

Stanovisko Európskeho hospodárskeho a sociálneho výboru — Návrh nariadenia Európskeho parlamentu a Rady, ktorým sa ustanovuje program Kreatívna Európa (na obdobie 2021 až 2027) a ktorým sa zrušuje nariadenie (EÚ) č. 1295/2013

[COM(2018) 366 final]

(2019/C 110/17)

Spravodajkyňa: **Emmanuelle BUTAUD-STUBBS**

Pomocný spravodajca: **Zbigniew KOTOWSKI**

Konzultácia	Európsky parlament, 14. 6. 2018 Rada, 21. 6. 2018
Rozhodnutie predsedníctva výboru	19. 6. 2018
Právny základ	článok 173 ods. 3 a článok 304 Zmluvy o fungovaní Európskej únie
Príslušná sekcia	poradná komisia pre priemyselné zmeny (CCMI)
Prijaté v CCMI	22. 11. 2018
Prijaté v pléne	12. 12. 2018
Plenárne zasadnutie č.	539
Výsledok hlasovania (za/proti/zdržalo sa)	207/2/2

1. Závbery a odporúčania

1.1. EHSV oceňuje návrh nariadenia Európskeho parlamentu a Rady, ktorým sa ustanovuje program Kreatívna Európa (na obdobie 2021 až 2027) [COM(2018) 366 final], ako aj ukazovatele uvedené v prílohe II. Budovanie silnej a zjednotenej Európy musí byť založené na rozmanitosti kultúrnych koreňov, ktorá by sa mala šíriť prostredníctvom vzdelávania. Pokračovanie tohto programu by sa malo považovať za veľmi prospešné pre rozvoj európskej kultúry a kultúr jednotlivých členských štátov, ako jedného z pilierov našej spoločnosti a kolísku našich demokratických hodnôt.

1.2. EHSV už mnoho rokov propaguje významný prínos sektorov kreatívneho a kultúrneho priemyslu k vytváraniu hodnôt a pracovných miest, ako aj k inkluzívnosti a rastu v EÚ⁽¹⁾. V roku 2012 podľa OECD sektory s dôležitou úlohou autorského práva⁽²⁾ predstavovali 4,2 % HDP a 3,2 % pracovných miest v EÚ. Podľa článku 2 návrhu nariadenia [COM(2018) 366 final] tieto sektory zahŕňajú „architektúru, archívy, knižnice a múzeá, umelecké remeslá, audiovizíu (vrátane filmu, televízie, videohier a multimédií), hmotné i nehmotné kultúrne dedičstvo, dizajn (vrátane módného dizajnu), festivaly, hudbu, literatúru, múzické umenia, knihy a vydavateľskú činnosť, rozhlas a výtvarné umenie“.

1.3. Vzhľadom na špecifickú povahu tvorivých činností a postupov, ktoré zvyčajne nie ľahké zaradiť do všeobecného rámca pracovného práva, si EHSV plne uvedomuje sociálne výzvy, ktoré by v niektorých členských štátoch bolo treba vyriešiť: zlepšenie pracovných podmienok, odstránenie nezaplatených hodín, boj proti rozdielom medzi ženami a mužmi, podpora dôstojnej práce, zlepšenie zdravotných a bezpečnostných podmienok, uľahčenie mobility, začlenenie osôb so zdravotným postihnutím a vylúčených osôb, politika na boj proti sexuálnemu obťažovaniu atď.

1.4. EHSV sa domnieva, že plánovaný rozpočet vo výške 1,8 miliardy EUR nepostačuje na splnenie ambiciózných cieľov programu Kreatívna Európa na obdobie 2021 – 2027. EHSV preto žiada o jeho zvýšenie. Táto významná investícia do kreativity Európy, jej umelcov, tvorcov, hudobníkov, spisovateľov, fotografov, architektov, tvorcov videohier, filmárov

⁽¹⁾ Ú. v. EÚ C 13, 15.1.2016, s. 83, NAT/738, SOC/590 (Ú. v. EÚ C 440, 6.12.2018, s. 22), SOC/590 (Ú. v. EÚ C 62, 15.2.2019, s. 148).

