

V Bruseli 24. novembra 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

VÝSLEDOK ROKOVANIA

Od:	Generálny sekretariát Rady
Komu:	Delegácie
Predmet:	Závery Rady o posilnení kultúrneho a kreatívneho rozmeru európskeho sektora videohier

Delegáciám v prílohe zasielame závery Rady o posilnení kultúrneho a kreatívneho rozmeru európskeho sektora videohier, ktoré schválila Rada (vzdelávanie, mládež, kultúra a šport) na zasadnutí 24. novembra 2023.

Závery Rady

o posilnení kultúrneho a kreatívneho rozmeru európskeho sektora videohier

RADA EURÓPSKEJ ÚNIE

PRIPOMÍNAJÚC:

1. že kultúra so svojou vlastnou hodnotou a umelecká sloboda zohrávajú zásadnú úlohu pre Európsku úniu a jej občanov pri posilňovaní európskej identity a našich demokracií a hodnôt, podnecovaní udržateľného, rôznorodého a inkluzívneho rozvoja a stimulovaní rastu a zamestnanosti¹;
2. rôznorodosť súboru pododvetví tvoriacich kreatívny a kultúrny priemysel, ktoré majú spoločné prvky, ale aj vlastné osobitosti a realitu;
3. veľký potenciál, ktorý má sektor videohier so svojím kultúrnym rozmerom pre rast a medziodvetvové inovácie v rámci digitálnej transformácie, ktorú prijala Európska únia;

¹ Sektor kultúrneho a kreatívneho priemyslu predstavuje hospodársku váhu 3,95 % pridanej hodnoty EÚ (477 miliárd EUR), zamestnáva 8,02 milióna ľudí a zahŕňa 1,2 milióna podnikov. Podľa publikácie Recovery and Resilience Scoreboard. Thematic analysis. Cultural and Creative Industries. April 2022 (Hodnotiaca tabuľka obnovy a odolnosti. Tematická analýza. Kultúrny a kreatívny priemysel. Apríl 2022).
https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf.

BERÚC DO ÚVAHY, ŽE:

4. sektor videohier je neoddeliteľnou súčasťou ekosystému kultúrneho a kreatívneho priemyslu. Vyznačuje sa interakciou s inými odvetvami a má veľký potenciál vytvárať a prenášať kultúrny obsah a hodnoty a zdôrazňovať bohatstvo a rozmanitosť európskej tvorby, dedičstva a histórie, a zároveň má významný vplyv z hľadiska tvorby pracovných miest a významne prispieva k HDP;
5. hoci sa Európa etablovala ako jeden z popredných svetových trhov s videohrami s odhadovanou hodnotou 23,48 miliardy EUR v roku 2022 a zohráva kľúčovú úlohu vo všetkých fázach ich vývoja (od návrhu až po distribúciu), chýbajú podrobné, štandardizované a odvetvové údaje;
6. nezávislosť a udržateľnosť európskeho priemyslu videohier, ktorý pozostáva najmä z malých podnikov a mikropodnikov² a ktorý čelí silnej medzinárodnej konkurencii, ako aj riešenie problému udržania talentov závisí od schopnosti európskych podnikov naďalej slobodne prijímať vlastné umelecké a strategické rozhodnutia;

² 80 % zo 4 600 existujúcich spoločností zamestnáva menej ako desať zamestnancov (European Media Industry Outlook (Výhľad európskeho mediálneho priemyslu) – pracovný dokument útvarov Komisie SWD (2023) 150 final).

7. v Európskej únii sa používatelia videohier vyskytujú vo všetkých vekových kategóriách, najmä však v tých najmladších³⁴⁵. Pri riešení politik v sektore videohier by sa preto mali výrazne zohľadňovať blaho detí a mladých ľudí;
8. dosahuje sa pokrok v súvislosti s veľkým potenciálom videohier pri podpore pozitívnych kultúrnych a sociálnych zmien, silným potenciálom videohier v boji proti všetkým druhom diskriminácie a nenávisti a hlbokým potenciálom videohier pri zastupovaní rozmanitosti a plurality našich spoločností, žien a iných nedostatočne zastúpených skupín v sektore videohier a naďalej by sa malo vyvíjať a podporovať úsilie v tejto oblasti;
9. videohry ako komplexné kreatívne diela s jedinečnou a kreatívnou hodnotou⁶ majú široký hodnotový reťazec, v ktorom práva a aktíva duševného vlastníctva zohrávajú významnú úlohu pri zvyšovaní konkurencieschopnosti a inovácií a ktoré by mali byť chránené, aby sa zabezpečil rozvoj talentov, tvorivosti, inovácií a technologického vývoja;

