

LUOVA EUROOPPA / MEDIA


TALVI 2024-25



Creative
Europe
MEDIA

**MEDIA DESKIN
TIEDOTUSLEHTI**





Luova Eurooppa (2021–2027) on EU:n rahoitusohjelma, joka tarjoaa kulttuurin, luovien alojen ja audiovisuaalisen alan organisaatioille ja ammattilaisille mahdollisuuksia eurooppalaiseen yhteistyöhön ja toiminnan kehittämiseen. Ohjelman budjetti seitsemälle vuodelle on 2,46 miljardia euroa.

Luova Eurooppa -yhteyspiste auttaa tuenhakijoita hakemaan EU:n Luova Eurooppa -ohjelman tukia. Yhteyspisteitä on jokaisessa ohjelmaan osallistuvassa maassa. Suomessa Luova Eurooppa -yhteyspisteellä on kaksi toimipistettä. Median alaohjelman tuista vastaava toimisto eli Media Desk on Suomen elokuvasäätiön yhteydessä. Kulttuurin alaohjelmasta vastaava toimisto on osa Opetushallitusta.

Olet tervetullut tapaamaan meitä ja keskustelemaan hankkeestasi. Autamme mielellämme kaikissa tukiin ja rahoitukseen liittyvissä asioissa. Tavoitat meidät sähköpostilla ja puhelimitse. Ota yhteyttä! Yhteystiedot takakannessa.

Kuva: Frozenbyten Trine-videopelisarjan pelit ovat saaneet Luova Eurooppa/Media -ohjelman Video Games and Immersive Content Development -tukea.



Creative
Europe
MEDIA

SISÄLLYS

Pääkirjoitus: MEDIA-talvi 24/25	4
Uutisia	5
Suomalaisten saamat tuet 2024	6
Avoimet MEDIA-tuet	7
Avoimet Monialaiset tuet	8
Infotilaisuuksia	9
Making Movies ja uudet tuulet	10
Ala- ja ylämäkiä pelialalla	12
Mediakasvatuksen edistämistä eurooppalaisessa yhteistyössä	14
MediaInvest parantamassa audiovisuaalisen alan rahoitusmahdollisuuksia	16
Ajankohtaisia kursseja	17
Eurimages 2025	17

ETUKANNEN KUVAT:

Hevimpi reissu, ohjaus: Jukka Vidgren ja Juuso Laatio,
tuotanto: Making Movies Oy, Kuva: Nikita Sevcov.

Trine 4, Frozenbyte.

TAKAKANNEN KUVAT:

Everything I Never Said, Red Stage Entertainment on saanut
EU:n Video Games and Immersive Content Development -
tukea pelin kehittelyyn.

MEDIA-TALVI 24/25

Vilkas hakuvuosi 2024 alkaa olla paketissa. Deskin vetäjä vaihtuu helmikuussa.

AV-ALALLA HAASTAVA TILANNE SUOMESSA JA MUUALLA

Kuluva vuosi on ollut ennätyksellisen vilkas hakemuserien suhteen koko Euroopassa. Monessa maassa leikataan julkisia kuluja, ja myös TV-kanavat ostavat hyvin harkiten ja varovasti verrattuna pandemiaa edeltävään aikaan. Hakemusten määrän nousun myötä pisterajat ovat nousseet ja läpimenoprosentit laskeneet. Esimerkiksi tuotantoyhtiöiden Slate Funding -tuen kohdalla pisteraja nousi 10 pistettä edelliseen hakukierrokseen verrattuna.

Tässä kohtaa vuotta emme voi vielä julkaista kattavia tilastoja koko vuodesta. Nykyisen säännösten mukaan voimme kattavasti tiedottaa eri tuista vasta siinä vaiheessa, kun ne on julkaistu EU:n Tenders & Funding -portaalissa. Tässä vaiheessa julkaisemme tietoomme tulleet suomalaisten saamat tuet, yhteensä noin 2 miljoonaa euroa.

