

Brusel 24. listopadu 2023
(OR. en)

15901/1/23
REV 1

CULT 167
AUDIO 112
SOC 819
EMPL 588
RECH 524
DIGIT 275
IND 623
PI 183
JEUN 273
GENDER 209

VÝSLEDEK JEDNÁNÍ

Odesílatel:	Generální sekretariát Rady
Příjemce:	Delegace
Předmět:	Závěry Rady o posílení kulturního a kreativního rozměru v evropském odvětví videoher

Delegace naleznou v příloze závěry Rady o posílení kulturního a kreativního rozměru v evropském odvětví videoher, ve znění schváleném Radou pro vzdělávání, mládež, kulturu a sport na zasedání konaném dne 24. listopadu 2023.

Závěry Rady

o posílení kulturního a kreativního rozměru v evropském odvětví videoher

RADA EVROPSKÉ UNIE,

PŘIPOMÍNÁJÍC:

1. skutečnost, že kultura se svou vnitřní hodnotou a umělecká svoboda hrají pro Evropskou unii a její občany zásadní úlohu při posilování evropské identity a našich demokracií a hodnot, podněcování udržitelného, rozmanitého a inkluzivního rozvoje a stimulování růstu a zaměstnanosti¹;
2. různorodost souboru pododvětví, která tvoří kreativní a kulturní průmysly, jež mají společné prvky, ale i své vlastní zvláštnosti a realitu;
3. velký potenciál, který má odvětví videoher se svým kulturním rozměrem pro růst a meziodvětvové inovace v rámci digitální transformace, kterou přijala Evropská unie;

¹ Podle „Recovery and Resilience Scoreboard. Thematic analysis. Cultural and Creative Industries“ (Srovnávací přehled oživení a odolnosti. Tematická analýza. Kulturní a kreativní odvětví) má odvětví kulturních a kreativních průmyslů hospodářskou váhu 3,95 % přidané hodnoty EU (477 miliard EUR), zaměstnává 8,02 milionu lidí a zahrnuje 1,2 milionu podniků. Duben 2022’ https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

BEROUC V ÚVAHU, ŽE:

4. odvětví videoher je nedílnou součástí ekosystému kulturních a kreativních průmyslů. Vyznačuje se interakcí s dalšími odvětvími a má velký potenciál vytvářet a přenášet kulturní obsah a hodnoty a zdůrazňovat bohatství a rozmanitost evropské tvorby, dědictví a historie a současně má významný dopad z hlediska tvorby pracovních míst a významně přispívá k HDP;
5. ačkoli se Evropa etablovala jako jeden z předních světových trhů s videohrami s odhadovanou hodnotou ve výši 23,48 miliardy EUR v roce 2022 a hraje klíčovou úlohu ve všech fázích jejich vývoje (od návrhu až po distribuci), chybí podrobné, standardizované a odvětvové údaje;
6. nezávislost a udržitelnost evropského průmyslu videoher, který sestává zejména z malých podniků a mikropodniků² a který čelí silné mezinárodní konkurenci, jakož i řešení problému udržení talentů, závisí na schopnosti evropských podniků zachovat si svobodu, aby mohly činit vlastní umělecká a strategická rozhodnutí;

² 80 % ze 4 600 stávajících společností zaměstnává méně než deset zaměstnanců („European Media Industry Outlook“ (Výhled evropského mediálního průmyslu) – pracovní dokument útvarů Komise SWD(2023) 150 final).

