



Euroopa Liidu
Nõukogu

Brüssel, 24. november 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

MENETLUSE TULEMUS

Saatja:	Nõukogu peasekretariaat
Saaja:	Delegatsioonid
Teema:	Nõukogu järelused, milles käsitletakse kultuuri- ja loomemõõtm tugevdamist Euroopa videomängude sektoris

Delegatsioonidele esitatakse lisas nõukogu järelused, milles käsitletakse kultuuri- ja loomemõõtm
tugevdamist Euroopa videomängude sektoris, mille nõukogu kiitis heaks oma 24. novembri
2023. aasta istungil (haridus, noored, kultuur ja sport).

Nõukogu järeldused, milles käsitletakse**kultuuri- ja loomemõõtmise tugevdamist Euroopa videomängude sektoris**

EUROOPA LIIDU NÕUKOGU,

TULETADES MEELDE

1. et kultuuril koos selle olemusliku väärtusega ja loomevabadusel on Euroopa Liidu ja selle kodanike jaoks oluline roll Euroopa identiteedi ning meie demokraatiate ja väärtuste tugevdamisel, soodustades kestlikku, mitmekesist ja kaasavat arengut ning edendades majanduskasvu ja tööhõivet¹;
2. kultuuri- ja loomemajandust moodustavate allsektorite heterogeensust, millel vaatamata ühistele elementidele on ka oma eripärad ja oma tegevusloogika;
3. videomängude sektori ja selle kultuurilise mõõtmise suurt potentsiaali majanduskasvu ja valdkondadevahelise innovatsiooni jaoks Euroopa Liidu poolt käivitatud digipöörde raames,

¹ Kultuuri- ja loomemajanduse sektor moodustab 3,95 % ELi lisandväärtusest (477 miljardit eurot), annab tööd 8,02 miljonile inimesele ja hõlmab 1,2 miljonit äriühingut vastavalt väljaandele „Recovery and Resilience Scoreboard. Temaatiline analüüs. Kultuuri- ja loomemajandus. April 2022“ https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

VÖTTES ARVESSE, ET

4. videomängude sektor on kultuuri- ja loomemajanduse ökosüsteemi lahutamatu osa. Sellel on kokkupuude teiste sektoritega ning sellel on suur potentsiaal luua ja edastada kultuurisisu ja väärtusi ning rõhutada Euroopa loomingu, pärandi ja ajaloo rikkust ja mitmekesisust ning avaldada ka olulist mõju töökohtade loomisele ja anda oluline panus SKPsse;
5. kuigi Euroopa on kujunenud üheks maailma juhtivaks videomängude turuks, mille hinnanguline väärtus oli 2022. aastal 23,48 miljardit eurot, ning kuigi Euroopal on keskne roll kõigis selle arenguetappides (loomisest levitamiseni), puuduvad üksikasjalikud, standarditud ja sektoripõhised andmed;
6. tugeva rahvusvahelise konkurentsi ning talentide hoidmise probleemiga silmitsi seisva ning peamiselt väikestest ja mikroettevõtjatest² koosneva Euroopa videomängutööstuse sõltumatus ja kestlikkus sõltub Euroopa ettevõtjate suutlikkusest jääda oma loomingu- ja strateegilistes valikutes vabaks;

² 80 % 4600 olemasolevast äriühingust annab tööd vähem kui kümnele töötajale (Euroopa meediatööstuse väljavaade – SWD (2023) 150 final, komisjoni talituste töödokument).

7. Euroopa Liidus leidub videomängude kasutajaid kõigis, kuid eriti kõigi nooremates vanuserühmades,³⁴⁵ mistõttu tuleks videomängude sektori poliitika käsitlemisel jõuliselt võtta arvesse laste ja noorte heaolu;
8. videomängudel on suur potentsiaal positiivsete kultuuriliste ja sotsiaalsete muutuste edendamisel, et videomängud võivad oluliselt aidata kaasa võitlemisele igasuguse diskrimineerimise ja viha vastu ning et videomängud võivad märkimisväärselt suurendada meie ühiskondade mitmekesisuse ja pluralismi ning naiste ja teiste alaesindatud rühmade esindatust videomängude sektoris, tuleb jätkata ja ergutada kõnealuses valdkonnas tehtavaid edusamme ja jõupingutusi;
9. videomängudel, mis on keerulised loomingulised teosed, millel on ainulaadne ja loominguline väärtus,⁶ on ulatuslik väärtusahel, kus intellektuaalomandi õigusel ja varal on oluline roll konkurentsivõime ja innovatsiooni suurendamisel ning mida tuleks kaitsta, et tagada talentide, loovuse, innovatsiooni ja tehnoloogia arengu õitseng;

