. Ezenkívül az ágazatok közötti fokozottabb együttműködés és összekapcsolódás lehetővé teszi az érdekelt felek számára, hogy még inkább a hasznukra fordíthassák a beruházásokat és a növekedést.

Az intézményi átmenet jelenlegi szakaszában és az Európa ipari jövőjére vonatkozó hosszú távú átfogó stratégia küszöbön álló kidolgozásának összefüggésében az elnökség a november 21-én tartandó miniszteri irányadó vita előkészítése céljából a következő kérdéseket kívánja előterjeszteni:

¹³Javaslat – Az Európai Parlament és a Tanács határozata az Európai Innovációs és Technológiai Intézet (EIT) 2021–2027-es „Európa innovációs tehetségének és kapacitásának fellendítése” című stratégiai innovációs tervéről (COM (2019) 330 final).

- *A kulturális és kreatív ágazatok, és konkrétan az audiovizuális ágazat előtt álló kihívások közül az Ön véleménye szerint melyek a legsürgetőbbek nemzeti és európai szinten? Ön mit tekint ezen ágazatok legfontosabb erősségeinek?*
- *Milyen fellépéseket és szakpolitikai intézkedéseket kellene az EU-nak prioritásként végrehajtania annak érdekében, hogy fenntartható módon megerősítse globális versenyképességét az audiovizuális tartalmak előállítása és terjesztése terén?*

Annak érdekében, hogy mindenki szót kaphasson a rendelkezésre álló időn belül, az elnökség arra kéri a minisztereket, hogy maximum három percre korlátozzák a hozzászólásukat.
