

Asia: VN/16052/2021

Kulttuurin tulevaisuustyöryhmän raportti

Lausunnonantajan lausunto

Miten työryhmän raportti onnistuu sanoittamaan ja viestimään kulttuurialan tilannetta ja kehittämishaasteita alan jälleenrakennuksen ja vahvistamisen tarve huomioiden?

Raportti onnistuu tiivistämään kohtuullisen hyvin kulttuurin kentän perinteisen ytimen haasteet. Vaikka raportissa viitataan laajemmin muihin kulttuurialoihin ja luoviin aloihin, raportti ei onnistu tavoittamaan niiden haasteita. Noin kolmen miljardin liikevaihdollaan peliala on ainoa miljardiluokan kulttuuriekosysteemejä Suomessa. Muista kulttuurialoista poiketen peliala ei sopeudu teknologiseen murrokseen vaan on kulttuuri- ja taidealojen digitaalisen murroksen tienraivaaja. 98% alan liikevaihdosta tulee viennistä, joten alan toimijoille kansainvälissä markkinoilla toimiminen on selviytymisen elinehto. Pelialan verotuotot valtiolle ja kunnille 2015-2020 olivat n. 2,2Mrd euroa. Vuosina 2010-2020 alan verotuotot olivat noin 20 kertaa suuremmat kuin siihen tehdyt julkiset investoinnit.

Mitkä raportin toimenpide-esityksistä ovat mielestänne kaikkein tärkeimmät ja kiireellisimmät toteuttaa (max 5)?

1. Maakuntien ja paikallisten kehitysyhtiöiden sitouttaminen kulttuurin ja luovien alojen rahoittamiseen en erityisen tärkeää. Esim. pelialan aluklusteritoiminta on merkittävästi hiipunut viimevuosina, koska ala on ollut valtakunnallisesta menestyksestään huolimatta usein alueellisesti liian pieni tullakseen huomioiduksi alueellisissa älykkään erikoistumisen strategioissa.
2. Apurahoja jakava luovien alojen rahasto. Se tosin tarvitsee rinnalleen luovien alojen start-up yrityksiin sijoittavan korkean riskin rahastoja. Toisaalta kaupunkiin on luotava julkinen siemenvaiheen sijoitusrahasto luovien alojen yritystoiminnan käynnistämiseen. Toisaalta alueellisten siemenrahastojen rinnalle tarvitaan kasvun kiihdyttämiseksi valtakunnallinen ammatillisrahasto, joka sijoittaa nimenomaan alkavan vaiheen yrityksiin siemenrahoitusvaiheen jälkeen, Rahastoilla on oltava riittävä pelialan asiantuntemus.
3. Digitaaliseen murrokseen vastaaminen. Myös taiteen ja kulttuurialojen koulutuksen on annettava riittävät eväät niin uusimpien teknologioiden hyödyntämiseen kuin niiden kehittämiseen kulttuurialojen tarpeista lähtien. Käytännössä tämä edellyttää esimerkiksi kulttuurialojen tekoälypilottia, jossa pelialan koulutusta käytetään pilottina tekoälyn käytön laajamittaiselle hyödyntämiselle kaikilla luovilla ja kulttuurialoilla kulttuurin ja taiteen luomisprosessien tukiälynä.

4. Suomalaisen kulttuurin globaali näkyvyys ei synny yksittäisistä tapahtumista vaan eri kulttuuriorganisaatioiden määrätietoisesta työstä näkyvyyden nostamiseksi. Tässä suhteessa kulttuurin nostaminen Suomen maakuvatyön painopisteeksi on kannatettavaa. Näiden rinnalle tarvitaan kuitenkin konkreettisia panostuksia suomalaiseen kulttuurivientiin (esim. vientimatkat).

5. On tärkeää, että kunnat sisällyttävät kulttuuritoiminnan tavoitteet ja toimenpiteet kunnan strategiaan. Tässä yhteydessä on tärkeää, että kulttuurin tukemista lähestytään monialaisena kokonaisuutena hallinnon siilojen yli.

Miten voidaan mielestänne vaikuttaa siihen, että työryhmän viestit tulevat huomioiduiksi ja esitykset toteutetuiksi mahdollisimman hyvin seuraavalla hallituskaudella?

