

PETRA THEMAN

AV-ja pelialan kannustinjärjestelmä

Suomelle sopiva malli



Työn tilaaja

FILM
FINLAND



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2007-2013

Työn toteuttaja

FAVEX

Finnish Film & Audiovisual Export

Sisälllys

1. Miksi AV- ja pelialaan kannattaa sijoittaa?	3
2. Taustaa kannustinkeskustelusta.....	5
3. Selvityksen metodit.....	7
4. Yleisimmät ulkomailla käytössä olevat mallit	8
5. Islanti, Ranska, Saksa – kannustinmallien pääpiirteiden vertailu	9
6. Tuloksia haastatteluista.....	11
7. Modulaarinen kannustinmalli (kts erityisesti liite 5. ”Kulttuuritestit”)	12
8. Muut ehdotukset ja jatkotoimenpiteet.....	16

Liitteet:

1. Yleisimmät kannustinmallit ulkomailla (ppt)
2. Islannin, Ranskan ja Saksan mallien keskeiset piirteet (ppt)
3. Haastattelurunko
4. Haastattelumuistiot selvityksen aikana käydyistä haastatteluista
5. Kulttuuritestit
6. EGDF:n selvitys EU-tilanteesta ja vaatimuksista

1. Miksi AV- ja pelialaan kannattaa sijoittaa?

Suomalaisesta ongelmienratkaisukyvyistä ja luovasta hulluudesta on ponnistanut viihdeteollisuuden jättimäisten globaalien toimijoiden ns. independent-haastaja. Tilanne on suoraan verrattavissa ohjelmistotoimialan Linux-ilmiöön.

Audiovisuaalisen alan (myöhempänä AV-ala) ja pelialan yrityskehityksen parissa toimii vuoden 2012 alussa noin 80-100 yritystä. AV-ala puolestaan koostuu noin 600 yrityksestä. Näistä yrityksistä suurin osa on pieniä tai keskisuuria toimijoita. Suomen suurimmatkin AV- ja pelialan yhtiöt ovat kooltaan noin 250 hengen yrityksiä.

Audiovisuaalinen ja peliala käsittävät hyvin laajan skaalan erilaisia yrityksiä, jotka tekevät joko:

a) palvelupohjaista liiketoimintaa, kuten lisensseihin perustuvaa kehitystyötä tai muita toimialapalveluja tai

b) kehittävät omaa, suomalaisiin immateriaalioikeuksiin ja niiden hyödyntämiseen pohjautuvaa liiketoimintaa.

Alalla yhdistyvät teknologiaosaaminen, luova kulttuuripuolen koulutukseen tai harrastuneisuuteen pohjautuva osaaminen ja terävä kaupallisten kansainvälisten brändien hyödyntämiseen liittyvä osaaminen.

Suomalaisten toimijoiden vahvuuksia kansainvälisessä kilpailussa ovat yllä mainittu todella kilpailukykyinen

teknologinen ja luova osaamistaso, kilpailukykyiset ja luotettavat tuotantotavat ja (palvelu-)prosessit sekä erinomainen kielitaito.

Lisäksi Suomen kilpailutekijöiksi (kuvauksiin pohjautuvien AV-tuotantojen suhteen) voidaan lukea myös esim. toimiva liikenne- ja muu infrastruktuuri, palvelut, turvallisuustilanne, luonnon eksotiikka ja poikkeukselliset luonnonolosuhteet kuten lumi, vuodenaikat ja valo.

AV- ja pelialan toimijoiden haasteina ovat edellä mainittu yritysten pieni koko ja kansainvälisen liiketoiminnan mittakaavassa ajateltuna pienet resurssit. Monista muista toimialoista poiketen audiovisuaalinen ja peliala kilpailevat lähtökohtaisesti globaaleilla markkinoilla kuluttajien ja palvelujen ostajien suosioista. Esim. pelialan yritysten liikevaihdosta yli 90 % tulee viennistä.

Aloilla toimivien tuotanto- ja tuotantopalveluyritysten yhteenlaskettu liikevaihto oli vuonna 2011 noin 400 miljoonaa €. Pelialan liikevaihdoksi vuonna 2011 on arvioitu noin 180 miljoonaa €. AV-alan liikevaihto puolestaan oli arvioiden mukaan noin 220 miljoonaa €. Huomattavaa kuitenkin on, että jo nyt on olemassa useita yrityksiä, jotka toimivat molemmilla toimialoilla. Jatkossa näiden yritysten määrittely pelkästään joko AV- tai pelialalle voi olla käytännössä jokseenkin vaikeaa.

Liikevaihtoluvuista on lisäksi syytä huomioda, että AV-alan liikevaihtoluvuissa ei ole mukana ns. välittäjätoi-

mijoiden lukuja. Esimerkkejä näistä ovat mm.: elokuvateattereiden lipputulot n. 65 milj. €, pelien kotimarkkinamyynnti n. 100 milj.€ ja TV-kanavien liikevaihto n. 1000 milj. €).

Alat toivat rahaa ulkomailta Suomeen investontien/rahoituksen ja vientitulojen sekä palvelumyynnin muodossa noin 290 miljoonaa € vuonna 2011.

Pelialan viennin määrä vuonna 2011 oli yritysten liikevaihdosta mitattuna noin 160 miljoonaa € ja jos mukaan lasketaan ulkomailta saadut investoinnit (n. 60 milj. €) ja 2011 tehtyjen M&A prosessien (mergers and acquisitions = yrityskaupat) arvioitu arvo, pelialan nettovaikutus ulkomailta saatuun tuloon oli viime vuonna jo noin 250 miljoonaa €. Pelialaan verrattuna AV-alan tuotannoista osa on selkeästi vain Suomen markkinoille suunnattua, sillä kukaan muu ei suomalaiselle kuluttajalle tee suomeksi suomalaisista aiheista sisältöä. Tämä sisältö kilpailee kuitenkin kuluttajien huomiosta lähtökohtaisesti globaalien viihdebrändien ja markkinointikoneistojen kanssa, ja tuotantojen laatuvaatimukset ovat siksi kansainvälisiä. AV-alan vienti on kehittynyt viimeisen kolmen vuoden aikana harppauksin, mm. kolminkertautuen vuosien 2009 ja 2010 välillä. Vuoden 2011 vientitulot ovat noin 40 miljoonaa € (ei sisällä M&A-prosesseja).

Työpaikkoja aloilla on Suomessa noin 6900 (työsuhteessa)+ 2200(perinteisen työsuhteen ulkopuolella). Pelialan työllistävyys oli vuoden 2012 alussa n. 1400 + 200 henkeä, ja AV-alan 5500 + 2000 henkeä (sisältää TV-kanavien työntekijät). Alan työvoima on keski-ikältään poikkeuksellisen nuorta ja toimialat ovat hyvin vetovoimaisia ja suosittuja myös oppilaitoskentällä.

AV-alan ja varsinkin elokuvatuotannon erityispiirteenä on se, että suoran työllistävyys lisäksi se työllistää projektikohtaisesti henkilöitä myös muilta palvelualoilta. Elokuvatuotannon kerrannaisvaikutukset kuvausalueel-

la voivat olla todella mittavia. Yleensä elokuvatuotantohen lasketaan tuovan alueelle 2-4 kertaa tuotantobudjetin verran rahaa erilaisten budjetin ulkopuolisten palveluostojen kautta. Lisäksi ne vaikuttavat alueen markkinointiviestinnälliseen näkyvyyteen ja maabrändiin. Näitä vaikutuksia on laskettu ja todennettu myös Suomessa sekä kotimaisten että ulkomailta tulleiden projektien yhteydessä esim. Kuusamossa ja Turussa.

Toinen huomioitava asia on alan erityisosaamisalueiden soveltuvuus ja hyödynnettävyys myös muilla toimialoilla. Erityisesti CGI:tä (computer generated imaging) eli tietokonegrafiikan sovelluksia on menestyksellisesti hyödynnetty esim. suurten koneiden ja laitteiden myynnissä havainnollistamaan laitteiden ja prosessien toimintaa. CGI:n käyttömahdollisuudet ovat hyvin laajat myös terveyspalveluissa ja koulutusallalla.

