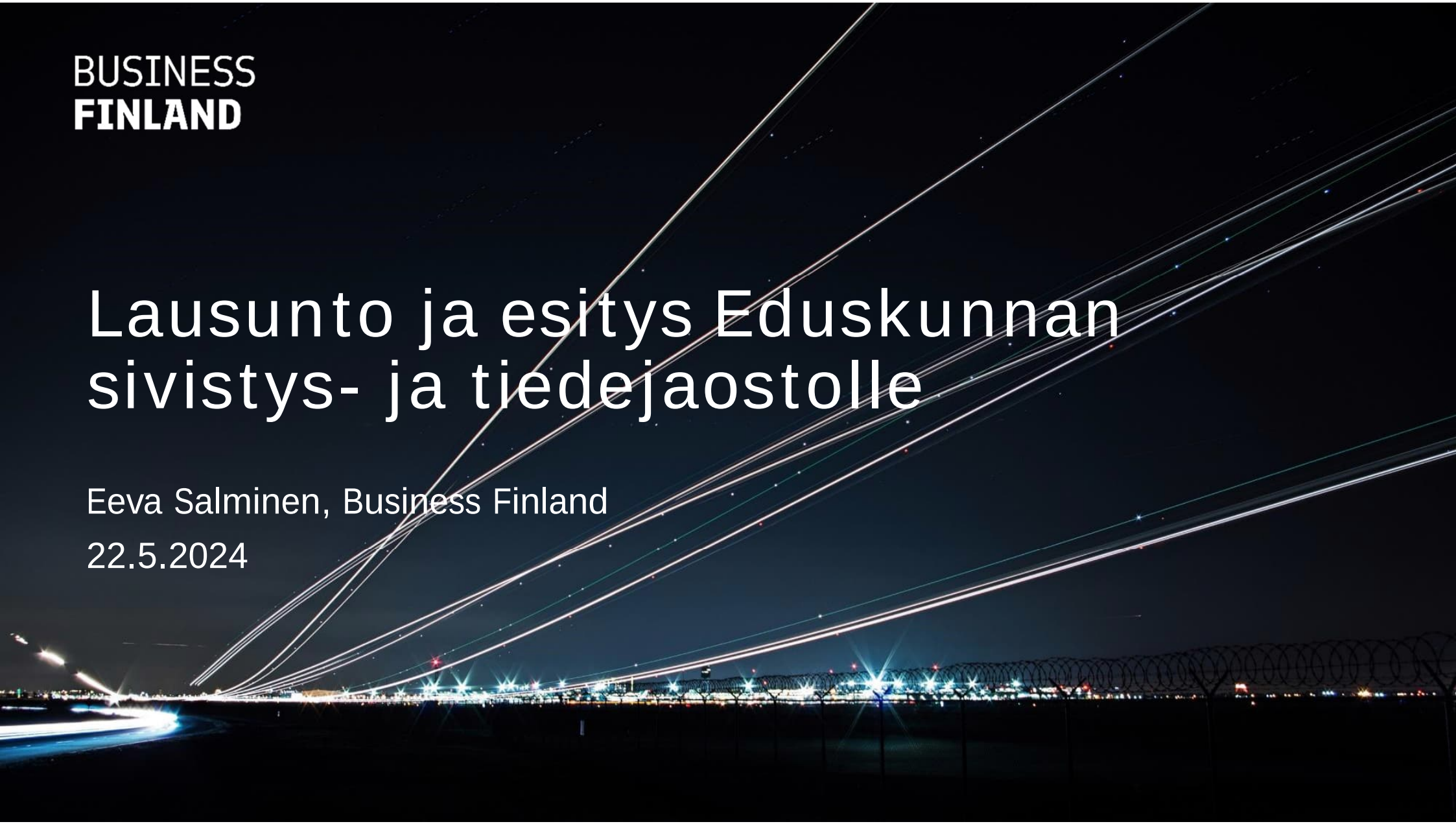


BUSINESS FINLAND

Lausunto ja esitys Eduskunnan sivistys- ja tiedejaostolle

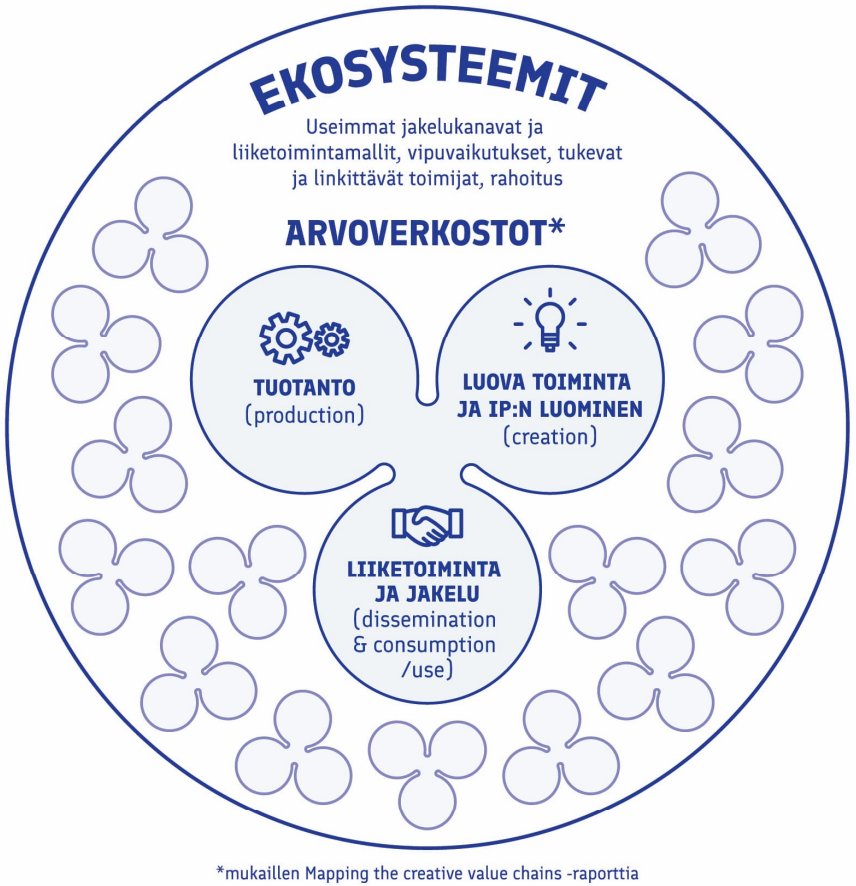
Eeva Salminen, Business Finland

22.5.2024

1. Tietoa luovasta taloudesta

TIIVISTELMÄ (1/2)

