

# MEDIA



Kevät 2009

Media Desk Finland

EUROOPAN UNIONIN MEDIA 2007 -OHJELMA 2007-2013

# SUPER STARBUST™ P O R T A B L E



**Teemana peliala**

# Media Desk Finland

c/o Suomen elokuvasäätiö

Kanavakatu 12 • FI-00160 Helsinki

Puh. +358 9 6220 3013 Kerstin Degerman

Puh. +358 9 6220 3024 Inkeri Lundgren

Fax +358 9 6220 3070

Sähköposti:

kerstin.degerman@ses.fi

inkeri.lundgren@ses.fi

**www.mediaesk.fi**

## Media -lehti

Julkaisija: Media Desk Finland

Kanavakatu 12, 00160 Helsinki

Päätoimittaja: Kerstin Degerman

Lehden toimitus: Inkeri Lundgren

Taitto: Praxis Oy

Painopaikka: Erikoispaino, Helsinki

Osoitteenmuutokset: inkeri.lundgren@ses.fi

# SISÄLLYSLUETTELO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Kerstin Degerman: Peliala pärjää maailmalla</b>             | <b>3</b>  |
| <b>Vuoden 2008 Media-tuet</b>                                  | <b>4</b>  |
| <b>Lyhyesti</b>  | <b>5</b>  |
| <b>Shooting Stars 2009: Samuli Vauramo</b>                     | <b>7</b>  |
| <b>Ajankohtaiset hakukierrokset</b>                            | <b>8</b>  |
| <b>KooPee Hiltunen: Peliteollisuus – pikkuväli joka kasvoi</b> | <b>11</b> |
| <b>Pelifirmat esittäytyvät</b>                                 | <b>13</b> |
| <b>Inkeri Lundgren: Games Summit Brysselissä</b>               | <b>19</b> |
| <b>Ajankohtaiset kurssit</b>                                   | <b>21</b> |
| <b>Yhteystiedot</b>  | <b>27</b> |

*Kannen kuva: Housemarque Oy:n **Super Stardust Portable** julkaistiin joulukuussa 2008. Se on yksi viimeisimmistä kansainvälisistä suomalaisista pelijulkaisuista, jonka jakelun hoitaa Sonyn digitaalinen verkkopalvelu. Housemarque Oy sai vuonna 2008 MEDIA-tukea kahdelle pelihankkeelleen. Takakansi: Kuvat Frozenbyte Oy:n seuraavaksi valmistuvasta pelistä **Trine**. Frozenbyte on saanut Median hankekehittelytukea vuosina 2007 ja 2009.*



*Recoil Games baki Interactive Works -hankekehittelytukea **Earth No More** -pelille marraskuussa 2008 ja saa tukea keväällä 2009.*



# Peliala pärjää maailmalla

## Suomalaisille pelifirmoille eniten Median Interactive Works -tukea 2008

Suomalaiset pelifirmat tekivät viime vuonna uskomattoman teon ja kotiuttivat eniten Median Interactive Works -tukea koko Euroopassa. Se on hieno asia, mutta miten se on edes mahdollista pienelle jäsenmaalle kuten Suomelle? Päätitimme ottaa asiasta selvää ja tuloksena on pelialan teemanumero.

## Media-ohjelma otti ensi askeleet pelimaailmaan 90-luvulla

Media-ohjelma avasi oven pelimaailmalle 1998 ja suomalaiset pelifirmat olivat heti mukana hakemassa Media-tukea hankkeilleen. Median panostus peleihin oli tuolloin kuitenkin hyvin pientä, ja itse hakuprosessi soveltui paremmin elokuva- ja tv-tuotantoihin. Peliteollisuus on edelleen sivupolku Media-ohjelmassa, ja tälle vuodelle pelihankkeille on yhteensä budjetoitu 2,5 miljoonaa euroa. Oma erillinen tuki pelialalle käynnistettiin vasta loppuvuodesta 2007.

## Kymmeneen vuoteen mahtuu menestystä ja satunnaisia Media-hakemuksia

Muistan kun aikoinaan pelitalo *Remedy* teki hakemuksen **Max Payne** -pelistään – tosin silloin ei ollut erillistä hakukierrosta peleille. Tämä pelialan ensimmäinen suomalainen hakemus tehtiin vuonna 1998. Hanke hyväksyttiin aluksi, mutta silloinen Media-ohjelma katsoi pelin liian väkivaltaiseksi, eikä tukea loppupeleissä myönnettykään. Tämän avauksen jälkeen on kymmenen vuoden aikana tapahtunut paljon sekä Remedylle että suomalaiselle pelialalle. **Max Payne** oli aikoinaan valtava menestys pelimaailmassa – ja päättyipä lopulta elokuvaksikin – ja tällä hetkellä peliala on Suomessa merkittävä vientiala. Maailmalla nykyään suurimpiin pelimenestyksiin kuuluu suomalaisen *Sulakkeen Habbo Hotel* -hanketta tuettiin vuonna 2003 Median toimesta 20 000 eurolla. Vuonna 2006 suomalainen *Bugbear* onnistui ainoana pelifirmana Euroopassa saamaan Median Slate-tuen ajopeleilleen. Viime vuonna menestynein hakija ja kaksi tukea kotiuttanut *Housemarque* oli mukana jo ensimmäisten Media-tukea saaneiden joukossa vuonna 1999. Peliala on Suomessa kymmenessä vuodessa kasvanut merkittävästi ja tavallaan kaikessa hiljaisuudessa; alan tämänhetkinen menestys ei ole syntynyt vuodessa tai kahdessa.

## Peliala tutuksi

Elokuva-ala ei käsittääkseni tunne pelialaa juurikaan, joten tässä lehdessä keskityimme pelialaan muutaman Media-tukea saaneen yhtiön kautta. Lisäksi pelialan nestori ja pelialan oman järjestön Neogamesin johtaja KooPee Hiltunen avaa suomalaisen pelialan taustat ja tulevaisuudennäkymät omassa

jutussaan. Lopuksi on tarjolla katsaus viimeisyksyiseen Brysselissä pidettyyn Games Summitiin. Suomalainen peliala on toki paljon muuta kuin tässä lehdessä mainitut yhtiöt, mutta toivon, että näiden yhtiöiden kautta pelialasta saa jonkinlaisen tuntuman.

Peliala on lähtökohtaisesti markkinavetoinen ja elokuva-ala julkisen tuen varassa. Elokuvalle on selkeät kotimaiset markkinat, pelien myyntimarkkinat ovat aidosti globaalit. Elokuva-alalla valtaosa työntekijöistä työskentelee projekti-kohtaisesti freelancereina, kun taas pelitaloissa henkilökunta työskentelee kuukausipalkalla ja luovuttaa kaikki kaupalliset oikeudet työnantajalleen. Pelitalot ja tuotantoyhtiöt työskentelevät siis kovin erilaisissa olosuhteissa, mutta rajapintoja löytyy esimerkiksi animaation kohdalla. Pelialan osaamiselle on tarve myös siinä tapauksessa, että elokuvan kylkeen halutaan peli, niin kuin menestyselokuvien kohdalla maailmalla usein tapahtuu.

## Media-ohjelman vuosi 2008 pähkinänkuoressa

Suomalaiset pelialan hakijat pärjäsivät siis hienosti viime vuonna. Alla pieni katsaus myös Media-ohjelman muihin tukiin suomalaisesta näkökulmasta:

**Hankekehittely:** Suomalaiset saivat hankekehittelytukea yhteensä **968 000 euroa**. Suomalainen peliala sai yhteensä **383 000 euroa** viidelle Interactive works -hankkeelle. Jaossa oli vuoden aikana tukea n. 30 hankkeelle koko Euroopassa. Suomalaisille tuotantoyhtiöille hankekehittelyn tuotto oli paras kautta aikojen eli **585 000 euroa**. Ruotsi, Tanska ja Suomi ovat pienistä jäsenmaista hankekehittelyn suurimmat tuensaajat.

**TV-levitystuki** on edelleen haastava pienen maan tuotantoyhtiölle. Kolmannen hakuajan tulokset puuttuvat vielä, mutta kahdessa edellisessä ei ollut suomalaista tuensaajaa.

**i2i-rahoitustuki:** Ei suomalaisia hakijoita 2008.

**Levitystuet:** Suomalaisille teatterielokuvan levittäjille vuosi 2008 oli hyvä. Kun vertaa edelliseen vuoteen (2007), huomaa että sekä automaattituen että selektiivisen tuen sääntömuutokset ovat olleet oikeansuuntaisia pienen jäsenmaan näkökulmasta. Selektiivisen tuen kolmannen hakukierroksen tulokset puuttuvat vielä, mutta automaattisen tuen tuotto **384 184 euroa** verrattuna vuoden 2007 189 472 euroon näyttää selkeän suunnan ylöspäin. Levitystukien kohdalla pyritään seuraavaksi keventämään byrokratia.

**Festivaalituki:** Suomalaisille festivaaleille vuosi oli jälleen hyvä. Tukea myönnettiin peräti viidelle festivaalille (DocPoint, Espoo Ciné, Oulun lastenelokuvajuhlat, Sodankylän elokuvajuhlat, Tampereen lyhytelokuvajuhla) yhteensä **138 550 euroa**. Pienistä jäsenmaista Suomella on eniten festivaaleja Media-tuen piirissä.

**Video On Demand** -hankkeille on jo parin hakukierroksen ver-  
ran ollut mahdollista hakea tukea.

Toistaiseksi ei ole löytynyt suomalaista toimijaa, jolle  
VoD-tuen hakeminen olisi ollut käytännössä mahdollista.

## Haastava vuosi edessä

Pidämme peukkuja kaikille tämän vuoden hakijoille ja toi-  
vomme, että hakemusten läpimeno jatkuu yhtä hyvänä kuin

viime vuonna. Helppoa se ei tule olemaan, kun pohjalla on  
kaikkien aikojen hankekehittelytulos ja levitystukienkin tuot-  
tos kaksinkertaistui. Mennyt vuosi 2008 muistetaan varmaan  
pitkään surkeana vuotena finanssikatastrofeineen, mutta  
Suomen elokuva-alalle vuosi oli hieno sekä kävijämäärien että  
kansainvälisten palkintojen suhteen, ja myös suomalaisille  
Media-tukien saajille vuosi oli kerta kaikkiaan hyvä!

*Kerstin Degerman*

# Vuoden 2008 Media-ohjelman päätökset

## Suomalaisten saamat tuet

### Festivaalituki

|                              |                |
|------------------------------|----------------|
| Espoo Ciné                   | 20 000         |
| Sodankylän elokuvajuhlat     | 35 000         |
| DocPoint                     | 31 000         |
| Oulun lastenelokuvajuhlat    | 17 550         |
| Tampereen lyhytelokuvajuhlat | 35 000         |
| <b>Festivaalit yhteensä:</b> | <b>138 550</b> |

### Hankekehittely

*Deadline 15.11.2007 (vuoden 2008 hakukierros)*

|  |        |
|--|--------|
| Marianna Films/<br>Haarautuvan rakkauden talo/fiktio | 60 000 |
| Långfilm Productions/Love & War/fiktio               | 60 000 |
| Oktober films/Elämän lämmössä/dokumentti             | 50 000 |

*Deadline 15.4.2008*

|   |         |
|---|---------|
| Blind Spot Pictures/Slate funding       | 190 000 |
| Avanton/Wireless World/dokumentti       | 20 000  |
| Edith Film/Blackout/fiktio              | 60 000  |
| FS Film/Kuoropojat/fiktio               | 60 000  |
| Halla Filmi/The Joikh of the First Snow | 25 000  |
| Pet Films/Valkoinen Peura/fiktio        | 60 000  |

### Interactive works

*Deadline 15.11.2007 (vuoden 2008 hakukierros)*

|                                   |         |
|-----------------------------------|---------|
| Virtual Air Guitar/Kung Fu Sports | 100 000 |
|-----------------------------------|---------|

*Deadline 15.4.2008*

|  |         |
|--|---------|
| Everyplay/Groove                       | 100 000 |
| Housemarque/Gatecrashers               | 100 000 |
| Housemarque/Rope                       | 60 000  |
| Ten Tons/Calevala-Stories from Pohyola | 23 000  |

**Hankekehittely yhteensä:** 968 000

### Harkinnanvarainen tuki teatterielokuvien levittäjille

*Deadline 1.4.2008*

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| Oy Future Film Ab/Free Rainer | 5 000 |
|-------------------------------|-------|

*Deadline 1.7.2008*

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| Cinema Mondo/Maradona by Kusturica | 4 000 |
|------------------------------------|-------|

|  |       |
|--|-------|
| Cinema Mondo/Martyrs                     | 3 500 |
| Cinema Mondo/Un Conte de Noel            | 8 000 |
| Future Film/Waltz with Bashir            | 6 000 |
| Sandrew Metronome/Happy-Go-Lucky         | 5 000 |
| Sandrew Metronome/Låt Den Rätte Komma In | 5 000 |

*Deadline 1.12.2008*

Tulokset puuttuvat vielä

**Harkinnanvarainen tuki yhteensä:** 36 500

### i2i Audiovisual

–

### Tv-levitystuki

–

### Automaattinen tuki teatterielokuvien levittäjille 2008, myydyt liput 2007

|   |                      |
|---|----------------------|
| FS Film Oy                                | 74 097               |
| Oy Cinema Mondo Ab                        | 107 218              |
| Oy Future Film Ab                         | 17 360               |
| Oy Kinoscreen Illusion Ltd                | 3 361                |
| Oy Nordisk Film Ab                        | 44 463               |
| Sandrew Metronome Distribution Finland Oy | 118 492              |
| Scanbox Entertainment Finland Oy          | 19 193               |
| <b>Yhteensä</b>                           | <b>384 184 euroa</b> |

### Elokuvateatteriverkostot:

55 000

### Kaikki tuet yhteensä

1 581 300 euroa

Kahden suomalaisen elokuvan markkinointikuluihin on  
myönnetty harkinnanvaraista tukea: Suomalaista kokoillan  
animaatiota **Niko – lentäjän poika** on tuettu harkinnanvaraisella  
tuella 13 Euroopan maassa. Media on yhteensä tukenut **Niko**  
– **lentäjän poika** -elokuvan lanseerausta 655 000 eurolla. Alpha  
Film kompanietin elokuvaa **Muumi ja vaarallinen juhannus** on  
tuettu 148 000 eurolla seitsemässä Euroopan maassa.

# Lyhyesti

## UM tukee kehityskysymyksiä käsitteleviä tv-tuotantoja

Ulkoasiainministeriö on avannut haun, jossa on jaossa tuotantotukea tv-tuotannoille, jotka käsittelevät globaaleja kehityskysymyksiä. Tavoitteena on, että kaikenikäinen suomalainen tv-yleisö saa katsottavakseen erityisesti kehitysmaiden ihmisten arjesta ja elämästä kertovia ohjelmia. Tuen hakuaika päättyy **24.4.2009**. Lisätietoja tuesta saa Sanna Lemiseltä, puh. 09 1605 6029. Hakuehdot ja -lomakkeet löydät täältä: <http://formin.finland.fi/Public/default.aspx?contentid=66637&nodeid=15451&contentlan=1&culture=fi-FI>.

## EDN Financing Guide 2009 on julkaistu

Dokumenttituottajille hyödyllinen EDN Financing Guide vuodelle 2009 on julkaistu. European Documentary Networkin julkaisemasta oppaasta löytyy paljon tietoa dokumentteja näyttävistä tv-kanavista yhteystietoineen. Yhteensä kirjasessa esitellään yli sata tv-kanavaa. EDN-verkoston kuuluvat jäsenet saavat kirjan ilmaiseksi, muut voivat ostaa sen osoitteesta [www.edn.dk/art.lasso?nn=9](http://www.edn.dk/art.lasso?nn=9) hintaan 100 euroa + postituskulut.

## Nordic Game Malmössä

Pohjoismaiden suurin pelialan konferenssi Nordic Game järjestetään **19.–20.5.2009** Ruotsin Malmössä. Lisätietoja tapahtumasta: [www.neogames.fi](http://www.neogames.fi) ja [www.nordicgameprogram.org](http://www.nordicgameprogram.org).

## Niko – lentäjän poika sai ison potin harkinnanvaraista levitystukea

Harkinnanvarainen levitystuki on MEDIA-tukea, jota levittäjät voivat saada eurooppalaisten, ei-kotimaisten elokuvien levittämiseen. Koko MEDIA-ohjelman budjetista suurin osa eli noin 55 % jaetaan erilaisille levitystuille. Suomalaiset levittäjät ovat saaneet levitystukea hyvin, niin myös viime hakukierrokselle. Tulostilalta löytyy kolme suomalaista levittäjää, jotka saivat tukea yhteensä seitsemän eurooppalaisen elokuvan markkinointi- ja levityskuluihin.



MEDIA on tukenut *Muumi ja vaarallinen juhannus* -elokuvan levitystä 7 Euroopan maahan

Harvinaisempaa sen sijaan on, että suomalainen elokuva saa laajan levityksen muissa Euroopan maissa. Nyt viime hakukierroksella listalla on kuitenkin jopa kaksi suomalaista elokuvaa. *Oy Filmkompaniet Alpha Ab:n Muumi ja vaarallinen juhannus* on saanut levitystukea Saksaan, Islantiin, Norjaan, Viroon, Latviaan, Liettuaan ja Puolaan yhteensä 148 000 euroa. Vielä suuremman potin keräsi *Anima Vitaen ja Animakerin Niko – lentäjän poika*, jolle myönnettiin tukea peräti 655 000 euroa. Tuki pitää sisällään levityksen kaikkiaan 13 Euroopan maassa, mm. Ranskassa, Saksassa, Espanjassa, Tanskassa ja Norjassa. Niko – lentäjän pojan huikea 655 000 euron tuki oli suurin elokuvakohtainen tuki viime hakukierroksella. Nikon perässä yli 500 000 euron tukisummilla ovat sellaiset Berliinin ja Cannesin voittajaelokuvat kuin *Luokka, Gomorra, Happy-Go-Lucky* ja *Waltz with Bashir*.

## IDFA Summer School – hae nyt!

IDFAcademy järjestää **15.–21.6.2009** järjestyksessään toisen Summer Schoolin. Se on viikon pituinen koulutus, jonka tarkoituksena on vahvistaa dokumenttien narratiivista rakennetta käsikirjoitus- tai rough cut-vaiheessa. Haku IDFA Summer School on avoinna maailmanlaajuisesti ja mukaan valitaan noin 15 projektia. Hakuaika päättyy **27.3.2009**. Tarkemmat hakuehdot ja hakulomake osoitteessa: [www.idfa.nl](http://www.idfa.nl).

