

Kauppa- ja teollisuusministeriön rahaa sisältöteollisuuden tueksi

13.8.2004 12:01 — Jyrki Karvinen

Kauppa- ja teollisuusministeriö (ktm) on lähtenyt tukemaan kunnianhimoisin tavoittein kotimaista sisältöteollisuutta. Vuosina 2004-2006 pk-yritysten hankkeisiin satsataan 1,6 miljoonaa euroa, josta puolet on julkista, puolet yksityistä rahaa. Sisältöteollisuusohjelma jatkuu sen jälkeen myöhemmin sovittavalla tavalla.

Sisältöteollisuus on nopeasti kehittyvä, mutta vaikeasti määriteltävä toimiala. Sitä kuvaa se, ettei esimerkiksi Tilastokeskuksen toimialaluokitus tunne koko alaa.

Nyt ktm pyrkii korjaamaan tilanteen. Sisältöteollisuusyrityksillä on ktm:n mukaan merkittäviä kasvumahdollisuuksia maailmanlaajuisestikin.

Ktm:n hankkeen taustalla on tieto siitä, että alan yritykset ovat yleensä pieniä, eikä niillä ole resursseja kehittyä, kasvaa tai kansainvälistyä ilman tukea. Hankkeen tavoitteena on myös vahvistaa keskeistä luovan toiminnan toimialaa Suomessa.

Asiantuntijat apuun

Ktm:n **Olli Aulion** mukaan alan yritykset tarvitsevat asiantuntija-apua liiketoimintamallien kehittämisessä sekä oikeiden teknologiapartnereiden ja jakelukanavien löytämisessä.

Vaikka sisältöteollisuusyrityksillä on maailmanlaajuisia kasvumahdollisuuksia, Aulio heittää, että nuorilla alan yrityksillä on vielä matkaa esimerkiksi pelkästään Sibeliuksen tuotannosta saatavien myyntitulojen päihittämiseen.

Suomi tulee jälkijunassa sisältöteollisuuden kehittämisessä, mutta Aulio ei tästä hermostu. Hänen mielestään ei aina ole viisasta tehdä virheitä ensimmäisten joukossa, ja junaan vielä ehtii, Aulio uskoo.

Hän vakuuttaa, että kovista tavoitteista huolimatta mitään uutta "?sisältöteollisuuskuplaa"? ei olla tukihankkeella luomassa.

Yrityksille tarjotaan subventiota konsultointiin TE-keskusten toimintamallien mukaisesti 1-5 päivää yritystä kohden. Projektin aikana konsultoidaan 120 yritystä, varmistetaan 20 konsultin verkoston käynnistyminen liiketoiminta-alueelle sekä kehitetään te-keskusten toimialaosaamista.

Asiantuntijoita hankkeessa on te-keskusten lisäksi Tekesistä, Finnverasta ja Finprosta. Hankkeessa kehitetään virtuaalihautomoverkosto tukemaan aloittavien yritysten toimintaa tarjoamalla sen kautta valtakunnallisesti ajankohtaista sovellettua tietoa ja lisäämällä verkottumismahdollisuuksia.

Kysyntää vastaavaa tarjontaa

Animaatiosektorilla suurin kehittämistarve on markkinointiviestinnässä sekä teollisuuden viestinnässä ja koulutuksessa. Perinteisesti koulutuksen tähtäimessä on ollut vain taiteellinen animaatio. Markkinoiden avaaminen vaatii animaation tuotteistamista eri tarpeisiin.

Kiireellisiin tehtäviin kuuluu verkoston luominen animaation tuottajien, kouluttajien ja isojen tilaajien kesken. Merkittäviin tilaajiin kuuluvat muun muassa Metso, Kone ja Finnair.

Peliryhtymien kärkihankkeen tavoitteena on lisätä kasvua ja kansainvälistymistä. Pelimarkkinat ovat kansainvälisesti jo ohittaneet suuruudeltaan esimerkiksi elokuvien lipputulot. Kun pelimarkkinoita eivät rajoita kieli- tai kulttuurierot, suomalaisyrityksilläkin katsotaan olevan mahdollisuuksia kivuta maailman kärkeen.

Peliteollisuuden klusterointi on aloitettu Mediakeskus Lumessa ja Pirkanmaan te-keskuksen tuella Tampereella. Seuraavien vuosien tavoitteena on yritysten yhteistyön vahvistaminen ja verkottuminen myös kansainvälisesti.

Suomessa on käynnistymässä useita hankkeita sisältöliiketoiminnan kehittämiseksi, mutta tieto hankkeiden välillä ei juuri kulje. Ktm pyrkii lisäämään koordinaatiota ja sitomaan alueelliset toimijat Finnishdigibusiness.fi-verkon kautta valtakunnallisesti yhteen.

<http://www.digitoday.fi/bisnes/2004/08/13/kauppa--ja-teollisuusministerion-rahaa-sisaltoteollisuuden-tueksi/200412540/66>