- Jotta luovan talouden merkitys täsmentyisi, selvitystyön tavoitteena oli luoda tilannekuva liiketoiminnasta kolmessa *Luovan talouden tiekartta* -työssä tunnistetussa liiketoimintaympäristössä:
  - Monistettavat sisällöt, jossa liiketoiminta perustuu aineettoman pääoman (IPR) myyntiin ja jossa digitaaliset alustat mahdollistavat sisällön monistamisen ja liiketoiminnan skaalaamisen.
  - Luovat palvelut, jossa liiketoiminnan ytimessä ovat vuorovaikutteiset yhteistyösuhteet sekä aineellisen osaamisen (arkkitehtuuri, tuotesuunnittelu) tai aineettoman osaamisen (markkinointi, luovat toimistot, muotoilu) lopputulokset ja myynti.
  - Tapahtuma-ala, jossa laaja-alaiset arvoverkostot kytkeytyvät toteuttamaan tilaisuuksia ihmisten kohtaamiselle.
- Kokonaiskuvan täsmentämiseksi on jäsennetty liiketoimintaekosysteemien rakennetta ja arvoverkostojen toimijoiden kytkeytymistä.



*mukaillen Mapping the creative value chains -raporttia

BUSINESS FINLAND

Lähde: ”Tilannekuva luovien alojen ja tapahtuma-alan liiketoiminnasta”, VTT

TIIVISTELMÄ (2/2)

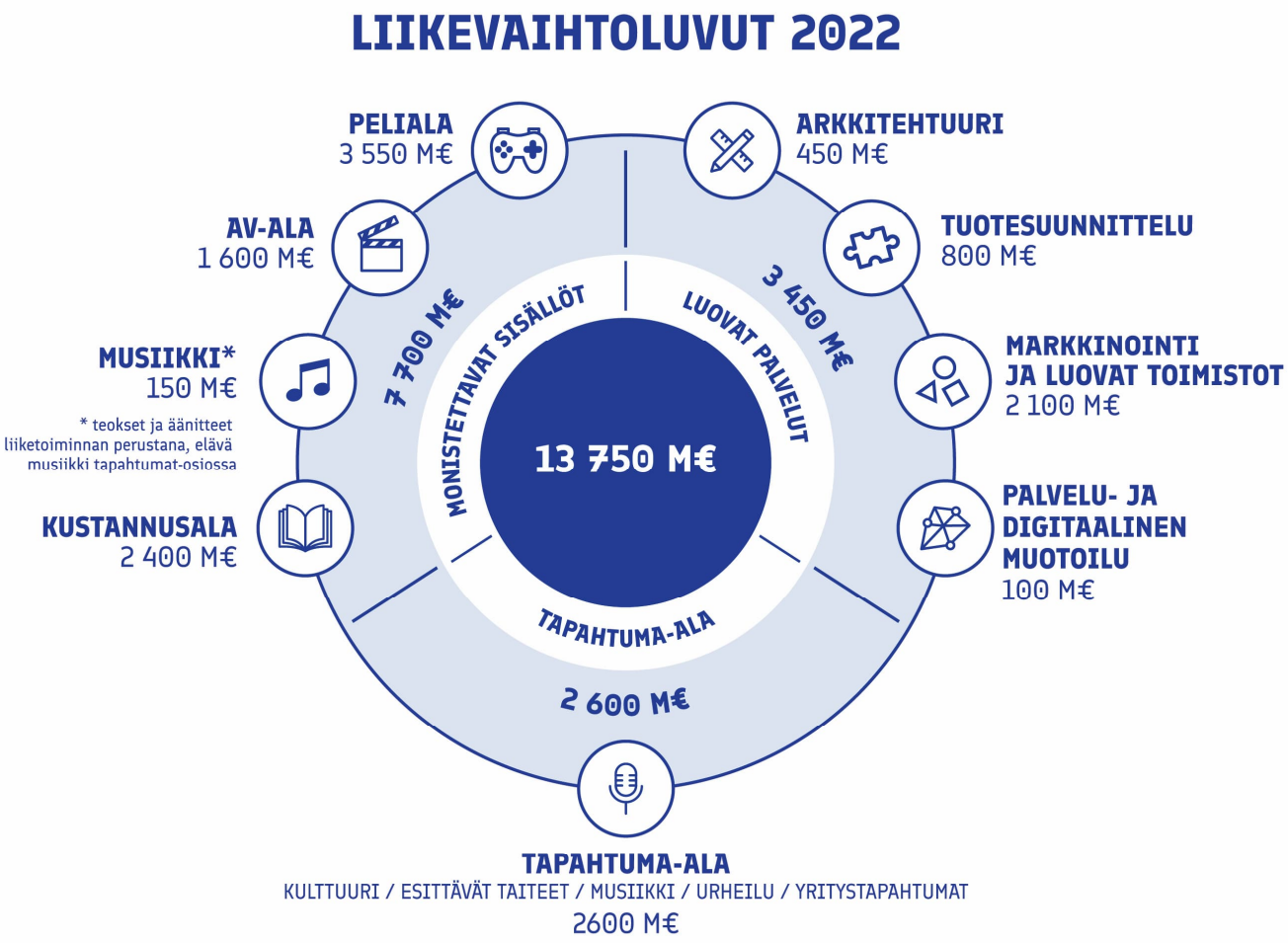
- Ekosysteemisen toiminnan kehittäminen edellyttää kokonaiskuvan sekä toimijoiden välisten kytkeytymisten jäsentämistä, ja tämä selvitys on luonut perustan uudenlaisen liiketoiminnan tilannekuvan muodostamiselle luovilla aloilla ja tapahtuma-alalla.
- Kehitystilanteet ja liiketoimintamahdollisuudet kolmessa liiketoimintaympäristössä ovat erilaiset:
  - Monistettavissa sisällöissä liiketoimintaekosysteemit toimivat globaalisti, ja digitaalisten alustojen omistajilla on vahva asema asiakastiedon hallinnoijana. Suomalaisten yritysten liiketoiminnan kasvu on tasaantunut verrattuna 2010-luvun vahvaan kasvuun. Monistettavien sisältöjen uudet yhdistelmät (pelit, musiikki, metaverse-teknologiat) voisivat avata uusia liiketoimintamahdollisuuksia, mutta tämä edellyttää toimijoiden yhteistyön tukemista.
  - Luovissa palveluissa aineettomien osaamisten merkityksen vahvistuminen ja kytkeytyminen liikkeenjohdon konsultointiin tarjoavat edelleen kasvupotentiaalia alan toimijoille (viime vuosina kasvu ollut noin 5 %). Kansainvälisen toiminnan osuuden selvittäminen mahdollistaisi vientitoiminnan paremman ymmärtämisen.
  - Tapahtuma-alan liikevaihto laski koronavuosina merkittävästi, ja vuoden 2022 liikevaihto (jossa kolme ensimmäistä kuukautta vielä epänormaalissa tilanteessa) osoittaa alan palautuneen hyvin. Viiden vuoden aikajänteellä alan kasvu on 15 %. Suomalaisella tapahtuma-alalla on kilpailukykyiset mahdollisuudet asemoitua kansainvälisten suurtapahtuminen järjestäjänä.

