



Euroopan unionin
neuvosto

Bryssel, 24. marraskuuta 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

YHTEENVETO ASIAN KÄSITTELYSTÄ

Lähtetäjä:	Neuvoston pääsihteeristö
Vastaanottaja:	Valtuuskunnat
Asia:	Neuvoston päätelmät kulttuurisen ja luovan ulottuvuuden vahvistamisesta eurooppalaisella videopelialalla

Valtuuskunnille toimitetaan liitteenä neuvoston (koulutus, nuoriso, kulttuuri ja urheilu)
24. marraskuuta 2023 hyväksymät neuvoston päätelmät kulttuurisen ja luovan ulottuvuuden
vahvistamisesta eurooppalaisella videopelialalla.

Neuvoston päätelmät**kulttuurisen ja luovan ulottuvuuden vahvistamisesta eurooppalaisella videopelialalla**

EUROOPAN UNIONIN NEUVOSTO, joka

PALAUTTAA MIELEEN SEURAAVAA:

1. Kulttuurilla on itseisarvo. Kulttuuri ja taiteellinen vapaus ovat keskeisessä asemassa Euroopan unionin ja sen kansalaisten kannalta, kun lujitetaan eurooppalaista identiteettiä, vahvistetaan demokratioita ja arvoja, tuetaan kestäväää, monimuotoista ja osallistavaa kehitystä sekä edistetään kasvua ja työllisyyttä¹.
2. Luovien alojen ja kulttuurialan alasektorit ovat heterogeenisiä. Niillä on yhteisiä elementtejä mutta myös omat erityispiirteensä ja realiteettinsa.
3. Videopelialalla ja sen kulttuuriulottuvuudella on huomattavasti potentiaalia kasvaa ja edistää monialaista innovointia Euroopan unionin käyttöön ottaman digitaalisen siirtymän puitteissa,

¹ Kulttuurialan ja luovien alojen taloudellinen painoarvo on 3,95 prosenttia EU:n lisäarvosta (477 miljardia euroa). Ne työllistävät 8,02 miljoonaa ihmistä, ja niiden toiminnassa on mukana 1,2 miljoonaa yritystä, kuten todetaan elpymisen ja palautumisen tulostaulun temaattisen analyysin kulttuurialaa ja luovia aloja käsittelevässä osassa (julkaistu huhtikuussa 2022). https://ec.europa.eu/economy_finance/recovery-and-resilience-scoreboard/assets/thematic_analysis/scoreboard_thematic_analysis_culture.pdf

OTTAA HUOMIOON SEURAAVAA:

4. Videopeliala on olennainen osa kulttuurialan ja luovien alojen ekosysteemiä. Se on vuorovaikutuksessa muiden alojen kanssa, ja sillä on hyvät mahdollisuudet luoda ja välittää kulttuurisisältöä ja -arvoja sekä korostaa eurooppalaisen luovan toiminnan, kulttuuriperinnön ja historian rikkautta ja monimuotoisuutta. Lisäksi se vaikuttaa merkittävästi työpaikkojen luomiseen ja antaa huomattavan panoksen BKT:hen.
5. Eurooppa on vakiinnuttanut asemansa yhtenä maailman johtavista videopelimarkkinoista, joiden arvioitu arvo oli 23,48 miljardia euroa vuonna 2022, ja sillä on keskeinen rooli kaikissa kehitysvaiheissa (suunnittelusta jakeluun). Yksityiskohtaista, standardoitua ja alakohtaista dataa ei kuitenkaan ole saatavilla.
6. Euroopan videopeliteollisuus muodostuu pääasiassa pienistä ja mikroyrityksistä², ja siihen kohdistuu kovaa kansainvälistä kilpailua. Lisäksi sen haasteena on saada lahjakkaat työntekijät pidettyä. Sen riippumattomuus ja kestävyys tukeutuvatkin eurooppalaisten yritysten kykyyn säilyttää vapaus tehdä omat taiteelliset ja strategiset valintansa.

² 80 prosenttia nykyisistä 4 600 yrityksestä työllistää alle kymmenen työntekijää (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, komission yksiköiden valmisteluasiakirja).