⁽²⁾ Medzi deväť hlavných sektorov s dôležitou úlohou autorského práva patria: tlač a literatúra, hudba, operná a divadelná produkcia, film a video, fotografia, softvér a databáza, výtvarné umenie a grafika, reklama a umenie, spoločnosti kolektívnej správy autorských práv.

a ďalších pomôže EÚ úspešne konkurovať veľkým krajinám, ktoré si zvolili tzv. stratégie „mäkkej sily“ (USA, Japonsko, Južná Kórea) na vnútroštátnej úrovni aj v medzinárodných organizáciách. Financovanie zo strany EÚ by mali dopĺňať verejné financie na národnej a regionálnej úrovni. Osobitné daňové stimuly by tiež mohli prilákať filantropov (napríklad obnova kultúrneho dedičstva) a uľahčiť kolektívne financovanie vytvárania nových obchodných modelov.

1.5. EHSV sa takisto domnieva, že je potrebné investovať do právnych a technických nástrojov s cieľom účinnejšie bojovať proti všetkým formám podpory násilia a diskriminácie, najmä pri produkcii online videohier pre deti a mladých ľudí.

1.6. EHSV podporuje začlenenie kreatívneho a kultúrneho rozmeru do vonkajšej politiky EÚ (obchodná politika, medzinárodné vzťahy atď.)⁽³⁾.

1.7. Toto mimoriadne finančné úsilie by sa malo dosiahnuť prostredníctvom troch kanálov:

- zvýšením rozpočtu pre program Kreatívna Európa na obdobie 2021 – 2027 z 1 850 000 EUR na 1 930 000 EUR, pričom táto suma bude zahŕňať dodatočné financovanie vo výške 80 miliónov EUR pre MEDZISEKTOROVÝ podprogram, čo umožní rozvíjať projekty vzájomného obohacovania medzi kreatívnymi a kultúrnymi odvetviami (hudba, móda, dizajn, umenie, film, vydavateľská činnosť atď.) a medzi týmito odvetviami a inými sektormi, a zabezpečiť viac finančných prostriedkov na viac odbornej prípravy v oblasti médií, a to v situácii, keď bola nedávno spochybnená pluralita médií v EÚ,
- finančnou podporou kultúry a tvorby v rámci širokej škály programov EÚ s cieľom „posilniť proces začleňovania kultúry do ostatných odvetvových politík, čo by prinieslo vzájomné výhody pre kultúru i pre príslušné odvetvie“⁽⁴⁾: Horizont 2020, Európsky sociálny fond, Digitálna Európa, Kohézny fond, Erasmus,
- nepretržitou podporou mechanizmu finančnej záruky pre kreatívny a kultúrny priemysel s cieľom poskytovať záruky a v prípade potreby kapitálový typ podpory pre MSP a startupy.

1.8. Táto obnovená ambícia vytvorí kultúrnejšiu a tvorivejšiu Európu vďaka integrácii kreativity, dizajnu a špičkových technológií prospeje aj rôznym odvetviam a priemyselným hodnotovým reťazcom v EÚ od textilu, odevov, kože, nábytku, keramiky, hračiek a cestovného ruchu cez umenie a remeslá až po automobily, stavebníctvo, zdravie a blahobyt, ekologickú energiu atď. V Európe existuje veľa príkladov úspešného prechodu niektorých priemyselných regiónov alebo miest na kreatívne odvetvia vytvárajúce väčšiu pridanú hodnotu (Turín).

1.9. Obzvlášť dôležité sú príležitosti, ktoré v týchto sektoroch s dôležitou úlohou autorského práva ponúka „digitálna revolúcia“, a mali by sa podporovať dostatočné investície do vybavenia a softvéru (napr. umelá inteligencia, technológia blockchainu, 3D tlač, digitalizácia archívov), ako aj do odbornej prípravy.

1.10. Tieto odvetvia majú neobmedzený inovačný potenciál, pretože spočívajú hlavne na kreativite, zručnostiach a predstavivosti jednotlivcov. Preto by sa mal na kreatívny a kultúrny priemysel vyčleniť osobitný rozpočet v rámci programu Horizont 2020 (najmenej 3 miliardy EUR, čo je o niečo menej ako jeho podiel na HDP EÚ – 4,2 %).