AVAINLUVUT VUOSI 2022

	MONISTETTAVAT SISÄLLÖT	LUOVAT PALVELUT	TAPAHTUMA -ALA
Liikevaihto, M€	7 700	3 450	2 600
Yritykset, palkat >25 k€	1 850	3 600	3 600
Yritykset, kaikki	8 550	20 450	102 300
Työllisyys	25 800	20 700	14 450

BUSINESS FINLAND

Lähde: ”Tilannekuva luovien alojen ja tapahtuma-alan liiketoiminnasta”, VTT

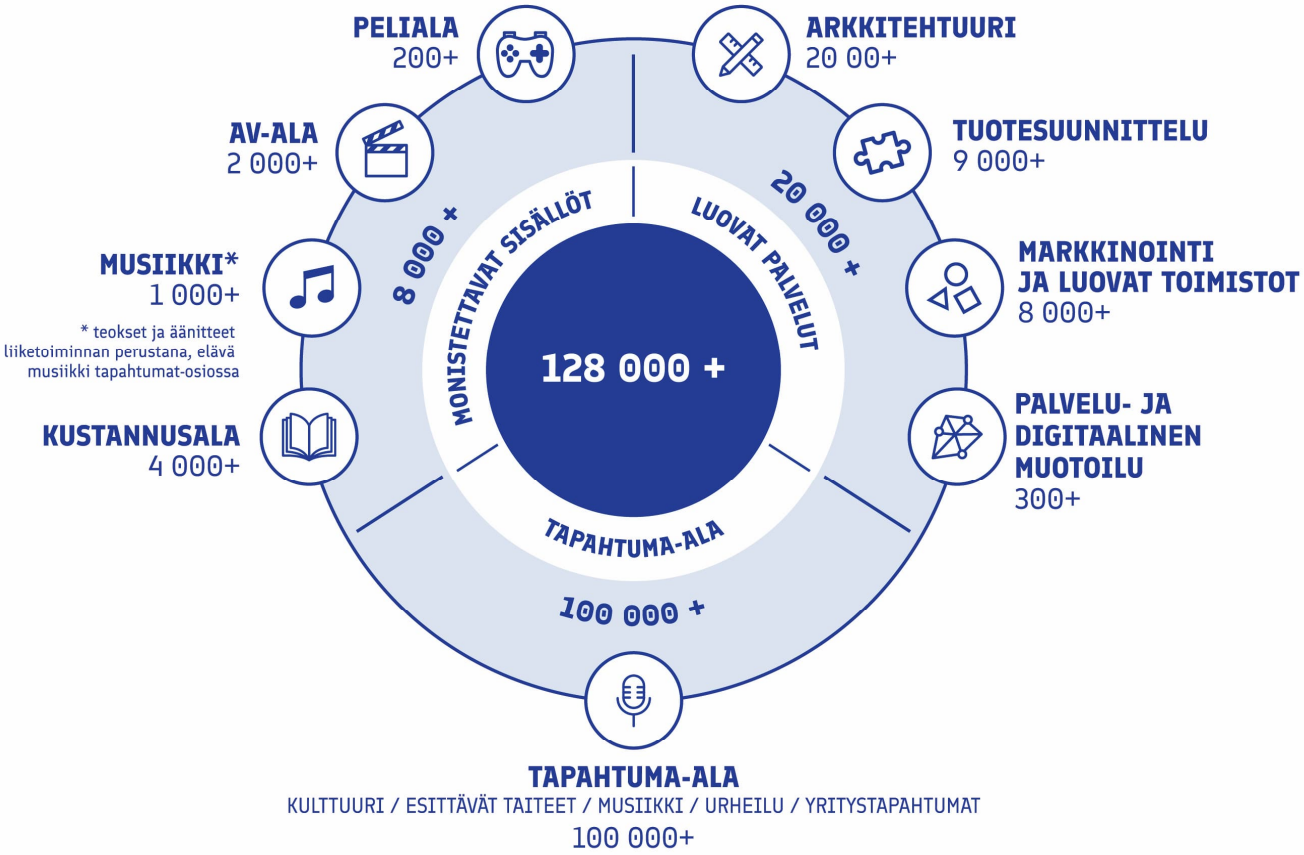


BUSINESS FINLAND

Lähde: ”Tilannekuva luovien alojen ja tapahtuma-alan liiketoiminnasta”, VTT

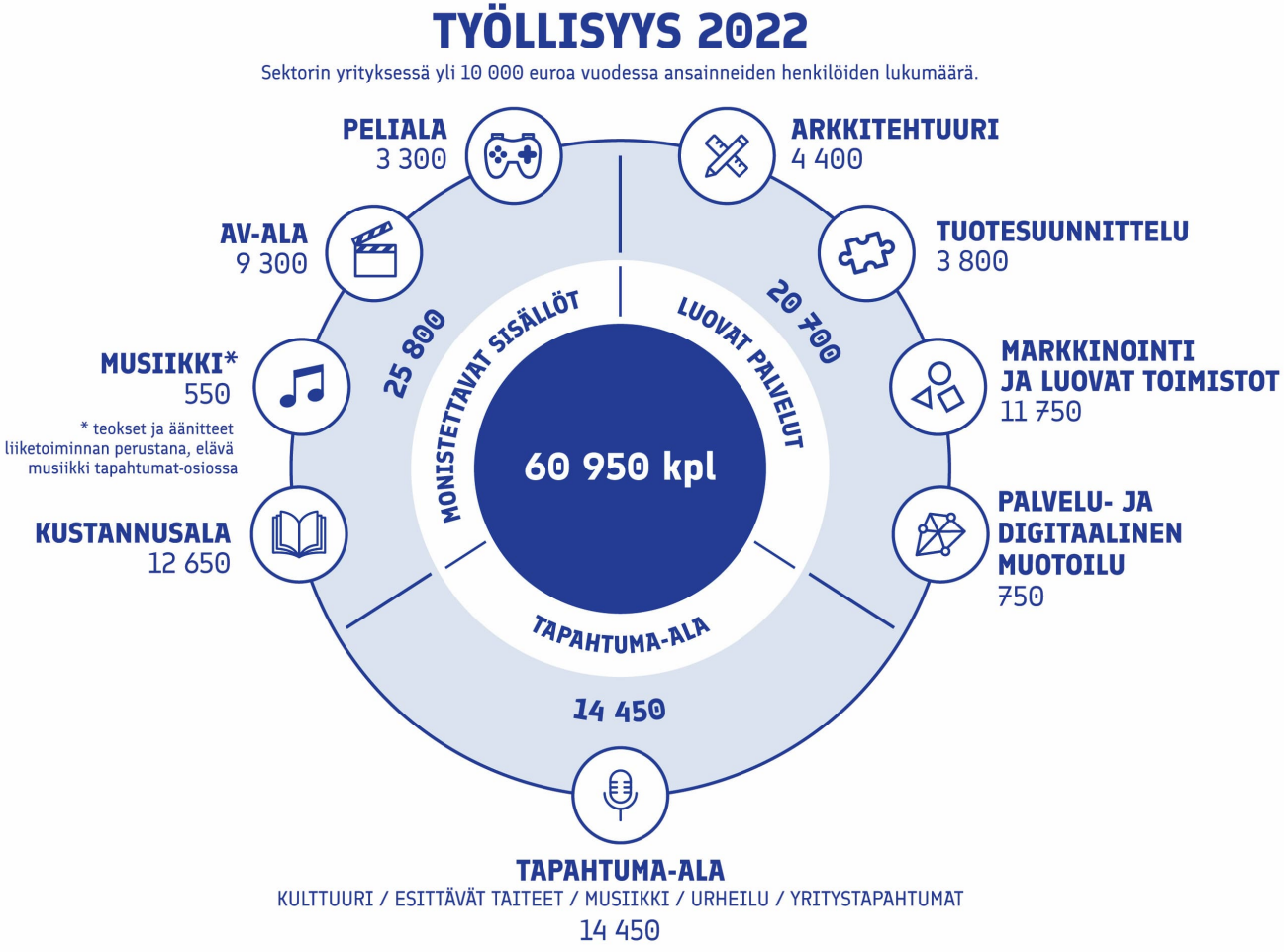
YRITYSMÄÄRÄT 2022

Yritysten lukumäärä riippuu suuresti siitä, otetaanko mukaan vain pääosin kyseisellä luovan talouden sektorilla toimiva yritys vai myös siihen kontribuoiva yritys; samoin otetaanko mukaan kaikki rekisteröidyt yriytykset vai vain tietyn liikevaihtorajan ylittävät yritykset.



BUSINESS FINLAND

Lähde: ”Tilannekuva luovien alojen ja tapahtuma-alan liiketoiminnasta”, VTT



BUSINESS FINLAND

Lähde: ”Tilannekuva luovien alojen ja tapahtuma-alan liiketoiminnasta”, VTT

Business Finlandin rahoitus luovien alojen yrityksille 2017-2022

Koko Suomi: 209.8 M €

ESSNet-luokka	Myönnetty rahoitus €	Haettu rahoitus €	Myönnetyn rahoituksen osuus	Rahoitusta hakeneet yritykset	Rahoitusta saaneet yritykset