Yhteenvedona edellisestä:

! *Audiovisuaalinen ja peliala ovat erittäin potentiaalisia ja vientiorientoituneita aloja, jotka suoraa taloudellisen vaikutuksensa lisäksi työllistävät myös muiden toimialojen osajia, kasvattavat alueiden kilpailukykyä ja muiden palvelualojen tuloja, vaikuttavat maabrändiin ja ovat mukana nostamassa immateriaalioikeuksien ja brändien hyödyntämisen osaamista aivan uudelle tasolle Suomessa. Tätä kehitystä voidaan nopeuttaa sopivilla julkisen sektorin toimilla, erityisesti kansallisella kannustinjärjestelmällä.*

Näin on jo tehty erittäin monissa Suomen kanssa kilpailevissa maissa. Suomen lähtökohta erilaisin julkisin investoinnein tapahtuvaan kasvun kiihdyttämiseen on edellä luetelluista syistä huomattavan paljon parempi, kuin monissa muissa maissa, joissa kannustinjärjestelmiä on jo otettu käyttöön.

2. Taustaa kannustinkeskustelusta

Taloustieteen sanakirjamääritelmässä kannustin eli *in-sentiivi* tarkoittaa mitä tahansa, mikä motivoi tiettyyn valintaan tai toimintaan. Audiovisuaalisella ja pelialalla erilaisia kannustimia on luotu 1990-luvun lopusta lähtien (ensimmäisiä olivat mm. Louisianan osavaltio v. 1991, Kanada v. 1997 ja Irlanti v. 1999). Kannustimia on rakenteeltaan, tyybiltään ja kokoluokaltaan useita erilaisia (kts. kappale 4), ja kukin pyrkii ratkaisemaan juuri ao. maalle ominaisia haasteita.

Kannustimet ovat todistetusti toimineet lähes jokaisella alueella, jossa ne ovat olleet käytössä. Ne myös kiistatta vääristävät kilpailua mutta ovat EU:n alueella sallittuja audiovisuaaliselle alalle kulttuurisin perustein, koska nämä alat jos mitkä kohtaavat tiukkaa globaalia kilpailua. EU:n ulkopuolella erityisesti Kanada, Yhdysvallat, Australia, Uusi-Seelanti ja Etelä-Korea kannustavat audiovisuaalisen alan ja pelialan yrityksiä sekä tuotantoja sijoittumaan alueilleen.

Suomessa perustettiin keväällä 2010 ”AV- ja pelialan pyöreä pöytä” analysoimaan alan koventunutta kilpailutilannetta ja alojen keskeisiä tarpeita. Mukana on ollut sekä työnantaja- että työntekijäpuoli, järjestöjä ja yksittäisiä yrityksiä. Selvitystyön yhteydessä on tutkittu monia erilaisia ratkaisumalleja. Suomen erityispiirteiden takia (pieni kotimarkkina, pieni yrityskoko, verojärjestelmä, joka ei juurikaan tunne kannustimia jne.) suurin

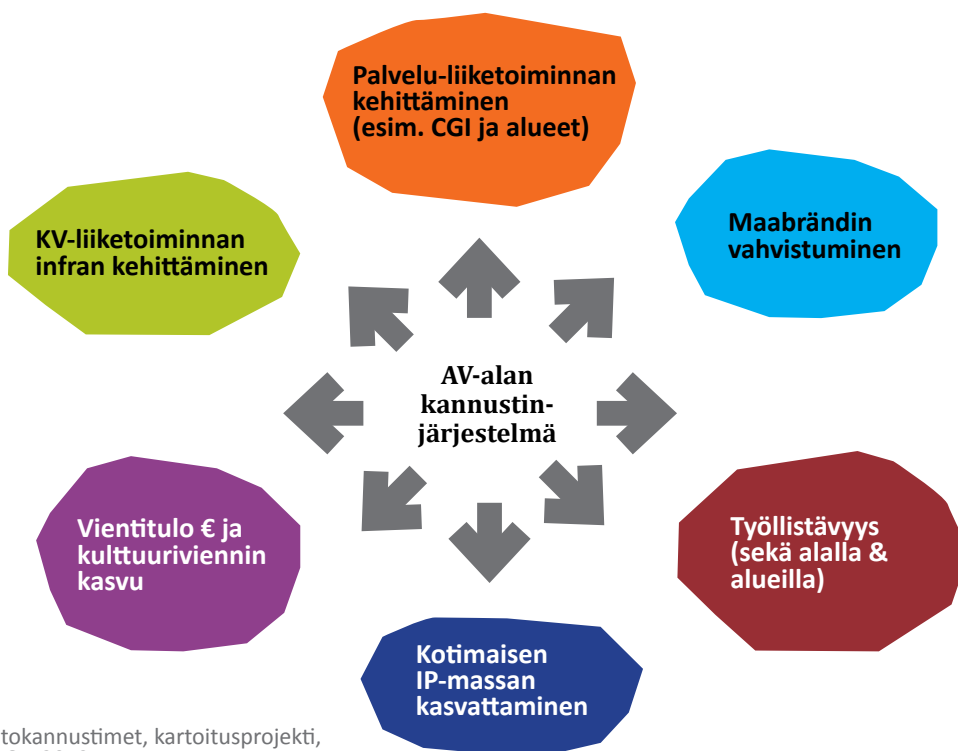
osa maailmalla käytössä olevista malleista ei ole suoraan käyttökelpoisia Suomessa. Suomen malli on kootava erilaisista suomalaisen toimintaympäristöön soveltuvista *moduleista*.

Pyöreää pöytää koordinoi työryhmä on tavannut lukuisia eri puolueiden poliitikkoja ja virkamiehiä. Keskustelut ovat aina olleet erittäin hedelmällisiä ja asiaa eteenpäin vieviä. Peli- ja AV-toimialat on selkeästi identifioitu tärkeiksi ja mielenkiintoisiksi kasvualoiksi, jotka voivat osaltaan auttaa Suomen uuden elinkeinorakenteen luomisessa.

Suurimmiksi esteiksi kannustinjärjestelmälle on identifioitu seuraavat seikat

- Julkinen sektori pelkää ”Pandoran lippaan” avaamista (”Tulevatko muutkin alat tätä jatkossa vaatimaan?”)
- Tämän hetkinen taloudellinen tilanne ja poliittinen todellisuus eivät suosi toimialaspesifejä ratkaisuja vaan pikemminkin laajoja horisontaalisia toimenpiteitä (mm. palvelurakenteen vahvistaminen olemassa olevin työkaluin)
- Itse järjestelmän/ajatuksen tulkitseminen liian ”epäinnovatiiviseksi” tavaksi saavuttaa tavoitteet. Taustalla on pelko ajautumisesta insentivikilpailuun.

Kannustinmallin keskeiset potentiaaliset vaikutukset



Kannustin on kuitenkin se ainoa monitoimityökalu, joka samanaikaisesti vastaisi kaikkiin seuraaviin tarpeisiin:

I. Palveluliiketoiminnan kehittäminen (esim. CGI)

Osaamisintensiivisten alojen kehittäminen Suomessa on tulevaisuuden kilpailukyvyyn kannalta keskeistä. Lisäksi kannustin kehittäisi myös muiden palvelualojen liiketoimintaa kuvausalueilla (esim. matkailu).

II. Maabrändin vahvistuminen

Harvalla toimialalla kontaktipinta muiden maiden kultturiin on niin suora ja suuri kuin AV- ja pelialalla. Yksikin suomalainen tai Suomessa kuvattu elokuva mumbailaisella TV-kanavalla tavoittaa välittömästi miljoonia ihmisiä. Satoja miljoonia kertoja ladatut ja suurta fanitusta aiheuttavat pelit saavat monet pelaajat kiinnostumaan laajemminkin Suomesta. Näin ollen on väistämätöntä, että sisällöt ovat osa maabrändiä, Suomen näkyvyyttä ja mainetta maailmalla.

III. Työllistävyys

Suomalaisten tuotantojen ja Suomeen tulevien ulkomaisten tuotantojen määrän kasvu lisäävät luonnollisesti alan työllisyyttä. (Toisaalta muiden maiden kannustimet voivat verottaa alan työllistävyyttä Suomessa.) Alat koetaan kiinnostavina ja houkuttelevina työnantajina ja niille koulutaudutaan mielellään. Suomeen tulevien ulkomaisten tuotantojen määrän kasvu lisää myös välillisesti työllisyyttä muilla aloilla, joita AV- ja pelialan tuotannot hyödyntävät (mm. matkailu-, catering-, kuljetusalat).

IV. Kotimaisen IP-massan kasvattaminen

Aloja on tärkeää kehittää tässä hetkessä. Juuri nyt on ”momentum” nimenomaan sille, että suomalaiset tuottajat ja kehittäjät voivat säilyttää mahdollisimman paljon immateriaalioikeuksia itsellään. Kannustin mahdollistaa tämän lisäksi myös IP-massan kasvun osatuottajuuden kautta Suomeen tulevien ulkomaisten tuotantojen kohdalla.