1.11. Na americkom trhu prebiehajú veľké fúzie, ktoré budú mať vplyv na kultúrny a kreatívny priemysel EÚ. V tejto súvislosti EHSV žiada Európsku komisiu, aby vyhlásila verejnú súťaž na predloženie správy s obchodnými informáciami (očakávanej v roku 2019) o hlavných ekonomických a technologických trendoch v USA, ktoré majú vplyv na médiá, kinematografiu a audiovizíu, a ich pravdepodobných dôsledkoch na partnerov v EÚ v oblasti výroby, spotreby a distribúcie.

⁽³⁾ Stratégia EÚ pre medzinárodné kultúrne vzťahy, JOIN (2016) 29 final.

⁽⁴⁾ Citované z diskusného dokumentu bulharského predsedníctva. Ďalší postup: dlhodobá vízia pre príspevok kultúry k EÚ po roku 2020, 27. apríla 2018.

1.12. Vzhľadom na skutočnosť, že EÚ-27 by mohla mať značné výhody z nepretržitého dialógu so Spojeným kráľovstvom, ktoré je v týchto sektoroch jedným z kľúčových hráčov, EHSV žiada Európsku komisiu, aby podporovala všetky dvojstranné dialógy medzi vládami a sieťami, ktoré by mohli pripraviť cestu dvojstrannej dohode s cieľom pokračovať v ambiciózných bilaterálnych programoch v rámci programu Kreatívna Európa 2021 – 2027. Podobné dvojstranné dohody boli v minulosti (2014 – 2020) uzavreté s tretími krajinami ako Gruzínsko, Srbsko alebo Ukrajina.

2. Všeobecné pripomienky

2.1. Nová úroveň ambícií

2.2. Návrh nariadenia [COM(2018) 366 final] vychádza z článku 3 Zmluvy o Európskej únii: cieľom EÚ je „presadzovať mier, svoje hodnoty a blaho svojich národov“, EÚ „rešpektuje svoju bohatú kultúrnu a jazykovú rozmanitosť a zabezpečuje zachovávanie a zveľaďovanie európskeho kultúrneho dedičstva“. Je však jasné, že počet výziev, ktorým treba čeliť, je väčší, najmä pokiaľ ide o konkurenciu zo strany online platforiem a vyhľadávačov, koncentráciu sektora okolo obmedzeného počtu veľkých hráčov alebo nárast „dezinformácií“.

2.3. Prostredníctvom tohto nového programu chce Európska komisia ponúknuť prevádzkovateľom príležitosti iniciovať technologicky a umelecky inovačné európske cezhraničné výmeny, spoločnú tvorbu, koprodukciiu a šírenie európskych diel. Ďalším cieľom je posilniť postavenie európskych hráčov na trhu EÚ a na celosvetovom trhu. Príklady osvedčených postupov v tejto oblasti možno nájsť medzi činnosťami fondu Eurimages Rady Európy.

2.4. Väčší rozpočet, ktorý však stále nestačí

2.4.1. Navrhovaný rozpočet pre 27 členských štátov vo výške 1,85 miliardy EUR je väčší ako súčasný, ale predstavuje iba jednu tisícinu celkového viacročného finančného rámca EÚ na roky 2021 – 2027: 1 135 miliárd EUR.

2.5. Rozpočet, ktorý navrhuje Komisia, je rozdelený na tri časti:

- podprogram KULTÚRA so 609 miliónmi EUR (33 % celkového rozpočtu v porovnaní s 31 % celkového rozpočtu programu Kreatívna Európa 2014 – 2020),
- podprogram MÉDIÁ s 1 081 miliónmi EUR (58 % celkového rozpočtu v porovnaní s 56 % celkového rozpočtu programu Kreatívna Európa 2014 – 2020),
- MEDZISEKTOROVÝ podprogram so 160 miliónmi EUR (9 % celkového rozpočtu v porovnaní s 13 % celkového rozpočtu programu Kreatívna Európa 2014 – 2020).

2.5.1. EHSV požaduje dodatočný rozpočet vo výške 80 miliónov EUR pre MEDZISEKTOROVÝ podprogram, ktorý umožní plne rozvinúť potenciál projektov vzájomného obohacovania⁽⁵⁾ (digitálna ekonomika, cestovný ruch, umenie, luxus, kultúra, digitálna tlač atď.) a nájsť praktickejšie riešenia v oblasti mediálnej gramotnosti.