SUOMALAINEN PELIALA LOISTI HISTORIALLISEN KOVASSA KILPAILUSSA

Vuosi meni suomalaisilla hakijoilla kovassa kilpailutilanteessa vaihtelevasti. Erityistä iloa toi pelialan saavutus, joka oli Euroopan parhaimpia. Viidelle suomalaiselle yhtiölle myönnettiin tukea, yhteensä neljälle hankkeelle. Kerta kaikkiaan hieno saavutus! Koko Eurooppaan jaettiin tukea 41 hankkeelle.

AV-ALAN TUOTANTOYHTIÖILLÄ HAASTAVA VUOSI

Tuotantoyhtiöille suunnatun Slate-tuen haku oli historiallisen suuri, ja pisteraja korkeampi kuin ikinä ennen. Kahdelle suomalaiselle yhtiölle myönnettiin tukea. European Co-Development – jossa vaaditaan kahden eri maan tuotantoyhtiön yhteistä projektikehittelyä – oli myös kovin kilpailtu tuki. Yhdelle suomalaiselle yhtiölle myönnettiin tukea partnerin ominaisuudessa. TV- ja Online -tuen kohdalla oli samanlainen tilanne, pisteraja oli korkealla. TV-tuki on edellisinäkin vuosina ollut haaste tärkeitä hakijoille. Yksi suomalainen sarja oli saamassa tukea eli ylitti vaaditun pisterajan, mutta yhtiöiden omistussuhteiden tarkastelun jälkeen tilanne on vielä epäselvä. Uusin tuki tuotantoyhtiöille, Innovation Tools and Business Models, herätti paljon mielenkiintoa ympäri Eurooppaa, ja hakemuksia tehtiin myös Suomesta. Hakijoiden määrä oli koko Euroopasta 147, joista kymmenelle myönnettiin tukea. Joukossa ei valitettavasti ollut suomalaisia.

LEVITYSTUET: BUSINESS AS USUAL

Films on the Move -tukea haetaan nykyään myyntiagenttien toimesta, joten suomalainen levittäjä asioi myyntiagentin, ei komission kanssa. Tieto tuen määristä tulee tällöin viiveellä, ja se on maakohtainen könttäsomma. Kyse on myyntiagentin ja levittäjän välisestä sopimuksesta, joten yksityiskohtaista tietoa ei ole saatavilla. Toinen levitystuki, Film Distribution, myönnetään

edellisen vuoden eurooppalaisten elokuvien lipunmyyntien perusteella. Tuki on kaksivaiheinen. Saatua tuki investoidaan uusien elokuvien oikeuksiin, eurooppalaiseen yhteistuotantoon tai eurooppalaisten elokuvien markkinointikuluihin. Vuonna 2024 Film Distribution -tuki generoi Suomeen yhteensä 662 800 euroa.

VUODEN 2025 MEDIA-HAUT JA MEDIA INVEST

Kaikki vuoden 2025 Media-haut on jo julkaistu, ja ensimmäiset haut päättyivät joulukuun alussa. Viimeiset hakukierrokset julkaistiin 3.12.2024: Festivaalituki, European Co-Development, European Film Distribution, European Film Sales ja Networks of European Cinemas.

Vuoden 2025 aikana Aurora Studion yhteydessä toimiva Finnish Impact Film Fund tulee saamaan taustatukea EU:sta Investointirahaston (EIF) ja MediaInvestin kautta. FIFF allekirjoittaa lähitulevaisuudessa EIF:n kanssa sopimuksen, jolla taataan FIFF:n pääomasijoituksia noin 11,4 miljoonaa euroon asti. Lue lisää sivulta 15!

KOHTI UUTTA OHJELMAKAUTTA

Nykyinen Luova Eurooppa -ohjelma päättyy 31.12.2027, mutta seuraavaa ohjelmaa räätälöidään jo nyt. Jäsenmaa Suomen ääni kanavoituu Opetus- ja kulttuuriministeriön kautta EU:n komissiolle. Olkaa siis aktiivisia ja valppaita, kun OKM ja muut toimijat pyytävät osallistumaan työpajoihin tai muihin vastaaviin tapahtumiin. Tuensaajat tietävät itse parhaiten mikä toimii ja mikä ei.