V. Vientitulot ja kulttuuriviennin kasvu

Suomen on mahdollista merkittävästi kiihdyttää ja nopeuttaa vientitulojen kasvua näiltä aloilta. Lisäksi sisälteellisyys on aina osa kulttuurivientiä, jonka hyödyt näkyvät ja vaikuttavat monin eri tavoin.

VI. Kv-liiketoiminnan infran kehittäminen

Verkostotaloudessa suomalaisen yrityksen kansainvälisen toiminnan kasvattamisessa on keskeistä näkyvyys ja kontaktit. Kannustinjärjestelmän kautta tapahtuva lisääntyvä kanssakäyminen ulkomaisten toimijoiden kanssa vahvistaa alojen kv-toiminnan perusrakennetta.

Kannustinjärjestelmällä on lisäksi yksi mielenkiintoinen seurannaisvaikutus alojen rahoitukseen: yksityisten rahoittajatahojen tuominen luovien alojen/IP-pohjaisten alojen rahoitukseen. Kannustinrahoituksessa tarvitaan aina välirahoitusta (gap funding). Järjestelmä ja siihen sisältyvä tuotannon evaluointi lisäävät yksityisten rahoittajatahojen myötäsijoitushalukkuutta. Kun tuotanto on jo jonkun tahon evaluoima, pienenee yksityisen rahoittajan sijoitusriski.

3. Selvityksen metodit

Selvitys pohjautuu Favex ry:n ja Suomen pelialan keskuksen Neogamesin käymiin keskusteluihin ja haasteluihin niin alan etujärjestöjen ja yritystoimijoiden kuin virkamiesten (erit. TEM, OKM, VM) ja poliitikkojen (kansanedustajien) kanssa (katso kappale 6). Selvityksen teon aikana (15.3.-30.4.2012) haastateltavina on ollut 7 henkilöä. Näistä kaikista on haastattelumuistiot tämän raportin liitteenä. Lisäksi tavattiin erikseen toimialajärjestöjä (Satu ry, SEK ry, Finnanimation). Lisäksi tätä kartoitusprojektia edeltävien puolentoista vuoden aikana haastatteluja on ollut lukuisia, arviolta noin 30 kpl, ja osittain selvitys pohjautuu myös niihin.

Tämän lisäksi selvitys perustuu erittäin suuren taustamateriaalin läpikäyntiin ja monen eri maan kannustinmalliin tutustumiseen sekä suoriin keskusteluihin eurooppalaisten kannustinmalleja hyödyntävien tai niistä vastaavien tahojen kanssa.

Suomessa on tehty viime vuosina useita selvityksiä luoviin aloihin liittyen, myös elinkeinopoliittisesta näkökulmasta katsottuna. Favex ry ja Neogames ovat osallistuneet näihin hankkeisiin ja ovat sitä kautta hyvin perillä käydystä keskustelusta ja tehdyistä selvityksistä. Favex ry

myös itse tuottaa joka vuosi selvityksen kansainvälisistä rahavirroista Suomen audiovisuaaliselle alalle. Neogames puolestaan tuottaa vuosittain 1-2 pelialan selvitystä. Näistä tuorein on Finnish Games Industry 2010-2011- selvitys.

Näiden edellä mainittujen toimien pohjalta tässä kartoituksessa on aluksi tuotettu graafinen esitys (power point -sarja) yleisimmistä ulkomaille käytössä olevista kannustinmalleista sekä vertailtu yksityiskohtaisemmin kolmen maan malleja (Islanti, Ranska, Saksa).

Tämän selvitystekstin lisäksi on tuotettu kuva kannustinjärjestelmän keskeisistä potentiaalisista vaikutusalueista ja pyritty selvittämään valtionhallinnon toimijoiden ja toimialojen toimijoiden kanssa mitkä ovat keskeisimmät potentiaaliset vaikutusalueet. Tätä keskustelua on käyty siksi että kannustinjärjestelmän eri mekanismeilla voidaan jossain määrin ottaa kantaa siihen miten järjestelmän vaikutus kohdistuu. Lisäksi EGDF (European Game Development Federation) on tuottanut tähän selvitykseen liittyvän alaselvityksen EU:n kehityskaarista ja säännöistä audiovisuaalisten alojen tukemisesta.

4. Yleisimmät ulkomailla käytössä olevat mallit

Kannustin audiovisuaalisella alalla kattaa aina vähintään **pitkän elokuvatuotannon** projektit ja melkein yhtä usein se kattaa **TV-draaman** pistetuotannot, mutta nykyään usein myös TV-draamasarjat (jaksojen määrälle on yleensä rajattu enimmäismäärä). **Dokumenttielokuvien ja animaatioiden** kohdalla käytännöt vaihtelevat paljon.

Kannustinjärjestelmissä on hyvin harvinaista tukea musiikkivideoita, mainostuotantoja, TV-formaattituotantoja ja studio game show –tyyppisiä ohjelmia. EU:ssa on kulttuuriperusteinen poikkeussääntö, joka mahdollistaa kannustimet audiovisuaaliselle alalle. Tämä poikkeussääntö pohjautuu ajatukseen, että kannustimilla tuetaan aina yksittäisteoksia/tuotantoja. Näin ollen TV-formaattituotantojen tukeminen ei ole EU-maissa ollut käytäntönä.

Ranska oli ensimmäinen EU-maa, joka loi tuotantokannustimia **pelialalle**. Ranskan tuotantokannustin otettiin käyttöön vuoden 2009 alussa määräaikaisena ja ja järjestelmän jatkokaudesta (6 vuotta) on juuri sovittu. Iso-Britanniassa pelialan kannustin hyväksyttiin v. 2012. Globaalisti kattavimmat pelialan kannustimet ovat Kanadassa (yhdistelmä alueellista ja valtakunnallista kannustinta), Australiassa ja Etelä-Koreassa.

Useimmissa maissa erotetaan tavalla tai toisella ne tuotannot, jotka ovat **tuotantopalveluihin** pohjautuvia ja ne jotka ovat **yhteistuotantoja** (IP:tä jää ao. maahan). Usein palautusprosentti eli kannustin on korkeampi yhteistuotannoissa.

Monissa maissa järjestelmä tarjoaa lisäbonuksia sen mukaan, kuinka paljon ja monipuolisesti kyseisen maan palveluita käytetään. EU:ssa tällainen bonuskäytäntö on kuitenkin eksplisiittisesti kielletty (esim. jälkituotannon osalta). Lähes kaikissa järjestelmissä määritellään minimikokonaisbudjetti tuotannolle sekä minimikulutus ao. maassa. Samoin järjestelmissä on ns. cap, eli enimmäismäärä sille summalle, jonka järjestelmän sisällä palautuksina tai verohelpotuksina voi saada.

Power point - liitteessä on käyty läpi kunkin kannustinmallin prosessia sekä niiden plussia ja miinuksia. Kolme neljästä mallista on verotukseen jollain tavalla liittyviä ja yksi on rahastopohjainen kannustinmalli.

4.1. Tax credit

Tax credit on yleisin ja vanhin malli ja se perustuu yritysten tuloverotukseen sekä ajatukseen siitä, että tuotantoyhtiö saa kokonaan poistaa (ei siis vähentää) osan tuloverovelastaan ao. valtiolle.

Yleensä tax credit –oikeuksia saa myydä eteenpäin (transferable tax credit), joten jos yritys ei ole ao. (osa) valtioon rekisteröitynyt, se yleensä myy creditin eteenpäin mille tahansa kyseisen (osa)valtion yritykselle tai yksityishenkilölle.

Jos ”credittia” ei käytä saman vuoden aikana täysimääräisesti, voi sitä yleensä käyttää vielä useiden vuosien ajan.

4.2. Tax shelter

Perustuu paikallisen investoijan (yritys tai yksityishenkilö) riskittömään sijoitukseen, josta sijoittaja saa vähennyksiä. Vähennyksiä verotettavasta tulostaan saa yleensä sijoitettua summaa enemmän. Jos investointi on esim. 100 000 €, investori saa vähentää verotuksessa 150 000 € verotettavasta tulostaan (max-summa yleinen). Välittäjätoimijat yhdistävät sijoittajat ja tuottajat.

Joissain maissa sijoittaja saa oikeuksia tuotantoon, monissa ei. Osa tai kaikki investoinnista voi olla takaisinmaksuvelvoitteen omaavaa. Mikäli takaisinmaksuvelvoitetta ei ole, saa investoija oikeuksia tuotantoon, mutta voi tietyn ajan kuluessa myydä takaisin oikeutensa tuottajalle ennakkoon sovittuun hintaan.