Audiovisuaalinen kulttuuri ja multimedia	94 857 999	117 395 980	81%	457	384
Mainosala	36 816 566	50 925 597	72%	676	525
Esittävä taide	24 459 346	39 854 359	61%	714	550
Kirjat ja lehdet	23 183 544	32 607 940	71%	411	314
Visuaalinen taide	16 408 926	25 088 581	65%	494	390
Arkkitehtuuri	8 825 628	14 266 835	62%	145	116
Muut	2 945 882	4 058 090	73%	77	62
Käsityö	1 776 025	2 297 697	77%	55	40
Museot ja kulttuuriperintö	496 664	1 263 955	39%	9	8
Kirjastot	4 960	62 400	8%	1	1

Näytä kerralla 10 riviä

Ensimmäinen Edellinen Seuraava Viimeinen

Näytetään rivit 1 - 10 (yhteensä 10)

Cuporen julkaisu 3/2024

2. Nostoja luovan talouden ohjelmasta (Creative Business Finland)

The Creative Economy – a credible growth industry among others – with a huge potential in catalyzing the competitiveness of other industries as well.

HIGHLIGHTS

7 ACTION CATEGORIES WORTH ADDRESSING

Growth deal process – open feedback

Great to see that ecosystem thinking and cross-sector attitude are finally being introduced to creative industries as well

Let's inspire actors, make it as concrete as possible and keep the open dialogue going!