2.5.2. Cieľ podporovať priority projekty zamerané na široké publikum je vhodný pre audiovizuálny sektor (podprogram MÉDIÁ), ale nemal by sa uplatňovať na všetky kultúrne činnosti, najmä vo vidieckych oblastiach. Sociálna súdržnosť a sociálne začlenenie sú v centre európskeho projektu.

2.6. Dosah brexitu na tvorbu a kultúru

2.6.1. Tento nový program sa bude uskutočňovať v rámci EÚ-27 po vystúpení Spojeného kráľovstva, ktoré je jedným z členských štátov, kde kreatívny a kultúrny priemysel zohrávajú dôležitú úlohu (90 miliárd GBP v roku 2016, 2 milióny pracovníkov). EHSV zastáva názor, že pre dynamiku Kreatívnej Európy je nevyhnutné udržiavať silné kultúrne vzťahy so Spojeným kráľovstvom a, vždy, keď je to možné a potrebné, podnecovať bilaterálnu spoluprácu. Cieľ uzavrieť so Spojeným kráľovstvom osobitnú a prispôbenú bilaterálnu dohodu s cieľom pokračovať v akciách a programoch by mal vychádzať z článku 8 návrhu nariadenia a mal by byť v súlade s revidovanou smernicou o audiovizuálnych mediálnych službách.

(5) Pozri bod 4.6 stanoviska EHSV Ú. v. EÚ C 13, 15.1.2016, s. 83.

2.7. Poučenia získané z predchádzajúceho programu Kreatívna Európa 2014 – 2020

2.7.1. V rôznych hodnotiacich štúdiách, ktoré požadovala Komisia, sa poukazuje na tieto hlavné obmedzenia:

- nedostatočné rozpočtové prostriedky na to, aby sa zaistil veľký vplyv na úrovni EÚ alebo na sektorovej úrovni;
- príliš rozdrobené financovanie podprogramu MÉDIÁ;
- nadmerne zložitý prístup k programom a financovaniu EÚ a administratívne informovanie o nich, najmä pre MSP a jednotlivcov a pre tých, ktorí sa o podporu uchádzajú prvýkrát;
- nerovnomerné rozdelenie finančných prostriedkov podľa členských štátov.

2.7.2. Počas vypočutia, ktoré zorganizovala v Paríži (6. októbra 2016) Sylvia Costa, predsedníčka Výboru pre kultúru a vzdelávanie, zainteresované strany identifikovali ďalšie konkrétne problémy:

- miera úspešnosti výziev na predkladanie ponúk v podprograme KULTÚRA je príliš nízka: 11 %;
- maximálna lehota pre literárny preklad je príliš krátka: 2 roky;
- počet tretích krajín, ktoré môžu byť zapojené do niektorých projektov, je príliš obmedzený;
- mala by sa propagovať a podporovať koncepcia „experimentovania“, ako aj „inovácie“.

S cieľom zohľadniť tieto kritické pripomienky navrhuje Komisia pre obdobie 2021 až 2027 určité zjednodušenia:

- väčšiu flexibilitu s cieľom prispôsobiť pracovné programy nepredvídaným okolnostiam;
- viac rámcových partnerských dohôd a kaskádových grantov;
- viac stimulov na odmeňovanie výsledkov, najmä v súvislosti so schopnosťou osloviť širšie publikum;
- systematické využívanie elektronických formulárov a elektronických správ a zmiernenie požiadaviek na vykazovanie.

2.8. Podprogram Kultúra

2.8.1. Celkový rozpočet vo výške 609 miliónov EUR bude podporovať cezhraničný obeh diel a mobilitu kreatívnych prevádzkovateľov, podnecovať partnerstvá, siete a platformy s cieľom nájsť pre európskych kultúrnych a kreatívnych prevádzkovateľov a diela širšie publikum v Európe aj mimo nej a presadzovať európsku identitu a dedičstvo a hodnoty prostredníctvom kultúrneho povedomia, umeleckého vzdelávania a kreativity vo vzdelávaní. Takisto budú podporované osobitné akcie EÚ, ako napríklad Európske hlavné mestá kultúry, ocenenia EÚ v oblasti kultúry a značka Európske dedičstvo. Ďalšou prioritou je podpora budovania medzinárodných kapacít s cieľom umožniť, aby boli európske kultúrne a kreatívne sektory medzinárodne aktívne.