Osassa maita investoinnin saa jo tuotannon aikana, osassa vasta kun tuotanto on toteutettu.

4.3. Tax offset/tax rebate

Yleensä yhteistuotantoihin haetaan hyväksytyihin kustannuksiin perustuvat palautukset. Palautukset maksetaan yritysverotuksen valmistumisen yhteydessä.

Varsinkin suurimpien palautusprosenttien malleissa on tiukat säännöt sisällölle ja/tai tuotannon toteutukselle ja toteuttajille. Mallissa voidaan hakea ennakkopäätöstä (nk. ”Letter of Comfort”) välirahoituksen järjestämistä varten.

Pisteytyksessä katsotaan ensin, että tuotannon muoto kuuluu hyväksyttävien joukkoon, tämän jälkeen katsotaan liittyykö sisältö mitenkään kyseisen maan kulttuuriin ja muodostuuko hyväksytyjä kuluja kyseisessä maassa tarpeeksi.

Jälkikäteen maksettava palautus maksetaan siis aina paikalliselle yritykselle, joka tilittää sen eteenpäin tuotannolle. Välirahoituksen (”gap-rahoitus”) järjestäminen on mallissa välttämätöntä.

4.4. Cash rebate / Fund-based rebate

Yhteistuotannon tai tuotantopalvelusopimuksen (paikallinen yritys kummassakin tapauksessa) kautta haetaan jälkikäteen, suhteessa kulutukseen, palautuksia, jotka maksetaan rahastosta. Rahastoon on ennakkoon varattu ”first-come-first-served”-periaatteella palautusvaroja.

Järjestelmä sisältää tiukat säännöt sisältöön ja/tai tuotannon toteutukseen ja toteuttajiin sekä kulutukseen (esim. alueelliset rahastot vaativat kuluttamaan kyseisellä alueella 1,5-2,5 -kertaisesti palautussumman ja tietyn %-osuuden tuotannon kokonaisbudjetista).

Pisteytyksessä katsotaan ensin, että tuotannon muoto kuuluu hyväksyttävien joukkoon, tämän jälkeen arvioidaan sisältö ja tekijäkunta sekä se, muodostuuko tarpeeksi hyväksytyjä kuluja.

Jälkikäteen maksettava palautus maksetaan siis aina paikalliselle yritykselle, joka tilittää sen eteenpäin tuotannon. Alueelliset rahastot haluavat yleensä yhteistuotajan statuksen sekä osuuksia tuotannon mahdollisesta voitosta. Välirahoituksen järjestäminen on myös tässä mallissa välttämätöntä.

5. Islanti, Ranska, Saksa –kannustinmallien pääpiirteiden vertailu

Yksikään järjestelmä ei sellaisenaan vastaa suoraan Suomen tarpeisiin. Suomalaisen kannustinmallin luomiseksi on kuitenkin hyödyllistä tutustua muutaman maan malliin hieman tarkemmin. Valintaperusteena on ollut hieman erilaista mallia noudattavien EU/EEA-maiden mallien vertailu.

Islannilla on jo suhteellisen kauan ollut käytössä malli, joka on yksinkertainen ja toimivuutensa osoittanut.

Ranskan malli on suhteellisen uusi ja se on erityisesti keskittynyt suurien investointien ja tuotantopalveluprojektien houkutteluun. Ranskan pelipuolen malli on käytännössä identtinen AV-alan mallin kanssa, sisältäen ainoastaan erilaisen kulttuuritestin/pisteytysjärjestelmän.

Saksassa on lähes ainoa maana merkittävä rahastopohjainen (ei veropohjainen) malli, joka on käytössä valtakunnan tasolla. Malli on erittäin suosittu ja kilpailukykyinen.

5.1. Islanti

Järjestelmä on perustettu vuonna 2001 ja palautusprosenttia nostettu kesken Islannin pahimman talouskriisin vuonna 2009. Kannustin on veropohjainen tax rebate –malli, jolla on yksi harvinainen ominaisuus: mallissa ei ole ennakkoon määrättyä minimikulutusvaatimusta eikä maksimia, eli kattoa palautusmäärälle. Yksinkertaisessa mallissa kuitenkin hyväksytään hakemukset vain jos niillä on ”kulttuurista merkitystä Islannille”. Hakuoikeus on Islantiin tuotantoa varten rekisteröityneillä yrityksillä.

Hakemus on jätettävä ennen kuvauksia Islannin teollisuusministeriöön. Hakemuksen relevanttiutta ei käsitel-

lä pisteytyksen kautta vaan kukin hakemus käsitellään komiteassa. Kolmejäsenisen komitean nimittää Islannin teollisuusministeriö. Yksi jäsenistä on kulttuuriministeriön ehdottama ja yksi valtiovarainministeriön ehdottama henkilö. Kolmas jäsen on ns. ”ulkopuolinen” ja toimii komitean puheenjohtajana.

Hakemuksen hyväksynnän jälkeen on peräti kolme vuotta aikaa aloittaa tuotannon toteuttaminen. Tuotannon jälkeen jätetään palautushakemus teollisuusministeriöön, joka päättää komitean suositukseen pohjautuen palautuksesta. Palautus tilitetään verotuksen yhteydessä. Palautushakemus on jätettävä enintään 6 kk päästä tuotannon päättymisestä. Palautusprosentti on 20 % hyväksytyistä kuluista.

Islanti noudattaa, ilmeisesti EU:n vaatimuksesta, seuraavaa laskentakaavaa: kun yli 80 % tuotannon kokonaisbudjetista on kulutettu Islannissa, lasketaan palautusprosentti koko EU:n alueella tapahtuneista kuluista.

Tärkeää on myös huomioida päällekkäisyyksien poistoon rakennettu mekanismi: jos tuotanto on saanut myös elokuvainstituutin tukea, vähennetään instituutin tuki siitä kulusta, joka lasketaan tuotantokuluksi palautusprosenttilaskennassa.

Islanti hyväksyy mallissaan elokuva- ja televisiotuotannot. Ulkopuolelle jäävän tuotannon määritelmä on seuraava: *”No advertisement and news material, short films, recordings of sports events and entertainment events, material which is primarily intended for the promotion of specific goods or services and material intended primarily for showing in own distribution networks, shall not qualify for reimbursement pursuant to this Act.”*

Pelit eivät myöskään kuulu Islannin malliin.

5.2. Ranska

Järjestelmä on yksi EU:n uusimpia: se on perustettu vuonna 2009. Kyseessä on veropohjainen tax rebate-mallinen kannustin, jonka minimikulutusraja (1 milj. €) jo osoittaa, että sillä haetaan nimenomaan *suuria tuotantoja*. Vaatimus tuotantopalvelusopimuksesta ja kieltö yhdistää paikallisen elokuvasäätiön (CNC) rahoituskannustinrahaan myös osoittaa suoraan, että tavoitteena on puhtaasti saada *ulkomaisia tuotantoja* maahan. Kuvauspäiväminimi on 5 päivää. .

Maksimipalautussumma 4 miljoonaa € tarkoittaisi Ranskan 20 % palautusprosentilla, että maahan olisi jäänyt suorana kulutuksena kyseisestä tuotannosta 20 miljoonaa €. Lisäksi tulevat kerrannaisvaikutukset muille palvelualueille. Hakemusoikeus on ranskalaisella yhtiöllä, jonka kanssa ulkomaisella tuotannolla on tuotantopalvelusopimus.

Hakemuksen CNC:lle (Ranskan elokuvasäätiö) jättää siis ranskalainen tuotantopalvelusopimuksen allekirjoittanut yhtiö. Hyväksytyt kulut lasketaan hakemuksen jättöpäivästä. Säätiö lupaa käsitellä hakemuksen alle neljässä viikossa paikallisen valtakunnallisen elokuvakomission Film Francen avustuksella. Pisteytysjärjestelmä on tarkka ja selkeä, ja se on erilainen animaatioelokuville ja näytellyille tuotannoille.

Ranskalla on myös oma pienemmän palautusprosentin sisältävä VFX/post-production -kannustin sekä täysin erillinen, mutta samoin periaattein toimiva, pelialan tuotantokannustin. Tuotantopalveluyhtiö saa siis kriteerit täytettyään virallisen Ranskan valtion alustavan hyväksyntäkirjeen, jota vastaan se voi hakea tuotannolle välirahoitusta.