³ Globálny trh dosiahol v roku 2022 príjmy vo výške 179 miliárd EUR, čo predstavuje ročný rast o 5,4 % (European Media Industry Outlook (Výhľad európskeho mediálneho priemyslu) – pracovný dokument útvarov Komisie SWD (2023) 150 final).

⁴ Očakáva sa, že európsky podiel bude v roku 2025 predstavovať 7,3 % v porovnaní s 8,7 % v roku 2017 (European Media Industry Outlook (Výhľad európskeho mediálneho priemyslu) – pracovný dokument útvarov Komisie SWD (2023) 150 final).

⁵ Hoci priemerný vek hráča je 31 rokov, viac ako 70 % mladých Európanov vo veku od 6 do 24 rokov sú používateľmi videohier (European Media Industry Outlook (Výhľad európskeho mediálneho priemyslu) – pracovný dokument útvarov Komisie SWD (2023) 150 final).

⁶ Na účely týchto záverov Rady sa pojem videohry vymedzuje v súlade s vymedzením uznaným Súdnym dvorom Európskej únie (vec C-355/12).

10. vytváranie videohier zahŕňa využívanie pokročilých technológií, ktoré môžu prispieť k rozvoju nových obchodných modelov napríklad prostredníctvom virtuálnych svetov. Môže to byť ďalší spôsob podpory kultúrneho a kreatívneho rastu, ako aj rozvoja iných oblastí politiky vrátane vzdelávania a odbornej prípravy, ktoré osobitne súvisia s rozvojom mediálnej gramotnosti a zručností v oblasti STEAM⁷;
11. pracovný plán Európskej únie pre kultúru na roky 2023 – 2026 zahŕňa „posilnenie kultúrneho a kreatívneho rozmeru v európskom sektore videohier“ ako jedno z hlavných opatrení, ktoré sa majú vykonať v kontexte prioritnej oblasti „Umelci a kultúrni pracovníci: posilnenie kultúrnych a kreatívnych sektorov“;

VYZÝVA ČLENSKÉ ŠTÁTY, ABY:

12. preskúmali všetky relevantné možnosti vykonávania podporného rámca zameraného na propagáciu kreatívneho a kultúrneho rozmeru videohier a analyzovali možnosť zaviesť rôzne mechanizmy financovania, ktoré by sa v prípade potreby inšpirovali mechanizmami, ktoré sú už zavedené pre iné kultúrne a kreatívne sektory, ako je audiovizuálny priemysel, čím by sa podporili podmienky na zachovanie a využívanie práv duševného vlastníctva tvorcami a spoločnosťami, ktoré sa podieľali na ich tvorbe a vývoji, a zachovali by sa ako súčasť európskeho kreatívneho sektora a kultúrneho dedičstva;
13. v spolupráci so sektorom videohier zvažili podporu iniciatív zameraných na zachovanie európskych videohier ako kultúrneho bohatstva a synergií v kultúrnych a kreatívnych sektoroch s cieľom posilniť európsky kultúrny rozmer videohier, t. j. opätovné použitie údajov o kultúrnom dedičstve v tvorivom procese a zohľadnenie existujúcich projektov a spolupráce s inými kultúrnymi inštitúciami;

⁷ Veda, technológia, inžinierstvo, umenie a matematika.