PITKÄAIKAINEN TOIMINNANJOHTAJA JÄÄ ELÄKKEELLE HELMIKUUSSA

Media Deskissä elämme vuosikellon mukaan. Uuden vuoden myötä tulevat uudet haut, ja vuotta rytmittävät alan isot festivaalit ja tapahtumat. Tavallaan se on vuoden mittainen rutiini, mutta kuitenkin aina erilainen. Miltä mahtaa tuntua vuosi ilman tätä Berliä, hakujen ja eri tapahtumien rytmittämää vuosikelloa? Sen saan kohta tietää, kun jään eläkkeelle helmikuussa 2025. Uutta toiminnanjohtajaa ollaan tätä kirjoittaessa valitsemassa, ja paikkaa haki yhteensä peräti 40 kandidaattia.

Tässä kohtaa haluan kiittää kaikkia hakijoita ja eri maiden Desk-kollegoja hyvästä yhteistyöstä. Haluan erityisesti kiittää työtovereita elokuvasäätiossä lämminhenkisestä työyhteisöstä, sekä omia ihania työtovereitani Media Deskissä: taitavaa tiedottajaa **Inkeri Lundgrenia**, joka pystyy kiteyttämään melkein mitä vain ymmärrettävään tekstimuotoon, ja **Anni Rossia**, joka on ollut luottohenkilömme Deskin isossa nettisivuprojektissa ja myös muissa digitaalista osaamista vaativissa projekteissa. Toivotan teille sydämestäni kaikkea hyvää jatkossa! Kaunis kiitos myös alan eri toimijoille kohtaamisista, ensi-iltaelokuvista ja muusta mukavasta yhteistyöstä vuosien varrella.

Kerstin Degerman

MEDIA DESKIN TOIMINNANJOHTAJAKSI LIISA SAURI

Media Deskin uudeksi toiminnanjohtajaksi on valittu Liisa Sauri. Hän aloittaa tehtävässä 1.2.2025 nykyisen toiminnanjohtajan Kerstin Degermanin jäädessä eläkkeelle.

Liisa Sauri on työskennellyt yli 15 vuoden ajan erilaisissa viestinnän ja markkinoinnin tehtävissä elokuvien teatterilevityksen ja tuotannon parissa sekä elokuvafestivaaleilla. Sauri siirtyy tehtävään Finnkinolta elokuvalevityksen tiimistä. Sauri on perehtynyt pelialaan työskentelemällä Suomen pelialan keskuksen Neogames Finlandin viestintäkoordinaattorina ja suorittamalla peligraafikon ammattitutkinnon. Koulutukseltaan Sauri on valtiotieteiden maisteri.

Kerstin Degerman: "Olen iloinen, että tehtävä kiinnosti niinkin montaa henkilöä: saimme 40 hyvää hakemusta. Toivotan Liisan lämpimästi tervetulleeksi ja jätän tehtäväni luottavaisena elokuva-alaa hyvin tuntevan viestintäammattilaisen käsiin."

Liisa Sauri: "Odotan uusia tehtäviäni suurella innolla. Media Deskin toimintakenttä on laaja ja tarjoaa upean mahdollisuuden hyödyntää pitkää kokemustani elokuva- ja audiovisuaaliselta alalta ja tuoreita oppeja pelialan parista. Olen erityisen innoissani tilaisuudesta antaa oma panokseni kotimaisen audiovisuaalisen alan kehittämiseen ja suomalaisten sisältöjen tuotantoon."