## MEDIA MUNDUS tulee

Euroopan parlamentin viime vuonna julkaisema kokeiluohjelma Media International jatkuu vielä vuodet 2009–2010. Tämän vuoden hakukierros on juuri julkaistu, lue lisää s. 10. Media International -kokeiluohjelman on tarkoitus tasoittaa tietä laajemmalle MEDIA MUNDUS -ohjelmalle, joka aloittanee kolmi-vuotisena ohjelmana vuoden 2011 alussa. Ohjelman budjetti vuosille 2011–2013 on 15 miljoonaa euroa. MEDIA MUNDUS on MEDIA 2007 -ohjelman rinnakkaisohjelma, joka tukee Euroopan ja sen ulkopuolisten maiden yhteistyötä audiovisuaalisella alalla. Lue lisää Media Munduksesta: [http://ec.europa.eu/information\\_society/media/mundus/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/media/mundus/index_en.htm).



Lukuisia palkintoja ja ehdokkuuksia saanut Ari Folmanin *Waltz With Bashir* pyörii parhaillaan Suomenkin valkokankailla

# Media tuki suomalaista teatterielokuvaa

Kävijämäärien perusteella kahdestakymmenestä suosituimmasta suomalaisesta elokuvasta vuonna 2008 peräti 11 elokuvaa oli Media-ohjelman tukemia bankkeita (bankekehittelytukea, TV-levitystukea, i2i-tukea). Tuetut elokuvat ovat

**Musta jää, Joulutarina, Röllin sydän, Kolmistaan, Risto Räppääjä, Pyhän kirjan varjo, Erottamattomat, Käsky, Katastrofin aineksia, Niko – lentäjän poika ja Putoavia enkeleitä.**

## Kotimaisten elokuvien katsojaluvut 2008

| Elokuva                       | Levittäjä    | Ensi-ilta  | Kopiot | Katsojat 2008 | Katsojat yhteensä |
|-------------------------------|--------------|------------|--------|---------------|-------------------|
| Musta jää                     | SMD          | 19.10.2007 | 25     | 28 526        | 123 261           |
| Joulutarina                   | SMD          | 16.11.2007 | 60     | 46 985        | 289 785           |
| Raja 1918                     | FS Film      | 30.11.2007 | 46     | 33 152        | 85 431            |
| Tali-Ihantala 1944            | Disney       | 7.12.2007  | 55     | 71 724        | 191 818           |
| Röllin sydän                  | Nordisk Film | 14.12.2007 | 67     | 86 196        | 151 537           |
| Sooloilua                     | Nordisk Film | 28.12.2007 | 42     | 155 128       | 186 998           |
| Tummien perhosten koti        | Nordisk Film | 11.1.2008  | 42     | 114 379       |                   |
| 8 päivää ensi-iltaan          | FS Film      | 25.1.2008  | 40     | 45 888        |                   |
| Kolmistaan                    | Disney       | 1.2.2008   | 20     | 21 564        |                   |
| Dark Floors                   | Nordisk Film | 8.2.2008   | 40     | 19 900        |                   |
| Risto Räppääjä                | Nordisk Film | 15.2.2008  | 61     | 209 486       |                   |
| Pyhän kirjan varjo*           | FS Film      | 29.2.2008  | 2      | 1 803         |                   |
| Punk – tauti joka ei tapa*    | SMD          | 14.3.2008  | 3      | 2 255         |                   |
| Muumi ja vaarallinen juhannus | FS Film      | 18.4.2008  | 22     | 19 354        |                   |
| Myrsky                        | Disney       | 15.8.2008  | 53     | 106 294       |                   |
| Käsky                         | FS Film      | 29.8.2008  | 20     | 34 324        |                   |
| Erottamattomat                | Nordisk Film | 5.9.2008   | 24     | 21 513        |                   |
| Kummeli Alivuokralainen       | Nordisk Film | 12.9.2008  | 55     | 178 770       |                   |
| Katastrofin aineksia*         | Finnkino     | 19.9.2008  | 5      | 12 683        |                   |
| Päätalo                       | Nordisk Film | 26.9.2008  | 44     | 115 345       |                   |
| Niko – lentäjän poika         | Nordisk Film | 10.10.2008 | 66     | 199 189       |                   |
| Sauna                         | SMD          | 24.10.2008 | 17     | 20 344        |                   |
| Kolme viisasta miestä         | FS Film      | 14.11.2008 | 3      | 1 807         |                   |
| Putoavia enkeleitä            | SMD          | 5.12.2008  | 29     | 20 417        |                   |
| Blackout                      | FS Film      | 26.12.2008 | 40     | 19 394        |                   |

Yhteensä

1 586 420

\* dokumenttelokuva



*Kaisa Rastimon Myrsky -elokuvaa on kehitetty Median Nipkow-apuraban avulla*



*Niko Le Petit Renne -elokuvan joulukuinen Ranskan ensi-ilta näkyi hyvin Pariisin katukuvassa*



# Shooting Stars 2009: Samuli Vauramo

*Shooting Stars 2009 toi Berliinin elokuvajuhlilla parrasvaloihin lahjakkaita nuoria näyttelijöitä Euroopasta. European Film Promotionin nyt 12. kertaa järjestämä Shooting Stars on bieno mahdollisuus nuorille nouseville näyttelijöille saada näkyvyyttä ja kontakteja Euroopan keskeisimmillä festivaaleilla. Useiden kymmenien näyttelijöiden joukosta jury valitsi mukaan tänä vuonna kymmenen osallistujaa, joista yksi oli Samuli Vauramo.*



Yves Salmou/Shooting Stars

**J**uuri Berliinistä palannut Samuli Vauramo kertoo matkan olleen mahtava kokemus. Neljän päivän pressi-, kuvaus- ja haastattelurumba oli vauhdikas, mutta Samuli sanoo tietävänsä jo nyt, että Shooting Stars -tilaisuudesta tulee olemaan hyötyä tulevaisuudessa. Muutaman päivän aikana oli mahdollisuus tavata noin 30 casting agenttia, jakaa omia

showreelejä ja vakuuttaa kaikki omista kyvyistään. Moni casting agentti oli kiinnostunut Samulista, varsinkin jos he olivat ehtineet nähdä hänen hienon roolisuorituksensa *Aku Louhimiehen* elokuvassa *Käsky*.

Paljon palautetta tuli myös Samuli Vauramon loistavasta englannin kielen taidosta, mikä on tietysti omiaan helpottamaan tietä kansainvälisiin elokuvatuotantoihin. Lisäksi haittaa ei ole siitäkään, että kansainvälistä kokemustakin on jo kertynyt viime vuonna kuvatusta *Guy Moshen* elokuvasta *Bunraku*, jossa Samulilla on pieni rooli. Amerikkalainen independent-filmi *Bunraku* kuvattiin Romaniassa ja mukana on melkoinen liuta nimekkäitä näyttelijöitä, kuten *Woody Harrelson*, *Demi Moore*, *Jordi Mollà*, *Ron Pearlman*, *Josh Hartnett* ja *Kevin McKidd*. Samuli päätyi elokuvaan ystävänsä kautta, joka oli hänen opiskelutovereitaan Los Angelesissa, missä Samuli suoritti vuonna 2007 elokuvanäyttelemisen jatko-opinnot *Judith Westonin* kurssilla.

*Bunraku* on toimintaelokuva, johon judoa ja budo tajutua vuosia harrastanut Samuli valittiin taistelulajitaitojensa takia ja hän tekikin kuvauksissa itse kaikki stuntit, joista osa oli hurjia ja vaativia. Hienointa projektissa oli Samulin mukaan nähdä, millainen ero on ison maailman ja suomalaisen tuotantokoneiston välillä. Jos suomalaisessa tuotannossa on väkeä kameran takana 25 henkeä, niin *Bunraku*n kaltaisessa tuotannossa ihmisiä oli neljä kertaa enemmän.

Toinen Samulin viimeaikaisista elokuvahankkeista, joka on *Bunraku*n tavoin nyt jälkituotantovaiheessa, on *Marko Mäkiläksen* seikkailu/kauhu/zombie-elokuva *Stone's War*, jossa Samuli esittää venäläistä sotilasta. Vaikka elokuvan käsikirjoittaja-ohjaaja on suomalainen, rahoitus elokuvaan on tullut Yhdysvalloista, Liettuasta ja Italiasta ja kuvaukset tehtiin kokonaisuudessaan Liettuassa. Elokuvan ensi-iltapäivämäärästä ei ole vielä tietoa.

Berliinin Shooting Starsit, 10 näyttelijää, oli Samulin mukaan joukko mukavia ihmisiä, jotka tulivat hyvin toimeen keskenään, vaikka ikäjakaumaa oli 17 vuodesta 33 vuoteen. Samuli kertoo kaikkien näyttelijöiden saaneen riittävästi tilaa, kun joukossa ei ollut liian isoja egoja, jotka olisivat vieneet kaiken huomion. Lehdistö tosin oli melkoisen kiinnostunut 18-vuotiaasta saksalaisesta *David Krossista*, joka näyttelee Oscar-ehdokkaana olevassa *Reader*-elokuvassa pääroolin *Kate Winsletin* kanssa.

Tämänhetkisistä töistään Samuli kertoo, että TV1:ssä pyörivän *Uutishuone*-sarjan kuvaukset ovat ohi ja uusia elokuvatoimia on tiedossa, mutta niistä on vielä turhan aikaista puhua. Seuraava työ kuitenkin lennättää matkustelusta pitävän Samulin jälleen ulkomaille: kyseessä ovat Unicefin lyhytdokumentin kuvaukset Keniassa.

Tällä hetkellä Samuli kertoo olevansa avoin kaikenlaisille elokuvarooleille. Hänelle ei ole olennaista, mitä genreä elokuva edustaa, kunhan tarina tempaa mukaansa. Hänen mukaansa jokaiseen roolihenkilöönä pitää voida rakastua, muuten laiminlyö tarinaa. Oman näyttelijäntyönsä ytimen Samuli kiteyttää todeten, että ennen kaikkea hän kokee olevansa tarinankertoja. Missä ja millä kielillä englantia, ruotsia, saksaa ja ranskaa osaava Samuli tulee jatkossa töitä tekemään, se jää nähtäväksi. Joka tapauksessa Shooting Stars -hanke on vienyt häntä jälleen pari askelta uralla eteenpäin.

*Inkeri Lundgren*



Yves Salmou/Shooting Stars

*Vuoden 2009 Shooting Starsit: Veronica Echegui (Espanja), Samuli Vauramo (Suomi), Carey Mulligan (Iso-Britannia), Orsi Totb (Unkari), Celine Bolomey (Sveitsi), Alba Caterina Robrwacher (Italia), Cyron Melville (Tanska), David Kross (Saksa) ja Sarah Bolger (Irlanti)*

# Ajankohtaiset hakukierrokset

## Hankekehittelytuki

(Call 24/2008 ja 25/2008)

Tuki on suunnattu itsenäisille eurooppalaisille tuotantoyhtiöille. Tuki on suoraa tukea, jota ei tarvitse maksaa takaisin. Tämän hakukierroksen toinen ja viimeinen deadline on **17.4.2009**.

Interaktiiviset teokset on erotettu omaksi hakukierrokseksi (Call 25/2008), joka on nimeltään **Interactive Works**. **Single projects ja Slate funding** (Call 24/08) -tukiin kuuluvat siis fiktiot, dokumentit ja animaatiot. Slate funding -tuessa on kaksi muotoa: Slate funding ja Slate funding 2nd stage.

Budjetti Single Projects, Slate funding ja Slate funding 2nd stage -tuille on 17 miljoonaa euroa. Tästä summasta 4 miljoonaa on varattu Slate funding 2<sup>nd</sup> stage-tukeen.

Yksittäiselle hankkeelle voi hakea tukea 10 000–60 000 euroa ja pitkille animaatioille maksimisumma on 80 000 euroa.

Hakukelpoisen yhtiön ehto on, että tulee olla tuottanut päätuottajana elokuva/tv-ohjelma, joka on saanut levityksen 1.1.2006 jälkeen. Tuotetun elokuvan genre on vapaa, se voi olla fiktio, animaatio tai dokumentti. Pelkkä kansallinen levitys riittää! Sales agent -sopimus riittää todistukseksi levityksestä, sales report ei ole välttämätön. Jos yhtiö ei ole tuottanut aiemmin mitään, voidaan ottaa huomioon yhtiössä vähintään vuoden työskennelleen tuottajan aiempi kokemus.

25 000 euroa ja sitä pienempää tukea hakevien ei tarvitse liittää yhtiön tilinpäätöstä hakemukseen.

### *Yksittäisten hankkeiden pisteet:*

Jos hanke, jolle tukea haetaan, on ollut jossain Median tukemassa Workshopissa, siitä saa 2 lisäpistettä. Myös alhaisen tuotantokapasiteetin maat (kuten Suomi) saavat 1 lisäpisteen. Yhden lisäpisteen saa myös, jos on aiemmin saanut Media-tukea hankkeelle, joka on mennyt tuotantoon.

Hakemuksille annetaan max. 100 pistettä. Yksittäisten hankkeiden kohdalla pisteet jakautuvat seuraavasti: hakija-yhtiö voi saada max. 40 pistettä ja projektin pisteet voivat olla max. 60 pistettä. Slate fundingissa tämä on toisin päin, yhtiö painottuu 60 pisteen verran ja projektit 40 pisteen verran.

### *Slate funding*

Slate funding on 3-6 projektille ja haettava summa voi olla mitä vain väliltä 70 000–190 000 euroa. Kullekin projektille on mahdollista hakea tukea vapaasti väliltä 10 000–60 000 euroa. Samat ehdot koskevat niin fiktioita, dokumentteja kuin animaatioitakin.

Reportointiin vaaditaan enää yksi ”final global report”. Slaten hakijoilta vaaditaan, että ovat edellisten 5 vuoden aikana tuottaneet vähintään yhden kansainväliseen levitykseen päässeeseen elokuvan päätuottajana. Slate-hakemuksessa ei enää

kysytä kolmen vuoden suunnitelmaa, vaan arviointiin vaikuttavat yhtiön taustat ja projektit painotuksen ollessa yhtiössä. Pisteitä hakemus voi saada maksimissaan 100 ja niistä 60 painottuu yhtiöön ja 40 projekteihin. Lisäpisteitä alhaisen tuotantokapasiteetin maat, kuten Suomi, saavat slatessa kaksi. Aiemmasta Media-tuesta hankkeelle, joka on mennyt tuotantoon, tulee yksi lisäpiste.

### *Slate funding 2nd stage*

Tämä tuki on yhtiöille, jotka ovat jo aiemmin (vuosina 2005, 2006, 2007 tai 2008) saaneet slate-tukea ja toimii muuten kuten toinenkin slate funding, ainoastaan pisteytyksessä on hie-man eroa. Yhtiö voi hakea 2nd stage Slaten heti kun yksikin Slate funding -projekti on siirtynyt tuotantovaiheeseen.

## Interactive Works

(Call 25/2008)

Tämä tuki on yksittäisille hankkeille, slate funding -vaihtoehtoa ei ole. Samalla hakukierroksella voi kuitenkin hakea tukea kahdelle hankkeelle. Tämän hakukierroksen budjetti on 2,5 miljoonaa euroa. Tukisumma per projekti voi olla 10 000–60 000 euroa ja 100 000 euroa konsoli-, tietokone- ja kannettavien peliprototyyppien kehittelyyn. Deadline **17.4.2009**.

Tuki on suunnattu interaktiivisille projekteille, jotka tehdään joko tietokoneelle, internetiin, matkapuhelimeen tai pelikonsoliin. Hankkeissa tulee olla hyvä käsikirjoitus ja niiden tulee olla vahvasti interaktiivisia ja innovatiivisia. Tukea myönnetään myös uusille formaattisällöille digitelevisioon, internetiin tai matkapuhelimeen. Näissä hankkeissa painotetaan interaktiivisuutta ja sisällön kerronnallisia elementtejä. Kaikkien hankkeiden tulee olla suunnattu eurooppalaisille markkinoille.

Tukea hakevan yhtiön tulee olla aiemmin tuottanut joko interaktiivinen teos tai animaatio, jonka kesto on vähintään 24 minuuttia ja teoksen on täytynyt saada levitystä 1.1.2006 jälkeen. Jos yhtiö ei ole aiemmin tuottanut mitään, voidaan ottaa huomioon esim. tuottajan, käsikirjoittajan, ohjaajan tai projektipäällikön aiempi kokemus.

### *Pisteytyksestä:*

Hankkeet pisteytetään siten, että yhtiö voi saada enintään 40 pistettä ja projekti 60 pistettä.

Jos hanke, jolle tukea haetaan, on ollut jossain Median tukemassa Workshopissa, siitä saa 2 lisäpistettä. Myös alhaisen tuotantokapasiteetin maat (kuten Suomi) saavat 1 lisäpisteen. Yhden lisäpisteen saa myös, jos on aiemmin saanut Media-tukea hankkeelle, joka on mennyt tuotantoon.



## Televisiolevitystuki

(Call 20/2008)

Tuen hakijana toimii itsenäinen tuotantoyhtiö. Hakukelpoisella televisio-ohjelmalla on vähintään kolme ennakko-ostoon tai yhteistuotantoon sitoutunutta tv-yhtiötä kolmesta erikellisestä maasta. Ohjelman pitää olla vähintään joko 50 minuutin pituinen (fiktio) tai 25 minuutin pituinen (dokumenttielokuvat ja animaatiot). Komissio on varannut noin 11,4 miljoonaa euroa tv-levitystuen tälle hakukierrokselle.

Hakemuksia arvioidaan pisteytyksen avulla. Pisteytyksen perusteissa painotetaan jatkossa ennakko-ostojen lisäksi projektin alkuperämaata, rahoituksen rakennetta, projektin laatua ja myyntiagentin sitoutumista projektiin sekä yhtiön aikaisempia kansainvälisiä myyntejä edellisen viiden vuoden ajalta. Pisteitä saa myös eurooppalaisen kulttuuriperinnön ja kulttuurin monimuotoisuuden edistämisestä. Pisteytykseen on tehty joitakin muutoksia verrattuna edelliseen hakukierrokseen.

*Käytännössä pisteitä jaetaan seuraavasti (0–100):*

- Eurooppalainen ulottuvuus ja hankkeen rahoitus – enintään 45 pistettä. (= kanavien ennakko-ostot)
- Kansainvälisen myyntiagentin sitoutuminen hankkeeseen – enintään 10 pistettä
- Hankkeen kansainvälinen potentiaali – enintään 25 pistettä
- Eurooppalaisen kielellisen ja kulttuurisen monimuotoisuuden edistäminen – enintään 7 pistettä (= kieliversiot)
- Eurooppalaisen kulttuuriperinnön edistäminen – enintään 3 pistettä
- Yhtiön aikaisemmat kv-myyntit edellisen viiden vuoden aikana – enintään 10 pistettä

Tuki on suunnattu tv-tuotannoille, joten elokuvateatterilevitystä ei hyväksytä, paitsi jos kyseessä on pieni hakijamaa ja kotimainen teatterilevitys ja ohjelman ensilähetys tapahtuu televisiossa. Dokumenttielokuvien kohdalla hyväksytään myös elokuvateatterilevitystä.