EHSV by chcel do navrhovaného nariadenia doplniť odsek o ľudovej a amatérskej tvorivosti, pretože práve táto forma tvorivosti položila základy pre rozvoj a šírenie skutočného humanistického a umeleckého cítenia.

2.9. Podprogram Média

2.9.1. Tento podprogram s celkovým rozpočtom 1 081 000 EUR zahŕňa audiovizuálne médiá, kino a videohry. Súvisí s niektorými osobitnými legislatívnymi nástrojmi: revíziou rámca v oblasti autorských práv a revidovanou smernicou o audiovizuálnych mediálnych službách.

2.9.2. Prvý návrh [COM(2016) 593 final] prijal Európsky parlament v prvom čítaní 12. septembra 2018.

Tento návrh má tri hlavné ciele: a) zlepšiť prístup k obsahu online aj cezhranične, pokiaľ ide o televízne a rozhlasové programy na platformách videa na požiadanie; b) harmonizovať a modernizovať výnimky z autorských práv v právnych predpisoch EÚ v oblasti výučby, výskumu a ochrany kultúrneho dedičstva; c) zaviesť dobre fungujúci trh s autorskými právami pre vydavateľov tlače, autorov a výkonných umelcov, ktorí vytvárajú obsah pre online platformy.

2.9.3. Cieľom druhého návrhu je: zabezpečiť ďalšie príležitosti na propagáciu európskych diel v rámci EÚ (minimálne 30 % európskych diel na platformách online videí) aj mimo nej, posilniť spoluprácu v celom hodnotovom reťazci od počiatočného štádia výroby cez šírenie až po predvádzanie a zvýšiť úroveň ochrany detí a spotrebiteľov.

2.9.4. Rozpočet vo výške 1 081 000 EUR vyčlenený na európsky audiovizuálny sektor vrátane filmového priemyslu, televízie a videohier má tieto ciele: a) povzbudzovať spoluprácu a inovácie v oblasti produkcie audiovizuálnych diel EÚ; b) zlepšiť cezhraničnú distribúciu v kinách a online; c) podporovať medzinárodný vplyv audiovizuálnych diel EÚ prostredníctvom lepšej medzinárodnej propagácie a distribúcie európskych diel a inovatívnych naratívnych formátov vrátane virtuálnej reality.

2.10. Medzisektorový podprogram

2.10.1. Celkový rozpočet vo výške 160 miliónov EUR má podporiť vznik medzisektorových projektov medzi kreatívnymi a kultúrnymi hráčmi (hudba, médiá, literatúra, umenie atď.) s cieľom pomôcť informačným kanceláriám programu Kreatívna Európa propagovať program vo svojej krajine a posilňovať „slobodné, rôznorodé a pluralistické mediálne prostredie, kvalitnú žurnalistiku a mediálnu gramotnosť“ [článok 6 písm. c), COM(2018) 366 final].

2.10.2. EHSV považuje tento posledný cieľ za obzvlášť dôležitý: v roku 2017 došlo v niekoľkých členských štátoch k oslabeniu slobody tlače. Vzhľadom na tento špecifický kontext EHSV žiada zvýšenie financovania s cieľom podporiť presadzovanie slobody prejavu a rozmanitého a pluralitného mediálneho prostredia, kvalitné mediálne normy z hľadiska obsahu a programy mediálnej gramotnosti, ktoré občanom pomôžu osvojiť si kritické vnímanie médií.

3. Konkrétne pripomienky

3.1. Autorské právo v digitálnej ére

3.1.1. Štúdiá OECD z roku 2015 o autorských právach v digitálnej ére potvrdzuje intenzitu právnych a verejných diskusií o spôsoboch a prostriedkoch, ako prispôbiť vnútroštátne rámce v oblasti autorských práv internetovej revolúcii.

Hlavné otázky, ktoré sú predmetom diskusie, sú: a) rozsah autorských práv; b) osirotené diela; c) výnimky a obmedzenia týkajúce sa autorských práv; d) registrácia autorských práv; e) presadzovanie.

3.1.2. EHSV obhajuje nové súvisiace autorské práva vydavateľov na digitálne používanie ich tlačových publikácií, ako sa navrhuje v článku 11 návrhu smernice o autorskom práve na digitálnom jednotnom trhu, ochranu obsahu prostredníctvom on-line služieb, ako sa navrhuje v článku 13, mechanizmus úpravy zmlúv (článok 15) a mechanizmus riešenia sporov (článok 16).