Strength, Responsibility - Courage and Love

Thank you for organizing these!

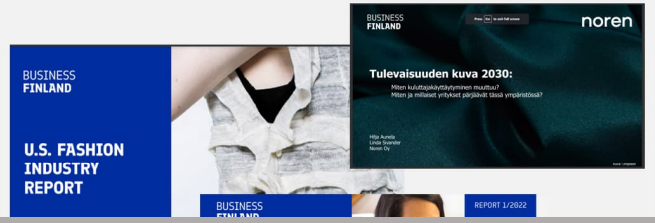
Dialogue between government administration and entrepreneurs must be initiated immediately

The preparatory work should be open and genuinely participatory, not closed committee work. If we want to promote the interests of the industry, the entire industry must be able to have an impact on it

Thank you! Super important growth agreement project! I am gladly willing to contribute more of my efforts and expertise, for example, through consulting

FOCUS ON GROWTH

Producing background material for the growth deal processes, example fashion industry



- Reports were produced regarding international growth opportunities (and evolving consumer trends) within the fashion industry.
- The reports paved the way for the Branded fashion and textile growth deal

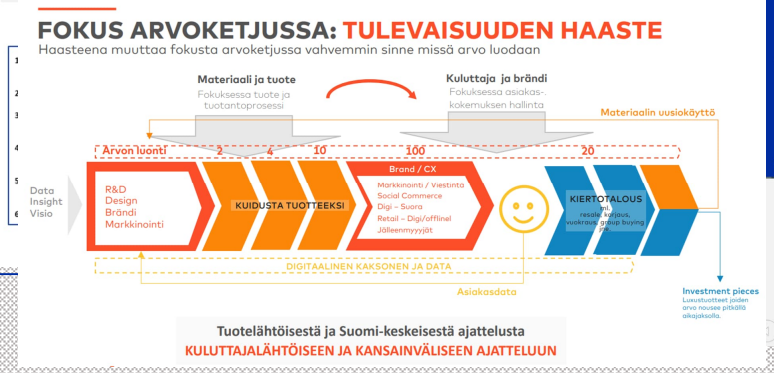
AUDIOVISUAL BUSINESS

- Kehitysjohtaja Antti Toiviainen, Business Tampe
- Teollisuusneuvos Sampsa Nissinen, työ- ja elink
- Kulttuuriasiainneuvos Laura Mäkelä, opetus- ja kulttuuriministeriö
- Ylitarkastaja Eero Salojärvi, liikenne- ja viestint
- Toimitusjohtaja Lasse Saarinen, Suomen elokuv
- Senior Director Tiina Rajamäki, Business Finland
- Head of Film in Finland Hanna Vuorinen, Business Finland
- Head of Drama Jarmo Lampela, Yle
- Johtaja Riikka Tähtivuori, Medialiitto
- Sisältöjohtaja Ani Korpela, Elisa Viihde
- Toimitusjohtaja Tero Koistinen, Filmikamari
- Sisältöjohtaja Katja Santala, Discovery
- Sisältöjohtaja Marko Karvo, MTV
- Toiminnanjohtaja Laura Kuulasmaa, Apfi
- Toimitusjohtaja Riina Kullas, Moskito
- Toimitusjohtaja Petri Kemppinen, Aurora Studios
- Vastaava tuottaja, hallituksen puheenjohtaja Roope Lehtinen, Fire Monkey
- Toimitusjohtaja Jani Lehtinen, Valofirma – the Light House Oy

- Business Finland
- Tiia Strandén, johtaja, kirjallisuuden vientikeskus FILI
- Jari Muikku, toiminnanjohtaja, Suomen Musiikkikustantajat
- Antti Kotilainen, toiminnanjohtaja, IFPI Finland
- Matti Numminen, toiminnanjohtaja, Avate
- Jani Niipola, toiminnanjohtaja, Fashion Finland
- KooPee Hiltunen, johtaja, Neogames
- Mirva Merimaa, toimitusjohtaja, Tiketti Oy
- Sakari Laiho, johtaja, Suomen Kustannusyhdistys
- Anu- Katriina Perttunen, verkostojohtaja, Creative Finland
- Jani Jalonen, toimitusjohtaja, Music x Media, toimitusjohtaja

- Toimitusjohtaja Petri Alava, Infi
- Network Lead Leena Arvonen, Bu
- Professori Minna Halme, Aalto-yl
- Toimitusjohtaja Timo Huhtamäki, Emmy Clothing Company
- Perustaja, luova johtaa Jonathan Ingberg, By Hinders
- Sijoittaja, hallitusammattilainen, toimitusjohtaja Petri Kalliokoski
- Toimitusjohtaja Juha Luhtanen, L-Fashion Group
- Markkinointijohtaja Sanna-Kaisa Niikko, Marimekko
- Toimitusjohtaja Marja-Liisa Niinikoski, Suomen Tekstiili & Muoti
- Head of Creative Business Finland Kenneth Nyholm, Business Finland
- Toiminnanjohtaja Jani Niipola, Fashion Finland
- Toimitusjohtaja Lauri Pyykönen, Pyka





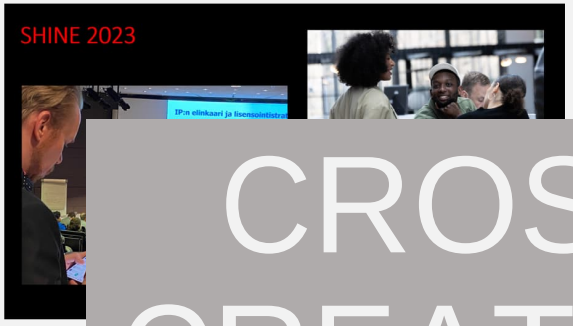
Producing background material for the growth deal processes, example Finnish AV roadmap



- In order to have a good starting position for the AV growth deal process, an AV industry roadmap was produced.
- It provided the stakeholders with a common and up-to-date basis for the workshops and other discussions.
- The roadmap was also presented in a webinar.