UKRAINA TÄYSIPAINOISESTI MUKAAN MEDIA-OHJELMAAN

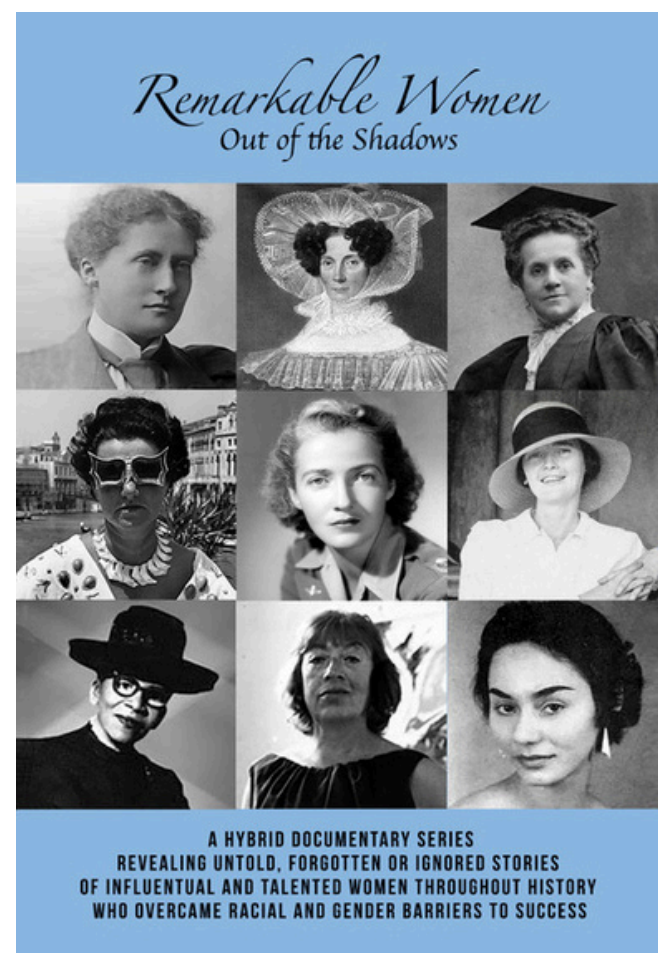
Vuoden 2025 alusta alkaen Ukrainasta tulee täysjäsen Luova Eurooppa -ohjelman MEDIA-ohjelmassa. Sopimus Ukrainan ja EU-komission välillä kirjoitettiin 11.12.2024 Brysselissä.

Sopimuksen allekirjoittivat Ukrainan varapääministeri **Olha Stefanishyna** ja EU-komission varapuheenjohtaja **Henna Virkkunen**.

Ukrainan täysjäsenyys MEDIA-ohjelmassa tarkoittaa sitä, että ukrainalaiset elokuva- ja pelialan toimijat voivat hakea rahoitusta kaikissa MEDIA-ohjelman tukimuodoissa 1.1.2025 alkaen.

Vuoden 2025 alusta MEDIA-ohjelmassa on täysjäseniä yhteensä 35: kaikki 27 EU-maata sekä Albania, Bosnia ja Herzegovina, Islanti, Makedonia, Montenegro, Norja, Serbia ja Ukraina.

[Lue EU-komission tiedote.](#)



Remarkable Women Out of the Shadows on Greenlit Productionsin kehittämissä oleva hanke, joka on saanut Median Slate Development -tukea.

SUOMALAISTEN SAAMAT TUET 2024 - SAATAVILLA OLEVAT TIEDOT JOULUKUUSSA

Alla oleva lista ei ole täydellinen päätöslista vuodelle 2024. Listalle on kerätty ne hakukierrokset ja tiedot, mitkä tällä hetkellä on saatavilla. Lopulliset tiedot kaikista tuista ja festivaaliverkoston partnereiden saamat osuudet tuista julkaistaan kevään 2025 aikana.

EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT (CREA-MEDIA-2024-DEVSLATE)

Bufo	165 000
Napafilms	220 000

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT (CREA-MEDIA-2024-CODEV)

Don Films: Ma Vie avec Violeta (partneri)	60 000
--	--------

VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT (CREA-MEDIA-2024-DEVGIM)

Dreamloop Games: Alma	131 545,80
Making Movies: Alma	25 840,50
Fantomatico: Ancestors (tuki yht. 200 000 € / 60 400 kahdelle partnerille)	139 600
VRKiwi: Echoes of the Sunstone	120 000
Frozenbyte: Six Heroes and a Villain	200 000

NETWORKS OF FESTIVALS (CREA-MEDIA-2024-FILMNET)

Archive Film Festival Network: Asociace Ceskych Filmovych Klubu (CZ) suomalainen partneri Sodankylän elokuvajuhlat	80 000
---	--------

Network of the Northern Film Festivals for Children and Youth: Buster Film Festival (DK) suomalainen partneri Oulun lasten ja nuorten elokuvafestivaali	50 000
--	--------

