

Asia: VN/30163/2023

Lausuntopyyntö luonnoksesta valtioneuvoston kulttuuripoliittiseksi selonteoksi

Visio

Kannatatteko kulttuuripoliittisen selonteon visiota?

Kyllä / En. Jos ette, kuvaillkaa mahdolliset muutostarpeet.

En

Mahdolliset muutostarpeet.

Selonteossa on käsitelty vain vähän kulttuurin, ml. Peliala taloudellista ulottuvuutta ja niitä mekanismeja, joiden avulla kulttuurialat kykenevät taloudellista tai muuta arvoa luomaan. On ymmärrettävää, että selonteko on tässä vaiheessa vielä yleisluontoinen, mutta puute on merkittävä. Kulttuurialojen taloudellinen potentiaali, ei tukien saajana, vaan myös kannattavien investointien kohteena, tulisi huomioida paremmin.

Kuten kulttuuripoliittisen selonteon luonnoksesta käy ilmi, peliala on yli €3 miljardin liikevaihdollaan suomen suurin kulttuuriala. Se on samalla myös Suomen suurin kulttuurivientiala, jonka liikevaihdosta yli 95% tulee viennistä, ja jonka verotuotto viimeisen kymmenen vuoden ajalta on yli €3 miljardia. Kulttuurisen arvonsa lisäksi Suomen peliala kehittää edistynyttä teknologiaa joka mahdollistaa digitaalisaatiokehityksen myös pelialan ulkopuolella. Näitä kulttuurin taloudellisia ja teknologisia seurannaisvaikutuksia tulisi arvioida tarkemmin, koska niillä on merkitystä myös siihen, miten kulttuurin laajemmat rahoitustarpeet voitaisiin kattaa.

Tavoitteet

Kannatatteko kulttuuripoliittisen selonteon neljää tavoitetta?

En, tavoitteet eivät vastaa omaa näkemystäni

Jos vastasitte en, kuvaillkaa tiiviisti mahdolliset muutostarpeet.

Kulttuuripolitiikka on itseisarvonsa lisäksi yhtä lailla talous- ja kasvupolitiikkaa, ja kulttuuria tarvitaan parantamaan talouskasvun edellytyksiä. Tämä ei juurikaan näy esitellyssä visiossa. Kulttuuri itsessään on muutosvoima ja sen kautta paitsi käsitellään ympäröivää maailmaa, myös konkreettisesti muutetaan sitä. Teknologia on vain väline kulttuuriseen itseilmaisuun ja kulttuurin jatkuvasti kasvavat vaatimukset kirittävät kulttuuristen sisältöjen luomiseen ja välittämiseen käytettävää teknologiaa eteenpäin (esim. tekoäly, streamausteknologia, digitaaliset jakelukanavat). Kulttuuri muuttaa maailmaa ja vauhdittaa talouskasvua olemalla kaupallisen murroksen veturi. Monet digitaalisten markkinoiden liiketoimintamallit on ensin kehitetty digitaalisten kulttuurituotteiden tarpeista käsin (esim. Peliala on virtuaalisten maailmojen digitaalisten valuuttojen edelläkävijä). Emme tarvitse digitaalista taidetta ja kulttuuria vain kuvitellaksemme tulevaisuuden, johon haluamme päästä. Tarvitsemme digitaalista taidetta ja kulttuuria luodaksemme sen tulevaisuuden, johon haluamme päästä.

Ajatus kulttuurista vientituotteena pohjautuu paljolti perinteisen teollisuuden malleihin. Kulttuurin kansainvälinen vaikuttavuus ei synny vain siitä, että viemme suomalaista kulttuuria maailmalle, vaan myös siitä, että olemme osaltamme luomassa uutta kansainvälistä kulttuuria. Pelkän kulttuuriviennin sijasta tulisikin puhua siitä, kuinka kulttuurialan toimijat voisivat toimia kansainvälisillä markkinoilla alusta lähtien. Kuten Suomen pelialan menestys osoittaa, valovoimainen kulttuuri auttaa myös houkuttelemaan taiteen ja kulttuurin kansainvälisiä huippuosajia Suomeen. Vain olemalla yksi maailman houkuttelevimpia paikkoja myös kulttuurialojen huippuammattilaisille, suomalainen kulttuuri onnistuu menestyksekkäästi lisäämään ulkomaista kysyntää, investointeja ja vauhdittamaan Suomen talouskasvua.