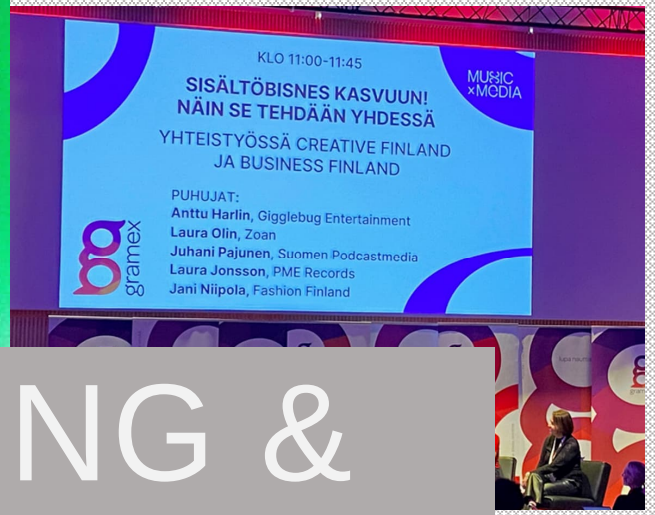
BUSINESS FINLAND

The most influential event: SHINE



- Shine events have brought
companies having plans fo
content creation for interna
markets.





CROSS-PARTNERING & CREATION OF FINNISH IP



HELSINKI 13.12.2022

MOVIES MEET GAMES - SEMINAARI

Luento klo 14.00-17.00
IGDA Meetup klo 17.00-

Maria01, Building 3
Lapinlahdenkatu 16, rakennus 5
00180 Kamppi, Helsinki

Huomaathan tilamuutoksen! Osoite on sama, mutta rakennus on vaihtunut.



CALL 6.3.-29.9.2023

FUNDING CALL FOR THE RENEWAL, SUSTAINABLE GROWTH, AND DIGITALIZATION OF CREATIVE INDUSTRIES

The call will end at September 29th, 2023.

FURTHER INFORMATION

Separate calls:

- Co-Research projects: aki.parviainen (at) businessfinland.fi
- Piloting and pilot projects: olli.sinerma (

Continuous call

- Company projects: olli.sinerma (at) busi
- Co-Innovation projects: aki.parviainen (a



INNOVATION

Examples of funded projects #1 (RRF)

BUSINESS FINLAND SUPPORTS CREATIVE INDUSTRIES – MAKEA GAMES HAS SPED UP THE DEVELOPMENT OF ITS NEW GAME

Makea Games, which was founded in 2022, has received funding from Business Finland through the Recovery and Resilience Facility (RRF) funding program, which is part of the Sustainable Growth Program for Finland. The same funding is also available for other operators in creative industries. The video game industry has been a success story for the Finnish creative economy, and several large, internationally well-known game companies have originated in Finland.



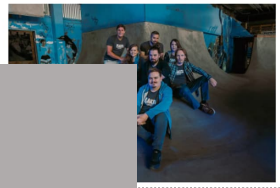
Makea Games received RRF funding of approximately EUR 50,000 and uses it to develop content production tools for one of its games. RRF funding is part of the European Union's recovery funding, which promotes structural renewal in business and industry and the creation of a competitive edge based on Finnish companies' sustainable solutions.

"Thanks to the funding, we were able to add editing tools to the game, which enable our users and partners to add content to the game", says Teemu Wilén, chief operating officer at Makea Games.

> You cannot overstate the importance of Business Finland's funding.

- Founded in Tampere on February 3, 2022.
- Develops PC and console games.
- Games are sold digitally all over the world. United States, the United Kingdom, Germany, France, and Japan are the largest markets.
- Currently developing a multiplayer game called *Supermover* based on game mechanics employing user-generated content (UGC). Plastests for the public will be published this year, and the game will be released later.
- The company employs 12 people.
- The company is in the research and

Business Finland has also granted Makea Games Tempo funding for an amount corresponding to the RRF funding. In other words, it has granted the company a total of EUR 100,000. Makea Games has used the Tempo funding, which is a funding program aimed at startups that have been in business for less than five years, to develop its product strategy.



Examples of funded projects #2 (RRF)

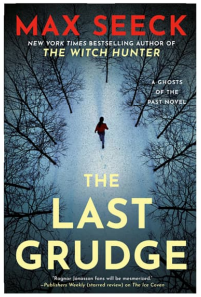
CASE

Elina Ahlbäck Literary Agency Ltd

The literary agency developed a digital Storyfinder tool.

- Storyfinder the creative industry to find interesting stories, characters, and environments and thus generate new success stories.
- In 2022, the project received an EU RRF grant of almost €50,000 through Business Finland.
- The funding was used to acquire expert services and to train their personnel.
- Storyfinder contains more than 500 works. It reduces, for example, constant traveling to fairs.
- Storyfinder has increased the number of contact requests from producers in the international audiovisual industry.

BUSINESS FINLAND



The almost EUR 50,000 in funding granted by Business Finland was used to develop the innovative digital tool. Ahlback Agency acquired expert services from two companies specializing in programming and the development of digital applications. In addition, the agency used the funding to train their personnel.

"It's fantastic how the people in Finland believe in the rise of the creative industries. We have managed to build something that stands out globally. We would not have launched this project without the support of Business Finland", Ahlbäck says.

Ahlbäck sums up the meaning of the Storyfinder investment in two words: innovation and growth. Storyfinder has strengthened the company's position as a world-leading literary agency. In addition, the product development will strengthen the agency's core business – the book business – in the long term.

Can creativity be measured, managed and thus grow a business? Researchers join forces with Finnish companies

The LuovaLoikka project, funded by Business Finland, aims to make creativity visible in business.

Creativity is a major asset for organisations. The prestigious World Economic Forum, among others, has identified creativity as the most important work-life skill of the future. Creativity is the ability to steer thinking and action in unprecedented directions. The challenge is often a lack of knowledge about how to foster and manage creativity.

One of Aalto University's strategic priorities is radical creativity. Aalto develops the culture, practices and structures to create the best possible conditions for radical creativity. This is also supported by the new Creative Leap: Creativity as a competitive advantage in business - a co-research research project.