7. v Evropské unii jsou uživatelé videoher zastoupeni ve všech věkových kategoriích, zejména však v těch nejmladších³⁴⁵. Při řešení politik v odvětví videoher by proto mělo být výrazně zohledňováno blaho dětí a mladých lidí;
8. v souvislosti s velkým potenciálem videoher pro podporu pozitivních kulturních a sociálních změn, silným potenciálem videoher v boji proti všem druhům diskriminace a nenávisti a rozsáhlým potenciálem videoher pro reflexi rozmanitosti a plurality našich společností a zastoupení žen a dalších nedostatečně zastoupených skupin v odvětví videoher dochází k pokroku a úsilí v této oblasti by mělo být nadále vyvíjeno a podporováno;
9. videohry jakožto komplexní kreativní díla s jedinečnou a kreativní hodnotou⁶ mají rozsáhlý hodnotový řetězec, v němž práva a aktiva duševního vlastnictví hrají významnou úlohu při zvyšování konkurenceschopnosti a posilování inovací, a jako taková by měla být chráněna, aby se zajistilo, že se bude dařit talentům, tvořivosti, inovacím a technologickému rozvoji;

³ Celosvětový trh dosáhl v roce 2022 příjmů ve výši 179 miliard EUR, což představuje roční růst o 5,4 % („European Media Industry Outlook“ (Výhled evropského mediálního průmyslu) – pracovní dokument útvarů Komise SWD (2023) 150 final).

⁴ Očekává se, že evropský podíl bude v roce 2025 představovat 7,3 % oproti 8,7 % v roce 2017 („European Media Industry Outlook“ (Výhled evropského mediálního průmyslu) – pracovní dokument útvarů Komise SWD (2023) 150 final).

⁵ Ačkoli průměrný věk hráče je 31 let, uživatelé videoher je více než 70 % mladých Evropanů ve věku od 6 do 24 let („European Media Industry Outlook“ (Výhled evropského mediálního průmyslu) – pracovní dokument útvarů Komise SWD (2023) 150 final).

⁶ Pro účely těchto závěrů Rady se pojem videohry vymezuje v souladu s definicí uznanou Soudním dvorem Evropské unie (věc C-355/12).

10. vytváření videoher zahrnuje používání pokročilých technologií, které mohou přispět k rozvoji nových obchodních modelů, například prostřednictvím virtuálních světů. Může se jednat o další způsob, jak podpořit kulturní a kreativní růst, jakož i rozvoj dalších oblastí politiky, včetně vzdělávání a odborné přípravy, které zvláště souvisejí s rozvojem mediální gramotnosti a dovednostmi v oblasti STEAM⁷;
11. pracovní plán Evropské unie pro kulturu na období 2023–2026 zahrnuje „Posílení kulturního a kreativního rozměru v evropském odvětví videoher“ jako jednu z hlavních činností, které mají být prováděny v kontextu prioritní oblasti „Umělci a pracovníci v kultuře: posílení postavení kulturních a kreativních odvětví“;

VYZÝVÁ ČLENSKÉ STÁTY, ABY:

12. prozkoumaly všechny relevantní možnosti provádění podpůrného rámce, který by byl zaměřen na podporu kreativního a kulturního rozměru videoher, a analyzovaly možnost zavést různé mechanismy financování, jež by se v relevantních případech mimo jiné inspirovaly mechanismy, které jsou již zavedeny pro jiná kulturní a kreativní odvětví, jako je audiovizuální průmysl, což by podpořilo podmínky pro zachování a využívání práv duševního vlastnictví tvůrci a společnostmi, které se podílely na jejich tvorbě a rozvoji, a vedlo k jejich zachování jako součásti evropského kreativního odvětví a kulturního dědictví;
13. ve spolupráci s odvětvím videoher zvážily podporu iniciativ, které jsou zaměřeny na zachování evropských videoher jako kulturního statku a synergií v rámci kulturních a kreativních odvětví, s cílem posílit evropský kulturní rozměr videoher, tj. opětovné použití údajů o kulturním dědictví v tvůrčím procesu, přičemž je třeba zohlednit stávající projekty a spolupráci s jinými kulturními institucemi;

⁷ Přírodní vědy, technologie, inženýrství, umění a matematika.