Tuotannon päätyttyä on lähetettävä CNC:lle ranskalainen tuotantokopio (esim. DVD) ja palautushakemuspaperit. CNC käsittelee ne yhdessä Film Francen kanssa ja antaa lopullisen hyväksyntänsä. Vuoden lopussa ranskalainen yritys on tilintarkastuttanut tuotannon ja yhdessä tilinpäätöksen, ”OK-paperin” ja tilintarkastus-

dokumenttien kanssa yhtiö lähettää veroviranomaisille palautushakemuksen.

5.3. Saksa

Saksassa kannustinjärjestelmä on edellisistä poiketen *rahastopohjainen*. Se on luotu 2007 ja on voimassa aina 3 vuotta kerrallaan (eli kaudet 2007-2009, 2010-2012). Rahastoon varataan palautusrahaa noin 60 miljoonaa € per vuosi ja se jaetaan ”first-come-first-served”-periaatteella. Hakuoikeus on saksalaisella tuotantoyhtiöllä tai Saksaan rekisteröidyllä tytäryhtiöllä. Mikäli kyseessä on jo muuhun EU-maahan rekisteröity yritys, riittää saksalainen ”business establishment”. Saksalaisen hakijan on katettava vähintään 5 % koko budjetista.

Saksan mallissa minimikulutus lasketaan suhteessa tuotannon koko budjettiin. Mikäli budjetti on suurempi kuin määritelty minimi, eli 1 miljoonaa €, tulee siitä vähintään 25 % kuluttaa Saksassa. Mikäli budjetti on suurempi kuin 20 miljoonaa € tulee vähintään 20 % kuluttaa Saksassa. Dokumenttielokuvien kohdalla minimi on 200 000 €, animaatioiden kohdalla minimikokonaisbudjetti on 2 miljoonaa €. Maksimipalautussumma on 4 miljoonaa €, laskentapohjana on aina maksimissaan 80 % kokonaisbudjetista.

Hakemus lähetetään FFA:lle (Federal Film Board) Berliiniin, kun 75 % kokonaisbudjetista on todistettavasti katettu. Järjestelmä onkin luotu eräänlaiseksi viimeiseksi rahoitustahoksi, sillä myös tuotanto on päätöksen jälkeen aloitettava jo 4 kk kuluessa alustavasta hyväksynnästä. Välirahoitusta voi hakea tämän asiakirjan kanssa. Palautus voidaan maksaa kolmessa erässä, liittyen tuotannon etenemiseen (tällöin vaatimuksena on ”completion bond”-valmistumisvakuutus). Palautus maksetaan kuitenkin lähtökohtaisesti vasta tuotannon päätyttyä, kun tilintarkastus on suoritettu ja pyydyt todisteet lähetetty.

Saksan mallin tiukin vaatimus on sopimus saksalaisen levittäjän kanssa. Tuki yhdistetään lähes aina alueellisten rahastojen tukiin.

6. Tuloksia haastatteluista

Aiheen tiimoilta on aikaisemmin tässä hankkeessa tavattu kaikkia puolueita, joko puoluetoimistojen päälliköitä tai eduskuntaryhmiä ja niiden puheenjohtajia tai puolueiden puheenjohtajia. Lisäksi on tavattu useita virkamiehiä eri tasoilla erityisesti TEM:issä, OKM:ssä ja jonkin verran VM:ssä sekä ministereiden erityisavustajia ja poliittisia valtiosihteereitä.

Tapaamista ei onnistuttu järjestämään kaikkien suunniteltujen tahojen kanssa tähän kartoitusajanjaksoon lyhyen varoitusajan vuoksi. Kaikki henkilöt kuitenkin pyysivät ja saivat lisätietoa. Tavoittamatta jäivät seuraavat henkilöt: valtiovarainministeri ja hänen poliittinen valtiosihteerinsä, kulttuuriministeri, elinkeinoministeri ja hänen poliittinen valtiosihteerinsä, eduskunnan talousvaliokunnan pj (Mauri Pekkarinen). Toukokuulle saatiin sovittua tapaaminen EU-komission AV-aloista vastaavan Aviva Silverin kanssa sekä Finnveran pääomasijoitustoiminnan asiantuntijan, johtaja Keith Bonninin kanssa.

Käytyjen haastattelujen perusteella yleiset tärkeimmät suuntaviivat suomalaiselle mallille ovat:

- Suomalaiselle mallille on tarve, kilpailutilanne ymmärretään
- Olemassa olevista organisaatioista Finnvera on soveltuvin 'kotiorganisaatio'
- Kannustinjärjestelmän kehittäminen on elinkeinopolitiikkaa (ei kulttuuripolitiikkaa tai veropolitiikkaa) ja se kuuluu työ- ja elinkeinoministeriön hallinnonalaan
- Rahaston realistinen kokoluokka on noin 15-20 miljoonaa euroa palautuksiin vuosittain

Haastatteluista nousivat esille seuraavat keskeisimmät kommentit:

TEM on vastuuministeriö, koska kyseessä on elinkeinopolitiittinen asia. Periaatteessa vastustan yritystutkia, mutta jos kansainvälinen kilpailutilanne juuri näiltä aloilta sitä vaatii, niin kannustinjärjestelmä tarvitaan Suomeenkin. Kannustinjärjestelmän suunnitteluprosessin kulku on, että TEM tekee kannustinmallin ja notifioiden sen EU:ssa. Tämän jälkeen malli notifioidaan Suomen eduskunnassa. Keskeisiä ja tärkeimpiä vaikutuksia ovat vientieurojen ja työllisyyden kasvu.

*Kimmo Sasi, kok.,
valtiovarainvaliokunnan pj*

Tärkeää on, että malli on selkeästi elinkeinopolitiittinen perusteiltaan. Tämä on järkevä malli, ja SES:in kanssa ei ole ristiriitaa (Tulusto).

Jarmo Lindén, valtiosihteeri, Anna Tulusto, Ministerin erityisavustaja, Laura Mäkelä, ylitarkastaja, OKM

Kannustinjärjestelmä vastaisi selvästi moneen tarpeeseen. Tuotantojen vientihakuisuuden pisteytys on tärkeä ja se pitäisi pystyä määrittelemään. Järjestelmässä olennaista on olemassa olevien organisaatioiden hyödyntäminen, ei uusien luominen. Kotimaisen IP-oikeuksien massan kasvattaminen ja kv-infrastruktuurin kehittäminen ovat keskeisiä, tosin kaikki kuusi näkökulmaa ovat tärkeitä. Kulttuuriviennin kehittäminen liittyy tiiviisti tuote- ja palveluviennin kehittämiseen.

*Kimmo Aulake,
neuvotteleva virkamies/kulttuurivienti, OKM:*

TV-formaattikysymys on tärkeä ja selvitettävä perinpohjaisesti. Jälkituotantoyrityksille malli on tärkeä ulkomaisten asiakkaiden houkuttelua silmällä pitäen.

Satu ry

SEKille keskeinen kysymys mallin osalta on, kuinka kv-hakuisuus liitetään mukaan. Mallin vaikutuksissa on yhtä olennaista saada ulkomaisia tuotantoja Suomeen kuin helpottaa

SEK ry

AV-tuotteen määrittelyssä on tärkeää huomioida myös tulossa olevat uudet tuotteet mm. 'enriched content'-tuotannot, joiden muoto on jotain perinteisen AV-tuotteen, monimediasisällön ja kirjan väli-maastosta.

Finnananimation ry

Kyllä Suomessa eduskunnassa uskotaan tähän digitaaliseen talouteen ja juuri näihin edustamiin aloihin ja on tärkeää pystyä tunnistamaan mikä siinä ovat kasvun esteet. Tärkeää on myös tarkastella koko prosessia, kaikkea sitä mikä alan infrastruktuuriin ja kv-menestykseen vaikuttaa, eikä katsoa asiaa siiloissa. Suomen kilpailukyky on ketteryydessä, tässä asiassa pitäisi valtiomme pystyä toimimaan nopeammin.

Päivi Lipponen,
Talousvaliokunta

Kannustinjärjestelmän vaikutuksista palveluliiketoiminnan kehittäminen on tärkeä, sillä Suomen voima on osaamisessa ja innovaatioissa. Elämys-teollisuus ja virtuaalipalvelut ovat tulevaisuuden kannalta keskeisiä.

Olli Hietanen,
Tulevaisuusvaliokunta

Näiden, aikaisempia täydentävien, haastattelujen pohjalta syveni kuva erityisesti siitä, kuinka jatkoprosessi tulisi hoitaa. Jäimme myös siihen käsitykseen, että alojen potentiaali ymmärretään erittäin merkittäväksi.

7. Modulaarinen kannustinmalli

Malli muodostuu aina moduleista ja eri valintoja yhdistämällä syntyy erilaisia malleja. Me ehdotamme yhtä yhdistelmää.