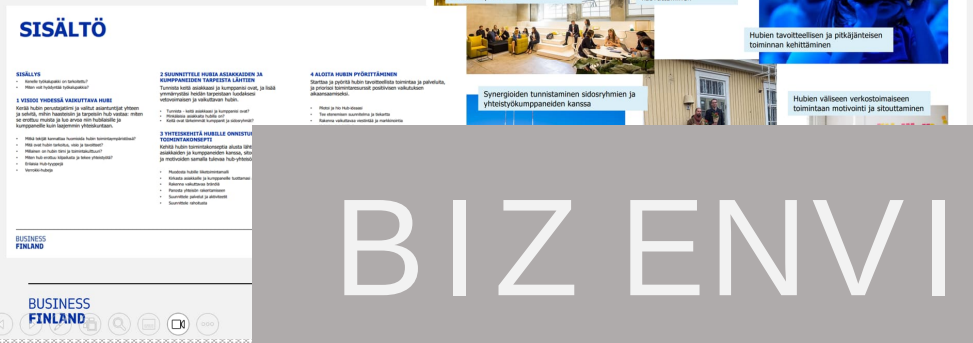
In the two-year (2024-2025) project, researchers from Aalto University School of Business and School of Arts, Design and Architecture will explore ways to measure and manage creativity and assess its business impact. The project focuses on creative activities, especially in an organisational context, without forgetting individuals. The aim is to generate significant added value and competitive advantage for Finnish companies.

"We know that creativity is a future work-life skill and a competitive advantage for companies. We are examining the evidence on the link between business creative competence and economic success, **Tuomas Auvinen**, Project Director

High novelty value

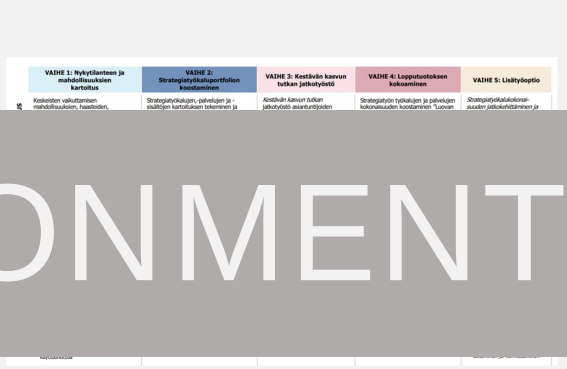
BUSINESS FINLAND

Example #3 – Hub toolbox
For developing highly effective creative hubs



BUSINESS FINLAND

Example #4 – Strategy tool
For utilizing the potential of creative industries within strategies





BUSINESS FINLAND

BIZ ENVIRONMENT

Example #5 – Support for advisors



- Actions to support the everyday work of advisors working with creative companies.
- Events and workshops were arranged, luovien.fi-tool was developed, processes were analyzed and developed.

BUSINESS FINLAND

HXRC
HELSINKI XR CENTER

Selvitys XR-infrastruktuurista Suomessa

15.12.2023

Viewpoint 2/2: The creative economy and RDI

- The parliamentary RDI working group is promoting the usage of creative skills and the role of creative industries within RDI funding.
- Creative "components" could potentially offer a competitive advantage to



Creative industries and creative competence in RDI are also playing an increasingly significant role in economic renewal and value creation.

Cooperation between different fields, such as technological and **creative fields** or bio and social sciences.

It is also important to encourage R&D activities and innovations in companies from sectors where R&D activities are not as common in Finland, such as the

R&D funding must promote innovati
a wide range of sectors, from
technological fields and the natur
sciences to the **creative industri**
humanities and social sciences.

BUSINESS FINLAND

ENRICH INDUSTRIES

BUSINESS FINLAND

Aalto researchers set out to develop a new model for forming and facilitating non-typical, novel collaborations and partnerships that engage freshly graduated creative sector talents and experienced creative professionals who do not traditionally collaborate with businesses in developing innovative solutions to cross-sector business challenges.

Maturity of the Creative Economy

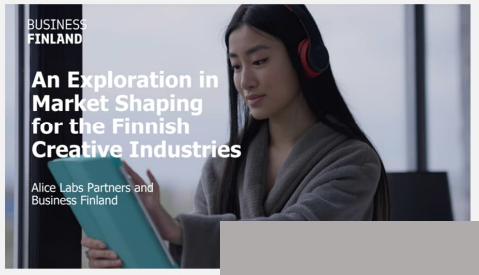


BUSINESS FINLAND

- The impact and maturity of the creative economy can be seen as a progression from considering only the arts, to a more business-oriented approach of strong verticals - and finally into utilizing creative approaches as a competitive advantage within all industries.
- All levels are needed.

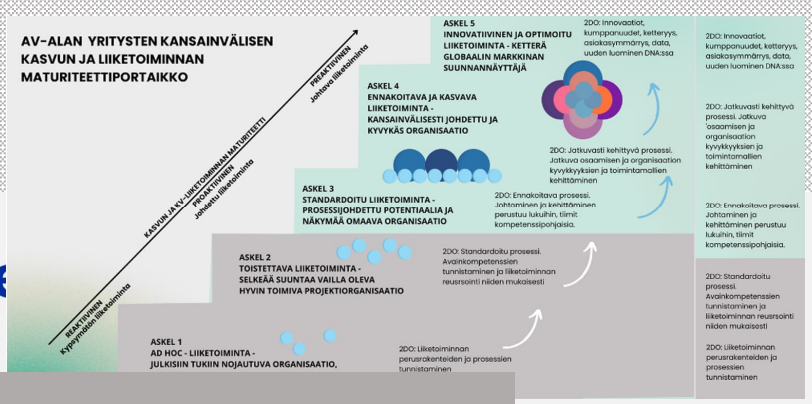
BUSINESS FINLAND

Example #1 - Market shaping pilot



- Exploring new emerging market opportunities.
- Presented to Finnish companie

Example #7 – Cre sustainability



PILOT AND LEARN

ced basic
stainability aspects
dustries.

iloted the idea of
ity Family" – a
community of companies willing to share ideas and actions within this domain.