Hakijayhtiö voi hakea tuotannolle Media 2007 -ohjelman TV-levitystukea aikaisintaan kuusi kuukautta ennen varsinaisia kuvauksia ja viimeistään ensimmäisenä kuvauspäivänä. Tuotanto on hakukelpoinen kun yllämainittujen ehtojen lisäksi vähintään 50 % rahoituksesta on olemassa. Tuen suuruus on enintään 12,5 % tuotantobudjetista fiktioille ja animaatioille ja enintään 20 % dokumenttielokuville. Tuen määrä on enintään 300 000 dokumentille ja 500 000 euroa fiktiolle ja animaatiolle. Tuen maksuaikataulu: Ensimmäinen kuvauspäivä oikeuttaa 40 % tuesta, väliraportti 20 % ja loppuselvitystä vastaan saa loput 40 % tuesta.

Jos tuen määrä ylittää 25 000 euroa, hakijan pitää liittää hakemukseen kopio viimeisestä valmiista tilinpäätöksestä.

**TV-levitystuen seuraava hakuaika on 26. kesäkuuta 2009.**

## i2i Audiovisual

(Call 28/2008)

Uusin i2i Audiovisual -tuki julkaistiin 15. marraskuuta 2008. Tuen tavoitteena on helpottaa tuotantoyhtiön rahoituksen saantia pankeilta ja muilta rahoittajilta.

i2i-tuki on suunnattu itsenäisille eurooppalaisille tuotantoyhtiöille. Tukea voi hakea fiktioille (kesto vähintään 50 minuuttia), dokumenteille (kesto 25 minuuttia) ja animaatioille (kesto 24 minuuttia).

Tuki on enintään 50 000 euroa per projekti tai 50 % rahoituskuluista (enintään 60 % alhaisen tuotantokapasiteetin maille, joihin Suomi kuuluu). Tuki on vähintään 5000 euroa. i2i Audiovisual -tukea on jaossa tällä hakukierroksella noin 3 miljoonaa euroa.

*Tukea voi hakea joko*

**Moduuli 1:** vakuutusmaksuihin tai

**Moduuli 2:** valmistumisvakuutukseen (Completion Guarantee) tai

**Moduuli 3:** rahoituskuluihin

Huom! Tuotannoille, joille on myönnetty TV-levitystukea, ei voi myöntää i2i-tukea.

## i2i-pisteytys

Projektit pisteytetään seuraavasti:

10 pistettä Median hankekehittelytuesta

(single tai slate funding)

10 pistettä pankkiluotosta (credit agreement)

10 pistettä alhaisen tuotantokapasiteetin maan hakijalle

5 pistettä uusille jäsenmaille

3 pistettä yhteistuotannoista

## Aikataulu

Tuotantoyhtiö voi hakea tukea enintään kahdelle projektille. Yhdelle tuotantoyhtiölle voidaan myöntää enintään 100 000 euroa i2i-tukea.

Tuen deadlinet ovat 2. helmikuuta 2009 hankkeille, jotka käynnistyvät 1.7.2008–2.2.2009 (ts. kuvaukset aloitettiin edellä mainittuna aikana) ja 7. heinäkuuta 2009 hankkeille, jotka käynnistyvät 1.1.–7.7.2009. Tuki maksetaan kahdessa erässä: 70 % kun sopimus on allekirjoitettu ja 30 % kun loppuselvitys on tehty. Hakemusten käsittely kestää enintään viisi kuukautta.

## Harkinnanvarainen levitystuki

(Call 22/08)

Rahaa tällä harkinnanvaraisen levitystuen hakukierroksella on jaossa 12 250 000 euroa. Tuosta summasta noin 40 % kohdistetaan pienen budjetin elokuville (budjetti alle 3 milj.) ja noin 60 % budjetiltaan keskiluokkaa edustaville elokuville (budjetti 3–15 milj.). Elokuvat, joiden budjetti on yli 15 miljoonaa euroa, eivät kuulu tuen piiriin. Tukea voi saada myös digitaalisten kopioiden levitykseen.

Tärkein ehto harkinnanvaraisen tuen hakemisessa on ”grouping”, jossa vähintään viisi levittäjää eri Media 2007 -ohjelman jäsenmaista on sopinut saman elokuvan levityksestä. Tuki kohdistuu elokuvan levitys- ja markkinointikuluihin. Median tuki voi olla enintään 50 % koko kampanjan kustannuksista tai max. 150 000 euroa levittäjää ja elokuvaa kohti.

Harkinnanvaraisen levitystuen seuraavat hakuajat ovat **1.4.2009 ja 1.7.2009.**

## Festivaalituki

(Call 18/2008)

Festivaalituki 18/2008 julkaistiin 11. syyskuuta 2008. Tuen enimmäismäärää on tuntuvasti nostettu, ja se on nyt 75 000 euroa. Festivaaleilla on nyt myös mahdollisuus sopia neljän vuoden sopimus komission kanssa.

Festivaalitukea voivat hakea kansainväliset elokuvafestivaalit, jotka keskittyvät joko fiktio-, dokumentti-, animaatio- tai lyhytelokuviin ja joiden ohjelmistosta 70 prosenttia on eurooppalaista tuotantoa. Myös multimediaan, uusiin animaatiotekniikoihin ja tietokonegrafikkaan erikoistuneet festivaalit kuuluvat tuen piiriin. Hakuehtojen mukaan festivaalin ohjelmistossa tulee olla elokuvia kymmenestä Media 2007 -ohjelmaan kuuluvasta maasta.

Jatkossa festivaalituki suunnataan vain eurooppalaisille elokuville. Tuki kohdistetaan seuraaviin kuluihin: esityskorvaukset, kopioliikenne ja tekstitys- ja käännöskulut, festivaalin eurooppalaisten elokuvien kutsuvieraiden matka- ja majoituskulut, katalogin suunnittelu-, käännös- ja painamiskulut. Median festivaalituki on enintään 50 % hyväksyttävistä kuluista.

Tuen hakuehtoihin kuuluu myös, että festivaalilla tulee olla yhteistyötä muiden eurooppalaisten festivaalien kanssa.

Festivaalituen deadline oli 31.10.2008 festivaaleille, jotka järjestetään 15.2.2009 ja 31.10.2009 välisenä aikana ja seuraava deadline on **30.4.2009** festivaaleille jotka pidetään 1.11.2009 ja 30.4.2010 välisenä aikana.

## Koulutustuki elokuvakoulujen yhteishankkeille

(Initial Training, call 36/08)

Uusi hakukierros (Call 38/08) julkaistiin 7.2.2009 ja haku ehdot ovat pääpiirteissään samat kuin viime vuonnakin. Hakukierros on suunnattu eurooppalaisten elokuvakoulujen verkostoitumista ja opiskelijoiden ja opettajien liikkuvuutta edistäville hankkeille.

*Hakukierroksen tavoitteena on*

- parantaa eurooppalaisen audiovisuaalisen alan koulutusta ylipäätään
- rohkaista yhteistyö- ja vaihtohankkeisiin tukemalla eurooppalaisten koulutustahojen verkostoitumista
- lisätä opiskelijoiden ja opettajien liikkuvuutta Euroopassa.

*Hankkeet, jotka voivat hakea tukea,*

*voivat edustaa kolmea eri tematiikkaa:*

- *käsikirjoitustekniikat:* tavoitteena, että käsikirjoittajat voivat parantaa taitojaan perinteisten ja interaktiivisten käsikirjoitusmetodien alueella
- *management:* tuottajien ammattitaidon vahvistaminen, business skills, tuotanto, levitys, laki- ja sopimusasiat, kansainvälisten markkinoiden tuntemus
- *uudet teknologiat:* digitaalisuus tuotannoissa, 3D-animaatio, HDTV, jälkituotanto, erikoistehosteet, uudet jakelukanavat, uusmedia markkinoinnissa, restauraatio- ja konservointitekniikat

Hakukelpoisia hakemuksia varten hakijoiden tulee koota eri maiden elokuvakouluista tai muista koulutustahoista koostuva ryhmä, joka hakee tukea. Yksi koulu toimii hankkeen koordinaattorina. Hankkeiden osallistujat voivat olla euroop-

palaisten elokuvakoulujen opiskelijoita ja opettajia tai muiden koulujen opiskelijoita, kunhan koulutus tähtää toimimiseen audiovisuaalisella alalla.

Hankkeessa tulee olla mukana vähintään kolme eri koulu/organisaatiota vähintään kolmesta eri MEDIA-ohjelman jäsenmaasta. Media-tuki voi olla 50 % hankkeen kustannuksista tai jopa 75 %, jos mukana on organisaatio jostakin seuraavista maista (uudet jäsenmaat): Bulgaria, Kypros, Tsekin tasavalta, Viro, Unkari, Latvia, Liettua, Malta, Puola, Romania, Slovakia ja Slovenia. Osallistuvista kouluista koordinaattorin ja yhteensä vähintään kolmen tulee olla "higher education institution" eli Suomessa kyseeseen tulevat lähinnä yliopistotason koulutus ja ammattikorkeakoulut.

Hanke voi olla pituudeltaan enintään vuoden mittainen ja sen tulee alkaa aikaisintaan 1.9.2009 ja päättyä viimeistään 30.6.2011. Nyt julkaistun hakukierroksen haku aika päättyy **27.3.2009**. Tulokset ovat odotettavissa lokakuussa ja sopimukset allekirjoitetaan viimeistään joulukuussa 2009. Tämän hakukierroksen budjetti on noin 1,9 miljoonaa euroa.

## Media International

Keväällä 2008 julkaistiin ensimmäinen Media International -hakukierros ja 7.2.2009 julkaistiin uusi haku vuodelle 2009. Tukiohjelman ideana on tukea audiovisuaalisen alan yhteistyöhankkeita, joissa on mukana eurooppalaisia ja sen ulkopuolisia maita. Media International -tukea voi hakea erilaisiin hankkeisiin seuraavilta alueilta: jatkokoulutus, elokuvien levitys, elokuvien mainostus, elokuvateatteriverkostojen kehittäminen, elokuvien kysynnän lisääminen. Hakukierroksen budjetti vuonna 2009 on noin 5 miljoonaa euroa. Hakemusten deadline on **2.6.2009**. Hakuohjeet ja hakulomake osoitteessa: [http://ec.europa.eu/information\\_society/media/prep\\_action/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/media/prep_action/index_en.htm).

## Eurimagesin hakuajat vuonna 2009

Eurimages on päättänyt siirtyä neljän päätöskokouksen rytmiiin vuonna 2009. Tuotanto- ja jakelutukien hakuajat päättyvät **5.1, 23.3, 8.6. ja 5.10.2009**. Päätöskokoukset ovat vastaavasti 17.3, 2.6, 22.9. ja 16.12. Eurimages on Euroopan neuvoston alainen rahasto, joka tukee yhteistuotantoja, eurooppalaisen elokuvan jakelua ja digitaalisten kopioiden valmistamista. Eurimagesissa on 33 jäsenmaata ja tukibudjetti vuonna 2009 on noin 20 miljoonaa euroa. Tarkat tukiohjeet ja lisätietoja osoitteesta [http://www.coe.int/T/DG4/Eurimages/Default\\_en.asp](http://www.coe.int/T/DG4/Eurimages/Default_en.asp) tai Suomen Eurimages-jäseneltä Petri Kempiseltä, [petri.kemppinen@ses.fi](mailto:petri.kemppinen@ses.fi).

# Peliteollisuus – pikkuveli joka kasvoi

Peliteollisuus on viime vuosina ollut viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava haara. Uusimpien uutisten mukaan pelimyynti peittosi Isossa-Britanniassa sekä elokuvalevyjen että musiikin myynnin 2008. Sama trendi on näkyvissä myös maailmanlaajuisesti. Muun viihdeteollisuuden pikkuveljenä pidetty peliteollisuus on nopeasti kasvamassa isoksi.

Tilanne on perinteiselle mediateollisuudelle uusi ja hämmentävä.

Pelialan voimakkaan kansainvälisen kasvun takana on montakin asiaa. Kaikista ilmeisin lienee kuluttajaryhmien demografinen muutos. Digitaaliset pelit alkoivat viihdemuotona kehittyä 1970-luvulla ja ajan myötä pelien potentiaalinen käyttäjäkunta on luonnostaan kasvanut ja laajentunut. Toinen asiaan vaikuttava seikka ovat uudet pelilaitteet, pelisisällöt ja kanavat. Esimerkiksi Nintendo Wii:n lanseeraus 2006 ja Wiin uudet innovatiiviset sisällöt muokkasivat konsolipelaamista enemmän pienien ja nopeasti omaksuttavien Casual-pelien suuntaan. Wiin myötä markkinoille ilmestyi myös erilaisia liikeohjaukseen perustuvia urheilupelejä, jotka innostivat uusia kohderyhmiä pelien pariin. Suomen markkinoilla myös laulu-, tanssi- ja musiikkipelien suosio loi peleille aivan uusia markkinoita.

Kolmas pelialan kasvuun vaikuttava seikka on verkkopelaamisen voimakas yleistyminen. Verkon kautta pelattavat pelit, olivatpa ne sitten monen pelaajan massiivisia verkkopelejä (MMO) tai selaimen kautta pelattavia Casual-pelejä, ovat nekin houkuttelleet uusia kohderyhmiä pelien pariin.

Olisi kuitenkin harhaanjohtavaa väittää, että pelien voimakkaan kasvun takana ovat pelkästään teknologiset edistysaskeleet. Pelien ja pelialan voima on nimenomaan siinä, että se on kyennyt teknologian avulla kehittymään myös sisällöllisesti ja tarjoamaan uutta myös uusille kohdeyleisöille.

## Peliteollisuus Suomessa

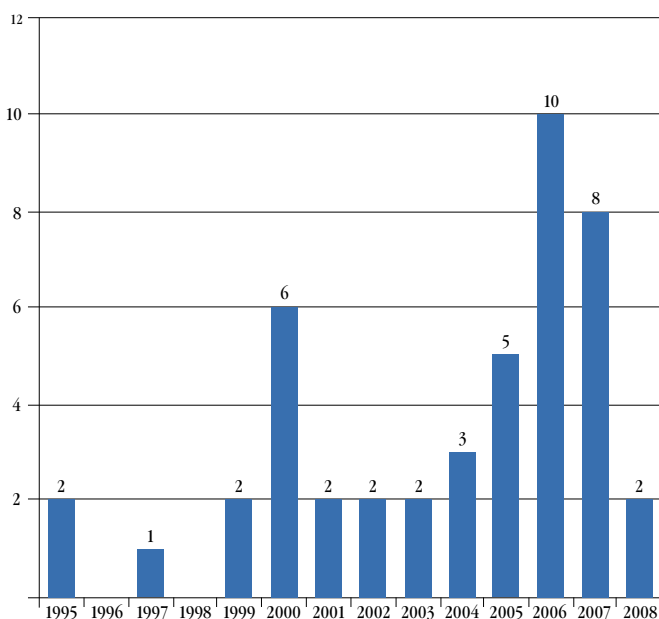
Pelialan harrastustoiminta ja pelien tekeminen Suomessa alkoi 1980-luvun alussa, kun Commodore VIC-20 (1981), Amiga (1982) ja Commodore 64 (1983) saapuivat markkinoille. Alkuvuosina pelinkehitys oli puhtaasti harrastustoimintaa. Pelien kaupallisen tekemisen voidaan katsoa Suomessa alkaneen vuonna 1986 kun Stavros Fasoulasin peli ”Sanxion” julkaistiin englantilaisen kustantajan toimesta.

Ensimmäiset varsinaiset suomalaiset pelinkehittäjäyritykset Bloodhouse ja Terramarque perustettiin 1993. Pelialan ensimmäiset askeleet olivat suhteellisen hitaita, sillä 1990-luvun lopussa, kymmenen vuotta sitten, koko toimiala koostui noin kymmenestä yrityksestä, jotka yhteensä työllistivät n. 150 ihmistä. 2000-luvun alussa tahti kuitenkin kiihtyi. Huippuvuonna 2006 perustettiin kymmenen pelialan yritystä. Yrityksissä lisäantyi 25 % yhden vuoden aikana.

Tällä hetkellä pelitoimialan pelinkehittäjäyrityksiä arvioidaan olevan n. 50–55 kpl. Neogamesin tutkimuksessa, johon tämän jutun tilastot perustuvat, haastateltiin kaikkiaan 45 pelialan yritystä; 5–10 yritystä on joko niin pieniä tai vasta aloittaneita, että ne jäivät tutkimuksen ulkopuolelle. Joissain tapauksissa pelinkehitystä tekevä toisen toimialan yritys ei ollut vielä valmis ”tulemaan ulos kaapista”.

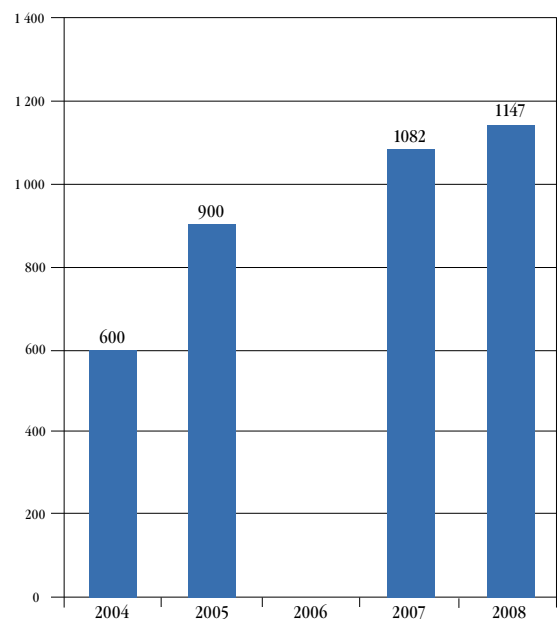
Myös toimialan työllistävyys parani. 2002 toimiala työl-

## Yritysten perustamisvuodet, edelleen toiminnassa olevat yritykset



Peliyhtiöiden lukumäärä

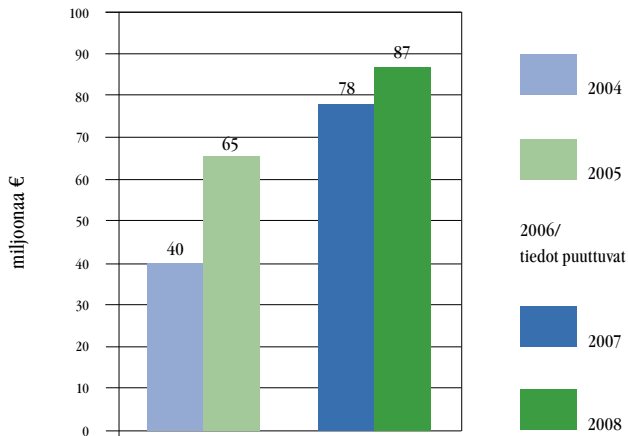
## Työntekijämäärän kehitys 2004–2008



Työntekijöiden lukumäärä 2006/tiedot puuttuvat



## Toimialan liikevaihdon kehitys 2004–2008



listi jo 400 henkeä, 2004 n. 650 ja 2008 kaikkiaan n. 1150, joista n. 250 Suomen ulkopuolella. Suurin kasvupiikki nähtiin 2004–2005, kun alan työllistyvyys nousi vuoden aikana 50 %.