Useimmista yksityiskohdista, jotka eivät ole EU:n sanelemia, voidaan keskustella ja miettiä niiden vaikutuksia konkreettisten case-esimerkkien avulla. Yksityiskohtien valintoja muokkaamalla syntyisi taas ”uusi malli”. Me koimme kuitenkin hedelmällisimmäksi esittää mielestämme parasta mallia. Emme lähteneen muodon vuoksi kehittämään toista verrokkimallia sen rinnalle. Käytännössä olemme pohtineet läpi kaikki kappaleessa 4 esitetyt kansainväliset mallit, ja miettineet niiden soveltuvuutta Suomelle.

Olemme erityisesti pyrkineet ottamaan huomioon kolme asiaa:

1. Malli ottaa huomioon Suomen kilpailutekijät ja suomalaisen AV- ja pelialan infrastruktuurin, sekä vastaa kaikkiin kappaleessa 2 esitettyihin tarpeisiin.

2. Malli noudattaa EU:n olemassa olevaa lainsäädäntöä ja pyrkii olemaan sellainen, että sen käsittely EU-komissiossa voisi mennä ns. ”lyhyen kaavan” mukaan (kts. EGDF:n selvitys liitteenä 6).

3. Mallilla olisi läpimenon mahdollisuus ja sellaisia keskeisiä elementtejä, että se kiinnostaa elinkeinopoliitti-

sena työkaluna vastuuministeriötä (TEM) ja vastuupoliitikkoja.

Ehdotamme Suomelle siis Saksan malliin löysästi pohjautuvaa Cash rebate –kannustinrahastoa.

Palautusprosenttitasoja on kolme

12,5 % kun hanke koskee Suomessa tehtyä jälki-työtä (post-production), tietokonegraafiikkaa AV- tai pelialan tuotantoon (CGI), erikoistehosteita (VFX) tai muuta tuotantopalveluna suoritettua työtä ILMAN lokaatioiden käyttöä (ulkokuvauksia).

16,5 % kun hanke koskee Suomessa toteutettua tuotantopalveluna suoritettua työtä, johon kuuluu vähintään 3 kuvauspäivää suomalaisessa lokaatiossa.

20 % kun hankkeessa on suomalainen enemmistö- tai vähemmistöosuuttaja, eli siitä jää Suomeen immateriaalioikeuksia.

Ehdotamme, että päätös kannustinrahastosta tehdään aina 4 vuotta kerrallaan. Rahaston aloituskoko palautuksille voisi olla ensimmäisenä vuotena (2013) 15 miljoonaa € ja seuraavina kolmena vuotena 20 miljoonaa €/vuosi. Rahastopäätös olisi näin ollen voimassa 2013-2016.

1. Ehdottomat vaatimukset ja rajoitukset tuotannoille

Huom EU-periaate:

From a legal perspective any state aid scheme for audiovisual industries has to answer three questions: is it aid, is it cultural and are the distortions on competition limited

1.1. Mitä tuotantoja kannustinmalli koskee ja kuka voi hakea

Kannustinmalli koskee audiovisuaalisia tuotantoja ja tuotteita, jotka eivät ole Suomen lain vastaisia.

Kannustinmalli kattaa pisteytysjärjestelmän läpäisevät:

- 1) näytellyt, dokumentaariset ja animoidut audiovisuaaliset tuotannot (elokuva-, TV- ja tulevaisuuden tuotemuodot)
- 2) digitaaliset pelit (Tässä yhteydessä käytetään yksinkertaisuuden vuoksi termiä 'digitaaliset pelit', lopullinen esitys sisältää tarkemman määritelmän siitä, mitä digitaalinen peli pitää sisällään.)

Hakijan on oltava Suomeen rekisteröity AV- tai pelialan yritys tai muu kyseiselle toimialalle palveluja tuottava yritys tai Suomeen rekisteröity ”business establishment”, jos kyseessä on muussa EU-maassa rekisteröity ko. alan yritys.

Suomalaisella hakijalla tulee olla mahdollisen ulkomaisen päätuottajan kanssa yhteistuotantosopimus tai tuotantopalvelusopimus.

1.2. Mitä tuotantoja kannustinmalliin ei kuulu

Pornografinen sisältö ei ole kannustimien puitteissa tuettavaa tuotantoa.

Mainoselokuvat, musiikkivideot, markkinointitarkoitukseen tehty AV-sisältö tai pelit, tai yritysten sisäisen viestinnän tuotannot eivät myöskään ole kannustinjärjestelmän piirissä.

Kannustin myönnetään ainoastaan varsinaiseen tuotantoon, ei demoihin tai pilotteihin.

Kannustinjärjestelmää ei ole luotu TV-kanavien (broadcasters) sisäisesti tuotettua tuotantoa varten, eikä TV-kanava/broadcaster ole hyväksyttävä suomalainen hakijaosapuoli.

1.3. Muita ehdottomia rajoitteita/määräyksiä

Minimikulutus Suomessa on 200 000 € (riippumatta tuotannon koko budjetista).

Cap/maksimipalautussumma on 3 miljoonaa € (jolloin tuotanto olisi Suomessa kuluttanut 15 miljoonaa €, mikäli se olisi yhteistuotanto (kts. yllä)).

Laskentapohjana on max 80 % kokonaisbudjetista (EU-sääntö, mahd. muuttuu uuden tiedonannon myötä).

Tuotannon on saatava vähintään 18 pistettä kulttuuritietistä sekä hyväksyttävä määrä minimipisteitä per kulttuuritietin osio.

1.4. Prosessi

Tuotannon hyväksytyt kulut lasketaan hakemuksen jätöpäivästä alkaen.

”Letter of comfort” voidaan antaa vasta kun

- tuotanto on läpäissyt kulttuuritietin vähintään hyväksytyllä minimipistemäärällä
- se täyttää tässä mainitut muut ehdottomat vaatimukset ja
- hakemus on jätetty täydellisenä, pyydettyin liitein/todistein (määriteltävä ne erikseen)

Tuotanto on aloitettava 12 kk kuluessa päätöksestä tai päätös raukeaa.

Tuotannon valmistumisen jälkeen on 6 kk aikaa suorittaa lopullinen tilitys, jonka on oltava suomalaisen tilintarkastajan hyväksymä.

Palautus voidaan maksaa joko yhdessä erässä (100 %) tuotannon jälkeen tai kahdessa erässä (40 % ja 60 %), kun tuotanto on kuluttanut kyseisen palautukseen oikeuttavan osuuden. Kummassakin tapauksessa tilitysvaatimus (tilintarkastus) on sama.

Lopullisen version tuotannosta tulee olla sellainen, että se on saatavissa ja käytettävissä Suomen ja EU:n alueella.

2. Suhde muuhun rahoitukseen

Tuotanto voi saman aikaisesti hakea ja saada julkista rahoitusta/tukea, kuten Suomen elokuväsäätiön hallinnoimat kulttuuriperusteiset tuet tai Tekesin hallinnoimat tuotekehitystuot. Nämä mahdolliset muut julkiset tuet tuotannon tuotekehitykseen, alku- tai jälkituotantoon tai itse tuotantoon vähennetään siitä summasta, jonka

pohjalta tuotannolle lasketaan kannustinprosentin mukainen palautus. (Esim. jos tuotanto kuluttaa Suomessa 1 miljoona € ja saa SES:istä 100 000 € tukea, niin palautusprosentti lasketaan 1 000 000 – 100 000 € -perusteella. Huomioi myös 80 % EU-sääntö tuotannon koko budjetin käyttämisenä laskentaperusteissa.)

Tuotanto voi myös hakea ja saada yhteispohjoismaista julkista tuotantoon kohdistettua tukea, kuten Nordisk film og Tv fond, Nordic Development Support jne. Nämä huomioidaan pisteytysjärjestelmässä kv-rahoituksena, mutta ne ovat julkista rahaa, joka vähennetään palautusprosentin laskun yhteydessä samalla tavalla kuin SES- tai Tekes-tuki.

Kannustinmallin lopullisessa versiossa, kun rahaston hallinnoija ja käytännön toimien toimeenpanija on selvillä, tulisi ottaa kantaa siihen, miten välirahoitustilannetta Suomessa voitaisiin parantaa. Samoin tulisi ottaa huomioon suomalaisten ja ulkomaisten rahoittajien myötäsijoitusmahdollisuudet.