3.2. Silná konkurencia v medzinárodnom meradle by mala viesť k vypracovaniu jasnej stratégie EÚ pre kreatívny a kultúrny priemysel, pokiaľ ide o politiku na jednotnom trhu, ako aj o vonkajší rozmer (medzinárodná stratégia pre kultúru, kultúrna diplomacia, obchodná politika).

3.2.1. Americké firmy ako Apple so službou iTunes, najväčším on-line hudobným obchodom na svete od roku 2010, Netflix so 130 miliónmi predplatiteľov v roku 2017 a YouTube s 1 300 000 používateľmi za mesiac a viac ako 5 miliardami videí sledovanými každý deň majú dominantné postavenie v oblasti on-line platforiem.

3.2.2. Napríklad vo filmovom priemysle⁽⁶⁾ predstavovali produkcie a koprodukcie zo Spojených štátov 90 % filmov s najvyššou návštevou v kinách v roku 2012, z čoho prirodzene vyplýva, že existuje jasná a takmer nesporná prevaha anglického jazyka.

⁽⁶⁾ Diversity and the film industry: An analysis of the 2014 UIS Survey on Feature Film Statistics (Rozmanitosť a filmový priemysel: Analýza prieskumu UIS z roku 2014 o štatistike hraných filmov), marec 2016, s. 31.

3.2.3. V USA sa nedávno uskutočnili veľké fúzie, ktoré potvrdzujú významné zmeny vo výrobe, distribúcii a spotrebe audiovizuálneho obsahu. Aký bude vplyv týchto veľkých zmien v USA na audiovizuálny sektor EÚ, ktorý je aj naďalej rozdrobený, dostáva nižšie verejné financovanie a v dôsledku obmedzeného rozpočtu a jazykových bariér pretrvávajú nízka miera jeho cezhraničného šírenia? Bolo by veľmi užitočné vypracovať nezávislú štúdiu s kvantitatívnymi a kvalitatívnymi údajmi.

Ďalšie významné krajiny ako Čína, Japonsko, India a Kanada zaviedli účinné a dlhodobé stimulačné politiky s cieľom interne aj externe podporovať hodnoty, ktoré sú súčasťou ich „mäkkej moci“, a EÚ by mala urobiť to isté.

3.3. Diverzifikácia a obnova obchodných modelov

3.3.1. Inovatívne obchodné modely pre sektory s dôležitou úlohou autorského práva v EÚ by sa mali podporovať v troch smeroch:

- a) využívanie digitálnych nástrojov (umelá inteligencia, blockchain, veľké dáta, 3D tlač atď.) ako príležitosti obohatiť obsah kultúrnych tovarov a služieb a spôsob, akým sa sprístupňujú spotrebiteľom;
- b) príležitosti spojené s lepšou prenosnosťou obsahu v rámci cezhraničných projektov;
- c) hľadanie nových spôsobov generovania príjmov (predplatné, platba za zobrazenie atď.), pričom nesmú byť vylúčení zraniteľní spotrebiteľia.

3.3.2. Mnohé štúdie preukázali presahujúce účinky medzi kreatívnym a kultúrnym priemyslom a viacerými hospodárskymi odvetvami, ktoré obsahujú „kultúrnu alebo kreatívnu zložku“. Na rozhraní kreatívneho a kultúrneho priemyslu a digitálnych technológií sa nachádza silný zdroj prelomovej a inkrementálnej inovácie.

3.3.3. Samozrejme, niektoré kultúrne činnosti, ktoré využívajú verejné alebo súkromné financovanie, by sa nemali zameriavať len na vytváranie zisku. Nový program by mal zahŕňať aj činnosti, ktoré nie sú orientované na trh.

3.4. Prístup k financovaniu

3.4.1. Európsky fond pre strategické investície spustil v júni 2016 nový záručný mechanizmus, ktorý môžu využívať mikropodniky a malé a stredné podniky v kultúrnom a kreatívnom priemysle, ktoré majú ťažkosti s prístupom k úverom vo svojej krajine. Na tento nový mechanizmus, ktorý by mal vytvoriť 600 miliónov EUR v podobe úverov a iných finančných produktov, bol plánovaný počiatočný rozpočet vo výške 121 miliónov EUR.