³ Ülemaailmse turu tulud ulatusid 2022. aastal 179 miljardi euroni, mis kujutab endast 5,4 % suurust iga-aastast kasvu (Euroopa meediatööstuse väljavaade – SWD (2023) 150 final, komisjoni talituste töödokument).

⁴ Euroopa osakaal peaks 2025. aastal moodustama 7,3 % võrreldes 8,7 %ga 2017. aastal (Euroopa meediatööstuse väljavaade – SWD (2023) 150 final, komisjoni talituste töödokument).

⁵ Kuigi keskmine mängija on 31-aastane, kasutab üle 70 % 6–24-aastastest noortest eurooplastest videomänge (Euroopa meediatööstuse väljavaade – SWD (2023) 150 final, komisjoni talituste töödokument).

⁶ Käesolevates nõukogu järeldustes kasutatakse Euroopa Liidu Kohtu tunnustatud videomängude määratlust (kohtuasi C-355/12).

10. videomängude loomine hõlmab ka kõrgtehnoloogia kasutamist, mis võib aidata kaasa uute ärimudelite väljatöötamisele, muu hulgas virtuaalmaailmade kaudu. See võib olla täiendav viis kultuurilise ja loomingulise majanduskasvu edendamiseks, samuti muude poliitikavaldkondade, sealhulgas hariduse ja koolituse arendamiseks, eelkõige seoses meediapädevuse ning MATIK⁷-oskuste arendamisega;
11. Euroopa Liidu kultuurivaldkonna töökavas aastateks 2023–2026 kuulub „kultuuri- ja loomemõõtmelise tugevdamine Euroopa videomängude sektoris“ nende peamiste meetmete hulka, mida tuleb ellu viia prioriteetse valdkonna „loovisikud ja kultuuritöötajad: kultuuri- ja loomesektori võimestamine“ raames,

KUTSUB LIHKMESRIIKE ÜLES

12. uurima kõiki asjakohaseid võimalusi videomängude loome- ja kultuurimõõtmelise edendamiseks mõeldud toetusraamistiku rakendamiseks ning analüüsima võimalusi erinevate rahastamismehhanismide kasutuselevõtmiseks, sealhulgas, kui see on asjakohane, ammutades inspiratsiooni teistest olemasolevatest kultuuri- ja loomesektorite (nt audiovisuaaltööstuse) jaoks loodud mehhanismidest, edendades tingimusi intellektuaalomandi õiguste säilitamiseks ja kasutamiseks nende loomises ja arendamises osalenud loovisikute ja äriühingute poolt, ühtlasi säilitades neid Euroopa loomesektori ja kultuuripärandi osana;
13. kaaluma koostöös videomängude sektoriga selliste algatuste toetamist, mille eesmärk on säilitada Euroopa videomängud kultuurivarana ning koostoime kultuuri- ja loomesektorites, et tugevdada videomängude Euroopa kultuurilist mõõdet, st kultuuripärandi andmete taaskasutamist loomeprotsessis, ning võtma arvesse olemasolevaid projekte ja teiste kultuuriasutustega tehtavat koostööd,

⁷ Matemaatika, teadus, tehnoloogia, inseneeria ja kunstid.