7. Euroopan unionissa videopelien pelaajia on kaikissa ikäryhmissä mutta erityisesti nuorimmissa³⁴⁵. Siksi lasten ja nuorten hyvinvointi olisi otettava vahvasti huomioon käsiteltäessä videopelialaa koskevia toimintalinjoja.
8. Videopeleillä on valtavasti potentiaalia edistää myönteisiä kulttuurisia ja sosiaalisia muutoksia, torjua kaikenlaista syrjintää ja vihaa sekä edustaa yhteiskuntiemme, naisten ja muiden videopelialalla aliedustettujen ryhmien moninaisuutta ja moniarvoisuutta. Siksi edistymistä ja ponnisteluja tällä alalla olisi jatkettava ja kannustettava.
9. Videopelit ovat monitahoisia luovia teoksia, joilla on ainutlaatuista ja luovaa arvoa⁶. Niiden arvoketju on laaja, ja siinä teollis- ja tekijänoikeudet ovat merkittävässä asemassa kilpailukyvyn ja innovoinnin lisäämisen kannalta. Arvoketjua olisi myös suojeltava, jotta lahjakkuus, luovuus, innovointi ja teknologinen kehitys pääsevät kukoistamaan.

³ Maailmanmarkkinoiden tulot ylsivät 179 miljardiin euroon vuonna 2022 ja kasvoivat edeltävästä vuodesta 5,4 prosenttia (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, komission yksiköiden valmisteluasiakirja).

⁴ Euroopan osuuden odotetaan olevan 7,3 prosenttia vuonna 2025, kun se vuonna 2017 oli 8,7 prosenttia (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, komission yksiköiden valmisteluasiakirja).

⁵ Pelaajien keski-ikä on 31 vuotta, mutta yli 70 prosenttia 6–24-vuotiaista eurooppalaisista nuorista pelaa videopelejä (European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, komission yksiköiden valmisteluasiakirja).

⁶ Näissä neuvoston päätelmissä käytetään Euroopan unionin tuomioistuimen vahvistamaa videopelien määritelmää (asia C-355/12).

10. Videopelejä luotaessa sovelletaan kehittyneitä teknologioita, jotka voivat edistää uusien liiketoimintamallien kehittämistä esimerkiksi virtuaalimaailmojen kautta. Tämä voi olla lisäkeino edistää kulttuurista ja luovaa kasvua sekä kehittää muita politiikan aloja, mukaan lukien koulutus, jotka liittyvät erityisesti medialukutaidon ja STEAM⁷-taitojen parantamiseen.
11. Euroopan unionin kulttuurialan työsuunnitelman 2023–2026 prioriteettialan ”Taiteilijat ja kulttuurialan ammattilaiset: kulttuuri- ja luovien alojen vahvistaminen” yhtenä keskeisenä toimena on kehittää eurooppalaisen videopelialan kulttuurista ja luovaa ulottuvuutta,

KEHOTTAJAA JÄSENVALTIOITA

12. Selvittämään kaikki asianmukaiset vaihtoehdot luoda tukikehys, jolla pyritään edistämään videopelien luovaa ja kulttuuriulottuvuutta, ja analysoimaan mahdollisuutta ottaa käyttöön erilaisia rahoitusmekanismeja, tarvittaessa myös ottaen mallia muilla kulttuuri- ja luovilla aloilla, kuten audiovisuaalialalla, jo käytössä olevista rahoitusmekanismeista, joilla edistetään videopelien tekijöiden ja niiden kehittämiseen osallistuneiden yritysten teollis- ja tekijänoikeuksien säilyttämistä ja hyödyntämistä sekä niiden säilyttämistä osana Euroopan luovaa alaa ja kulttuuriperintöä.
13. Harkitsemaan yhteistyössä videopelialan kanssa sellaisten aloitteiden tukemista, joilla pyritään säilyttämään eurooppalaiset videopelit kulttuurisena voimavarana sekä luomaan synergioita kulttuuri- ja luovien alojen kanssa, jotta voidaan vahvistaa videopelien eurooppalaista kulttuuriulottuvuutta eli hyödyntää kulttuuriperintötietoja luovassa prosessissa, ottaen samalla huomioon olemassa olevat hankkeet ja yhteistyö muiden kulttuurilaitosten kanssa,

⁷ Engl. Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics (’luonnontieteet, teknologia, insinööritieteet, taideaineet ja matematiikka’).