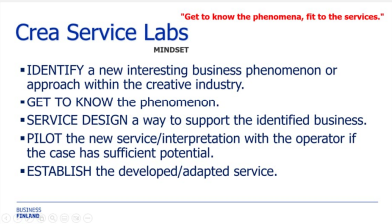


Example #8 – Piloting strategic design



- The goal was to pilot strategic design as an approach for companies.
- The pilot was carried out in co-operation with Design Forum Finland.
- Companies were selected from the Experience Commerce Finland program.

Example #6 – Crea Service Labs



- A process was set up for identifying and addressing emerging (new) service needs within the creative companies.
- CSL was involved in a number of discussions with companies having unique service needs (mainly regarding funding).

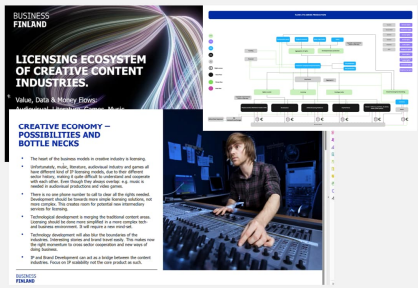
Creative Finland – a media platform for creative industries

CREATIVE FINLAND

- The campaign funded the operations of Creative Finlan "a media and network offerir insight into Finland's creative economy".
- CF targets both Finnish and international stakeholders.
- In addition to producing and

AWARENESS

Other reports, case licensing ecosystem



- Information was produced in relevant areas.
- Example: the creative content discussions and growth deal process required the stakeholders to have a good view on the licensing ecosystem, licensing flows and licensing bottlenecks/opportunities.

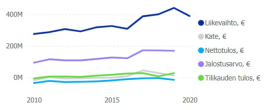
BUSINESS FINLAND

Suomen audiovisuaalisen alan toiminnan kehittyminen

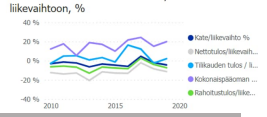
Vinkki: Klikkaamalla mittarikenttää pääset kyseiselle sivulle

Toiminnan laajuus	Liikevaihto 2020, € 390M	Yritykset 2019, lkm 739	Henkilöstö 2019, lkm 3129	Omistus Suomal. 2020 96 %
Toiminnan tehokkuus	Jalostusarvo / työntekijä, ka. 2019, € 65K			
Innovatiivisuus ja kilpailukyky	Kehitt. menot 2019, ka. 0 %	EU vientitulot 2020, ka. 6 %	EU tuonti 2020, ka. 4 %	
Kannattavuus	Kate 2019, ka. -4 %	Nettotulos 2019, ka. -11 %	Tilik. tulos 2019, ka. 2 %	Kok. pääoman tuotto 2019, ka. 25 %
Vakavaraisuus	Omavarais. 2019, ka. 31 %	Suht. velka 2019, ka. 86 %	Vieraan pääom. tak. maksuaika 2019, ka. v 0	
Maksuvalmius	Quick ratio	Rahoitustulo	Mittareita omistajuuden	

Toiminnan kehittyminen yhteensä, €



Keskimääräinen toiminnan kehittyminen suhteessa liikevaihtoon, %



EXECUTIVE SUMMARY (2/2)

- The development of business ecosystem activities highlights the importance of the overall picture and the perception of interdependencies between different actors. This study has sought to build grounds for such a situational picture of the business volume of the creative and event sector
  - The business ecosystems in the scalable content sector are global, and the owners of digital (distribution) platforms have powerful positions. The growth of Finnish companies has leveled off after strong growth in the 2010s. Bundles of different content (music, games, virtual reality technologies) may provide novel growth opportunities for Finnish actors
  - In creative services, the transition to the intangible competences and the connection with business management provide significant growth potential (in recent years, the growth has been app. 5% a year)
  - Revenue in the event sector has dropped due to the coronavirus but seems to have recovered well in 2022. The business has grown by more than 15% over the past five years. The Finnish event sector has many competitive advantages in organizing international large-scale events

KEY FIGURES 2022

	SCALABLE CONTENT	CREATIVE SERVICES	EVENT SECTOR
Turnover, €M	7,700	3,450	2,600
Companies, salaries >€25k	1,850	3,600	3,600
Companies, all	8,550	20,450	102,300
Employment	25,800	20,700	14,450

LIIKEVAIHTOLUVUT 2022



MONISTETTAVAT SISÄLLÖT



CREATIVE FINLAND



UUTINEN

Luovien alojen tilannekuva julkaistu – Uusi tutkimusmenetelmä paljastaa miljardiluokan liikevaihdon

identity, boundaries and key figures of the creative economy.

- VTT produced the report together with a very active steering group.
- AI was utilized in analyzing what companies actually do in the creative space.
- The report has been widely referred to in media (and social media).

BUSINESS FINLAND

3. Business Finlandin Immersive Digital Life-missio

Immersive Digital Life

Immersive Digital Life -mission tavoitteena on tehdä Suomesta vuoteen 2035 mennessä johtava arkkitehti ja mahdollistaja immersiiviselle digitaaliselle elämälle. Yhdessä kumppaneiden kanssa Suomella on vahva rooli aihealueen ekosysteemeissä ja alustoissa, mikä mahdollistaa inklusiiviset, saavutettavat ja osallistavat kokemukset kaikille.

Immersiivisyys* kasvun lähteenä

- Luovan alan uudistumisen ja kasvun lisäksi luovallla alalla kaksois-rooli
- Luovan alan osaaminen ja panostus tarvitaan jotta ratkaisuiden käyttökokemus mahdollistaa nopeamman skaalautumisen myös teolliseen käyttöön

BUSINESS FINLAND

* Immersiivisyydellä viitataan teknologioihin kuten laajennettu todellisuus, virtuaalitodellisuus, lisätty todellisuus, metaverse

Yhteenveto

- Luovilla aloilla potentiaali oman toimialan lisäksi muiden toimialojen uudistumisen vauhdittajana
- Luovien alojen suurin uudistumis-, kasvu- ja kansainvälistymispotentiaali erityisesti digitaalisten sisältöjen ja immersiivisyyden alueilla
- Business Finlandin rooli ja työkalut kohdentuvat vain osalle luovan talouden toimijoita