Toimenpide-ehdotukset

Tässä on lueteltu yhdeksän toimenpidekokonaisuutta. Mitkä raportin toimenpide-ehdotuksista ovat mielestänne kaikkein tärkeimmät ja kiireellisimmät toteuttaa? Valitse ensin haluamasi toimenpidekokonaisuus ja kirjoita sen jälkeen haluamasi toimenpide-ehdotukset alla olevaan tilaan. Valitse yhteensä enintään viisi (5).

Kulttuurin perusta tulevaisuuskestäväksi [Suomen kulttuuri-infrastruktuurin perustaa vahvistettaessa erityistä huomiota on kiinnitettävä suomen digitaalisen kulttuuri-infrastruktuurin vahvistamiseen, eri kansanryhmien välisen digitaalisen kuilun ylittämiseen ja digitaalisen kulttuurin saavutettavuuteen ja digitaalisen osallisuuden tukemiseen. Suomesta ei saa tulla digitaalisten kulttuurisisältöjen passiivista kuluttajayhteiskuntaa jonka käyttämä sisältö tulee kokonaan muualta. Suomalaisten toimijoiden mahdollisuus toimia johtavassa roolissa ihmiskunnan digitaalisen kulttuuriperinnön suunnannäyttäjinä on turvattava. Pitkällä aikavälillä Suomen kilpailukyky ja talouskasvu syntyy nuorista huippulupauksista. Sukupuolten ja eri väestöryhmien välinen epätasapaino peli- ja pelinkehitysharrastuksessa ja muiden nousevien digitaalisten kulttuuriteknologioiden parissa on murrettava. Käytännössä tämä tarkoittaa, että varhaiskasvatuksen, nuorisotyön, perusopetuksen ja opettajankoulutuksen kehittämistä. Yritykset mukaan talkoisiin. Ehdotetut lahjoitusten verovähennykset on laajennettava koskemaan yksityishenkilöiden lisäksi yrityksiä. Peliyrityksille on luotava luontevat väylät ja kannustimet tukea paikallista ja kansallista pelikulttuuri- ja pelikasvatustoimintaa. Nuorille reitti talouskasvun vauhdittajiksi. Kulttuurisessa nuorisotyössä pelinkehitysharrastus on nostettava nuorten harrastuneisuuden tukemisen strategiseksi painopisteeksi ja pelinkehitysklubitoinnalle on

osoitettava riittävät resurssit toiminnan alasajon sijaan. Nuorille on luotava hyvin resursoitu ja toimiva polku pelinkehitysharrastuksesta oppilaitoksiin ja lopulta pelialan yrittäjäksi. Pelialan kasvatustalon on tavoitettava myös aliedustetut ryhmät. Kirjastoista digitaalisen kulttuurin keskuksia. Kirjastojen on kyettävä kuroma umpeen digitaalinen kuilu sekä uusimpien pelikulttuuri-ilmiöiden saavutettavuudessa että eri väestöryhmien pelilukutaidossa. Tämä edellyttää kirjastojen hankintamäärärahojen kasvattamista ja pelivinkkaustoiminnan laajentamista kaikille vauvasta vaariin. Opettajien osaaminen ajantasalle. Perusopetuksessa opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta. Pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen lukutaito, luominen ja niiden taustalla vaikuttavien liiketoimintamallien ja teknologioiden ymmärtäminen on keskeinen kansalaistaito. Nuoret maailmalle alansa huippujen oppiin: Nuorille harrastajille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapahtumien osallistumiskulujen kattamiseksi. Suomalaiset pelit ovat keskeinen osa Suomen kansallista kulttuuriperintöä Huhtikuussa 2020 Opetus- ja kulttuuriministeriö hyväksyi Suomen demoksen elävän perinnön kansalliseen luetteloon, ensimmäisenä digitaalisen kulttuurin muotona. Suomen pelimuseo on Suomen pelialan muistiorganisaatio ja sen rooli ja merkitys tunnustettava ja sille on taattava riittävä rahoitus suomalaisten pelien pitkäaikaissäilytykseen.]