KEHOTTAJAA JÄSENVALTIOITA JA KOMISSIOTA TOIMIVALTANSA PUITTEISSA

14. Parantamaan videopelialaa koskevaa tiedotusta standardoimalla dataa ja tilastoja ja parantamalla niiden laatua yhteistyössä videopelialan kanssa ja harkitsemaan Euroopan unionin tilastollisen toimialaluokituksen (NACE⁸) tarkistamista keinona parantaa alakohtaisen datan saatavuutta.
15. Jakamaan ja levittämään tietoa ja parhaita käytäntöjä, jotka liittyvät erityisesti videopelialan saamaan julkiseen tukeen, kulttuurista ja kielellistä monimuotoisuutta ja tasa-arvoa edistäviin tehokkaisiin toimenpiteisiin, rahoituksen saantiin sekä tutkimuksen, kehityksen ja innovoinnin ja startup-yritysten tukemiseen ja videopelialan kestäväan kehitykseen.
16. Vaihtamaan parhaita käytäntöjä ja harkitsemaan toimia, joilla edistetään eurooppalaisten videopeliyritysten, erityisesti startup-yritysten, kasvuedellytysten parantamista, innovointia ja niiden integroitumista sekä sujuvaa markkinoille pääsyä, rahoituksen saantia ja yksityistä rahoitusta, mikä auttaa vähentämään julkiseen rahoitukseen kohdistuvia paineita ja luomaan uusia rahoituksen lähteitä.
17. Houkuttelemaan ja edistämään lahjakkuuksia ja aloitteita, joilla pyritään tarjoamaan erikoistunutta koulutusta videopeliteollisuuteen liittyvissä ammateissa; tätä tuetaan alan kanssa käytävällä strategisella vuoropuhelulla, jossa otetaan huomioon näiden ammattien tarpeet ja keskitytään niiden kulttuuriin, luoviin, teknisiin, oikeudellisiin ja taloudellisiin ominaispiirteisiin sekä sovellettaviin teollis- ja tekijänoikeuksiin; sekä parantamaan tällaisten ammattilaisten kestäväan integroitumista Euroopan työmarkkinoille ja pysymistä niillä, myös käsittelemällä lahjakkuuksien liikkuvuuteen liittyviä haasteita.
18. Edistämään kielellistä monimuotoisuutta, esteettömyyttä ja uusien pelaajien saavuttamista, myös alan toimijoiden toteuttaman videopelien lokalisoinnin avulla;

⁸ Euroopan unionin tilastollinen toimialaluokitus.

19. Edistämään aloitteita, joilla pyritään suojelemaan käyttäjiä ja varmistamaan turvallinen verkkoympäristö videopelille jatkuvalla sidosryhmien vuoropuhelulla, erityisesti medialukutaidon osalta keinona antaa syvällistä tietoa vastuullisesta pelitoiminnasta ja ehkäistä haitallista käyttäytymistä.
20. Tukemaan julkisen ja yksityisen sektorin kumppanuuksien avulla esteettömyyttä, taitojen parantamista videopelien avulla, haavoittuvassa asemassa olevien ryhmien, erityisesti nuorten ja lasten, suojelua ja hyvinvointia videopelien pelaamisen yhteydessä, erityisesti kannustamalla kehittämään tiedotuskampanjoita ja alaikäisten suojelun välineitä, kuten vanhempien käyttöön tarkoitettuja valvontavälineitä ja ikäluokitusjärjestelmiä,

KEHOTTAI KOMISSIOTA TOIMIVALTANSA PUITTEISSA

21. Selvittämään mahdollisuuksia ehdottaa eurooppalaista videopelistrategiaa, jossa otetaan huomioon tuotannonalan ja kuluttajien, erityisesti haavoittuvien ryhmien, kuten lasten ja nuorten, haasteet, edistetään eurooppalaisia arvoja sekä kulttuurista ja kielellistä monimuotoisuutta, samalla kun turvataan taiteellinen vapaus, ja edistetään videopelialan taloudellisen, sosiaalisen, koulutuksellisen, kulttuurisen ja innovatiivisen potentiaalin kehittämistä ja saavutetaan samalla johtoasema maailmanlaajuisilla videopelimarkkinoilla;
22. Ottaen tarvittaessa huomioon Euroopan komission sukupuolten tasa-arvostrategian 2020–2025 edistämään tasa-arvoa videopelialalla, jotta varmistetaan sukupuolten tasapuolinen edustus ja edistetään samapalkkaisuutta, osallistavia ammattiympäristöjä ja monipuolista edustusta kaikissa videopelien kehitysvaiheissa, esimerkiksi edistämällä alkuunpääsyä uralla, urakehitystä ja suunnitelmia torjua sukupuoleen perustuvaa väkivaltaa sekä välttämään luomasta, jatkamasta tai voimistamasta stereotypioita.