VYZÝVÁ ČLENSKÉ STÁTY A KOMISI, ABY V RÁMCI SVÝCH PŘÍSLUŠNÝCH PRAVOMOCÍ:

14. zlepšily informace o odvětví videoher tím, že se budou zabývat standardizací a zlepšením údajů a statistik ve spolupráci s odvětvím videoher, a zvážily revizi statistické klasifikace ekonomických činností v Evropské unii (NACE⁸) jako způsob, jak zlepšit přístup k odvětvovým údajům;
15. sdílely a šířily informace a osvědčené postupy, zejména pokud jde o veřejnou podporu videoher, účinná opatření přispívající ke kulturní a jazykové rozmanitosti a rovnosti, přístup k financování a podporu určenou pro výzkum, vývoj a inovace a pro začínající podniky a udržitelný rozvoj odvětví videoher;
16. vyměňovaly si osvědčené postupy a zvážily opatření na podporu lepších podmínek růstu pro evropské podniky působící v odvětví videoher, zejména začínající podniky, které usnadní inovace a jejich integraci a hladký vstup na trh, přístup k financování, a to i soukromému, což pomůže snížit tlak na veřejné financování a vytvářet nové zdroje;
17. získávaly a podporovaly talenty a iniciativy zaměřené na poskytování specializovaného vzdělávání a odborné přípravy v profesích souvisejících s průmyslem videoher, které budou podpořeny strategickým dialogem s tímto odvětvím s cílem zohlednit příslušné potřeby a zaměřeny na kulturní, kreativní, technické, právní a ekonomické charakteristiky těchto profesí, jakož i na platný rámec v oblasti duševního vlastnictví, a zlepšily jejich udržitelné začlenění a udržení na evropském trhu práce, přičemž je třeba řešit rovněž výzvy související s mobilitou talentů;
18. podporovaly jazykovou rozmanitost, přístup a získávání nových hráčů, a to i lokalizací videoher ze strany průmyslu;

⁸ Nomenklatura ekonomických činností v Evropské unii.

19. podporovaly iniciativy zaměřené na ochranu uživatelů a zajištění bezpečného on-line prostředí pro hraní videoher prostřednictvím neustálého dialogu se zúčastněnými stranami, zejména mediální gramotnost jako prostředek k zajištění důkladné informovanosti v souvislosti s odpovědným hraním a k předcházení škodlivému chování;
20. prostřednictvím partnerství veřejného a soukromého sektoru podporovaly přístupnost, zlepšování dovedností prostřednictvím videoher, ochranu a blaho zranitelných skupin při používání videoher, mladých lidí a dětí na prvním místě, a zejména podporou rozvoje informačních kampaní a nástrojů na ochranu nezletilých osob, jako jsou nástroje rodičovské kontroly a systémy klasifikace podle věku;

VYZÝVÁ KOMISI, ABY V RÁMCI SVÝCH PRAVOMOCÍ:

21. prozkoumala možnost navrhnout evropskou strategii pro videohry, která by zohledňovala výzvy, jimž čelí průmysl a spotřebitelé, zejména zranitelné skupiny, jako jsou děti a mladí lidé, propagovala evropské hodnoty a kulturní a jazykovou rozmanitost a současně chránila uměleckou svobodu a přispívala k rozvoji hospodářského, sociálního, vzdělávacího, kulturního a inovačního potenciálu odvětví videoher, které by zároveň dosáhlo vedoucího postavení na celosvětovém trhu s videohrami;
22. v relevantních případech s přihlédnutím ke strategii Evropské komise pro rovnost žen a mužů na období 2020–2025 podporovala rovnost v odvětví videoher s cílem zajistit genderovou vyváženost a prosazovat rovnost odměňování, inkluzivní profesní prostředí a rozmanité zastoupení ve všech fázích rozvoje průmyslu videoher, tj. podporou začátků profesní kariéry a profesního rozvoje či plánů pro boj proti genderově podmíněnému násilí, a zabránit vytváření, udržování nebo prohlubování stereotypů;