Henkilömäärän ja liikevaihdon kasvu on kulkenut käsi kädessä. Suomen peliteollisuuden yritysten yhteenlasketun liikevaihdon arvioitiin 2008 olevan n. 87 miljoonaa euroa. Luvut ovat kunnioitettavia kun huomioidaan, että Suomen pelitoimiala sai alkunsa vajaa kolmekymmentä vuotta sitten.

### Peliala – vientiala

Ehkä eniten pelitoimiala poikkeaa muista kulttuurivientialoista siinä, että toimiala on hyvin vahvasti vientivetoinen. Suomessa toki on omat pelimarkkinansa, joiden kokonaisarvoksi pelimyynnin suhteen on arvioitu 118 milj. € vuonna 2008. Toisin kuin musiikilla ja elokuvalla, peleillä ei kuitenkaan ole varsinaista kotimarkkinaetua. Tähän ei ole syynä suomalaisten pelien heikko laatu, vaan se, että pelimarkkinat ovat aidosti globaalit. Tämän vuoksi peliyritysten on ollut pakko tukeutua voimakkaasti vientiin. Vuonna 2008 Suomen pelialan pelinkehittäjien liikevaihdosta 86 % ts. 75 miljoonaa € tuli viennistä. Tiedossa olevien lukujen valossa tämä tekee pelitoimialasta Suomen suurimman sisältövientialan.

### Peliala – haasteet

Peliala, kuten kaikki sisältötoimialat, elää jatkuvaa murrosta. Oman haasteensa antaa alan vientipainotteisuus. On arvioitu, että pelit itsessään ovat suhteellisen lamankestäviä. Talouden laskusuhdanteen ei pitäisi juurikaan vaikuttaa pelien myyntiin kansainvälisesti. Suomalaisten yritysten ongelmaksi kuitenkin muodostuu se, että ne muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta eivät asioi suoraan kuluttajan vaan portinvartijayritysten, ts. pelijulkaisijoiden kanssa. Pelijulkaisijoiden varovaisuus ja turvallisuushakuisuus saattaa uhata suomalaisia pelintekijöitä.

Toinen pelialan rakenteellinen haaste on alan koulutuksen vähäisyys. Osittain alan nuoruuden takia pelialan ammattillista koulutusta on Suomessa alan tarpeeseen nähden liian vähän. Suomessa valmistuu 2009 alkaen vuosittain noin 100 pelialan ammattilaista. Vertailulukuna mainittakoon, että naapurimaassa Ruotsissa jossa toimiala on vain noin 20 % Suomea suurempi, luku on kymmenkertainen.

Kolmas haaste liittyy rahoitukseen. Pelitoimiala on teknisen luonteensa vuoksi ollut siinä onnellisessa asemassa, että Tekes on kyennyt alaa rahoittamaan. Erilaisen ohjelmansa, kuten Fenix ja Verso kautta Tekes onkin hoitanut tonttinsa kiihittävästi. Pelitoimialalta kuitenkin puuttuu nk. substanssi- eli projektirahoitus. Tämä vaikeuttaa varsinkin yritysten hankkeita oman IP:n luomiseen. Pahimmassa tapauksessa rahoituksen puutteet voivat laskukauden pitkittyessä johtaa siihen, että Suomen pelitoimiala liukuu pikkuhiljaa puhtaasti alihankinta-toimialaksi. Jos näin käy, toimialan jäljet eivät ole pitkät.

Pelitoimialan kehitys on tyypiesimerkki niistä keinoista, joilla Suomen kaltainen kallis, kylmä ja kaukainen maa voi reagoida globalisaation haasteisiin. Toimiala on kasvanut alle kymmenessä vuodessa tyhjistä merkittäväksi sisältöalaksi. Ennusteiden valossa pelitoimialan kansainvälinen kehitys ja kasvu jatkuvat n. 10 % tahdilla 2009–2011. Suomen pelitoimialalla on hyvät mahdollisuudet ottaa osuutensa tuosta kasvusta. Tämä kuitenkin vaatii tukea myös julkisen sektorin taholta. Peli on käynnissä, asettakaa panoksenne.

*KooPee Hiltunen*

Kirjoittaja on Neogamesin johtaja

### Pelit globaalisti

- Pelien kansainvälinen myynti 2008 oli n. 48 miljardia USD
- Pelien osuus vähittäiskaupan kautta myytävästä mediasta (packaged media / box sale) oli 53%. Tässä kategoriassa pelit nousivat ensi kertaa ohi elokuvien ja musiikin myynnin.
- Pelimyynnin kasvuksi on ennustettu 10,3% ajalla 2008–2012
- Voimakkaimmin kasvaa online- ja wireless- pelimarkkina. Molemmissa kasvu oli 30% luokkaa 2008.

### Suomen peliala

- Yrityksiä (pelinkehittäjä) n. 50–55 kpl
- Yhteenlaskettu liikevaihto 2008 n. 87 miljoonaa
- Liikevaihdosta viennistä 86% ts. 75 miljoonaa
- Työntekijöitä n. 1150
- Keskimääräinen R&D -panostus/yritys 25% liikevaihdosta 2008.
- Alana hyvin työ- ja osaamisintensiivinen. Osaamista vaikea siirtää esim. ulkomaille.

### Vientitapahtumat

#### Neogamesin vientitapahtumat 2009

- GDC 2009 San Franciscossa maaliskuun lopussa. Alan suurin ja monipuolisin kansainvälinen tapahtuma.
- Nordic Game toukokuussa 2009 Malmössä. Alan pohjoismaainen verkostoitumistapahtuma
- Gamescom Kölnissä elokuun lopussa. Uusi tulokas ja Leipzigin Games Conventionin mantteliperijä. Euroopan suurin pelialan tapahtuma
- Tokyo Game Show 2009. Aasian suurin pelialan tapahtuma
- Game Connection Lyon marras-joulukuun 2009. Mittava Business-tapahtuma.

Lisätietoja: [www.hermia.fi/neogames](http://www.hermia.fi/neogames)

# Pelifirmat esittäytyvät

*Esittelyssä mukana ovat ne suomalaiset pelifirmat, jotka ovat saaneet MEDIAN Interactive Works -hankekehittelytukea vuonna 2008. Silloin tukea sai neljä yhtiötä yhteensä viidelle bankkeelle. Lisäksi mukana ovat vuoden 2009 ensimmäiset tuensaajat Recoil Games ja Frozenbyte.*

## EVERYPLAY OY

*Keitä olette?*

Everyplay on sosiaalisia peliympäristöjä kehittävä vuonna 2008 perustettu yritys. Yrityksen perustaja ja toimitusjohtaja Jussi Laakkonen toimi aiemmin FlatOut -pelisarjastaan tunnetun Bugbear Entertainment:n liiketoiminnan kehitysjohtajana. Kuusihihenkiseen tiimiimme kuuluu muitakin pelialan konkareita mm. Apaja Online Entertainment:sta sekä

sosiaalisen median huippuosaajia mm. IRC-Galleriasta. CTO Jalmari Raippalinnalla toimi aiemmin Apaja Online Entertainment:ssa. AD Matti Kempainen on aiemmin työskennellyt Muskedunder Interactivella.

Yritys aloitti toimintansa neljän perustajan voimin. Keski-ikäme on noin 28 vuotta. Palkkalistoilla ei tällä hetkellä ole naisia.

*Milloin yhtiönne on perustettu?*

Everyplay on perustettu vuonna 2008.

*Minkä tyyppisiä pelejä teette?*

Everyplay kehittää sosiaalista peliympäristöä, jossa panostetaan erityisesti sosiaalisia verkostoja sekä näissä verkostoissa olevaa tietoa ja sisältöä hyödyntäviin peleihin.

*Teetättekö paljon alibankintana?*

Olemme parhaillaan aloittamassa alihankintaa grafikan ja äänien osalta. Merkittävä osa sisällöstä näillä osa-alueilla tullaan alihankkimaan.

*Millainen on yhteistyöverkostonne Suomessa ja sen ulkopuolella?*

Kehitämme pelejä social networking -alustoille (mm. Facebook), ja tällöin sijainnista riippumatta kaikki näitä alustoja käyttävät ihmiset. Näin ollen myös yhteistyökumppaneiden on oltava kansainvälisiä. Tässä vaiheessa vielä arvioimme potentiaalisia yhteistyökumppaneita.



Jussi Laakkonen

*Olette saaneet Median Interactive Works -tukea:*

*millaiselle hankeelle ja missä vaiheessa hanke on nyt?*

Everyplaylle myönnetty Media-tuki kohdistuu sosiaaliseen peliin, joissa käyttäjä voi osallistua pelikokemuksen muokkaamiseen. Media-tuki kohdistuu projektin alkuvaiheeseen ja on erinomainen väline alkuvaiheen rahoituksessa. Everyplayn osalta Media-tukea on hyödynnetty peliprototyyppien ja teknisten taustajärjestelmien kehittämiseen.

*Millä tasolla on tällaisen pelin budjetti yleensä?*

Korkean tuotantoarvojen sosiaalisten pelien kehitysbudjetit liikkuvat 50 000–250 000 euron luokassa. Näiden kustannuksen lisäksi teknisten taustajärjestelmien kehittäminen on merkittävä kuluerä.

*Kuinka kauan yhden pelin kehittämiseen menee?*

Nopeimmillaan yksinkertaisia sosiaalisia pelejä voidaan kehittää olemassa olevien alustojen päälle muutamassa kuukaudessa, jopa lyhyemmässä ajassa. Monimutkaisempien, korkeiden tuotantoarvojen pelien kehityskaaret ovat 3–6 kuukautta.

*Mitä mieltä elokuva-alasta? Voisiko / pitäisikö ”perinteisen” puolen kanssa tehdä enemmän yhteistyötä?*

Konsolipelien ja animaatioelokuvien välillä on selkeitä yhtymäkohtia. Esimerkiksi pelimoottoreita voidaan käyttää elokuvien CGI-kohtauksien pre-visualisointien toteuttamiseen tai jopa täysiveriseen animaatiotuotantoon. Vastaavasti CGI-teknologia tarjoaa kasvavassa määrin soveltuvia työkaluja pelikehitykseen.

Pelien ja elokuvien kerronnan välineet ovat kuitenkin toisistaan merkittävästi poikkeavat, eikä usko että alat tulevat varsinaisesti yhdistymään koskaan.

*Mitä mieltä ns. uusista jakeluteistä eli elokuvien levittäminen netin kautta. Syrjäyttääkö se elokuvateatterit?*

Kuluttaja määrää käyttäytymisellään sen, mitkä jakelutiet toimivat. Musiikin osalta kuluttajien muuttunut käyttäytyminen (musiikin lataaminen verkosta) pakotti kankean teollisuuden sopeutumaan uuteen todellisuuteen. Uskon vahvasti, että sama kuluttajakäyttäytymisen murros muuttaa myös elokuvien jakelumallia. Tämä on jo nähty TV-sarjojen osalta (jakeluteinä mm. Hulu ja iTunes sekä Xbox 360).

*Missä teidän pelifirmanne on viiden vuoden kuluttua?*  
Everyplayn tähtäimenä on kehittää innovatiivisia, kansainvälisesti menestyneitä sosiaalisia pelejä. Mikäli onnistumme tavoitteissamme, olemme viiden vuoden kuluttua omalla erikoisalallamme kansainvälisesti menestynyt toimija.

*Minkä/mitkä asiat näette alan suurimpana haasteena?*  
Sosiaalisten pelien markkinasegmentti on parhaillaan muotoutumassa ja ala on erittäin nopeassa kehityksessä. Teknologiat, kilpailuasetelmat ja liiketoimintamallit hakevat muotoaan. Toisaalta tämä antaa mahdollisuuden innovoida, mutta toisaalta tekee vaikeaksi saavuttaa pysyvää kilpailuetua.

*Mikä on firmanne menestynein tuote/suurin saavutus?*  
Everyplay on uusi yritys, joka ei vielä ole julkaissut tuotteitaan.

*Vastaukset: Jussi Laakkonen  
Lisää firmasta: www.everyplay.com*

## 10tons Oy

*Keitä olette?*

Tero Alatalo ja Sampo Töyssy ovat yhtiön omistajat. Yhtiön virallinen nimi on 10tons Oy. Kehitämme casual-pelejä Myth-People-brändin alla ja hardcore-pelejä 10tons-brändin alla. Yhtiössä työskentelee omistajien lisäksi kaksi henkilöä.

*Milloin yhtiönne on perustettu?*

Yhtiö on merkitty kaupparekisteriin vuonna 2003 ja kokopäiväisesti olemme toimineet vuodesta 2006.

*Montako teitä on töissä? Mikä on porukan keski-ikä? Onko teidän palkkalistoillanne yhtiään naista?*

Aloittaessa mukana olivat vain perustajat. Viime vuonna laajensimme tiimiä kahdella. Keski-ikä on 25 vuoden ympärillä. Naisia palkkalistoilla ei toistaiseksi ole, mutta toivottavasti tulevaisuudessa, koska casual-pelimarkkinoiden kohdeyleisöstä on tutkimusten mukaan yli puolet naisia.

*Oletteko olleet koskaan muualla kuin pelifirmassa töissä?*

Tero on työskennellyt akateemisessa ympäristössä ohjelmoijana ja tutkimusassistenttina ja Sampo on työskennellyt kansainvälisessä yrityksessä ohjelmoijana.

*Onko henkilöstön vaihtuvuus suuri?*

Vaihtuvuus on tähän saakka ollut pientä. Pieni vaihtuvuus on yleensä ottaen suotavaa, sillä projektit kestävät 6–8 kuukautta ja uudelta työntekijältä menee hetki opetella tiettyjä perusjuttuja.

*Minkä tyyppisiä pelejä teette?*

Teemme casual-pelejä sekä pelejä myös perinteiselle hardco-

re-yleisölle. (Lisää tietoa mm. [http://en.wikipedia.org/wiki/Casual\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Casual_game))

*Teetättekö paljon alibankintana?*

Teetämme alihankintana, jos se tuntuu järkevältä. Musiikit ovat olleet helppo ja käytännöllinen ulkoistuskohde. Myös grafiikkaa on teetetty ulkopuolella.

*Millainen on yhteistyöverkostonne Suomessa ja sen ulkopuolella?*

Julkaisijat ovat pääosin Yhdysvalloissa, mutta joitain myös Euroopassa. Alihankkijamme ovat Suomessa ja ulkomailla.

*Olette saaneet Median Interactive Works -tukea: millaiselle bankkeelle ja missä vaiheessa banke on nyt?*

Tuki käytetään Kalevala-aiheisen casual-pelin tuotantoon. Pelin maailma on lyöty lukkoon ja muut osiot tarkentuvat kevään aikana. Hanke on tällä hetkellä suunnittelupöydällä. Näillä näkymin pääsemme aloittamaan sen parissa vuoden puolivälin jälkeen. Näin ollen peli voisi valmistua vuoden 2010 alussa.

*Montako kuukautta yhden pelin kehittämiseen menee?*

Meillä casual-pelin kehitykseen kuluu 6–8 kuukautta. Peli julkaistaan yleensä PC:lle ja Mac OS X:lle.

*Missä teidän pelifirmanne on viiden vuoden kuluttua?*

Toivoisimme työllistävämme 15–20 henkilöä ja tuottavamme hauskoja ja hienoja pelejä.

*Minkä/mitkä asiat näette alan suurimpana haasteena?*

Jokainen uusi peli on haaste, sillä vaatimukset kasvavat jatkuvasti ja hyviä ideoita on rajatusti. Kynnys pelin julkaisuun kasvaa koko ajan.

*Mikä on firmanne menestynein tuote/suurin saavutus?*

Azkend- ja Sparkle -nimiset pelit ovat menestyneet hienosti.

*Vastaukset: Sampo Töyssy  
Lisää firmasta: www.10tons.org*



*Azkend-peli on 10tons Oy:n tuottama*



# FROZENBYTE OY

## *Keitä olette?*

Frozenbyte Oy muodostuu 18 ammattilaisesta, joista tällä hetkellä yksi on hallinnon puolella, 15 työskentelee tulevan Trine-pelimme parissa ja kaksi työstää tulevaa Nintendo DS -peiliämme.

## *Milloin yhtiönne on perustettu?*

Yritys on perustettu vuonna 2001.

## *Montako teitä on töissä? Mikä on porukan keski-ikä? Onko teidän palkkalistoillanne yhtiään naista?*

Perustamisvaiheessa meitä oli kuusi palavasti pelialalle haluavaa, heistä vielä kaksi on jäljellä nykyisessä kokoonpanossa. Keski-ikäme on sen aikaisesta 20:stä noussut noin 26:een. Yrityksessämme työskentelee kaksi naista.

## *Oletteko olleet koskaan muualla kuin pelifirmassa töissä?*

Työkokemuksemme ennen Frozenbyteä on pääsääntöisesti ollut kesätöiden tyyppistä lehden jakoa ja kaupan apulaisena olemista, mutta onneksi joukkoon mahtuu myös muutamia, jotka ehtivät pari vuotta tehdä ihan oikeita töitä ennen pelintekijäksi ryhtymistä.

## *Onko henkilöstön vaihtuvuus suuri? Onko se hyvä vai huono asia?*

Vaihtuvuutemme on vaihdellut melko dramaattisesti ja tällä hetkellä olemme melko rauhallisessa vaiheessa. Nykyinen tilanteemme ja henkilöstömme on juuri se unelmatilmi, jolla ainakin itse haluan pelejä tehdä.

## *Minkä tyyppisiä pelejä teette?*

Emme ole missään nimessä yhteen genreen lukkiutuneita, vaan haemme enemmänkin yhteiseksi nimittäjäksi korkeaa laatua ja erinomaista pelaajakokemusta peleillemme. Nimittävä tekijä peleillemme on myös, että teemme juuri niitä pelejä, joista itse pidämme ja joita myös itse haluaisimme pelata.

## *Teetättekö paljon alibankintana?*

Alihankinnan osuus on kasvussa, mutta on vielä melko pientä tällä hetkellä.

## *Millainen on yhteistyöverkostonne Suomessa ja sen ulkopuolella?*

Paljon on tullut tavattua alan ihmisiä, mutta paljon on vielä tapaamatta. Verkostomme on kuitenkin melko kattava nykyistä toimintaamme ajatellen.