KUTSUB LIIKMESRIIKE JA KOMISJONI ÜLES NENDE VASTAVATE PÄDEVUSVALDKONDADE PIIRES

14. parandama teavet videomängude sektori kohta, käsitledes koostöös videomängude sektoriga ühtlustamist ning andmete ja statistika parandamist, ning kaaluma Euroopa Liidu majanduse tegevusalade statistilise klassifikaatori (NACE⁸) läbivaatamist, et parandada juurdepääsu sektoripõhiste andmetele;
15. jagama ja levitama teavet ja parimaid tavasid, eelkõige seoses videomänge toetava riigiabiga, kultuurilist ja keelelist mitmekesisust ja võrdsust edendavate tõhusate meetmetega, juurdepääsuga rahastamisele ning teadus- ja arendustegevuse, innovatsiooni ja idufirmade toetamisega, samuti videomängude sektori kestliku arenguga;
16. vahetama parimaid tavasid ja kaaluma meetmeid, millega edendada Euroopa videomängude ettevõtete, eelkõige idufirmade, kasvutingimusi, hõlbustades innovatsiooni, nende integratsiooni ja sujuvat turule sisenemist, juurdepääsu rahastamisele ja erarahastusele, aidates seeläbi vähendada survet avaliku sektori rahastamisele ja luua uusi allikaid;
17. meelitama ligi talente ja edendama algatusi, mille eesmärk on pakkuda spetsiaalset haridust ja koolitust videomängude tööstusega seotud kutsealadel, mida toetaks sektoriga peetav strateegiline dialoog, et kajastada vajadusi ja keskenduda kõnealuste kutsealade kultuurilistele, loomingulistele, tehnilistele, õiguslikele ja majanduslikele omadustele ja kohaldatavale intellektuaalomandi raamistikule, samuti parandama nende kestlikku integreerimist ja hoidmist Euroopa tööturul, käsitledes ka talentide ringlusega seotud probleeme;
18. edendama uute osalejate jaoks keelelist mitmekesisust ning juurdepääsu ja nendeni jõudmist, muu hulgas videomängude lokaliseerimise kaudu tööstuse poolt;

⁸ Euroopa Liidu majanduse tegevusalade statistiline klassifikaator.

19. edendama algatusi, mille eesmärk on kaitsta kasutajaid ja tagada videomängude jaoks turvaline veebikeskkond, mis hõlmab pidevat dialoogi sidusrühmadega, ning eelkõige edendama meediapädevust kui vahendit, mille abil saaks tagada põhjalikku teadlikkust vastutustundlikust mängimisest ja ennetada kahjulikku käitumist;
20. toetama avaliku ja erasektori partnerluste kaudu videomängude kasutamisel haavatavate rühmade juurdepääsu, nende oskuste parandamist videomängude abil ning nende kaitset ja heaolu, eriti noorte ja laste puhul, soodustades eelkõige teabekampaaniate ja selliste väiksemate kaitsevõimaluste nagu vanemliku kontrolli vahendite ja vanusepiirangute süsteemide väljatöötamist,

KUTSUB KOMISJONI ÜLES TEMA VASTAVATE PÄDEVUSVALDKONDADE PIIRES

21. uurima võimalust esitada ettepanek Euroopa videomängude strateegia kohta, milles võetakse arvesse tööstuse ja tarbijate, eelkõige selliste haavatavate rühmade nagu laste ja noorte probleeme, milles edendatakse Euroopa väärtusi ning kultuurilist ja keelelist mitmekesisust, kaitstes samal ajal loomevabadust, ning mis aitaks kaasa videomängude sektori majandusliku, sotsiaalse, haridusliku, kultuurilise ja innovatsioonialase potentsiaali arendamisele, saavutades samas juhtpositsiooni ülemaailmsel videomängude turul;
22. võtma asjakohasel juhul arvesse Euroopa Komisjoni soolise võrdõiguslikkuse strateegiat 2020–2025, edendama võrdõiguslikkust videomängude sektoris soolise tasakaalu tagamiseks ning edendama võrdset tasu, kaasavat töökeskkonda ja mitmekesist esindatust videomängutööstuse kõigis arenguetappides, soodustades muu hulgas karjääri alustamist ja karjääri arendamist ning kavasid soolise vägivalla vastu võitlemiseks, ning vältima stereotüüpide loomist, põlistamist või süvendamist;

23. soodustama piiriülest koostööd nii videomängude sektoris kui ka teiste kultuuri- ja loomesektorite ning muude Euroopa majandussektoritega, et kasutada ära koostöö pakutavaid võimalusi ja koostoimet rahastamise, ressursside, nähtavuse ja oskusteabe valdkonnas, ning parandama konkurentsivõimet ja rahvusvahelist positsiooni;
24. toetama ja stimuleerima Euroopa videomängude sektori ettevõtete, eelkõige VKEde konkurentsivõimet ja sõltumatust riigiabi eeskirjade kohaldamise läbivaatamise kaudu, eelkõige, kui see on asjakohane, üldise grupierandi määrase läbivaatamise raames ning asjakohaste Euroopa programmide ja fondide kaudu.