23. podporovala přeshraniční spolupráci v odvětví videoher, jakož i s dalšími kulturními a kreativními průmysly a dalšími odvětvími evropského hospodářství s cílem využít příležitostí a synergií, které spolupráce nabízí, pokud jde o financování, zdroje, viditelnost a odborné znalosti, a zlepšit konkurenceschopnost a mezinárodní postavení;
24. podporovala a stimulovala konkurenceschopnost a nezávislost evropských společností působících v odvětví videoher, zejména malých a středních podniků, prostřednictvím přezkumu uplatňování pravidel státní podpory, zejména v příslušných případech v rámci revize obecného nařízení o blokových výjimkách a prostřednictvím vhodných evropských programů a fondů.

Referenční dokumenty

- Sdělení Komise ze dne 11. července 2023 „Iniciativa EU v oblasti webu 4.0 a virtuálních světů: náskok na cestě k další technologické transformaci“ – SWD(2023) 250 final;
- „European Media Industry Outlook“ (Výhled evropského mediálního průmyslu) – pracovní dokument útvarů Komise SWD(2023) 150 final, 22. května 2023;
- Usnesení Evropského parlamentu ze dne 18. ledna 2023 o ochraně spotřebitele v online videohrách: přístup evropského jednotného trhu (2022/2014(INI));
- Usnesení Evropského parlamentu ze dne 14. prosince 2022 k provádění Nové evropské agendy pro kulturu a strategie EU pro mezinárodní kulturní vztahy (2022/2047(INI));
- Usnesení Rady o pracovním plánu EU pro kulturu (2023–2026) (Úř. věst. C 466, 7.12.2022, s. 1);
- Usnesení Evropského parlamentu ze dne 10. listopadu 2022 o e-sportech a videohrách (2022/2027(INI));
- Sdělení Komise ze dne 11. května 2022 „Digitální dekáda pro děti a mládež: nová Evropská strategie pro lepší internet pro děti“ – COM(2022) 212 final;
- Závěry Rady ze dne 13. dubna 2022 o budování evropské strategie pro ekosystém kulturních a kreativních průmyslů (2022/C 160/06);
- „Annual Single Market Report 2021“ (Výroční zpráva o jednotném trhu 2021) – pracovní dokument útvarů Komise SWD(2021) 351 final;

- „Recovery and Resilience Scoreboard. Thematic analysis. Cultural and Creative Industries“ (Srovnávací přehled oživení a odolnosti. Tematická analýza. Kulturní a kreativní odvětví), duben 2022;
- Závěry Rady ze dne 13. prosince 2021 o zvýšení dostupnosti a konkurenceschopnosti evropského audiovizuálního a mediálního obsahu (2021/C 501 I/02);
- Závěry Rady ze dne 3. června 2021 „Evropská média v digitální dekádě: Akční plán na podporu oživení a transformace“ (2021/C 210/01);
- Závěry Rady ze dne 2. června 2021 o oživení, odolnosti a udržitelnosti kulturních a kreativních odvětví (2021/C 209/03);
- Nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) 2021/818 ze dne 20. května 2021, kterým se zavádí program Kreativní Evropa (2021–2027) a zrušuje nařízení (EU) č. 1295/2013;
- Závěry Evropské rady ze dne 21. července 2020 o plánu na podporu oživení a víceletém finančním rámci na období 2021–2027;
- Sdělení Komise ze dne 5. března 2020 „Unie rovnosti: strategie pro rovnost žen a mužů na období 2020–2025“, COM(2020) 152 final;
- Závěry Rady o kulturních a kreativních přesazích v zájmu stimulace inovací, hospodářské udržitelnosti a sociálního začlenění (2015/C 172/04);
- Nařízení Komise (EU) č. 651/2014 ze dne 17. června 2014, kterým se v souladu s články 107 a 108 Smlouvy prohlašují určité kategorie podpory za slučitelné s vnitřním trhem (Úř. věst. L 187, 26.6.2014, s. 1) a následné změny („obecné nařízení o blokových výjimkách“).