VYZÝVA ČLENSKÉ ŠTÁTY A KOMISIU, ABY V RÁMCI SVOJICH PRÁVOMOCÍ:

14. v spolupráci so sektorom videohier zlepšili informácie o sektore videohier tým, že sa budú zaoberať šandardizáciou a zlepšením údajov a štatistík, a zvažili revíziu štatistickej klasifikácie ekonomických činností v Európskej únii (NACE⁸) ako spôsob zlepšenia prístupu k údajom špecifickým pre daný sektor;
15. vymieňali si a šírili informácie a najlepšie postupy, najmä pokiaľ ide o verejnú pomoc na podporu videohier, účinné opatrenia prispievajúce ku kultúrnej a jazykovej rozmanitosti a rovnosti, prístup k financovaniu a podporu výskumu, vývoja a inovácií a pre začínajúce podniky a udržateľný rozvoj sektora videohier;
16. vymieňali si najlepšie postupy a zvažili opatrenia na podporu lepších podmienok rastu pre európske podniky v oblasti videohier, najmä pre začínajúce podniky, čím sa uľahčí inovácia a ich integrácia a hladký vstup na trh, prístup k financovaniu a súkromnému financovaniu, čo pomôže znížiť tlak na verejné financovanie a vytvoriť nové zdroje;
17. pritiahli a podporili talenty a iniciatívy zamerané na poskytovanie špecializovaného vzdelávania a odbornej prípravy v profesiách spojených so sektorom videohier, podporené strategickým dialógom s týmto sektorom s cieľom zohľadniť jeho potreby a zamerané na kultúrne, kreatívne, technické, právne a hospodárske charakteristiky týchto povolání, ako aj na platný rámec duševného vlastníctva zlepšili ich udržateľnú integráciu a udržanie na európskom trhu práce, a riešili pritom aj výzvy súvisiace s obehom talentov;
18. podporovali jazykovú rozmanitosť, prístup a dosah nových aktérov aj prostredníctvom lokalizácie videohier zo strany odvetvia;

⁸ Nomenklatúra ekonomických činností v Európskej únii.

19. podporovali iniciatívy zamerané na ochranu používateľov a zaistenie bezpečného online prostredia pre videohry s neustálym dialógom so zainteresovanými stranami, najmä mediálnu gramotnosť ako prostriedok na poskytovanie dôkladnej informovanosti v súvislosti so zodpovedným hraním a na predchádzanie škodlivému správaniu;
20. prostredníctvom verejno-súkromných partnerstiev podporovali prístupnosť, zlepšovanie zručností prostredníctvom videohier, ochranu a pohodu zraniteľných skupín pri používaní videohier, najmä mladých ľudí a detí, a to hlavne podporou rozvoja informačných kampaní a nástrojov na ochranu maloletých, ako sú nástroje rodičovskej kontroly a systémy hodnotenia vekovej primeranosti.

VYZÝVA KOMISIU, ABY V RÁMCI SVOJEJ PRÁVOMOCI:

21. preskúmala možnosť navrhnúť európsku stratégiu pre videohry, v ktorej sa zohľadnia výzvy priemyslu a spotrebiteľov, najmä zraniteľných skupín, ako sú deti a mladí ľudia, ktorá bude podporovať európske hodnoty a kultúrnu a jazykovú rozmanitosť a zároveň chrániť umeleckú slobodu a prispieť k rozvoju hospodárskeho, sociálneho, vzdelávacieho, kultúrneho a inovačného potenciálu sektoru videohier, ktorý zároveň dosiahne vedúce postavenie na globálnom trhu s videohrami;
22. v relevantných prípadoch s prihliadnutím na stratégiu Európskej komisie pre rodovú rovnosť na roky 2020 – 2025 podporovala rovnosť v sektore videohier s cieľom zabezpečiť rodovú rovnováhu a presadzovala rovnaké odmeňovanie, inkluzívne profesionálne prostredie a rôznorodé zastúpenie vo všetkých fázach rozvoja sektora videohier, t. j. podporou kariérneho vstupu a kariérneho rastu, ako aj plánov na boj proti rodovo motivovanému násiliu, a zároveň zabránila vytváraniu, udržiavaniu alebo prehĺbovaniu stereotypov;

23. podporovala cezhraničnú spoluprácu v sektore videohier, ako aj s inými kultúrnymi a kreatívnymi sektormi a inými odvetvami európskeho hospodárstva s cieľom využiť príležitosti a synergie, ktoré táto spolupráca ponúka, pokiaľ ide o financovanie, zdroje, viditeľnosť a odborné znalosti, a zlepšiť konkurencieschopnosť a medzinárodné postavenie;
24. podporovala a stimulovala konkurencieschopnosť a nezávislosť európskych spoločností pôsobiacich v sektore videohier, najmä MSP, preskúmaním uplatňovania pravidiel štátnej pomoci, v prípade potreby najmä v rámci revízie všeobecného nariadenia o skupinových výnimkách a prostredníctvom vhodných európskych programov a fondov.