## *Olette saaneet Median Interactive Works -tukea: millaiselle bankkeelle ja missä vaiheessa hanke on nyt?*

Olemme saaneet vuonna 2007 tukea Jack Claw -pelillemme ja nyt olemme hakeneet syksyllä Nintendo DS -pelillemme tukea. DS-pelissä on kyse pienestä otuksesta, jonka rauhaisa elämä maailmassa häiriintyy pahasti mustan aineen vallatessa koko



Frozenbyten seuraava julkaisu: Trine-peli

universumin. Eipä aikaakaan kun sankarimme on perinteisen tasohypelyn ja raivoisan styluksen käytön avulla palauttamaan kukkaloistoa ja lämpöä koko universumiin.

Jack Claw -hankkeemme konseptia joudutaan viilaamaan melko rankalla kädellä, jotta saisimme otteen julkaisijoista. Odotamme vielä löytävämme tämän kosketuksen niin että tuote valmistuisi 2010.

## *Millä tasolla on tällaisen pelin budjetti yleensä?*

Tällä hetkellä tuotannossa olevat pelimme ovat hieman alle ja hieman yli puolen miljoonan euron luokkaa kukin. Tulevaisuudessa keskitymme enemmän puoli miljoonaa ylittäviin projekteihin.

## *Kuinka kauan yhden pelin kehittämiseen menee?*

Esituotantoon käytämme yleensä puolesta vuodesta vuoteen, jonka jälkeen varsinainen tuotanto kestää vuoden.

## *Montako teitä on tiimissä?*

Esituotantotiimimme ovat muutaman hengen luokkaa ja varsinainen tuotanto 10–15 henkeä.



Kuva Frozenbyten kehittämissä olevasta pelistä, joka saa Media-tukea 2009

*Mitä mieltä elokuva-alasta? Voisiko / pitäisikö ”perinteisen” puolen kanssa tehdä enemmän yhteistyötä?*

Peleillä on paljon opittavaa varsinkin tarinankerronnan puolelta. Varsinkin aiempina vuosina peleissä on ollut huonoja käsikirjoituksia, vaikka tämä ei olisi vaatinut kuin hyvän käsikirjoittajan palkkaamisen. Nykyään tilanne on kuitenkin parantunut, vaikka vieläkin parantamisen varaa toki on. Toinen, mikä elokuvissa on yleensä hoidettu paremmin, on musiikki- ja äänimaailma, mutta uskaltaisinkin väittää, että meidän peleissä tämä puoli on ollut keskivertopeliä paremmin hallussa.

*Mitä mieltä ns. uusista jakeluteistä eli elokuvien levittäminen netin kautta. Syrjäyttääkö se elokuvateatterit?*

Kotikonsolien elokuvien levitys voi viedä markkinoita videovuokraamoilta, mutta en usko että ensi-illat siirtyvät teattereista kotiin aivan lähitulevaisuudessa. Uskon, että elokuva-ala tulee hyötymään nettilevityksestä varsinkin vuokrausmielessä, kun siitä tehdään tarpeeksi helppoa.

*Missä teidän pelifirmanne on viiden vuoden kuluttua?*

Teemme useaa projektia samanaikaisesti ja monet tuotteemme ovat jo olleet sekä arvostelu- että myyntimenestyksiä. Kesäkuussa julkaistava Trine tulee paljon viitoittamaan tätä tietä.

*Minkä/mitkä asiat näette alan suurimpana haasteena?*

Haasteena on perinteisen kilpailun lisäksi eri maiden välinen kilpailu pelituotannosta. Useat maat ovat tehneet hyvin aggressiivisia tukipaketteja haaliakseen pelituotannon keskitymiä itselleen.

*Mikä on firmanne menestymien tuote/suurin saavutus?*

Sanoisin että Trine tulee olemaan tämä tuote.

*Vastaukset: Lauri Hyvärinen  
Lisää firmasta: [www.frozenbyte.com](http://www.frozenbyte.com)*

## RECOIL GAMES

*Keitä olette?*

Recoil Games on uusi 1.1.2007 toimintansa aloittanut pelikehitysyhtiö. Yhtiön aloittaessa firmassa oli 10 henkilöä ja kaksi vuotta myöhemmin 1.1.2009 työntekijöitä on 31. Keski-ikäme on 31 vuotta ja yhtiössä on yksi nainen. Ydinhenkilöstöme muodostavat:

*Samuli Syväbuoko*, toimitusjohtaja, perustaja

- aikaisemmin Remedy Entertainment Oy (Max Payne), Fathammer Oy ...

*Erik Gloersen*, tuotantojohtaja

- aikaisemmin Funcom, Norja, perustaja, toimitusjohtaja

*Daniel Rubenfield*, johtava suunnittelija

*Samuli Viikinen*, johtava kenttäsuunnittelija, perustaja

*Hans Zenjuga*, Art Director

*Mikko Mononen*, johtava tekoälyohjelmoija

*Ryan Duffin*, johtava animaattori

*Millonin yhtiönne on perustettu?*

Recoil Games on perustettu marraskuussa 2006. Toiminta alkoi 1.1.2007.

*Oletteko olleet koskaan muualla kuin pelifirmassa töissä?*

Firman työntekijöillä on yli 190 vuoden kokemus pelialalta.

*Onko henkilöstön vaihtuvuus suuri? Onko se hyvä vai huono asia?*

Vaihtuvuus kohtalainen, hyvänä puolena on uusien ajatusten saaminen ulkopuolelta, huonona kokemuksen katoaminen. Kokonaisuutena asia on ollut meille hyvä, koska tiimi on vahvistunut ja mukaan on valikoitunut ”oikeat” ihmiset.

*Minkä tyyppisiä pelejä teette?*

Ykkösluokan seikkailu/toimintapelejä Xbox 360 ja Playstation 3 -alustoille, sekä PC:lle. Lähtökohtana maailmanluokan laatu, peliä tukeva syvä tarina ja elokuvamainen kerronta (vrt. ”Cinegames” konsepti).

*Teetättekö paljon alibankintana?*

Enenevissä määrin mm. musiikki, ääniefektit, voice-overit, paljon erilaisia graafisia elementtejä sekä liikekaappausta.

*Millainen on yhteistyöverkostonne Suomessa ja sen ulkopuolella?*

Päyhteistyökumppanimme Yhdysvalloissa on Radar Group.

*Olette saaneet Median Interactive Works -tukea:*

*millaiselle bankkeelle ja missä vaiheessa banke on nyt?*

Projektin työnimenä on ”Earth No More”. Se on eepinen peli koko maailmaa kohtaavasta ekokatastrofista – johtavana ajatuksena on luonnon oma mekanismi ihmiskunnan poispyyhkimiseksi.

*Millä tasolla on tällaisen pelin budjetti yleensä?*

Kokonaisuutena n. 10–20 miljoonaa euroa.

*Kuinka kauan yhden pelin kehittämiseen menee?*

Noin 3–5 vuotta (Xbox360 / PS3 / PC).

*Montako teitä on tiimissä?*

Pelikehityksessä suoraan 29 henkilöä.

*Mitä mieltä elokuva-alasta? Voisiko / pitäisikö ”perinteisen” puolen kanssa tehdä enemmän yhteistyötä?*

Recoil Gamesin ajatuksena on nimenomaan luoda pelejä, joita voidaan helposti hyödyntää elokuvan puolella. Kantavana ajatuksena juuri elokuvamainen tarina ja vahvat henkilöhahmot – sekä mahdollisuus tehdä useita jatko-osia.

*Missä teidän pelifirmanne on viiden vuoden kuluttua?*

Näemme itsemme yhtenä pohjoismaiden johtavista pelistudioista, joka on merkittävä työllistäjä sekä osaltaan edistää Suomi-kuvaa maailmalla ainakin pelialalla.

*Minkä/mitkä asiat näette alan suurimpana haasteena?*

Haasteena on Suomessa sopivan henkilöstön löytäminen ja rahoituksen saaminen aloittavalle yritykselle. Tuntuu, että pelialaa ei pidetä merkityksellisenä teollisuuden alana nyt eikä tulevaisuudessa, vaikka jossain määrin asenteet ovatkin muuttuneet.

*Mikä on firmanne menestynein tuote/suurin saavutus?*

Ei vielä kaupallistettuja tuotteita.

*Vastaukset: Samuli Syväbuoko  
Lisää firmasta: [www.recoilgames.com](http://www.recoilgames.com)*

## HOUSEMARQUE OY

Housemarque on vuonna 1995 perustettu helsinkiläinen pelikehitysstudio. Yhtiö on yksi kokeneimmista alan yrityksissä Suomessa työllistäen 20 pelikehitysalan ammattilaista. Tällä hetkellä yritys keskittyy digitaalisesti jaeltavien konsolipelien kehittämiseen Playstation 3, Xbox 360 ja Playstation Portable alustoille. Yhtiö uskoo, että pelialan tulevaisuus on digitaalisessa jakelussa, joka on jo viimeisten vuosien aikana aloittanut rakennemuutoksen alalla ja uskomme, että muutos tulee jatkumaan vielä useita vuosia.

Yhtiön viime aikojen suurimpiin menestyksiin kuuluu Playstation 3 -pelikonsolille kehitetty ”Super Stardust HD”,

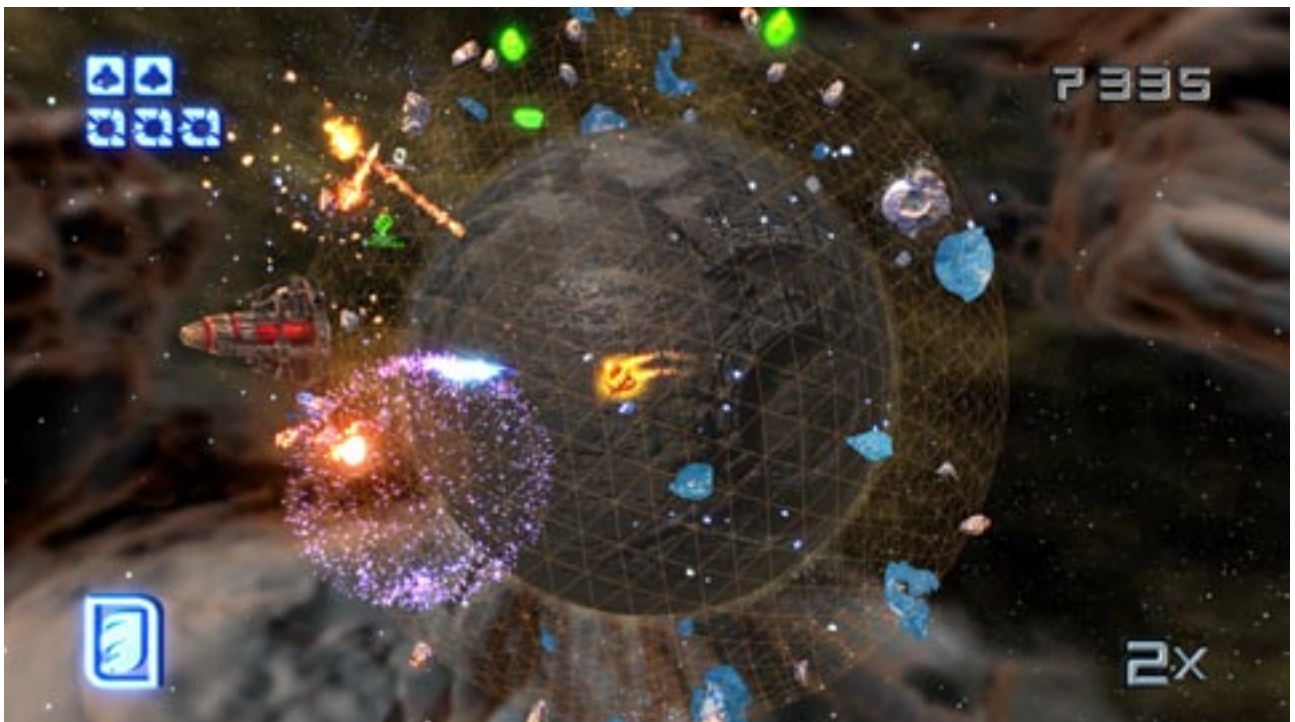


*Kuva Housemarquen pelistä Golf: Tee it up!*

joka julkaistiin kesäkuussa 2007. Peli on yksi myydyimmistä ladattavista Playstation 3 -peleistä ja se on yksi parhaiten arvostetuista pelistä kyseiselle alustalle. Pelin julkaisijana toimi Sony Computer Entertainment ja yhteistyö uusien projektien parissa jatkuu edelleen.

Yhtiö kehittää pelejä omien konseptiensä pohjalta ja kehittää pelit itse kehitetyllä peliteknologialla ja työkaluilla. Housemarque on historiansa aikana kehittänyt monia erityyppisiä pelejä, joiden genret ovat vaihdelleet seikkailupeleistä urheiluaiheisiin lumilautailu- ja golf-peleihin sekä arcade-tyyppisiin avaruustaistelupeleihin. Housemarque aikoo tulevaisuudessakin tutkia ja kehittää pelejä uusiin peligenreihin ja aiheisiin. Yhtiö sai kevään 2008 Media Interactive Works -kehitystuen hakukierroksella myönteisen päätöksen molemmille hakemilleen pelikehityskonseptille. Toinen pelikonsepti on jo ehtinyt pelidemon viimeistelyvaiheeseen, joten saadut tuet ovat jo tulleet hyvään käyttöön.

*Teksti: Ilari Kuittinen  
Lisää firmasta: [www.housemarque.com](http://www.housemarque.com)*



*Kuva Housemarquen pelistä Super Stardust HD*



# VIRTUAL AIR GUITAR COMPANY

## *Keitä olette?*

Virtual Air Guitar Company tekee konsolipelejä Xbox360- ja PS3-alustoille. Yhtiössä työskentelee tällä hetkellä 16 henkeä. Vuoden 2008 alussa meitä oli 7 ja firmaa perustettaessa 3. Keski-ikä on noin 29 vuotta ja muonavahvuudesta löytyy kaksi naista.

## *Milloin yhtiönne on perustettu?*

Helmikuussa 2006.

## *Oletteko olleet koskaan muualla kuin pelifirmassa töissä?*

Suuri osa tiimistä tulee TKK:lta tutkimuksesta. Moni on käynyt ennen meille päätymistään muissa firmoissa kuten Nokia, Rovio, Animaatiokone Industries, Talentum jne.

## *Onko henkilöstön vaihtuvuus suuri?*

Meillä vaihtuvuus ei ole ollut suuri, mutta olemme kasvaneet nopeasti.

## *Minkä tyyppisiä pelejä teette?*

Teemme uudenlaisia kehollista käyttöliittymäteknologiaa hyödyntäviä pelejä.

## *Teetättekö paljon alibankintana?*

Kyllä.

## *Millainen on yhteistyöverkostonne Suomessa ja sen ulkopuolella?*

Kansainvälinen ja vahva.

## *Olette saaneet Median Interactive Works -tukea: millaiselle bankkeelle ja missä vaiheessa banke on nyt?*

Projektin työnimi on Kung-Fu Sports. Se on liikunnallinen peli, jota pelataan web-kameran avulla käyttäen koko kehoa pelimaailmassa vuorovaikuttamiseen. Pelaaminen on voimaannuttava ja uudenlainen kokemus. Peli ymmärtää käyttäjän liikkeitä ja vie pelaajan kirjaimellisesti pelin kung-fu -väritteisen maailman sisälle. Projekti on nyt ns. R&D- vaiheessa (=Research & Development), jossa tutkimme eri vuorovaikutusmahdollisuuksia, kerronnan tyylejä, graafista lähestymistapaa jne.

## *Millä tasolla on tällaisen pelin budjetti yleensä?*

Riippuu paljon siitä, tuleeko peli online-levitykseen vai fyysiseen levitykseen. Projektimme on vasta demovaiheessa, joten kyseinen päätös tullaan tekemään vasta myöhemmin. Päätöksestä riippuen pelin budjetti voi olla mitä tahansa alle puolen miljoonan ja kymmenen miljoonan väliltä.

## *Miten pitkä aika yhden pelin kehittämiseen menee?*

Vastaus riippuu pelin ”koosta”. Jos tehdään niin sanottu AAA-luokan peli, tekeminen kestää yleensä puolestaatoista vuodesta jopa viiteen vuoteen. Pienemmän, esim. verkon kautta jaettavan pelin tekemiseen kuluu yleensä alle vuosi.



*Virtual Air Guitar Companyn henkilökunta 2008*

## *Montako teitä on tiimissä?*

Meillä on kaksi tiimiä: 6 ja 8 hengen tiimit sekä lisäksi kaksi management-henkilöä.

## *Mitä mieltä elokuva-alasta? Voisiko / pitäisikö ”perinteisen” puolen kanssa tehdä enemmän yhteistyötä?*

Mikäli se sopii projektiin. Kung-Fu -projektissa me teemme yhteistyötä Suomen elokuvamaailman kanssa.

## *Mitä mieltä ns. uusista jakeluteistä eli elokuvien levittäminen netin kautta. Syrjäyttääkö se elokuvateatterit?*

Uskon, että nettijakelu syrjäyttää videoiden vuokraamisen siinä vaiheessa kun nettiyhteydet ovat niin tehokkaat, että epäkäytännöllisyyttä ja odottamista ei enää tarvitse sietää. Veikkaan, että noin 10 vuoden sisällä suuri osa vuokraamisesta tapahtuu näin. Elokuvateatterit taasen ovat elämyksellisempiä paikkoja ja esim. 3D-elokuvat tuovat jotain uutta, mitä on kotilaitteilla taas hankalampi kokea. Elokuvateatterit saattavat kärsiä, mutta tuskin ainakaan ihan heti syrjäytyvät kokonaan.

## *Missä teidän pelifirmanne on viiden vuoden kuluttua?*

Toivoisimme, että meillä olisi käynnissä kolme yhtäaikaista projektia ja työntekijöitä noin 30–40 henkeä. Tavoitteemme on tulla tunnetuksi innovatiivisista ja kokemuksellisista peleistä, jotka hyödyntävät erityisosaamistamme ja teknologiaamme.

## *Minkä/mitkä asiat näette alan suurimpana haasteena?*

Projektien keskimääräinen koko on kasvanut liian suureksi viimeisimmän konsolisukupolven kautta. Keskimääräinen next gen -projekti maksaa yli kymmenen miljoonaa. Pelien tekemisen ja rahoittamisen riskit ovat hyvin suuret, koska vain pieni osa peleistä menestyy hyvin. Online-jaettavat pelit tuovat tähän tosin helpotusta. Pelifirmoja on myös aika paljon ja kilpailu on kovaa.

## *Mikä on firmanne menestynein tuote/suurin saavutus?*

Suurin saavutuksemme on innovatiivinen vuorovaikutusteknologia, joka on kilpailijoitaan edellä ja mahdollistaa täysin uudenlaisten pelikokemusten tekemisen. Ensimmäiset teknologiaamme käyttävät pelit ovat vielä kehityksessä.

