

Usein kysyttyä pelialan rahoituksesta – Business Finland

Huhtikuu 2022

Miksi Business Finland rahoittaa pelialaa?

Pelibisnes on viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava alue. Sen globaali arvo ylittää 100 miljardia dollaria ja trendi kasvaa voimakkaasti erityisesti mobiilipelaamisen ansiosta. Pelit ovat Suomen taloudellisesti merkittävien kulttuurivientiala (2020 liikevaihto 2,4 miljardia euroa). Alan kasvun jatkuminen edellyttää lisää osaamista (mm. liiketoiminta, markkinointi), resursseja, uusia palveluntarjoajia sekä rahoitusta. Ala on parhaillaan murroksessa mm. digitaalisen jakelun ja sosiaalisen pelaamisen kasvattaessa suosiota. Nämä mahdollisuudet on hyödynnettävä nyt, ja suomalaisilla yrityksillä on siihen kaikki eväät. Business Finland haluaa taata omalta osaltaan Suomen pelialan menestyksen tulevaisuudessakin.

Miksi Business Finland rahoittaa jo muutenkin menestyviä peliyrityksiä?

Business Finland on alkavien peliyritysten ainoa rahoittaja Suomessa. Kasvaviin, jo menestyviin peliyrityksiin tehdyt sijoitukset näkyvät nopeasti mm. osaamiseen perustuvan liiketoiminnan tuomina uusina työpaikkoina suomalaisille. Myös verkostovaikutus (alihankinta, Suomen peliklusterin kehittyminen, yhteistyö koulutusohjelmien kanssa) on merkittävä ja peliyritykset toimivat alusta alkaen suoraan kansainvälisillä markkinoilla. Menestyminen jatkossakin edellyttää jatkuvaa uudistumista liiketoimintamallien, jakelun, teknologian ja verkostojen osalta. Juuri tässä Business Finland voi olla innovaatorahoituksellaan mukana.

Ovatko Business Finland rahoittamat peliprojektit suunnattu vain viihdekäyttöön?

Pelit ja simulaatiot voivat olla viihdekäytön lisäksi osana koulujen oppimisympäristöjä sekä yritysten koulutusta ja valmennusta. Pelien kehitykseen käytettäviä edistyksellisiä työkaluja voidaan hyödyntää myös muilla teollisuuden aloilla kuten mallinnuksessa, simuloinnissa, käyttöliittymien suunnittelussa ja ohjelmistotuotannossa. Sosiaaliset pelit ja verkot voidaan valjastaa tuotteiden ja palvelujen kehittämiseen ja pelillisyyden tulossa voimakkaasti osaksi terveydenhuollon ja logistiikan palveluja. Näitä kaikkia kehitetään Business Finlandin eri ohjelmissa.

Koska voi jättää hakemuksia?

Yrityksille on jatkuva haku. Kannattaa olla etukäteen yhteydessä Business Finlandin asiantuntijoihin ja esitellä hanke.

Voiko yritykseni hakea Business Finlandilta rahoitusta, vaikka emme ole peliyritys?

Kyllä voi, jos tavoitteena on kehittää esimerkiksi uudenlainen pelillisyyttä hyödyntävä palvelu tai tuote.

Millaisia hakemuksia voi esittää?

Projekteilla on oltava selkeä merkitys yhteistyön tai verkoston rakentamisen kannalta sekä vaikutusta yrityksen liiketoiminnalle. Business Finland voi rahoittaa selkeää uudistumista hakevia yrityksiä, joiden tavoitteena on kansainvälinen menestys. Lisäksi yrityksillä on oltava halua ja kykyä kasvattaa hankkeen avulla omaa liiketoimintaansa. Rahoitetaanko pelien käsikirjoittamista ja pelisisältöjen tuotantoa? Lähtökohtaisesti Business Finlandin rahoitus kohdistuu skaalautuvan liiketoiminnan mahdollistavan teknologian, työkalujen ja konseptien kehittämiseen. Joissain tapauksissa sisällön kehittämistä voidaan rahoittaa osana hanketta. Esimerkiksi testauksen ja teknologian kehittämisen kannalta tarpeellisen pelisisällön kehittämistä Business Finland voi

rahoittaa. Usein konseptointivaihe ja demovaihe sisältävät myös sisällön suunnittelua. Aina teknologian ja sisällön kehittämistä ei voi erottaa. Hankkeen rahoitus arvioidaan aina tapauskohtaisesti.

Millaisille peleille rahoitusta voi hakea?

Rahoitettavat kehitysprojektit liittyvät pääosin viihteeseen, mutta muita alueita ei ole rajattu pois. Sosiaaliset pelit ja verkot ovat jo nyt osana tuotteiden ja palvelujen kehittämistä (crowdsourcing). Pelillisuus on tulossa voimakkaasti osaksi terveydenhuollon ja logistiikan palveluja. Tulevaisuudessa pelit ja simulaatiot voivat olla viihdekäytön lisäksi osana koulujen oppimisympäristöjä sekä yritysten koulutusta ja valmennusta. Pelialan työkaluja ja ratkaisuja voidaan hyödyntää myös muilla teollisuuden aloilla, kuten mallinnuksessa, simuloinnissa ja käyttöliittymien suunnittelussa sekä ohjelmistotuotannon työkaluissa.

Mitä kriteerejä rahoitettaville hankkeille on?

Business Finland painottaa arvioissaan näitä asioita:

1. Hankkeiden uutuusarvo: tuottaako ratkaisu lisäarvoa kohderyhmälle? Onko kehitettävällä pelillä (konseptilla, liiketoimintamallilla, palvelulla) uutuusarvoa?
2. Hankkeesta syntyvä liikevaihto, kaupallinen potentiaali?
3. Onko yrityksellä resurssit ja osaamista työn toteuttamiseen ja tulosten kaupallistamiseen?

Riittääkö pelkkä idea? Pitääkö jotain muutakin olla valmiina ennen kuin otan yhteyttä?

On hyvä olla yhteydessä Business Finlandiin mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Ennen hakemuksen jättämistä kannattaa selvittää seuraavat asiat:

- Millainen pelikonsepti ja peliliiketoiminta on kehitystyön kohteena?
- Mikä on pelin kilpailuetu ja uutuusarvo verrattuna jo markkinoilla oleviin tuotteisiin?
- Mikä on kohderyhmä, asiakkaat sekä myyntipotentiaali?
- Mikä on suunniteltu markkinointi-, jakelu- ja liiketoimintamalli?
- Mikä on pelinkehityshankkeen suurin riski hankkeen toteutumisen kannalta? Entä tulosten kaupallistamisen onnistumisen suurin riski?
- Mihin hakisitte rahoitusta? Mitkä ovat kehitystyön vaiheet, siihen osallistuvat henkilöt, kustannukset, mahdolliset muut yritykset ja heidän roolinsa?

Minkä verran Business Finland rahoittaa pelialaa vuosittain?

Business Finland on rahoittanut Suomen pelialaa järjestelmällisesti vuodesta 1995 asti yhteensä n. 100 miljoonalla eurolla. Vuositasolla rahoituksen määrä vaihtelee, esim. 8,4 miljoonaa euroa vuonna 2013, 5,5 miljoonaa vuonna 2014 ja 16 miljoonaa vuonna 2017.

Tutustu Business Finlandiin rahoitukseen peliliiketoiminnan kehittämiseen

<http://www.businessfinland.fi/pelit>