3.4.2. Po pomalom štarte deväť členských štátov – Španielsko, Francúzsko, Rumunsko, Belgicko, Česká republika, Fínsko, Taliansko, Luxembursko a Spojené kráľovstvo – podpísalo dohody s Európskym investičným fondom (EIF) na celkovú kapacitu viac ako 300 miliónov EUR v potenciálnych úveroch. V roku 2017 EIF prijal rozhodnutie pridať ďalších 70 miliónov EUR. Podľa správy EIF o využívaní záručného mechanizmu pre kultúrne a kreatívne sektory (marec 2018) malo z tohto mechanizmu prospech 418 kreatívnych a kultúrnych „hráčov“, v celkovej hodnote 76 miliónov EUR, čo v priemere predstavuje úver vo výške 182 000 EUR na subjekt.

3.4.3. EHSV dôrazne vyzýva príslušné orgány na vnútroštátnej a regionálnej úrovni, v mestských a vidieckych oblastiach, aby podporovali tento osobitný mechanizmus s cieľom podporiť rast kultúrneho a kreatívneho priemyslu a prilákať do týchto sektorov investície a nové podniky. Je ich zodpovednosťou zabezpečiť, aby sa prestali prehľbovať rozdiely medzi „inteligentnými mestami“ s vysokou koncentráciou kreatívnych a kultúrnych odvetví⁽⁷⁾ a vidieckymi oblasťami.

⁽⁷⁾ 64 % kreatívnych pracovných miest je sústredených v mestských oblastiach, J. Vlegels, W. Ysebaert *Creativiteit, diversiteit en werkomstandigheden: een analyse van de drieand van culturele en creative arbeid in België*, Sociologos 39, s. 241.

3.5. Sociálne aspekty

3.5.1. Údaje z niektorých členských štátov poukazujú na nespravodlivé a neuspokojivé sociálne pracovné podmienky: neplatenie odpracovaných hodín, pravidelné nadvahy, dočasné pracovné zmluvy, neplánovanú prácu na čiastočný úväzok, zlé zdravotné a bezpečnostné podmienky, nedostatočné investície do odbornej prípravy, rozdiely medzi ženami a mužmi⁽⁸⁾, chýbajúcu etnickú rozmanitosť, sexuálne obťažovanie, slabú úroveň sociálnej ochrany, nedostatočnú mobilitu v dôsledku dvojitého zdaňovania a ťažký prístup k vízám pre občanov tretích krajín.

Niektoré členské štáty zaviedli sociálne požiadavky, ktoré musia kreatívne a kultúrne odvetvia splňať, aby mohli získať financovanie od EÚ, čím sa podporuje európsky sociálny model v súlade s úlohou, ktorú potenciálne zohráva verejné financovanie

3.5.2. Mal by sa podporovať sociálny dialóg na úrovni štátov v snahe nájsť vhodné riešenia, ako situáciu zlepšiť. Pracovné podmienky v kreatívnych a kultúrnych odvetviach v EÚ by malo preskúmať viac nezávislých štúdií, z ktorých by mali vychádzať zrevidované politiky. Nedávne závery napríklad ukazujú, že kritérium týkajúce sa „povolania“ by mohlo byť účinnejšie než „sektorové“ kritérium, pretože len 30,7 % „kreatívnych“ pracovných miest sa nachádza v sektoroch kreatívneho a kultúrneho priemyslu⁽⁹⁾.

3.5.3. Klastre a siete

Regionálne klastre zohrávajú dôležitú úlohu pri podpore nových modelov spolupráce a cezhraničných partnerstiev. Nový program by mal podporovať vytváranie nových regionálnych klastrov a sietí v kreatívnom a kultúrnom priemysle, ako aj plodné partnerstvá medzi existujúcimi klastrami a sieťami (Emilia-Romagna, Hamburg, Miláno atď.), ktoré by mohli podnecovať rozširovanie a osvedčené postupy.

V Bruseli 12. decembra 2018

Predseda
Európskeho hospodárskeho a sociálneho výboru
Luca JAHIER

⁽⁸⁾ Pozri rámec pre činnosť na zamedzenie rodovej nerovnosti, ktorý prijal výbor pre sociálny dialóg v audiovizuálnom odvetví.

⁽⁹⁾ J. Vlegels, W. Ysebaert, Sociologos 39, s. 210 – 241.