*Vastaukset: Teemu Mäki-Patola  
Lisää firmasta: [www.virtualairguitar.com](http://www.virtualairguitar.com)*

# Games Summit Brysselissä 7.11.2008

## Katsaus pelialan nykytilanteeseen

*Marraskuussa Brysselissä pidettiin päivän Games Summit -seminaari, johon oli kutsuttu virkamiehiä ja taboja, jotka päättävät pelialan rahoituksesta tai muuten sivuavat alaa. Tapabtumia ei ollut varsinainen pelialan ammattilaisten verkostoitumistilaisuus, vaikka toki alan edustajakin oli paikalla. Ensisijassa tilaisuuden tarkoitus oli antaa päättäjille tietoa siitä, missä eurooppalaisella/globaalilla pelialalla mennään tänä päivänä.*

**P**uhujia tilaisuudessa oli yhteensä kymmenen, kaikki pelialan vankkoja ammattilaisia, osa jopa konkareita. Seminaarin avasi European Games Developer Federationin (EGDF) puheenjohtaja *Fred Hasson*, joka kuvaili pelejä hybridimediana, jossa yhdistyvät pelaamisen sosiaalinen puoli, taloudellinen puoli kasvavana alana ja pelinkehittelyn luova panos. Hasson pohti johdannossaan sitä, miksi peliala kokee, että pelejä käsitellään mediassa hyökkäävästi tai ylipäättään liian vähän. Selityksenä hän näki sen, että pelit ovat uhka muulle viihdeteollisuudelle, sillä ne vievät ihmisten aikaa lehdistä, televisiolta ja elokuvilta.

*Ian Livingstone* (Eidos Interactive Ltd./ julkaissut mm. **Tomb Raider** -pelit) oli hälytetty Lontoosta seminaariin puhumaan ohjelmamuutoksen takia vain vajaa vuorokausi ennen tilaisuutta, mutta hän piti erittäin valaisevan esityksen videopelien historiasta vuodesta 1961 tähän hetkeen. Hän painotti pelialan laajaa levinneisyyttä toteamalla, että nykyään puolet maailmasta pelaa pelejä ja tänä päivänä pelaajat eivät ole vain lapsia ja nuoria, vaan ikäjakauma kattaa jo kaikenikäiset. Hän kertoi pelialan liikevaihdon olevan yli 48 miljardia dollaria 2008 ja summa on ehdottomasti kasvussa. Hän korosti myös sitä, että kun pelaajista on toistaiseksi vasta osa sukupolvia, joille tietokonepelit ovat tuttuja pienestä pitäen, niin nykyään lapset oppivat pelien maailmaan jo aivan kehoituksesta alkaen. Historiaosuudessa Livingstone kävi nopeasti läpi merkittäviä pelejä 1960–1990-luvuilta kuten **Spacewar**, **Back to the future**, **Space Invaders**, **Asteroids** ja **Lemmings** ja sai yleisössä aikaan nostalgista supinaa, kun osa muisteli omia ensimmäisiä Commodore 64 -pelejä.



Kuva Habbo Hotel -virtuaalimaailmasta

### Kasvat markkinat – uudet haasteet

Livingstone puhui myös alan haasteista ja mahdollisuuksista, joista yksi on lukuisat pelialustat. Jo nykyään tapoja pelata on valtavasti: konsolipelit, käsikonsolit, internetpelit, mobiilipelit jne. Alustojen kirjo kasvattaa alan tarjontaa, mutta laittaa pelinkehittäjät myös miettimään ansaintamallejaan. Jos peli on ilmaiseksi pelattavissa netissä, rahaa ei tule pelin myynnistä, vaan tulot on tehtävä mainosmyynnillä tai jollain muulla tavalla. Kasvavia markkinoita Livingstone eritteli kolmeen eri suuntaan: 1) valtavat globaalit markkinat, joilla lyövät hyvin läpi suuret hittipelit, kuten **Halo 3**, 2) markkinat, joilla on koko ajan enemmän erilaisia pienen yleisön ”niche”-pelejä ja 3) uusi yleisö, kuten vanhukset, jotka innostuvat pelaamaan esim. sudokua netissä.

Tämän päivän online-menestystuotteista Livingstone mainitsi **World of Warcraftin** (WoW) ja **Habbo Hotellin**, jotka ovat käyttäjämäärien mukaan kaksi suosituinta nettipeliä tällä haavalla. WoW-pelaajia on maailmanlaajuisesti yli 10 miljoonaa ja Habbo Hotel tulee kakkosena 8,5 miljoonalla pelaajalla. Pelit ovat kaikkien ulottuvilla internetissä, mutta WoW vaatii rekisteröitymisen käyttäjäksi ja kuukausimaksun, kun Habbo Hotel puolestaan saa tulonsa peliin liittyvien virtuaalitaroiden myynnistä. Tulevaisuuden näkymistä Livingstone totesi, että kasvussa ovat online-pelit noin 20 % vuosivauhtia, pelien kirjo, sosiaalisten verkostojen merkitys pelaamisessa ja pelinkehittäjien tarve miettiä tuotteilleen uusia ansaintamalleja.

### Nuoret miehet ja muut

Ian Livingstonen jälkeen seminaari jatkui toisen brittikonkarin *Piers Harding-Rollsin* (Screen Digest) puheenvuorolla, joka oli niin ikään hyvin informatiivinen katsaus pelialan nykytilaan selkeine tilastoineen. Harding-Rolls totesi eurooppalaisten vahvuuksien löytyvän nimenomaan pelinkehittämisestä innovaation ja luovuuden saralta, kun julkaisutoimintaa hallitsevat amerikkalaiset ja japanilaiset yhtiöt. Pelinkehittäjiä on Euroopassa yhteensä lähes 800 firman verran, joista 210 on Englannissa, 110 Ranskassa, 100 Alankomaissa, 90 Saksassa, 90 Ruotsissa ja 50 Suomessa.

Pelien keskeisin kuluttajaryhmä on Harding-Rollsin mukaan 18–35-vuotiaat miehet, joskin ryhmä on nyt laajenemassa aiempaa enemmän myös lapsiin, keski-ikäisiin ja vanhuksiin. Viime vuosien selkeänä trendinä Harding-Rolls piti nimenomaan tytöille suunnattujen pelien määrän kasvua.

## Nettipelien invaasio

Alan haasteista Harding-Rolls mainitsi mm. rahoituksen löytämisen kehitystyöhön muualta kuin julkaisijan taholta, kehitystyön kasvavat kulut, jotka ovat rasite varsinkin pienemmille independent-yhtiöille ja vaikeuden pitää tekijänoikeudet itsellään. Kuitenkin Harding-Rolls näkee kasvavissa kännykkä- ja nettipelien markkinoissa myös mahdollisuuksia sisällöntuottajille. Kun vuonna 2008 80 % pelialan tuotosta tuli konsolipeleistä, Harding-Rolls arvioi, että vuonna 2010 jo 27 % markkinoista on online- ja mobiilipelien. Silti myös internetiin kytköksissä olevien konsolilaitteiden määrä jatkaa rajua kasvuaan: vuonna 2005 niitä oli 3 miljoonaa ja Harding-Rollsin arvion mukaan vuonna 2012 jo 112 miljoonaa. Eräänä eurooppalaisena menestystarinana Harding-Rolls mainitsee MMO-pelit eli massive multiplayer online -pelit, joita hän pitää hyvänä esimerkkinä eurooppalaisesta innovaatio- ja kilpailukyvyystä amerikkalaisten ja japanilaisten julkaisijoiden hegemoniaa vastaan. Näillä markkinoilla jyllää Screen Digestin tilastojen mukaan neljä Euroopan maata, jotka ovat Iso-Britannia, Saksa, Ranska ja Suomi (esim. Habbo Hotel).

## Pieni suuri Pohjola

Pohjoismaista näkökulmaa seminaariin toi ruotsalainen *Erik Robertson*, joka johtaa Nordic Game Programia Malmössä. Hänen mukaansa pohjoismaisen pelialan liikevaihto lähentelee tätä nykyä 400 miljoonaa euroa ja pelejä myydään Pohjoismaissa noin 500 miljoonalla eurolla. Pohjoismaiset tekijät pärjäävät hyvin vertailussa Euroopan isojen maiden rinnalla. Eurooppalaisten pelisuunnittelijoiden suuruusjärjestys sen kertoo: 1. Iso-Britannia, 2. Saksa, 3. Ranska, 4. Alankomaat, 5. Ruotsi, 6. Suomi, 7. Tanska, 8. Norja. Tämä tilasto perustuu alan työntekijöiden määrään. Jos Pohjoismaat niputetaan kaikki yhteen, listan kärki alan liikevaihdon osalta näyttää tältä: 1. Iso-Britannia, 2. Pohjoismaat, 3. Ranska, 4. Saksa, 5. Alankomaat.

Mielenkiintoisena vertailuna Robertson kertoo, että Ruotsissa myydyistä kirjoista peräti 49 % on ruotsalaisia ja elokuvateattereissa ruotsalaisten elokuvien katsojaosuus on 23 %, mutta vain 0,7 % Ruotsissa myytävistä boxed games-peleistä eli vähittäiskaupan kautta myytävistä peleistä voidaan katsoa pohjoismaisiksi ja sama tilanne pätee myös Suomeen. Yksi syy tähän on Robertsonin mukaan pelimaailman kielitilanne. Suuren lanseerauksen saavat kansainväliset pelit on saatavilla englannin, ranskan, italian, saksan ja espanjan kielillä, ei muilla, esim. pohjoismaisilla kielillä. Syitä on toki muitakin (kuten IP-oikeudet) ja niinpä tilanteen parantamiseksi perustettiin vuonna 2006 Nordic Game Program, jonka tavoitteena on parantaa pohjoismaisten pelintekijöiden asemaa eurooppalaisilla ja globaaleilla markkinoilla. Kuusivuotisen ohjelman budjetti on 1,5 miljoonaa euroa. Viime vuonna ohjelma tuki kuuden suomalaisen pelin kehittelyä. Lisäksi Nordic Game Program koordinoi ja tukee alan yhteisiä vientitapahtumia ja järjestää Nordic Game -konferenssin vuosittain Malmössä.

## Mallia Kanadasta ja Englannista

Erik Robertsonin jälkeen seminaarissa kuultiin *Ian Kelsoa*, joka kertoi Interactive Ontario -hankkeesta Kanadassa. Poh-

joismaiset tukivaramme kalpenevat Kanadan rinnalla. Yhdeksän miljoonan asukkaan Montrealin seutu on Kanadan pelialan keskus, jossa pelialan tuki on 90 miljoonaa dollaria vuodessa (n. 70 M€). 12 miljoonan asukkaan Ontarion alueellakin on 200 pelialan yritystä, joita tuetaan vuositasolla noin 30–40 miljoonalla dollarilla (n. 23–30 M€).

Kanadan tukisummat ovat kadehdittavia ja niihin on Euroopassa vielä matkaa, mutta Euroopan suurin pelintuottaja Iso-Britannia pärjää kyllä hyvin maailmalaajuisestikin. Brittien peliala on noin puolet koko Euroopan pelialan koosta ja 12 % koko maailman pelialasta. Iso-Britanniaa suurempia pelintekijöitä ovat USA, Japani ja Kanada.

## Heavy Rain vakuutti

Seminaarin aikana kuultiin myös pelintekijöitä, jotka kertoivat omasta käytännön työstään. Ehdottomasti mieleenpainuvimman esityksen piti *Guillaume de Fondaumière*, ranskalainen Quantic Dreams -pelistudion toimitusjohtaja. de Fondaumière on ollut alalla 17 vuotta ja tuottanut noin 20 peliä. Quantic Dreams -studion toistaiseksi parhaiten menestynyt peli on **Fahrenheint**, jota on myyty 800 000 kappaletta. Vertailun vuoksi voi todeta, että suomalaisista konsolipeleistä viittä on myyty yli miljoona kappaletta.

Brysselissä de Fondaumière esitteli meille **Heavy Rain: The Origami Killer** -pelin, joka sai yleisön haukkomaan henkeään. Peli on tarkoitus julkaista tämän vuoden lopulla. Sonyn Play Station 3 -alustalle julkaiseman pelin demo oli viimeisen päälle upea ja pelin vahva tarinallisuus teki vaikutuksen jokaiseen demon nähneeseen. Lounastauolla mistään muusta ei puhuttukaan kuin tästä pelistä, josta veikkaan kyllä suurta hittiä. de Fondaumière kertoi toivovansa, että Heavy Rain näyttäisi, että videopeli voi olla muutakin kuin alienien ampumista tai rallia; että siinä voi olla tarina. Tosin hän myönsi, että interaktiivisuuden ja tarinan yhdistäminen on tosi vaikeaa, vaatiihan se peräti 2500-sivuisen käsikirjoituksen. Pelin kokoluokkaa kuvaa se, että sitä tekee 105 ihmistä Pariisissa, 70 henkeä alihankintafirmassa Aasiassa, mukana on 60 näyttelijää ja budjetti on yli 20 miljoonaa dollaria. Mutta tästä kuullaan vielä.

## Tarvitaan ymmärrystä – ja rahaa

Seminaarin päättäneessä paneelikeskustelussa *Klaus Hansen* (Danish Producers Association) totesi, että vaikka yleensä puhutaan vain rahasta, niin tavallaan tärkeintä on ymmärtäminen – josta päästään takaisin rahaan. Kun byrokraatit ja muut vastaavat tahot istuvat Games Summitin kaltaisissa seminaareissa saaden asioista sisäpiiritietoa ja sitä kautta ymmärrystä, niin se on se, mitä tarvitaan, kun mm. julkista tukea suunnitellaan. On totta, että ainakin minun kokonaiskäsitkseni ja tietoni alasta lisääntyivät Games Summitissa, joten myös ymmärrys alan tarpeita kohtaan varmasti kasvoi. Toivottavasti näin kävi myös muille paikalla olleille, jotta nyt hyvässä kasvussa oleva suomalainen peliala voisi jatkaa kasvuaan suotuisissa oloissa julkisen tuen ja muun rahoituksen osalta.

*Inkeri Lundgren*



# AJANKOHTAISIA KURSSEJA

## Käsikirjoituskurssit

### *Les Ateliers Jeanne Moreau*



**Kohderyhmä:** Nuoret eurooppalaiset elokuvantekijät

**Kurssiohjelma:** Les Ateliers Jeanne Moreaun tarkoituksena on tukea nuoria elokuvantekijöitä, jotka ovat aiemmin ohjanneet lyhytelokuvia ja ovat nyt valmistelemassa ensimmäistä pitkää fiktiotaan. Kymmenen päivän workshopiin kuuluu mm. päivittäisiä elokuvanäytöksiä tekijöiden esittelemänä, Masterclass-luentoja ja Lab-osuus, jossa osallistujilla mahdollisuus kahdenkeskisiin keskusteluihin omista projekteistaan kurssin tutoreiden kanssa. Yhtenä kurssin teemana on myös digitaalinen teknologia, joka vaikuttaa kuvaan ja ääneen koko prosessin ajan tuotannosta levitykseen. Lisäksi osallistujat kuvaavat ja leikkaavat kurssin aikana lyhyen harjoitustyön annetusta aiheesta ja valmiit työt esitetään workshopin lopussa. Kurssi pidetään Angersissa Ranskassa **17.–25.8.2009**.

**Hinta:** Kurssi on ilmainen. Kurssinjärjestäjä maksaa myös osallistujien matka- ja majoituskulut.

**Hakeminen:** Kurssille tulee hakea **15.5.2009** mennessä. Kurssille otetaan 8 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

xavier.masse@premiersplans.org, www.premiersplans.org

### *Equinoxe Screenwriters' Workshops*



**Kohderyhmä:** Käsikirjoittajat, jotka haluavat kehittää pitkän elokuvan käsikirjoitustaan

**Koulutuksen sisältö:** Käsikirjoittaja-workshopien tavoitteena on antaa kirjoittajille mahdollisuus tavata henkilökohtaisesti alan kokeneita ammattilaisia, saada konkreettista palautetta projektistaan ja luoda kansainvälistä verkostoa. Kurssille otetaan 10–12 käsikirjoittajaa, jotka saavat henkilökohtaista opetusta 8–10 tutorilta. Kurssin aikana ei kirjoiteta käsikirjoituksia uudestaan, vaan keskustellaan käsikirjoituksen vahvuuksista, heikkouksista ja kirjoitusprosessista. Workshopin jälkeen osallistujilla on hyvät valmiudet jatkaa käsikirjoituksen uudelleenkirjoitusta. Projektien tuottajat kutsutaan mukaan workshopin viimeiseen päivään.

**Kurssiohjelma:** Koulutus on viikonmittainen intensiiviworkshop, jossa keskitytään käytännön työhön projektien parissa asiantuntijoiden henkilökohtaisessa ohjauksessa. Koulutukseen valitut saavat konsultaatiota käsikirjoituksestaan workshopin lisäksi myös sitä ennen ja sen jälkeen. Seuraava kurssi on syksyllä Saksassa.

**Hakeminen:** Kurssille voi hakea **8.5.2009** mennessä. Hakemuksen tulee sisältää hakulomake, käsikirjoitus, pitkä ja lyhyt synopsis ja käsikirjoittajan (ja tuottajan) CV. Kurssille valitaan 10–12 käsikirjoittajaa, jotka ovat kirjoittaneet aiemminkin pitkän elokuvan käsikirjoituksen. Haettavan projektin käsikirjoituksen tulee olla kolmas versio käsikirjoituksesta. **Hinta:**

Kurssi on täysin ilmainen.

**Yhteystiedot:**

info@equinoxegermany.de, www.equinoxegermany.de

### *Pygmalion Plus*

**PYGMALION PLUS**

**Kohderyhmä:** Pygmalion Plus -kurssi on tarkoitettu kokeneille käsikirjoittajille ja/tai käsikirjoittaja-ohjaaja -tiimeille, jotka työstävät lapsille ja perheille suunnatun pitkän elokuvan (näytelty tai animaatio), tv-sarjan tai interaktiivisen median käsikirjoitusta. Myös opiskelijat voivat hakea kurssille tarkailijoiksi ilman projektia.

**Kurssiohjelma:** Koulutuksen opetus koostuu kahdesta 7 ja 3 päivän mittaisesta lähiovetusjaksosta ja verkon kautta tapahtuvasta konsultoinnista. Lähiovetuspäivien aikana opiskelijat tapaavat henkilökohtaisia tutoreitaan, työskentelevät pienissä ryhmissä ja kuuntelevat luentoja käsikirjoittamisesta nimenomaan lapsille. Ensimmäinen lähiovetusjakso pidetään **kesäkuussa 2009** Bad Sultzburgissa Saksassa ja toinen lähiovetusjakso on **lokakuussa** Amsterdamissa Hollannissa Cinekid-festivaalin aikaan.