European Short Film Festivals Award: Un Soir ... Un Grain (BE) suomalainen partneri Tampereen elokuvajuhlat	33 000
--	--------

FESTIVAALITUKI (CREA-MEDIA-2023-FEST)

(kaksivuotinen tuki vuosille 2023 ja 2024, summat lisätty vuoden 2023 päätöslistaan)

Espoo Ciné	110 000
Helsinki International Film Festival	150 000
Sodankylän elokuvajuhlat	82 000
Tampereen elokuvajuhlat	66 000



Saksalaisohjaaja Andreas Dresen kertoo elokuvastaan *From Hilde with Love* Espoo Ciné -festivaalilla, haastattelijana Sanna Lahovaara. Espoo Ciné on saanut Luova Eurooppa -ohjelman festivaalitukea. Kuva: Juho Liukkonen.

FILMS ON THE MOVE (CREA-MEDIA-2024-FILMOVE)

Deadline 1:	84 400
Tukea myönnettiin 4 suomalaiselle levittäjälle	
Deadline 2:	auki

FILM DISTRIBUTION (CREA-MEDIA-2024-FILMDIST)

Automaattinen levitystuki Tukea myönnettiin yhteensä 9 levittäjälle	662 808,51
---	------------



Iltaesityksen tunnelmaa *Rakkautta ja anarkiaa* -festivaalin pääteatterissa Bio Rexissä 2024. *Rakkautta ja anarkiaa* on saanut Luova Eurooppa -ohjelman festivaalitukea. Kuva: Mari Mur.

**Luova Eurooppa / Media:
Vuoden 2024 päätökset
yhteensä noin 2 miljoona
euroa (4.12.2024).**

VUODEN 2025 MEDIA-TUET

Vuoden 2025 MEDIA-hakukierrokset julkaistiin kahdessa erässä. Ensimmäiset haut julkaistiin syyskuussa ja toinen erä joulukuussa 2024. Kaiken kaikkiaan hakukierroksia avattiin vuodelle 2025 yhteensä 14. Ensimmäisten tukien hakuaika päättyi joulukuussa 2024. Kaikkien tukien hakuaika päättyy klo 17.00 Brysselin aikaa.

MEDIA 360°

Hakukierroksen budjetti: **21 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **9.1.2025**

Tuki on suunnattu suurille toimijoille, jotka

- järjestävät jatkokoulutusta elokuva- tai pelialan toimijoille
- järjestävät foorumi- tai market-aktiviteetteja
- jakavat yhteistuotantotukea eurooppalaisille tuotannoille
- järjestävät projekteja, joilla parannetaan eurooppalaisten av-teosten näkyvyyttä
- järjestävät elokuva- ja pelialan rahoitukseen (myös yksityisiin sijoituksiin) keskittyviä workshopeja ja seminaareja

INNOVATIVE TOOLS AND BUSINESS MODELS

Hakukierroksen budjetti: **8 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **16.1.2025**

Tuen tavoitteena on parantaa innovatiivisilla liiketoimintamalleilla eurooppalaisten audiovisuaalisten teosten levitystä sekä edistää niiden myyntiä ja verkko- ja teatterijakelua Euroopassa ja kansainvälisesti uudessa digitaalisessa ympäristössä.

VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT

Hakukierroksen budjetti: **7 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **12.2.2025**

Tuki on suunnattu narratiivisen videopelin tai immerstiivisen teoksen kehittelyyn itsenäisille eurooppalaisille pelistudioille, tuotantoyhtiöille ja XR-studioille.



Sodankylän elokuvajuhlat on saanut Luova Eurooppa -ohjelman festivaalitukea. Kuva: Juho Liukkonen.

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT

Hakukierroksen budjetti: **6,5 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **26.2.2025**

Tuki on itsenäisille, eurooppalaisille tuotantoyhtiöille, jotka kehittelevät yhteistuotantoon tähtäävää elokuvaa tai TV-sarjaa (fiktio, dokumentti tai animaatio) tai Virtual Reality -hanketta jonkun toisen Euroopan maan tuotantoyhtiön kanssa.

