

Entertainment Finland

BUSINESS
FINLAND



Entertainment Finland vuosi yksi

- Kampanjan tavoitteena kasvattaa kotimaisen viihdeviennin koko 2.4B€ -> 4.8B€ vuoteen 2025 mennessä.
- Ensimmäisen vuoden aikana ohjelmassa luotiin toimialoista tilannekuva, kartoitettiin jokaisen toimialan haasteet sekä keskitettiin resursit niiden korjaamiseen:
 - Peliala: Houkutellaan ulkomaisia osaajia Suomeen ja kehitetään yritysten kykyä palkata sekä kouluttaa vastavalmistuneita opiskelijoita pelialan ammattilaisiksi.
 - TV-sarjat ja Elokvat: Kehitetään käsikirjoitustyötä Suomessa ja selvitetään BF:n AV-kannustimen ulkopuoliset (Tempo, R&D, Explorer) rahoitusmahdollisuudet AV-alan toimijoille.
 - Musiikki: Kasvatetaan vientiin menevien musiikkialan digitaalisten innovaatioiden määrää yhdistämällä alan toimijoita IT-alan osaajiin.
 - XR: Verkotetaan alan toimijoita ja tuetaan Suomea VR/AR-alan keskuksiksi.

Ohjelma-alueen myönnetty rahoitus 2015-2020

- Peliala:
 - 133 yritystä
 - 72M€
- Musiikki:
 - 10 yritystä
 - 16M€
- TV-sarjat ja elokuvat:
 - 41 yritystä
 - 16M€
- XR:
 - 10 yritystä
 - 3.7M€



Focus groups and objectives

To

- Game companies
- Music companies
- Audiovisual companies
- Entertainment brands, platforms and contents
- Event businesses
- Other business models benefiting from entertainment solutions

Objectives

Finland to be a true global entertainment exporter

- Double industry export to EUR 4.800 million
- More companies with turnover EUR +10 million
- Global success brands
- Foreign investments increase
- Companies move towards scalable global business

Strengthening and reinventing the value chain of the Finnish entertainment industry

- Renewal of production and distribution ecosystems e.g. eSports
- New growth companies born annually, foreign talent finds Finland

Toimialat ja BF:n rahoitus

BF rahoitus 5v ajalta

- Peliala:
 - 133 yritystä
 - n.72M€
- Musiikki:
 - 10 yritystä
 - N.16M€
- TV-sarjat ja elokuvat:
 - 41 yritystä
 - N.16M€
- XR:
 - 10 yritystä
 - 3.7M€

Digitaalinen viihdeteollisuus 2019 *

Pelit

- 3200 työntekijää
- 2200M€ LV
- Ohjelmistoja
- 100% vientiä

Musiikkiohjelmistot

- 100 ohjelmistoalan työntekijää
- 27M€ LV
- Ohjelmistoja
- 100% vientiä

AR/MR/VR

- 500 työntekijää
- 80M€ LV
- Ohjelmistoja ja laitteistoja
- 50% vientiä

Elokuvat ja tv-sarjat

- 2000 työntekijää
- 164M€ LV
- Elokuvat ja tv-sarjat
- 20% vientiä

* Huom. Numerot toistaiseksi suuntaa-antavia. Lopullinen laskelma vasta työnalla

Contact

- Olli Sinerma, ohjelmapäällikkö olli.sinerma@businessfinland.fi
- Kari Korhonen kari.korhonen@businessfinland.fi