Viited

- Komisjoni teatis „Veeb 4.0 ja virtuaalmaailma käsitlev ELi algatus: parem stardipositsioon järgmise tehnoloogilise ülemineku jaoks“ – SWD (2023) 250, 11. juuli 2023
- Euroopa meediatööstuse väljavaade – SWD (2023) 150 final, komisjoni talituste töödokument, 22. mai 2023
- Euroopa Parlamendi 18. jaanuari 2023. aasta resolutsioon Euroopa ühtse turu lähenemise kohta tarbijate kaitseks veebipõhiste videomängude puhul (2022/2014(INI))
- Euroopa Parlamendi 14. detsembri 2022. aasta resolutsioon Euroopa kultuurivaldkonna uue tegevuskava ja rahvusvaheliste kultuurisuhete ELi strateegia rakendamise kohta (2022/2047(INI))
- Nõukogu resolutsioon ELi kultuurivaldkonna töökava kohta aastateks 2023–2026 (ELT C 466, 7.12.2022, lk 1)
- Euroopa Parlamendi 10. novembri 2022. aasta resolutsioon e-spordi ja videomängude kohta (2022/2027(INI))
- Komisjoni teatis „Laste ja noorte digikümnend: uus lastele parema interneti loomise Euroopa strateegia“, 11. mai 2022 – COM (2022) 0212 final
- Nõukogu 13. aprilli 2022. aasta järeldused Euroopa kultuuri- ja loomemajanduse ökosüsteemi strateegia väljatöötamise kohta (ELT C 160, 13.4.2022, lk 6)
- Komisjoni talituste töödokument „2021. aasta ühtse turu aruanne“, (SWD (2021) 351 final)

- Recovery and Resilience Scoreboard Thematic Analysis on Cultural and Creative Industries (Aprill 2022)
- Nõukogu 13. detsembri 2021. aasta järeldused Euroopa audiovisuaal- ja meediasisu kättesaadavuse ja konkurentsivõime suurendamise kohta (ELT C 501I, 13.12.2021, lk 2)
- Nõukogu 3. juuni 2021. aasta järeldused „Euroopa meedia digikümnnendil: tegevuskava taastumise ja ümberkujundamise toetamiseks (ELT C 210, 3.6.2021, lk 1)
- Nõukogu 2. juuni 2021. aasta järeldused kultuuri- ja loomemajanduse taastumise, vastupanuvõime ja kestlikkuse kohta (ELT C 209, 2.6.2021, lk 3)
- Euroopa Parlamendi ja nõukogu 20. mai 2021. aasta määrus (EL) 2021/818, millega luuakse programm „Loov Euroopa“ (2021–2027) ja tunnistatakse kehtetuks määrus (EL) nr 1295/2013
- Euroopa Ülemkogu 21. juuli 2020. aasta järeldused taastekava ja mitmeaastase finantsraamistiku (2021–2027) kohta
- Komisjoni 5. märtsi 2020. aasta teatis „Võrdõiguslik liit: soolise võrdõiguslikkuse strateegia 2020–2025“ – COM (2020) 152 final
- Nõukogu järeldused, milles käsitletakse kultuuri- ja loomevaldkonna koostoimet muude valdkondadega (*cultural and creative crossovers*) stimuleerimaks innovatsiooni, majanduslikku jätkusuutlikkust ja sotsiaalset kaasatust (ELT C 172, 27.5.2015, lk 13)
- Komisjoni 17. juuni 2014. aasta määrus (EL) nr 651/2014 ELi aluslepingu artiklite 107 ja 108 kohaldamise kohta, millega teatavat liiki abi tunnistatakse siseturuga kokkusobivaks (ELT L 187, 26.6.2014, lk 1–78) ja selle hilisemad muudatused („üldine grupierandi määrus“)