3. Pisteytysjärjestelmä (liite: Kulttuuritesti)

Olemme rakentaneet ehdotuksen ”live action”-puolelle (sekä fiktio- että faktatuotannot) ja pelialalle. Animaatioalalle ja VFX/CGI/post-production kannustinprosenttiin puhtaasti tähtääville tuotannoille tulee vielä tehdä omat ehdotuksensa yhteistyössä näiden alojen edunvalvontatoimijoiden kanssa. Ehdotusten tulee pohjautua näihin jo tehtyihin pisteytysjärjestelmiin.

4. Hyväksytyt kulut

Jotta kulut voidaan hyväksyä, tulee niiden tapahtua sen suomalaisen yhteistuotantoyrityksen, pelinkehittäjäyrityksen tai tuotantopalveluyrityksen kautta, joka hakemuksen esittää.

Hyväksytyt kulut lasketaan hakemuksen jättöpäivästä alkaen.

Näiden kulujen tulee suoraan liittyä hakemuksen alaisen olevaan tuotantoon ja sen tarpeisiin.

Seuraavat kulut hyväksytään kannustimen laskentaperusteisiin (alv 0 %):

- Palkat ja palkkiot tai kompensaatiot
- Jos tuotantohenkilöt ovat yllä mainitun yrityksen vakituista henkilökuntaa, lasketaan heidän palkkioistaan ja sivukuluistaan ainoastaan se aika, jolloin he ovat olleet tuotannon palveluksessa.
- Yllä mainittujen henkilöiden sivukulut (laskentakaavan mukaisesti)
- Teknisten tai muiden palveluntarjoajien vuokraamisesta aiheutuneet kulut
- Teknisten laitteiden ostaminen ja vuokratkulut (tietokoneiden ja ohjelmistojen ollessa kyseessä tulee täsmennyksiä)
- Kuljetukset Suomeen ja Suomesta pois (henkilöt ja laitteet/tarvikkeet)
- Suomen sisäiset kuljetukset
- Tuotannon aikaiset majoituskulut
- Catering-kulut, jotka suoraan liittyvät tuotantoon

Kannustinmallin ominaispiirteet

Vaikutukset:

- KV-liiketoiminnan infran kehittäminen
- Vienti € ja kulttuuri-vienti
- Maabrändi

Houkuttava kotimaiselle toimijalle

- Kv-verkostoituminen
- Nopea päätöksenteko ja rahan tuloutuminen

- Tuote- ja tuotantoinnovaatiot
- CGI-alan kehitys
- Välirahoitus

Suomalaisia tuotantoja maailmalle:

Vientitulojen kasvu, IP:n hyödyntäminen globaaleilla markkinoilla, kontaktipinnan, verkostojen ja maineen kasvu, yksityisten sijoittajien helpompi löytyminen

- Eksoottiset lokaatiot
- Toimiva infra

- Korkeatasoinen suomalainen teknologia- ja henkilöosaaminen

Ulkomaisia tuotantoja Suomeen:

Innovaatiot, uudet tuotanto-, tuote- ja mediamuodot, suuria tuotantoja/asiakkuuksia Suomeen, kerrannaislyödyt

Houkuttava ulkomaiselle toimijalle

Vaikutukset:

- Työllistyvyys
- Palveluliike-toiminnan kehittäminen
- Kotimaisen IP-massan kasvattaminen

8. Muut ehdotukset ja jatkotoimenpiteet

Keskeisiä avoimia kysymyksiä kannustinmallin viimeistelyssä ovat:

- Audiovisuaalisen sisällön määrittelyn kysymys. Miten huomioidaan (lähi)tulevaisuuden mahdolliset kehityskaaret tuotemuodoissa ja eri sisältöjen yhdistelyssä?
- Rahaston optimaalinen koko euroissa: rahaston oltava riittävän suuri, jotta raha ei lopu kesken jo alkuvuodesta, mutta riittävän pieni, jotta nykyisessä taloustilanteessa sen perustaminen on kuitenkin mahdollista, eikä sitä - ensimmäisinä vuosina jää käyttämättä.
- Mistä rahaston alkupääoma/vuosittainen pääoma tulee ja kuka sitä hallinnoi, minkälainen ohjausryhmä rahastolla on?
- Miten välirahoitus ("gap-rahoitus") järjestettäisiin?

Pisteytyksen/kulttuuritestin täsmentämiseksi ehdotamme, että luodaan kolme erilaista konkretiaan pohjautuvaa esimerkkiä, joiden pohjalta tehdään laskelmia sen suhteen kuinka houkutteleva ja kilpailukykyinen pisteytys on verrattuna siihen, kuinka hyvin se ottaa huomioon kaikki eri tarpeet ja kannustimen halutut vaikutukset.

Etenemisprosessi:

Keskeinen ministeriö on siis työ- ja elinkeinoministeriö ja keskeisin henkilö viemään eteenpäin AV- ja pelialan menestystä ja kannustinjärjestelmää on ministeri Håkämies.

Kun poliittinen tahtotila on saatu aikaiseksi ja TEM:n virkamiehistö on myös mallin takana, tulee lopullinen malli luoda yhdessä juristien kanssa. Tärkeää on että mallille saadaan tarpeeksi laaja kommentointikierrros. Tämän jälkeen malli notifioidaan EU:ssa joko lyhyen tai pitkän kaavan mukaan, jonka jälkeen malli notifioidaan eduskunnassa, ja se voisi astua voimaan.

Tärkeitä tehtäviä, mikäli kannustinmalli saadaan aikaiseksi:

- Kannustimen etenemisen seuranta
- Mallin markkinointi kansallisesti ja kansainvälisesti
- Hankkeiden evaluointi/pisteytystehtävä
- Hankkeiden tarkastus/tilitysten käsittely
- Palautuksen maksu
- Mallin evaluointi ja sen merkityksestä kertominen viranomaisille.

Kulttuuritesti



1) Live action –fakta ja fiktiotuotannoille

Minimipistemäärä: 18/40, josta vähintään 9 pitää tulla sisältökohdasta ja vähintään 3 vientihakuisuus-evaluaatiosta

1. Sisältö (*dramatic content*) ja tuotantoinfrastruktuuri, max 22 pistettä

1.1. Lokaatio käsikirjoituksessa (Location) max 5

- Tuotannon päätapahtumapaikka on Suomi tai fiktiivinen versio Suomesta (3)
- TAI tuotannon päätapahtumapaikka on Eurooppa tai fiktiivinen versio Euroopasta (2)
- TAI tuotanto sisältää eurooppalaisia tapahtumapaikkoja tai niiden fiktiivisiä versioita (1)
- Tuotannossa esiintyy vähintään kaksi Suomea symboloivaa/esittävää lokaatiota tai Suomeen selkeästi liitettävää symbolia (2)

1.2. Hahmot (Characters) max 4

- Ainakin yksi pääosahahmo on suomalainen tai EU-maasta (1)
- Ainakin kolme sivuosahahmoa on suomalainen tai EU-maasta (3)
- TAI ainakin kaksi sivuosahahmoa on suomalainen tai EU-maasta (2)
- TAI ainakin yksi sivuosahahmo on suomalainen tai EU-maasta (1)

1.3. Juoni ja tarina (Plot and story) max 5

- Juoni ja tarina nostavat esiin eurooppalaista taide- tai kulttuuriperimää tai osan eurooppalaisesta historiaa (2)
- Juoni ja tarina käsittelevät poliittisia, sosiaalisia tai kulttuurisia ongelmia liittyen suomalaiseen tai eurooppalaiseen yhteiskuntaan (2)
- Juoni ja tarina ovat inspiroituneita tai adaptoitu olemassa olevasta eurooppalaisesta teoksesta, kuten elokuva, romaani, sarjakuva, ooppera, teatteriesitys tai videopeli (1)

1.4. Kielet (Languages) max 1

(Lopullisen version on oltava toteutettu vähintään yhdellä eurooppalaisella kielellä.)

- Jos lopullinen versio on tekstitetty tai dubattu suomen- ja ruotsinkielelle (1)

1.5. Tuotantoinfrastruktuuri (max 7)

- Vähintään 50 % koko tuotannon kuvauspäivistä Suomessa (3)
- TAI 30-50% koko tuotannon kuvauspäivistä Suomessa (2)
- TAI 15-30 % koko tuotannon kuvauspäivistä Suomessa (1)
- Enemmän kuin 50 % kalustokuluista (kuvaus, koneet, valaistus, äänet) on maksettu Suomeen sijoittuneelle palveluntarjoajalle (Suomessa kuvatuista kohtauksista) (1)
- Enemmän kuin 50 % kuluista liittyen äänimiksaukseen tai jälkituotantoon maksetaan Suomeen sijoittuneelle palveluntarjoajalle (Suomessa kuvatut kohtaukset) TAI jälkikäteen tietokonegrafiikalla tuotettuja erikoisefektejä on useammassa kuin 20 kuvassa Suomeen sijoittuneen toimijan tekemänä (3)
- TAI enemmän kuin 30 % kuluista liittyen äänimiksaukseen tai jälkituotantoon maksetaan Suomeen sijoittuneelle palveluntarjoajalle (Suomessa kuvatut kohtaukset) TAI jälkikäteen tietokonegrafiikalla tuotettuja erikoisefektejä on useammassa kuin 10 kuvassa Suomeen sijoittuneen toimijan tekemänä (2)

2. Luova työryhmä ja tekijät, max 13

2.1.