Referenčné dokumenty

- Oznámenie Komisie „Iniciatíva EÚ v oblasti webu 4.0 a virtuálnych svetov: náskok v najbližšej technologickej transformácii“ – SWD (2023) 250, 11. júla 2023.
- The European Media Industry Outlook (Výhľad európskeho mediálneho priemyslu) – pracovný dokument útvarov Komisie SWD (2023) 150 final, 22. mája 2023.
- Uznesenie Európskeho parlamentu z 18. januára 2023 o ochrane spotrebiteľa pri online videohrách: prístup na úrovni európskeho jednotného trhu (2022/2014 (INI)).
- Uznesenie Európskeho parlamentu zo 14. decembra 2022 o vykonávaní Novej európskej stratégie pre kultúru a stratégie EÚ pre medzinárodné vzťahy v oblasti kultúry (2022/2047(INI)).
- Uznesenie Rady o pracovnom pláne EÚ pre kultúru na roky 2023 – 2026 (Ú. v. EÚ C 466, 7.12.2022).
- Uznesenie Európskeho parlamentu z 10. novembra 2022 o elektronickom športe a videohrách (2022/2027(INI)).
- Oznámenie Komisie „Digitálne desaťročie pre deti a mládež: nová Európska stratégia vytvárania lepšieho internetu pre deti“ z 11. mája 2022 – COM(2022) 212 final.
- Závery Rady z 13. apríla 2022 na tému budovanie európskej stratégie pre ekosystém kultúrneho a kreatívneho priemyslu (2022/C 160/06).
- Pracovný dokument útvarov Komisie, Single Market Performance Report 2021 (Výročná správa o jednotnom trhu 2021), SWD(2021) 351 final.

- Recovery and Resilience Scoreboard Thematic Analysis on Cultural and Creative Industries (Hodnotiaca tabuľka obnovy a odolnosti, Tematická analýza o kultúrnom a kreatívnom priemysle) (apríl 2022).
- Závery Rady z 13. decembra 2021 o zlepšovaní dostupnosti a konkurencieschopnosti európskeho audiovizuálneho a mediálneho obsahu (2021/C 501 I/02).
- Závery Rady z 3. júna 2021 „Európske médiá v digitálnej dekáde: akčný plán na podporu obnovy a transformácie“ (2021/C 210/01).
- Závery Rady z 2. júna 2021 o oživení, odolnosti a udržateľnosti kultúrnych a kreatívnych sektorov (2021/C 209/03).
- Nariadenie Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) 2021/818 z 20. mája 2021, ktorým sa zriaďuje program Kreatívna Európa (na obdobie 2021 až 2027) a zrušuje nariadenie (EÚ) č. 1295/2013.
- Závery Európskej rady z 21. júla 2020 o pláne obnovy a viacročnom finančnom rámci na roky 2021 – 2027.
- Oznámenie Komisie „Únia rovnosti: stratégia pre rodovú rovnosť na roky 2020 – 2025“ z 5. marca 2020 – COM(2020) 152 final.
- Závery Rady o presahovaní oblasti kultúry a tvorivej oblasti s cieľom podnecovať inováciu, hospodársku udržateľnosť a sociálnu inklúziu (2015/C 172/04).
- Nariadenie Komisie (EÚ) č. 651/2014 zo 17. júna 2014 o vyhlásení určitých kategórií pomoci za zlučiteľné s vnútorným trhom podľa článkov 107 a 108 zmluvy (Ú. v. EÚ L 187, 26.6.2014, s. 1 – 78) a následné zmeny (všeobecné nariadenie o skupinových výnimkách – „GBER“).