EUROPEAN FESTIVALS

Hakukierroksen budjetti: **10 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **11.3.2025**

Festivaalituki on tarkoitettu tukemaan innovatiivisia keinoja muun muassa yleisötyössä ja ohjelmiston kehittämisessä. Tuettujen festivaalien ohjelmistosta vähintään puolet tulee olla ei-kotimaisia, eurooppalaisia elokuvia.

FILMS ON THE MOVE

Hakukierroksen budjetti: **16 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **20.3.2025 ja 17.7.2025**

Tuki on tarkoitettu eurooppalaisten elokuvien teatteri- ja/tai verkkolevitykseen. Haulla on kaksi määräaikaa vuonna 2025: ensimmäinen päättyy 20.3.2025 ja toinen 17.7.2025. Tuen hakijana toimii elokuvan myyntiagentti, joka jakaa tuen elokuvan levittäjille eri maissa.

AUDIENCE DEVELOPMENT AND FILM EDUCATION

Hakukierroksen budjetti: **6 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **27.3.2025**

Tuki on tarkoitettu yrityksille ja yhdistyksille Euroopan eri maissa, joilla on yleisötyöhön ja elokuvakasvatukseen keskittyvä hanke. Hankkeen tulee tavoittaa yleisöä vähintään viidessä Euroopan maassa. Hakija voi olla yksittäinen taho yhdestä maasta tai useasta eri maasta tulevan toimijan konsortio.

SKILLS AND TALENT DEVELOPMENT

Hakukierroksen budjetti: **7,5 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **24.4.2025**

Tuki on tarkoitettu audiovisuaalisen alan jatkokoulutusta järjestäville tahoille. Järjestettävien kurssien tulee olla suunnattu elokuva-, TV- tai pelialan ammattilaisille.

EUROPEAN FILM DISTRIBUTION

Hakukierroksen budjetti: **32 miljoonaa euroa**
Hakuaika päättyy: **24.4.2025**

Tuen tarkoituksena on tukea eurooppalaisten, ei-kotimaisten elokuvien rajojen yli leviämistä muihin Euroopan maihin. European Film Distribution on pitkien elokuvien levittäjille suunnattu tuki, joka haetaan jälkikäteen ja tuki perustuu edellisen vuoden - tällä kierroksella vuoden 2024 - lipunmyyntituloihin.

[TV AND ONLINE CONTENT](#)

Hakukierroksen budjetti: **20 miljoonaa euroa**

Hakuaika päättyy: **14.5.2025**

Televisio- ja onlinetuki on itsenäisille eurooppalaisille tuotantoyhtiöille suunnattua tukea. Tukea voi hakea televisio- ja onlinelevitykseen tarkoitetuille fiktio-, dokumentti- tai animaatioelokuville tai -sarjoille.

[EUROPEAN FILM SALES](#)

Hakukierroksen budjetti: **5 150 000 euroa**

Hakuaika päättyy: **19.6.2025**

Tuki on suunnattu eurooppalaisille myyntiagenteille, jotka välittävät eurooppalaisia elokuvia Euroopan eri maihin.

[NETWORKS OF EUROPEAN CINEMAS](#)

Hakukierroksen budjetti: **15,5 miljoonaa euroa**

Hakuaika päättyy: **16.7.2025**

Tämän tuen avulla tuetaan eurooppalaisten elokuvateattereiden verkostoa. Verkostoon kuuluvien elokuvateattereiden tulee esittää tietty määrä eurooppalaisia elokuvia. Verkostojen tavoitteena on myös kasvattaa yleisömäärää ja panostaa erityisesti nuoreen yleisöön.

[EUROPEAN MINI-SLATE DEVELOPMENT](#)

Hakukierroksen budjetti: **5,5 miljoonaa euroa**

Hakuaika päättyy: **17.9.2025**

Tuki on suunnattu tuotantoyhtiöille alhaisen tuotantokapasiteetin maissa eli **suomalaiset tuotantoyhtiöt EIVÄT voi hakea tätä tukea**. Suomalainen tuotantoyhtiö voi kuitenkin olla mukana toisen tuotantoyhtiön hakemuksessa yhteistuottajan roolissa.