Oma roolinne tulevassa toimeenpanossa

Millaisena näette oman tai edustamanne tahon roolin kulttuuripoliittisenselonteon toimeenpanossa?

Suomen pelialan kattojärjestö Neogames on valmis:

- Kehittämään ja pilotoimaan uusia pelialan kasvua kiihdyttäviä kulttuurirahoitusinstrumentteja, jotka rakentuvat julkisen sektorin ja yksityisen sektorin kumppanuudelle ja edistämään yksityisen ja julkisen rahan yhteensovittamista kasvun varmistamiseksi
- Jatkamaan pelialan toimialastrategian kehitystyötä ja edistämään sen tavoitteita yhteistyössä valtionhallinnon kanssa.
- Jatkamaan aktiivista ja laaja-alaista EU-vaikuttamistyötään alan kannalta strategisten tavoitteiden saavuttamiseksi.
- Jakamaan pelialan osaamista ja kokemuksia digitaalisen murroksen jälkeisillä digitaalisilla kulttuurimarkkinoilla toimimisesta,
- Jakamaan pelialan kokemuksia ympäristötietoisten toimintamallien kehittämisestä
- Jakamaan kokemuksiaan datapohjaisen kulttuuriliiketoiminnan kehittämisestä.
- Auttamaan soveltuvia toimialoja jakamalla kansainväliseltä kuluttajamarkkinalta saatuja oppeja.
- Edesauttamaan IP-pohjaisten, monia eri jakelukanavia hyödyntävien tuotantojen syntymistä.

Tiivistelmä näkemyksistänne

Tähän voitte kirjoittaa mahdolliset muut kulttuuripoliittista selontekoa koskevat huomionne.

Peliteollisuus Suomen vahvin ja kilpailukykyisin kulttuurivientiala. Jatkuvassa murroksessa elävän peliteollisuuden yrittäjät ovat osoittaneet kykynsä ja halunsa pärjätä maailman myrskyissä, houkutella investointia Suomeen ja maksaa uskollisesti veronsa kansantalouden ylläpitämiseksi

Peliteollisuus tekee, menestyy ja yrittää uudelleen epäonnistumisen jälkeen. Peliteollisuuden kaltaisen osaajapula-alan menestyksen ja talouskasvun kivijalat ovat:

- 1) maailman parhaat osaajat,
- 2) julkisesta tuesta kumpuava rohkeus luoda uutta
- 3) yrittäjyyttä ja työntekoa arvostavat turvalliset ammattilaisyhteisöt.

- Kulttuuripoliittisen selonteon menestyksekkään jalkauttamisen kannalta on ensiarvoisen tärkeää, että Suomi pitää huolen siitä, että EU:n tulevassa valtioneuvoston uudistuksessa mahdollistetaan selonteon tavoitteiden toteutuminen:

- Pk-yrityksille suunnatun T&K&I-rahoituksen maksimitukitasoa on nostettava, jotta startup-yrityksiä ei pakoteta myymään osuuksia sijoittajille liian aikaisin alihintaan omarahoitusosuuden kattamiseksi.

- Digitaalisen murroksen myötä kulttuurituotteiden ja palveluiden testaus tapahtuu entistä useammin aidossa markkinaympäristössä (esim. ns. soft launch). Koemarkkinointi on sisällytettävä nykyistä laajemmin osaksi T&K&I- rahoitusta.

- Pelit on otettava mukana ryhmäpoikkeusasetuksen (GBER) audiovisuaalisen poikkeaman piiriin.

- Suunnitellun T&K rahoituksen lisäksi siemen- ja soft loan -rahoitusta kulttuuri- ja luovien alojen startup- yrityksille on kasvatettava, jotta entistä useampi lupaava tiimi saa mahdollisuuden.

Lisäksi

- Koulutukseen ja työvoiman saatavuuteen tulee panostaa entistä enemmän.

- Toimialakohtaiset kasvustrategiat yleisten sijaan / lisäksi.

- Kansainvälistymisen edistämisestä on siirryttävä kansainvälisen liiketoiminnan edistämiseen

- Kulttuuri myös kulttuuripolitiikan investointikohteena, ei pelkästään tuen saajana.

Hiltunen Kari-Pekka
Neogames Finland ry