**Hinta:** Kurssin hinta on 1500 euroa/osallistujaa. Hinta kattaa kurssimateriaalin ja majoituksen. Muutamia apurahoja on jaossa ja niitä voi hakea kurssinjärjestäjältä.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **huhtikuun 2009 alussa**. Kurssille otetaan 16 projektia ja maksimissaan 20 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

jennythompson@pallabs.org, www.pygmalionplus.org

### *SOURCES 2 –*

#### *Script Development Workshop*



**Kohderyhmä:** Pitkien elokuvien käsikirjoittajat, käsikirjoitustiimit, tuottajat, script editorit ja ohjaajat. Oma ryhmä myös luovien dokumenttien käsikirjoittajille (sekä teatteri- että tv-levitykseen tarkoitettuihin). Käsikirjoittajille suositellaan osallistumista tuottajiensa kanssa.

**Koulutuksen sisältö:** Ohjelman puitteissa keskitytään erityisesti käsikirjoituksiin, jotka pohjautuvat kirjoittajien kulttuuriseen ja sosiaaliseen taustaan, mutta jotka ovat kansainvälisesti kiinnostavia. Koulutuksen painopisteitä ovat kirjoitusmenetelmät, tekstianalyysit ja tekstin työstäminen ja uudelleen kirjoittaminen.

**Kurssiohjelma:** Koulutus koostuu viikon workshopista, jossa käsikirjoituksia työstetään eteenpäin. Workshopin aikana kaksi ryhmää työskentelee pitkän elokuvakäsikirjoituksen ja yksi ryhmä luovan dokumenttielokuvan käsikirjoituksen parissa. Workshopin jälkeen osallistujat työstävät käsikirjoituksiaan noin 12 viikon ajan, jolloin heillä on mahdollisuus konsultoida Sources-ohjaajansa kanssa ja lopuksi on vielä yhden päi-

vän seurantatapaaminen ryhmän kesken. Seuraava workshop pidetään **marraskuussa 2009**.

**Hinta:** Ilmoittautumismaksu 100 euroa/projekti/kirjoittaja ja osallistumismaksu 1 800 euroa/projekti/kirjoittaja, saman projektin muut henkilöt 900 euroa/henkilö.

**Hakeminen:** Hakuaika marraskuun workshopiin päättyy **1.7.2009**.

**Yhteystiedot:**

info@sources2.de, www.sources2.de

## Tuotantokurssit

### ACE

**Kohderyhmä:** ACE järjestää koulutusta vähintään yhden pitkän elokuvan tuottaneille itsenäisille tuottajille, jotka työskentelevät aktiivisesti kansainvälisille markkinoille suunnatun tuotantoprojektin parissa.

**Kurssiohjelma:** ACE on ennen kaikkea eurooppalaisten tuottajien verkosto, johon pääsee mukaan käytyään 14 kuukautta kestävä ACE-koulutuksen. ACE-vuosi alkaa marraskuussa 2009, jolloin on yksi workshop Saksassa ja joulukuussa 2009 toinen workshop Ranskassa. Workshopissa keskitytään pitkien elokuvien kehittämiseen ja eurooppalaisten tuottajien verkoston syventämiseen. Workshopit koostuvat tapaustutkimusten esittelyistä, kansainvälisten markkinoiden ja elokuvien rahoituslähteiden analysoinnista. ACE:n asiantuntijat seuraavat tuottajien projektien kehittymistä. Seuranta sisältää kaikki avainalueet kuten käsikirjoituksen, editoinnin, rahoituksen, levityksen ja markkinoinnin. ACE-vuosi jatkuu maaliskuussa 2010 workshopilla Tsekin tasavallassa ja Cannesin elokuva-juhliilla on myös vuosittainen ACE-tuottajien tapaaminen.

Reilun vuoden koulutusjakson jälkeen on mahdollista liittyä ACE Networkiin, jossa on nykyään jo yli 100 eurooppalaista tuottajaa ja yhteydenpitoa on verkon välityksellä ja suurimmilla festivaaleilla, kuten Cannesissa vuosittain. Koulutuksen jälkeen ACE Networkin jäsenmaksu on 700 euroa vuodessa.

**Hinta:** Koulutuksen hinta on 5 500 euroa. Hinta pitää sisällään kaikkien workshopien osallistumiskulut ja majoitukset. Matkat osallistujat maksavat itse.

**Hakeminen:** ACE-tuottajakoulukseen on vain yksi hakuaika vuodessa ja se päättyy aina heinäkuun alussa. Seuraava hakuaika alkaa toukokuun alussa ja päättyy **2.7.2009**. Hakukaavakkeita ja -ohjeita saa ACE -toimistosta. Hakijat haastatellaan lokaan alkupuolella 2009 Pariisissa. Kurssille otetaan 12–15 tuottajaa. ACE-tiimi on tavattavissa Cannesin festivaaleilla toukokuussa 2009.

**Yhteystiedot:**

info@ace-producers.com, www.ace-producers.com

### L'Atelier / Masterclass

**Kohderyhmä:** nuoret alle 30-vuotiaat elokuvatuottajat, joilla on elokuva-alan peruskoulutus

**Kurssiohjelma:** Koulutus kestää yhteensä 11 kuukautta. Koulutuksen tavoitteena on perehdyttää osallistujat Euroopan elo-

kuvateollisuuden keskittymällä käsikirjoituksen ja projektin kehittelyyn, rahoitukseen, tuotantoon, levitykseen ja markkinointiin. Koulutusta tarjoaa sekä Filmakademie Baden-Württemberg Ludwigsbergissa Saksassa että La Fémis -koulu Pariisissa Ranskassa. Koulutus pitää sisällään opetusjaksoja Ludwigsburgissa, Strasbourgissa, Pariisissa, Lontoossa, Angersissa, Cannesissa ja Berliinissä, harjoittelun jossakin levitysyhtiössä ja lyhytelokuvan tuottamisen. Koulutus **alkaa 1. lokakuuta 2009** ja päättyy **31. elokuuta 2010**.

**Hinta:** Kurssi maksaa 1500 euroa. Kurssille otetaan 18 osallistujaa.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **31.5.2009**. Hakulomake osoitteessa <http://www.cinemasterclass.org>.

**Kieli:** Hakijoiden tulee osata joko ranskaa tai saksaa, koska osa opetuksesta on ranskaksi tai saksaksi, osa englanniksi.

**Yhteystiedot:**

Filmakademie Baden-Württemberg

katrin.weitzel@filmakademie.de, www.filmakademie.de

La Fémis

c.ghazarian@femis.fr, www.femis.fr, www.cinemasterclass.org

### FOCAL:

#### Digital Production Challenge



**Kohderyhmä:** Kurssi on tarkoitettu tuottajille, linjatuottajille ja tuotantopäälliköille, joilla on kokemusta keskibudjetin (1,5–5 milj. euroa) elokuvien tuottamisesta

**Kurssiohjelma:** Digital Production Challenge -kurssi jakaantuu kahteen osaan. Ensin tuotantoprosessia käydään läpi esimerkkielokuvien avulla ja sitten erilaisia vaihtoehtoisia malleja digitaaliselle tuotannolle käsitellään osallistujien omien projektien kautta. Kolmipäiväinen kurssi järjestetään **kesäkuussa 2009** Zürichissa Sveitsissä. Tarkempi ohjelma kurssinjärjestäjän nettisivuilla.

**Hinta:** Kurssin hinta on 400 euroa ja se sisältää ruoan ja majoituksen, ei matkoja.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **1.5.2009**. Hakulomakkeen oheen tulee liittää CV ja synopsis ja tiedot projektista, jota haluaa käsiteltävän kurssille. Kurssille otetaan 45 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

info@focal.ch, www.productionvalue.net, www.focal.ch

### Erich Pommer Institute:

#### The Art of Negotiating Agreements for Film and Television



**Kohderyhmä:** Kurssi on tarkoitettu kaikille audiovisuaalisen alan ammattilaisille, joiden tehtäviin kuuluu projektin sopimusten ja oikeuksien hoitamista.

**Kurssiohjelma:** Kurssin tavoite on parantaa tuottajien ja muiden alan ammattilaisten taitoja neuvotella edullisia sopimuksia. Sopimuksia ja bisnesuhteita analysoidaan juridiikan ja talouden näkökulmista, painopisteen ollessa siinä, mitä molemmat osapuolet minkäkinlaisista sopimuksista hyötyvät. Workshopin antia ovat laadukkaat ja asiantuntevat luento-osuudet, mutta myös käytännön harjoitukset, joissa osallis-

tujilla on mahdollisuus testata oppimiaan taitoja. Kurssin puhujina on useita eurooppalaisen elokuva-alan keskeisiä henkilöitä, jotka jakavat omaa tietotaitoaan ja kokemuksiaan. Kurssi antaa myös hyvän mahdollisuuden luoda verkostoa moniin eurooppalaisiin kollegoihin. Kurssi pidetään **22.–26.4.2009** Mallorcalla Espanjassa.

**Hinta:** Kurssi maksaa 1250 euroa sisältäen kurssimateriaalin, majoituksen ja täysihoidon.

**Hakeminen:** Kurssille voi hakea niin kauan, kun tilaa on. Osallistujapaikat täytetään ilmoittautumisjärjestyksessä. Suositeltavaa on kuitenkin hakea viimeistään noin kuukautta ennen kurssia. Vapaita paikkoja voi kuitenkin kysyä vielä viime tingassakin. Kurssille otetaan 30 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

radojevic@epi-medieninstitut.de, www.epi-media.eu

### FAS Screen Training: Screen Leaders

**Kohderyhmä:** Screen Leaders on suunnattu audiovisuaalisen alan tuotantoyhtiöille pitäen sisällään fiktion, animaation, dokumentin, televisiotuotannot, mainokset ja digitaalisen median. Osallistujat voivat edustaa myös levitys- tai jälkituotantoyhtiötä. Kustakin firmasta osallistuu kurssille kaksi henkilöä.

**Kurssiohjelma:** Screen Leaders on strategista yhtiön kehityskoulutusta kokeneille firman omistajille/johtajille audiovisuaalisella alalla. Koulutus pitää sisällään bisnestaitojen parantamista keskeisillä johtamisalueilla, strategista suunnittelua ja kansainvälisen kentän mahdollisuuksien kartoitusta. Screen Leaders -koulutuksen tehokkuus perustuu siihen, että koulutuksen sisältö räätälöidään nimenomaan osallistuvien firmojen tarpeet huomioon ottaen. Koulutus kestää yhteensä 15 päivää, joista puolet pidetään Irlannissa, puolet muualla ja koulutus ajoittuu **touko-joulukuun 2009** väliseen aikaan.

**Hinta:** Kurssi maksaa 5000 euroa per yhtiö sisältäen majoituskulut ja ruokailun.

**Hakeminen:** Kurssille tulee hakea **8.4.2009** mennessä. Kurssille osallistuu aina 2 henkilöä firman johdosta. Kurssille otetaan osallistujia enintään 15 firmasta eli yhteensä 30 henkeä.

**Yhteystiedot:**

helen.mcmahon@fas.ie, www.screentrainingireland.ie

### MAIA Workshops



**Kohderyhmä:** Nuoret eurooppalaiset tuottajat, jotka valmistele- vat ensimmäistä pitkää elokuvaansa.

**Kurssiohjelma:** MAIA järjestää vuonna 2009 kolme erillistä workshopia, jotka on tarkoitettu nuorille uransa alussa oleville tuottajille. Kukin workshop kestää viisi päivää. Yhden workshopin aiheena ovat ”creative aspects”, toisen rahoitus- ja laki-asiat ja kolmannen markkinointi ja levitys. MAIA Workshopit pidetään seuraavasti: **23.–27.3.2009** Lazion alueella Italiassa, **4.–8.5.2009** Bratislavassa Slovakiassa ja **5.–9.10.2009** Kataloniassa Espanjassa.

**Hinta:** Kurssin hinta on 600 euroa ja se sisältää kurssimaksun ja majoituksen.

**Hakeminen:** Haku aika kurssille päättyy **13.3.2009** ensimmäi-

seen workshopiin, **4.4.2009** toiseen workshopiin ja **5.9.2009** kolmanteen workshopiin. Kurssille otetaan 20 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

maia@fabulafilm.com, www.fabulafilm.com

### Marketing and Distribution



**Kohderyhmä:** elokuvatuotannon, -markkinoinnin ja -levityksen ammattilaiset, joilla on vähintään kahden vuoden työkokemus tai vastaavissa tehtävissä toimineet, jotka haluavat siirtyä elokuva-alalle.

**Kurssiohjelma:** Vuodesta 2000 saakka järjestetyn Marketing & Distribution -koulutuksen painopisteenä on teatterilevitykseen tarkoitettujen elokuvien markkinointi ja jakelu. Tarkoituksena on antaa osallistujille tilaisuus tutustua henkilökohtaisesti elokuvateollisuuden kansainväliseen toimintaan ja ammattilaisiin. Workshopin aikana opiskelumuotoihin kuuluu mm. luentoja, case studyja, elokuvanäytöksiä ja henkilökohtaista tutorointia koko koulutuksen ajan. Kurssi pidetään **heinäkuussa 2009** Rondassa Espanjassa. Tarkemmat päivät näet kevään aikana kurssinjärjestäjän nettisivuilta.

**Projekti:** Kurssin päätteeksi osallistujat esittävät asiantuntija-paneelille kurssin kuluessa valmisteleman projektin, josta he saavat henkilökohtaisen palautteen.

**Hinta:** 1200 euroa, hinta sisältää majoituksen ja ateriat.

**Hakeminen:** Haku aika kurssille päättyy **toukokuussa 2009**. Kurssille otetaan 25 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

garasino@mediaschool.org, www.mediaschool.org

### MEGA Plus



**Kohderyhmä:** MEGA plus on tarkoitettu jatkokoulutukseksi elokuva-alan koulutuksen saaneille hiljattain valmistuneille ja/tai jonkin aikaa alalla toimineille nuorille.

**Koulutuksen sisältö:** MEGA Plus -koulutus kestää yhteensä yhdeksän kuukautta. Ensimmäisten kolmen kuukauden aikana on workshop-opetusta, sen jälkeen on kuuden kuukauden pituinen harjoittelu jossakin eurooppalaisessa tuotanto- tai levitysyhtiössä ja puolessa välissä harjoittelua pidetään viikon pituinen loppuarviointi.

MEGA Plus -koulutuksen tavoitteena on lisätä nuorten alan ammattilaisten tietoja ja taitoja audiovisuaaliselta alalta. Kurssin aikana paneudutaan mm. projektien kehittelyyn, tuottamiseen ja levittämiseen Euroopan mittakaavassa. Työharjoittelujakson aikana saadaan myös käytännön kokemusta alalla työskentelystä: projektien hallinnasta, yhtiön johtamisesta jne. Kurssin tavoitteena on antaa opiskelijoille kyky toimia alalla yhtiön johtotehtävissä. Kurssin keskeistä antia on myös eurooppalainen verkosto, jonka opiskelijat luovat keskenään ja kyky toimia kansainvälisesti, ei vain paikallisesti.

Kurssin opetus tapahtuu Rondassa Espanjassa **touko-syyskuussa 2009** ja syyskuusta 2009 maaliskuuhun 2010 on työharjoittelu. Final Evaluation Week on **joulukuussa 2009** Rondassa.

**Hinta:** Kurssi maksaa 7000 euroa sisältäen asumisen ja ruoan Final Evaluation -viikon aikana.



**Hakeminen:** Kurssille tulee hakea **huhtikuussa 2009**. Kurssille otetaan 25 osallistujaa. Tarkemmat ohjeet ja hakulomake osoitteessa [www.mediaschool.org](http://www.mediaschool.org).

**Yhteystiedot:**

[garasino@mediaschool.org](mailto:garasino@mediaschool.org), [www.mediaschool.org](http://www.mediaschool.org)

## PRIMEPACKAGING



**Kohderyhmä:** Kurssi on suunnattu elokuvatuottajille ja tuottaja-käsikirjoittaja-tiimeille, joilla on kansainvälisille markkinoille tähtäävä projekti.

**Kurssiohjelma:** Kurssin tavoitteena on parantaa osallistujien taitoja elokuvan kehittelyn suhteen. Kurssin aiheena ovat käsikirjoituksen kehittäminen, packaging, markkinointi ja kehitysvaiheessa tapahtuva rahoituksen kasaaminen. Kurssille haetaan projektin kanssa ja sen aikana saa henkilökohtaista konsultaatiota mm. seuraavista aiheista: käsikirjoituksen kehittäminen, levitys, markkinointi, rahoitus ja pelit. Vuoden 2009 kurssi pitää sisällään kolme erillistä workshopia, joista ensimmäinen on **heinäkuussa** Berliinissä, toinen **lokakuussa** Varsovassa ja kolmas **joulukuussa** Rondassa Espanjassa. Lisäksi ohjelmaan kuuluu vielä koulutuksen aikana kehitettyjen hankkeiden esittely European Film Marketissa Berliinissä helmikuussa 2010.

**Hinta:** Kurssi maksaa 7500 euroa.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **kesäkuun lopussa 2009**.

**Yhteystiedot:**

[info@prime-house.de](mailto:info@prime-house.de), [www.prime-house.de](http://www.prime-house.de)

## Levittäjille suunnattu koulutus

Art Cinema =  
Action + Management



**Kohderyhmä:** Arthouse-elokuvateattereiden omistajat, johtajat ja muu henkilökunta. Osallistujilta edellytetään vähintään vuoden työkokemusta elokuvateatteritoiminnasta.

**Kurssiohjelma:** Kurssi tarjoaa tuhdin paketin tietoa elokuvista, ohjelmoinnista ja johtamisesta alan johtavien henkilöiden opastuksella. Kurssin tutoreina toimii menestyneitä alan ammattilaisia, niin elokuvateatteripuolelta, tuottajia, levittäjiä sekä eri instituuttien edustajia. Kurssiohjelma pitää sisällään mm. case studyja, luentoja johtamisesta, ohjelmoinnista, lasten kanssa työskentelystä, klassikoiden markkinoinnista, verkostoitumisesta ja digitaaliteknologiasta. Kurssi järjestetään **23.8.-1.9.2009** San Servolon saarella Venetsiassa samaan aikaan Venetsian elokuvafestivaalin kanssa. Kurssi tarjoaa loistavan mahdollisuuden verkostoitua noin 100 elokuvateatteritoimijan kanssa eri puolilta Eurooppaa. Iltaisin on mahdollisuus osallistua Venetsian elokuvafestivaalin elokuvanäytöksiin.

**Kieli:** Kurssin viralliset kielet ovat englanti, ranska, saksa ja italia, joille puheet tulkataan. Pienryhmiin jakaudutaan kielten mukaan.