- Vähintään toinen luojista suomalainen (ohjaaja tai käsikirjoittaja) (2)
- Vähintään yksi elokuvamusiikin säveltäjästä (1)
- Vähintään yksi tuottajista (2)

2.2.

- Vähintään yksi pääosanäyttelijä (2)
- TAI Vähintään yksi sivuosanäyttelijä (1)
- Vähintään 50 % näyttelijöistä (Suomessa kuvatuista kohtauksista) (1)

2.3.

- Vähintään kolme Head of Department (1.kamera/kuvaaja, art director, lavastaja, sound engineer, puvustuksen johtaja, editoija, 1.apulaisohjaaja, tuotantopäällikkö, stage manager, visual effects supervisor, meikkaaja) (3)
- TAI Vähintään kaksi HoD (2)
- TAI vähintään yksi HoD (1)
- Vähintään 50 % elokuvan crew:n jäsenistä (Suomessa kuvatuissa kohtauksissa) (2)

3. Vientihakuisuus/kaupallinen evaluaatio, max 5

3.1. Kv-levitys

- Tuotantoa on jo myyty levitykseen vähintään neljässä Suomen ulkopuolisessa maassa (2)
- TAI Tuotantoa on jo myyty levitykseen vähintään kahdessa Suomen ulkopuolisessa maassa (1)
- TAI tuotanto on suunnattu lähtökohtaisesti sellaiseen jakelukanavaan, joka on kansainvälinen ja tuotannolle on tehty realistinen/toteutuskelpoinen kansainvälinen markkinointisuunnitelma (internetjakelu through retailer or aggregator, appstore, android-market, konsolien digitaalukanavat) (2)

3.2. Kv-rahoitus

- Tuotanto on saanut kansainvälistä (Suomen ulkopuolista) yksityisen tai julkisen tahon rahoitusta yli 15 % koko tuotantobudjetista (2)
- TAI Tuotanto on saanut kansainvälistä yksityisen tai julkisen tahon rahoitusta yli 10 % koko tuotantobudjetista (1)

3.3. Track record

- Ainakin toinen seuraavista: tuotannon tuotantoyhtiön tai ohjaajan aikaisempi teos on levitetty vähintään kahdeksassa maassa aikaisemmin (1)
- TAI tuotantoyhtiöllä on aiempia kansainvälisessä jakelussa olleita taloudellisesti kannattavia teoksia (määritellään siten, että on tuottanut enemmän rahaa kuin tuotantobudjettinsa oli) (1).

2) Pelituotannoille

Minimipistemäärä: 18/40, josta vähintään 9 pitää tulla sisältökohdasta ja 3 vientihakuisuus -kohdasta.

1. *Sisältö (dramatic content), min 9, max 22 pistettä*

1.1. **Lokaatio (Location) max 5**

- Pelin päätapahtumapaikka on Suomi tai fiktiivinen versio Suomesta(3)
- TAI pelin päätapahtumapaikka Eurooppa tai fiktiivinen versio Euroopasta(2)
- TAI peli sisältää eurooppalaisia tapahtumapaikkoja tai niiden fiktiivisiä versioita (1)
- Pelissä esiintyy vähintään kaksi Suomea symboloivaa/esittävää lokaatiota tai Suomeen selkeästi liitettävää symbolia (2)

1.2. **Pelitekniikka (cultural contribution) max 4**

- Peli sisältää selkeitä teknisiä tai luovia innovaatiota esim. pelimekaniikan, peligrafikan, käyttöliittymän tai fysiikkamallinnuksen suhteen (0-2)
- Peli on kerronnallinen tai pelissä on vahva kerronnallinen viitekehys (2)

1.3. **Juoni ja tarina (Plot and story) max 5**

- Juoni ja tarina nostavat esiin suomalaista taide- tai kulttuuriperimää tai osan suomalaista historiaa (1)
- Juoni ja tarina käsittelevät poliittisia, sosiaalisia tai kulttuurisia ongelmia liittyen suomalaiseen tai eurooppalaiseen yhteiskuntaan (1)
- Juoni ja tarina ovat inspiroituneita tai adaptoitu olemassa olevasta eurooppalaisesta teoksesta, kuten elokuva, romaani, sarjakuva, ooppera, teatteriesitys tai elokuva(1)
- Peli perustuu Original IP:hen ts. ei ole jatko-osa (2)

1.4. **Kielet (Languages) max 1**

- Lopullisen version on oltava toteutettu vähintään yhdellä eurooppalaisella kielellä. Jos pelituote itsessään ei sisällä tekstiä tai dialogia, käyttäjäohjeistus on toteutettava vähintään kolmella eurooppalaisella kielellä (1).

2. *Tuotantoinfrastruktuuri, max 7*

- Vähintään 50 % koko tuotannosta tehdään Suomessa pelinkehittäjän omasta toimesta (5)
- TAI 30-50% koko tuotannosta tehdään Suomessa pelinkehittäjän omasta toimesta (3)
- TAI 15-30 % koko tuotannosta tehdään Suomessa pelinkehittäjän omasta toimesta (1)
- Tuotannon alihankinnasta enemmän kuin 75 % tehdään Euroopassa (2)
- TAI tuotannon alihankinnasta enemmän kuin 50 % mutta vähemmän kuin 75 % tehdään Euroopassa (1)

3. *Tekijöiden kansalaisuus ja luova työryhmä, max 13*

- Pelin päätuottaja (Executive Producer) on suomalainen/eurooppalainen (2)
- Pelin pääohjelmoija (Lead Programmer) on suomalainen/eurooppalainen (2)
- Pelin päävisualisti (Lead Artist) on suomalainen/eurooppalainen (2)
- Pelin päädesigner (Lead Designer) on suomalainen/eurooppalainen (2)
- Pelin käsikirjoittaja (Scriptwriter) on suomalainen/eurooppalainen (2)
- Pelin pää-äänisuunnittelija / säveltäjä (Lead Music and audio composer) on suomalainen/eurooppalainen (2)
- Pelin toteutustyöryhmästä (In house- työryhmä) vähintään 50% on suomalaisia / eurooppalaisia (1)

4. Vientihakuisuus/kaupallinen evaluaatio, min 3, max 5

- Tuotantoa on jo myyty levitykseen vähintään neljässä Suomen ulkopuolisessa maassa (2)
- TAI Tuotantoa on jo myyty levitykseen vähintään kahdessa Suomen ulkopuolisessa maassa (1)
- TAI tuotanto on suunnattu lähtökohtaisesti sellaiseen jakelukanavaan, joka on kansainvälinen ja tuotannolle on tehty realistinen/toteutuskelpoinen kansainvälinen markkinointisuunnitelma (internetjakelu through retailer or aggregator, appstore, android-market, konsolien digijakelukanavat) (2)
- Tuotanto on saanut kansainvälistä yksityisen tai julkisen tahon rahoitusta yli 15 % koko tuotantobudjetista (2)
- TAI Tuotanto on saanut kansainvälistä yksityisen tai julkisen tahon rahoitusta yli 10 % koko tuotantobudjetista (1)
- Track record: Ainakin toinen seuraavista: tuotannon tuotantoyhtiön tai ohjaajan aikaisempi teos on levitetty vähintään kahdeksassa maassa aikaisemmin (1)
- TAI tuotantoyhtiöllä on aiempia kansainvälisessä jakelussa olleita taloudellisesti kannattavia teoksia (määritellään siten, että tuonut enemmän rahaa kuin tuotantobudjettinsa oli) (1).

3) Animaatiotuotannot (tehtävä myöhemmin näiden kahden linjauksien mukaan yhdessä animaatioalan edunvalvontatoimijoiden kanssa)

4) Puhtaasti VFX/CGI/post-tuotannot (tehtävä myöhemmin näiden kahden linjauksien mukaan yhdessä jälkituotantopuolen toimijoiden ja edunvalvontatoimijoiden kanssa)