-

Lukukohtaiset kommentit

Luku 1: Annamme kulttuurillemme sille kuuluvan arvostuksen.

Mahdolliset huomionne lukuun ja sen toimenpide-esityksiin.

1. Kulttuurialojen toimintaympäristö on voimakkaassa murroksessa. Mahdollisen selonteon onkin huomioitava myös pandemian jälkeiset haasteet kuten Ukrainan sodan, inflaation ja energian hintojen nousun vaikutukset kulttuurikenttään.

2. Suomalaisen kulttuurin globaali näkyvyys ei synny yksittäisistä tapahtumista vaan eri kulttuuriorganisaatioiden määrätietoisesta työstä näkyvyyden nostamiseksi. Tässä suhteessa kulttuurin nostaminen Suomen maakuvatyön painopisteeksi on kannatettavaa. Näiden rinnalle tarvitaan kuitenkin konkreettisia panostuksia suomalaiseen kulttuurivientiin (esim. vientimatkat).

Luku 2: Kasvatamme hyvinvointiamme investoimalla kulttuuriin.

Mahdolliset huomionne lukuun ja sen toimenpide-esityksiin.

1. Maakuntien ja paikallisten kehitysyhtiöiden sitouttaminen kulttuurin ja luovien alojen rahoittamiseen on erityisen tärkeää. Esim. pelialan aluklusteritoiminta on merkittävästi hiipunut viimevuosina, koska ala on ollut valtakunnallisesta menestyksestään huolimatta usein alueellisesti liian pieni tullakseen huomioiduksi alueellisissa älykkään erikoistumisen strategioissa.

2. Apurahoja jakava luovien alojen rahasto tarvitsee rinnalleen luovien alojen start-up yrityksiin sijoittavan korkean riskin rahastoja. Toisaalta kaupunkiin on luotava julkinen siemenvaiheen sijoitusrahasto luovien alojen yritystoiminnan käynnistämiseen. Toisaalta alueellisten siemenrahastojen rinnalle tarvitaan kasvun kiihdyttämiseksi valtakunnallinen ammattilaisrahasto, joka sijoittaa nimenomaan alkavan vaiheen yrityksiin siemenrahoitusvaiheen jälkeen, Rahastoilla on oltava riittävä pelialan asiantuntemus.

Luku 3: Tuemme tekijöitä ja vahvistamme samalla talouttamme.

Mahdolliset huomionne lukuun ja sen toimenpide-esityksiin.

1. Pelialan näkökulmasta on tärkeää, että Suomessa kehitetään myös sellaisten kulttuurialojen toimintaedellytyksiä joilta puuttuvat valtionosuusjärjestelmän kaltaiset rakenteet. Käytännössä tämä tarkoittaa, että digiDemo-rahoitus on turvattu ja sen rinnalle on luotava tuotankannustin, joka mahdollistaa uusien suomalaisen pelibrändien luomisen myös pienemmille yrityksille.

2. Taidetta ja kulttuuria on tuettava myös jatkossa osana elinkeinopoliittisia palveluita. Eri kulttuurialojen arvoketjut ja liiketoimintamallit ovat kuitenkin niin erilaisia, että tärkeää pitää huoli siitä, että Creative Business Finlandilla on sekä riittävä alakohtainen asiantuntemus että alakohtaisesti määritellyt toiminnan painopisteet.

3. Digitaaliseen murrokseen vastaamisessa ei riitä pelkkä rahoitus. Myös taiteen ja kulttuurialojen koulutuksen on annettava riittävät eväät niin uusimpien teknologioiden hyödyntämiseen kuin niiden kehittämiseen kulttuurialojen tarpeista lähtien. Käytännössä tämä edellyttää esimerkiksi kulttuurialojen tekoälypilottia, jossa pelialan koulutusta käytetään pilottina tekoälyn käytön laajamittaiselle hyödyntämiselle kaikilla luovilla ja kulttuurialoilla kulttuurin ja taiteen luomisprosessien tukiälynä.