**Hinta:** Kurssi maksaa 1850 euroa sisältäen kurssimateriaalin, majoituksen ja aterioita. Kurssi- ja matkakuluihin voi hakea kaikki tai osan kuluista kattavaa stipendiä.

**Hakeminen:** Hakemusten on oltava kurssinjärjestäjällä viimeistään **31.5.2009**. Kurssille otetaan 50 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

[cicae@art-et-essai.org](mailto:cicae@art-et-essai.org), [www.cicae.org](http://www.cicae.org)

## Uusmediakurssit

### INSIGHT OUT:

*Digital Production in Film & TV/HFF Academy 2009*



**Kohderyhmä:** Kurssi on tarkoitettu huipputaso eurooppalaisille päätöksentekijöille elokuva-, tv- ja uusmedia-alalla, kuten tuottajille, tuotantopäälliköille, rahoituspäälliköille, mediatutkijoille, toimittajille, opettajille ja johtotehtävissä oleville alan ammattilaisille.

**Kurssiohjelma:** Viisipäiväinen kurssi tarjoaa alan eksperttien pitämiä luentoja ja käytännönläheisiä esityksiä siitä, missä digitaaliteknologiassa mennään nyt. Kurssin tavoitteena on välittää osallistujille uusin tieto kaikenlaisista digitaalisista apuvälineistä elokuvanteossa ja -levityksessä. Workshop pitää sisällään luentoja, käytännön harjoituksia, esimerkkielokuvien analysointia, vierailukäyntejä post-production-firmoihin Berliinissä ja ammattilaispaneelikeskusteluja. Kurssi pidetään **23.-27.3.2009** Potsdam-Babelsbergissä Saksassa.

**Hinta:** Kurssi maksaa 1200 euroa (5 päivää) ja 800 euroa, jos osallistuu vain kolmeen päivään. Hinta sisältää workshopin, materiaalit ja kaikki ateriat. Hotelli ei sisälly hintaan, mutta kurssinjärjestäjä hoitaa varaukset niin halutessasi.

**Hakeminen:** Kurssille voi hakea niin kauan kuin tilaa on.

**Yhteystiedot:**

[contact@insightout-training.net](mailto:contact@insightout-training.net), [www.insightout-training.net](http://www.insightout-training.net)

### TOSMI

**Kohderyhmä:** Kurssi on tarkoitettu audiovisuaalisen alan ammattilaisille: jälkituotannon parissa työskenteleville, kouluttajille, uusmedian sisällöntuottajille, interaktiivisen ja internet-tuotannon ammattilaisille

**Kurssiohjelma:** TOSMI eli Trainings on Open Source Multimedia Instruments tarjoaa koulutusta open source-ohjelmista, joita tarvitaan kuvan, äänen ja 3D:n jälkikäsitelyssä.

Kurssilla käsiteltävät aiheet ovat seuraavat:

- 1) Computer 3D animation (using Blender3D; Polygon and NURBS; GIMP; IPO Curve Editor and NLA (Non Linear Animation) Editor in Blender; Render Engines: Yafaray, POVray, Renderman)
- 2) Post-production (using Blender, Cinepaint, Cinelerra, Jahshaka)
- 3) Audio
- 4) Technological infrastructure and Project Management

Kurssin tavoitteena on parantaa osallistujien taitojen ohjelmien käytössä, mikä parantaa myös organisaatiotaitoja. Kurssi

on myös hyvä paikka tavata kollegoita ja mahdollisia yhteistyökumppaneita tulevaisuuden hankkeissa. Kurssi järjestetään Sofiassa Bulgariassa **25.–30.5.2009**.

**Hinta:** Kurssi maksaa 1000 euroa.

**Hakeminen:** Kurssille tulee hakea **20.4.2009** mennessä lähettämällä kurssinjärjestäjälle vapaamuotoinen hakemus (miksi haluaa kurssille), ansioluettelo ja näytteitä aiemmista töistä. Kurssille otetaan 14 osallistujaa. Lisätietoja saa kurssinjärjestäjältä.

**Yhteystiedot:**

info@tosmi.org, www.tosmi.org

### *TransISTor – Distributed post-production techniques in the field of visual and special effects*



**Kohderyhmä:** uusmedian parissa työskentelevät tuottajat, sisältötuottajat ja kouluttajat sekä jälkituotannon ja animaation ammattilaiset

**Kurssiohjelma:** TransISTor kurssi keskittyy kehittyneisiin multimediatekniikoihin ja uusiin tapoihin tuottaa niihin sisältöä. TransISTor-kurssi kestää viisi päivää ja sinä aikana opetusta on luentomuodossa, käytännönläheisinä harjoituksina, one-to-one-keskusteluina ja arviointipalautteen muodossa. Kurssi pidetään Telcissä Tšekin tasavallassa **18.–21.6.2009**.

**Hinta:** Kurssi maksaa 400 euroa freelancereille ja 800 euroa yrityksen edustajille. Hintaa sisältää majoituksen ja ateriat.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **15.4.2009**. Kurssille otetaan 18 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

transistor2009@ciant.cz, www.transistor.ciant.cz

### *TransISTor – Preservation and methodologies for digital audiovisual works*



**Kohderyhmä:** uusmedian parissa työskentelevät tuottajat ja kouluttajat

**Kurssiohjelma:** TransISTor kurssi keskittyy kehittyneisiin multimediatekniikoihin ja uusiin tapoihin tuottaa niihin sisältöä. TransISTor-kurssi kestää viisi päivää ja sinä aikana opetusta on luentomuodossa, käytännönläheisinä harjoituksina, one-to-one-keskusteluina ja arviointipalautteen muodossa. Kurssi pidetään Prahassa Tšekin tasavallassa **11.–14.6.2009**.

**Hinta:** Kurssi maksaa 400 euroa freelancereille ja 800 euroa yrityksen edustajille. Hintaa sisältää majoituksen ja ateriat.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **15.4.2009**. Kurssille otetaan 18 osallistujaa.

**Yhteystiedot:**

transistor2009@ciant.cz, www.transistor.ciant.cz

## Animaatiokurssit

### *CARTOON: Master Finance*



**Kohderyhmä:** tuottajat, levittäjät, tv-yhtiöiden rahoittajat ja osastajat, animaatiostudioiden johtajat ja ohjaajat

**Kurssiohjelma:** Master Finance -seminaarissa käydään läpi julkisia ja yksityisiä animaatioalan eurooppalaisia rahoituslähteitä sekä eurooppalaisella, kansallisella että alueellisella tasolla. Fokuksessa ovat niin tv-kanavat kuin lukuisat uudet jakelutiet. Käydään läpi uusia kasvavia markkina-alueita, digitaalisia oikeuksia ja levityssopimuksiin liittyviä asioita. Kurssi pidetään **24.–25.6.2009** Münchenissä Saksassa.

**Hinta:** Kurssin hinta on 400 euroa/osallistujaa. Hintaa sisältää kurssimateriaalin ja ateriat, ei matkoja ja majoitusta, joiden järjestelyt Cartoon kyllä hoitaa.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **15.6.2009**.

**Yhteystiedot:**

masters@cartoon.skynet.be

tai yolanda.alonso@cartoon.skynet.be

www.cartoon-media.be

### *CARTOON: Master Digital*



**Kohderyhmä:** animaatioalan ammattilaiset

**Kurssin sisältö:** Kolmipäiväinen seminaari pohtii teknologian ja sisällön yhdistämistä aikana, jolloin kuluttajien katsomistottumukset saavat yhä enemmän uusia muotoja. Millaisia uusia mahdollisuuksia digitalisoituva ympäristö tarjoaa animaatioalalle? Miten olla kehityksessä mukana ja ottaa huomioon VOD, mobiili-tv, iPod, internet-tv ja muut uudet väylät? Cartoon: Master Digital -seminääri järjestetään Murciaassa Espanjassa **21.–23.4.2009**.

**Hinta:** Kurssin hinta on 400 euroa per osallistujaa. Hintaa sisältää kurssimateriaalin ja ateriat. Majoitus ja matkat eivät sisälly hintaan, mutta Cartoon järjestää majoituksen osallistujille.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **14.4.2009**. Hakulomake osoitteessa www.cartoon-media.be.

**Yhteystiedot:**

masters@cartoon.skynet.be

tai yolanda.alonso@cartoon.skynet.be

www.cartoon-media.be

## Dokumenttikurssit

### *DISCOVERY CAMPUS:*

#### *Open Training Sessions 2009*



**Kohderyhmä:** dokumenttituottajat, -ohjaajat, alan opiskelijat ja kaikki dokumenttielokuvan parissa työskentelevät

**Kurssiohjelma:** Discovery Campus järjestää vuoden 2009 aikana Masterschool-koulutusohjelman, kolme kolmen päivän viikonloppuseminääriä dokumenttielokuvaan liittyvistä ajankohtaisista aiheista ja Closing Pitching Sessionin. Ensimmäinen seminaari pidetään **maaliskuussa 2009** Münchenissä, toinen toukokuussa Leipzigissa ja kolmas heinäkuussa myöhemmin ilmoitettavassa paikassa. Seminaarien tarkemmat ohjelmat luettavissa Discovery Campusin nettisivuilla.

**Closing Pitching Session** järjestetään tänä vuonna **lokakuussa**. Silloin kuullaan kaikkien vuoden ajan Discovery Campus Masterschooliin osallistuneiden pitchaukset kurssin aikana kehitellyistä hankkeista ja myös muutamia muita pitchauksia.

Discovery Campusin tapahtumien tarkoituksena on mahdollistaa dokumenttialan ammattilaisten verkostoituminen, tekijöiden ja rahoittajien kohtaaminen ja antaa tietoa alan uusista trendeistä.

**Hinta:** Discovery Campusin Open Training Sessionin hinta on 230 euroa per osallistuja. Hinta sisältää kurssimateriaalin ja ateriat. Opiskelijoille hinta on 110 euroa.

**Hakeminen:** Hakuaika Discovery Campusin Open Training Sessioneihin päättyy **viisi päivää ennen seminaaria**.

**Yhteystiedot:**

info@discovery-campus.de, www.discovery-campus.de

## EURODOC – Executives Workshop



**Kohderyhmä:** Eurodoc – Executives workshop on tarkoitettu tv-yhtiöiden commissioning editoreille, elokuvainstituuttien dokumenttien rahoituksesta vastaaville ja muille dokumenttien rahoituksesta vastaaville tahoille

**Kurssiohjelma:** Koulutus koostuu kahdesta erillisestä workshopista, joista ensimmäinen pidetään **kesäkuussa** Rotterdamissa ja toinen **lokakuussa** Portugalissa. Ensimmäisessä osiossa keikeistä on dokumenttielokuvan tuotantoon paneutuminen ja case studyt, joita esittelevät merkittävät alan ammattilaiset. Lisäksi käydään läpi luovan dokumenttielokuvan kehittämissä (ideasta valkokankaalle, miten tehdä valintoja, ohjaaja-tuottaja-tv-yhtiö -yhteistyö, haasteet luovan työn ja rahoituksen järjestämisessä) mm. commissioning editorin näkökulmasta. Toisessa jaksossa paneudutaan nimenomaan commissioning editorien rooliin suhteessa oman kanavan tuotantoihin, yhteistuotantoihin, slottien sijoitteluun jne. Workshopia vetävät **Erkki Astala** Ylen yhteistuotannoista ja **Thierry Garrel**, entinen Arte Francen dokumenttiosaston johtaja.

**Hinta:** Kurssin hinta on 2500 euroa.

**Hakeminen:** Hakuaika kurssille päättyy **10.3.2009**. Hakulomake osoitteessa [www.eurodoc-net.com](http://www.eurodoc-net.com).

**Yhteystiedot:**

eurodoc@wanadoo.fr, www.eurodoc-net.com

## Apurahaohjelmat



### Nipkow Programm 2009

**Kohderyhmä:** nuoret elokuva-alan ammattilaiset, joilla on muutaman vuoden kokemus alalta

**Koulutuksen sisältö:** NIPKOW on apurahaohjelma, jonka tarkoituksena on antaa nuorille elokuva-alan ammattilaisille mahdollisuus syventää osaamistaan ja laajentaa kontaktejaan. Kansainvälinen jury valitsee vuosittain 24 apurahan saajaa, jotka itse ehdottavat ne osa-alueet tai aiheet, joihin haluavat apurahan turvin perehtyä. Osallistujia valitaan seuraavilta aloilta: management (tuotanto, markkinointi, rahoitus), uudet teknologiat (multimedia, interaktiivisuus, digitaalinen editointi), tietokoneanimaatio ja -design sekä käsikirjoitus.

**Projekti:** Hakijat tekevät ehdotuksen projektista, jonka he haluavat apurahan turvin toteuttaa. Projektiehdotuksen laatu ja luonne on yksi valintakriteeri.

**Ohjelma:** Ohjelman puitteissa on mahdollisuus osallistua kursseille, tehdä yhteistyötä alan instituutioiden kanssa ja saada käytännön ohjausta asiantuntijoilta. Apuraharahoitelluohjelma suoritetaan Berliinin alueella. Apurahan suuruus on **1 500 euroa** kuukaudessa, ja sen tarkoitus on mahdollistaa valittujen osallistujien täysipainoinen työskentely projektinsa parissa. Apurahakauden pituus riippuu projektin luonteesta, mutta yleensä se myönnetään **2–6 kuukaudelle**.

**Hinta:** Apurahan lisäksi NIPKOWista voi hakea avustusta materiaali- ja matkakuluihin. Osallistujille ei ole tarjolla majoitusta.

**Kurssin kielet:** Englanti ja saksa. Koska Nipkow-apuraha on tarkoitus käyttää Berliinin seudulla, saksan kielen taidosta on apua, mutta se ei ole apurahan saannin edellytys.

**Hakeminen:** Vuoden aikana on kaksi hakuaikaa: **15.4.2009** ja **15.11.2009**. Hakukaavakkeita ja lisätietoja saa NIPKOWin toimistosta.

**Muuta:** Nipkow-aiheinen artikkeli luettavissa SES-infossa 1/2007 sivuilla 20–23. SES-infot luettavissa Suomen elokuvasäätiön sivuilla [www.ses.fi](http://www.ses.fi).

**Yhteystiedot:**

nipkow-programm@t-online.de, www.nipkow.de

### Tukea kurssimaksuun!

AVEK (Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus) tukee av-alan ammattilaisten jatko- ja täydennyskoulutusta. Hakiessasi jollekin Media -ohjelman tukemalle kurssille, voit tiedustella mahdollisuutta koulutusapurahaan AVEKista *Juha Samolalta*, puh. 09 4315 2350, [juha.samola@avek.kopiosto.fi](mailto:juha.samola@avek.kopiosto.fi).

### Ota yhteyttä Media Deskiin!

Pidämme tilastoa suomalaisista Median tukemille kursseille osallistuneista, joten toivomme, että kerrot kurssille osallistumisestasi meille. Toivomme myös kuulevamme kokemuksiasi kurssista, jotta voimme jakaa tietoa eteenpäin. Media Deskistä löytyy myös esitteitä ja muuta apua, joten kurssiasioissa ota yhteyttä Inkeri Lundgreniin, [inkeri.lundgren@ses.fi](mailto:inkeri.lundgren@ses.fi), puh. 09 6220 3024.

**Lisää kursseja kurssikatalogissa osoitteessa: [www.mediadesk.fi](http://www.mediadesk.fi)**



# YHTEYSTIEDOT

## EUROOPAN UNIONIN MEDIA 2007 -OHJELMA

### Postiosoite, hakemukset:

Education, Audiovisual and Culture Executive Agency  
MEDIA Programme  
Office: BOUR 3/30  
Avenue du Bourget, 1  
1049 Brussels, Belgium  
Fax + 32 2 299 92 14

### Media 2007 -ohjelman henkilökunta/ Executive Agency:

Osoite:  
Education, Audiovisual and Culture EXECUTIVE AGENCY  
Rue Colonel Bourg 135/139  
Office 3/30  
B – 1140 EVERE

### Media-yksikön johtaja:

Costas DASKALAKIS + 32 2 296 35 96

### Hankekehittely:

Virve INDRÉN  
(suomalaisten, ruotsalaisten ja  
norjalaisten hakemukset) + 32 2 298 05 54

### Tv-levitystuki:

Matteo SOLARO (TV-levitystuki) + 32 2 298 08 34  
Monica GALERIU + 32 2 298 51 27  
Laura TEXIER + 32 2 298 09 23

### i2i Audiovisual

Eleni CHANDRINO (i2i Audiovisual) + 32 2 298 04 20

### Levitystuet (teatterielokuvat):

John DICK +32 2 299 7668

### Hakemusten käsittely, levitystuet

Harkinnanvarainen tuki: Maud ROUXEL + 32 2 298 08 22  
Automaattinen tuki: Chris MILLER + 32 2 298 83 83  
Yritystiedot: Nanou DUMONT + 32 2 298 04 29  
Elokuvakohtaiset tiedot: Gregory PARR + 32 2 298 07 25

### Seuranta, sopimusasiat/levitystuet:

Koordinaatio ja harkinnanvarainen tuki:  
Jan van RYCKGEHEM + 32 2 292 83 82  
Seurantaan ja sopimukseen ja 2. maksuihin liittyvät  
kysymykset: Raymond GOVERDE + 32 2 298 05 40

### Ensimmäiset maksut:

Reinhilde PAEPS + 32 2 298 8368  
Automaattinen tuki modul 2:  
Dimitra KARETSA + 32 2 298 6347  
Automaattinen tuki modul 3:  
Jean-Charles FREYER + 32 2 298 0521

### Festivaalit ja myynninedistäminen, koulutustuki, Europa Cinemas:

Arnaud PASQUALI + 32 2 298 75 13

### Myynninedistäminen

Estelle ROGER +32 2 298 07 87

### Festivaalit

Gaële BROZE +32 2 298 04 18  
Julie VANHERCK +32 2 298 54 69  
Géraldine HAYEZ +32 2 298 52 97

### Koulutus

Maria Antonia CUADRADO +32 2 298 04 22

### Pilot projects

Clément CARASCO + 32 2 298 55 76

Sähköpostiosoite: etunimi.sukunimi@ec.europa.eu

### Media 2007 -ohjelma, komission Media-yksikkö:

European Commission, BU33 02/10 – B 1049 Brussels  
(Käyntiosoite: Avenue de Beaulieu 33, 1160 Brussels)  
Puh. +32 2 298 50 17  
Fax +32 2 299 22 90

### Media 2007 -ohjelman johtaja:

Aviva SILVER +32 2 295 22 90

Catherine TARTE + 32 2 296 4723 (Mediakomitean sihteeri)  
Grazyna WOJCIESZKO +32 2 295 8375  
(Preparatory Action Media International)

Sähköpostiosoite: etunimi.sukunimi@ec.europa.eu

### Elokuvateatteriverkosto Europa Cinemas

info@europa-cinemas.org  
http://www.europa-cinemas.org