23. Kannustamaan rajat ylittävää yhteistyötä videopelialalla sekä muiden kulttuuri- ja luovien alojen ja muiden Euroopan talouden alojen kanssa yhteistyön tarjoamien mahdollisuuksien ja synergioiden hyödyntämiseksi rahoituksen, resurssien, näkyvyyden ja asiantuntemuksen osalta sekä kilpailukyvn ja kansainvälisen aseman parantamiseksi.
24. Tukemaan ja edistämään eurooppalaisten videopelialan yritysten, erityisesti pk-yritysten, kilpailukykyä ja riippumattomuutta tarkastelemalla valtiontukisääntöjen soveltamista erityisesti yleisen ryhmäpoikkeusasetuksen tarkistamisen yhteydessä tarpeen mukaan sekä asianmukaisten eurooppalaisten ohjelmien ja rahastojen avulla.

Viiteasiakirjat

- Komission tiedonanto ”Web 4.0:aa ja virtuaalimaailmoja koskeva EU:n aloite: kärjessä kohti seuraavaa teknologista siirtymää” – SWD (2023) 250, 11.7.2023;
- European Media Industry Outlook – SWD (2023) 150 final, komission yksiköiden valmisteluasiakirja, 22.5.2023;
- Euroopan parlamentin päätöslauselma 18.1.2023 kuluttajansuojasta verkkovideopeleissä: eurooppalainen sisämarkkinoihin perustuva lähestymistapa (2022/2014 (INI));
- Euroopan parlamentin päätöslauselma 14.12.2022 Euroopan uuden kulttuuriohjelman ja kansainvälisiä kulttuurisuhteita koskevan EU:n strategian täytäntöönpanosta (2022/2047(INI));
- Neuvoston päätöslauselma EU:n kulttuurialan työsuunnitelmasta 2023–2026 (EUVL C 466, 7.12.2022);
- Euroopan parlamentin päätöslauselma 10.11.2022 e-urheilusta ja videopeleistä (2022/2027(INI));
- Komission tiedonanto ”Lasten ja nuorten digitaalinen vuosikymmen: uusi eurooppalainen Parempi internet lapsille -strategia”, COM(2022) 212 final, 11.5.2022;
- Neuvoston päätelmät 13.4.2022 ”EU:n strategia kulttuuri- ja luovien alojen ekosysteemin kehittämiseksi” (2022/C 160/06);
- Komission yksiköiden valmisteluasiakirja, Annual Single Market Report 2021, (SWD/2021/351 final);

- Recovery and Resilience Scoreboard Thematic Analysis on Cultural and Creative Industries (huhtikuu 2022);
- Neuvoston päätelmät 13.12.2021 eurooppalaisen media- ja audiovisuaalisen sisällön saatavuuden ja kilpailukyvyn lisäämisestä (2021/C 501 I/02);
- Neuvoston päätelmät 3.6.2021 ”Euroopan media-ala digitaalisella vuosikymmenellä: elpymistä ja muutosta tukeva toimintasuunnitelma” (2021/C 210/01);
- Neuvoston päätelmät 2.6.2021 kulttuuri- ja luovien alojen elpymisestä, palautumiskyvystä ja kestävydestä (2021/C 209/03);
- Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus (EU) 2021/818, annettu 20.5.2021, Luova Eurooppa -ohjelman (2021–2027) perustamisesta ja asetuksen (EU) N:o 1295/2013 kumoamisesta;
- Eurooppa-neuvoston päätelmät, annettu 21.7.2020, elpymissuunnitelmasta ja monivuotisesta rahoituskehyksestä 2021–2027;
- Komission tiedonanto ”Tasa-arvon unioni: Sukupuolten tasa-arvostrategia 2020–2025”, COM(2020) 152 final, 5.3.2020;
- Neuvoston päätelmät kulttuuri- ja luovien alojen vaikutuksesta innovoinnin, talouden kestävyden ja sosiaalisen osallisuuden lisäämisessä (2015/C 172/04);
- Komission asetus (EU) N:o 651/2014, annettu 17.6.2014, tiettyjen tukimuotojen toteamisesta sisämarkkinoille soveltuviksi perussopimuksen 107 ja 108 artiklan mukaisesti (EUVL L 187, 26.6.2014, s. 1) muutoksineen (”ryhmäpoikkeusasetus”).