4. Kulttuurialan osaamis pohja perustuu usein alan ammattilaisten yhteisöihin ja niissä tapahtuvaan ammatilliseen tiedon jakamiseen. Jotta tietämyksen siirto markkinamurroksen mahdollisuuksista tapahtuu tehokkaasti, kuntien ja valtion on osoitettavariittävärahoitus paikallisten ja valtakunnallisten pelialan yhteisöjen ylläpitoon. Tästä syystä on tärkeää, että esim. pelialan osalta jokaisessa korkeakoulukaupungissa on pelialan klusteriorganisaatio ja kuntien on osoitettava riittävärahoituspaikallisten pelialan klustereiden, hubien ja kiihdyttämöjentoiminnalle, jotka mahdollistavat mm. vientimatkat.

Luku 4: Teemme tarvittavat rakenteelliset uudistukset freelancereiden työskentelyolosuhteiden parantamiseksi.

Mahdolliset huomionne lukuun ja sen toimenpide-esityksiin.

-

Luku 5: Tarjoamme kaikille suomalaisille tasavertaiset mahdollisuudet nauttia kulttuurista.

Mahdolliset huomionne lukuun ja sen toimenpide-esityksiin.

1. On tärkeää, että kunnat sisällyttävät kulttuuritoiminnan tavoitteet ja toimenpiteet kunnan strategiaan. Tässä yhteydessä on tärkeää, että kulttuurin tukemista lähestytään monialaisena kokonaisuutena hallinnon siilojen yli. Esim. pelikulttuuri osalta:

- Varhaiskasvatus: Pelit ovat yksi keskeisimmistä lastenkulttuurin ilmiöistä. Henkilöstölle on turvattava riittävät valmiudet tarkastella maailmaa matemaattisesti ja ymmärrys peleistä ja pelikulttuurista.

- Peruskoulu: Pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen lukutaito, luominen janiiden taustalla vaikuttavien liiketoimintamallien ja teknologioiden ymmärtäminen on keskeinen kansalaistaito. Opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta. Iltapäiväkerhotoiminnalle on osoitettava riittävät resurssit, jottakoodausosaaminen muuttuu pelinkehitysharrastukseksi.

- Kirjastot: Kirjastojen on kyettävä kuromaan umpeen digitaalinen kuilu sekä uusimpien pelikulttuuri-ilmiöiden saavutettavuudessa että eri väestöryhmien pelilukutaidossa.

- Nuorisotyö: Nuorisotyössä pelinkehitysharrastus on nostettava nuorten harrastuneisuuden tukemisen strategiseksi painopisteeksi ja pelinkehitysklubit toiminnalle on osoitettava riittävät resurssit toiminnan alasajon sijaan. Peliharrastustoiminnasta on luotava selkeä polku yritystoiminnan käynnistämiseen. Nuorille pelikehitysharrastajille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapahtumien osallistumiskulujen kattamiseksi.

- Toinen aste: Toisen asteen pelikehityskoulutuksen on tähdättävä omaehtoiseen etenemiseen kauas nykyisten tutkintovaatimusten edelle. Harrastuneisuuden tukeminen on otettava keskeiseksi osaksi toisen asteen koulutusta.

- Pelikasvatus ja aikuiskasvatus: Pelikasvatustaylläpitävien ja kehittävien kansalaisjärjestöjen, kuten EHYTry:n, rahoitus on turvattava.

2. Taiteen perusopetusta ja taidekasvatuksen kenttää on laajennettava kattamaan myös uudet kulttuurialat. Pelikehitys on otettava osaksi kansallista taiteen perusopetusta

3. Kuntien on pyrittävä uudelleen rakentamaan pandemian rapauttamien kulttuurin harrastamispalvelunsa. Koronavuodet ajoivat lasten ja nuorten pelikehitysharrastustoiminnan alas Suomessa. Esim. Helsingin oli pelialan osaajakasvatuksessa ennen pandemiaa globaali suunnannäyttäjä. Pandemia kuitenkin rapautti pelikehitysharrastuksen tukitoimet kaupungissa lähes kokonaan. Lisätietoja: <http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2018/04/Helsinki-malli-final-draft.pdf>

4. Kulttuurialan tilasto- ja tietoperustaa vahvistettaessa on tärkeää tehdä näkyväksi pelialan tapaiset uudet kulttuurialat, jotka muuten helposti katoavat tilastoluokituksiin.

Kaleva Jari-Pekka
Neogames Finland ry