JO SULKEUTUNEET MEDIA-TUET 2025

European Slate Development 2025, hakuaika päättyi 5.12.2024.

TV and Online Content, ensimmäinen hakuaika päättyi 5.12.2024.

VUODEN 2025 MONIALAISET TUET

[MEDIA FREEDOM RAPID RESPONSE MECHANISM](#)

Hakukierroksen budjetti: **3 miljoonaa euroa**

Hakuaika päättyy: **15.1.2025**

Euroopan demokratiatoimintasuunnitelmassa korostetaan, että journalisteihin kohdistuvat uhat niin verkossa kuin verkon ulkopuolella ovat lisääntyneet useissa jäsenvaltioissa. Media Freedom Rapid Response Mechanism -tuen odotetaan luovan konkreettisia välineitä, joilla vastata näihin uhkiin.

[JOURNALISM PARTNERSHIP – COLLABORATIONS & PLURALISM](#)

Collaborations-hakukierroksen budjetti: **5 266 270 euroa**

Pluralism-hakukierroksen budjetti: **5 258 066 euroa**

Hakuaika päättyy: **27.2.2025**

Journalismin eurooppalaiset kumppanuushankkeet vastaavat uutismedia-alan kohtaamiin rakenteellisiin ja teknologisiin muutoksiin ja edistävät riippumatonta, vapaata ja moniarvoista mediaympäristöä. Lisäksi hankkeilla tuetaan laadukkaan sisällön toimittamista, digitaalisten taitojen kehittämistä sekä ammattijournalismin toiminta- ja kilpailukyvyyn parantamista.

[MEDIA LITERACY](#)

Hakukierroksen budjetti: **2 570 000 euroa**

Hakuaika päättyy: **6.3.2025**

Tuen tavoitteena on edistää medialukutaitoon liittyvää osaamisen vahvistamista ja tiedonvaihtoa Euroopassa. Rahoituksen avulla halutaan kehittää innovatiivisia rajat ylittäviä medialukutaitohankkeita ja -yhteisöjä jatkuvasti muuttuvassa digitaalisessa mediaympäristössä eri ikäryhmien tarpeet huomioiden.

[CREATIVE INNOVATION LAB](#)

Hakukierroksen budjetti: **5 001 863 euroa**

Hakuaika päättyy: **24.4.2025**

Creative Innovation Lab -hankkeiden tavoitteena on lisätä kulttuurin ja audiovisuaalisen alan yhteistyötä sekä yhteiskunnallista hyötyä uusien digitaalisten mahdollisuuksien avulla.

BRYSSELIN INFOTILAISUUKSIA

Brysselin EACEA Agency järjestää infotilaisuuksia Luova Eurooppa -ohjelman vuoden 2025 MEDIA- ja Monialaisista tuista.

Infotilaisuuksia on järjestetty loka-joulukuussa 2024 ja lisää tilaisuuksia on vuoden 2025 ensimmäisellä puoliskolla. Kaikki webinaarit tallennetaan.

Tilaisuudet pidetään englanniksi ja niissä käydään läpi tuen hakuehtoja. Osallistujilla on myös mahdollisuus esittää kysymyksiä joko kirjallisesti tai suullisesti.

[Linkit kaikkiin webinaareihin ja tallenteisiin löydät tapahtuman sivuilta.](#)

TULEVAT INFOTILAISUUDET MONIALAISISTA TUISTA:

- **16.1.2025** klo 12.30–14.00: Creative Innovation Lab

TULEVAT INFOTILAISUUDET MEDIA-TUISTA:

- **11.3.2025** klo 16.00–17.30 European Film Distribution
- **5.6.2025** klo 17.00–18.30 European Film Sales

JO PIDETTYJÄ INFOTILAISUUKSIA OVAT SEURAAVAT:

- TV and Online Content (11.10.2024)
- European Slate Development and Mini-Slate (14.10.2024)
- Media 360° (22.10.2024)
- Video Games and Immersive Content Development (6.11.2024)
- Innovative Tools and Business Models (21.11.2024)
- Films on the Move (27.11.2024)
- Skills & Talents Development (3.12.2024)
- European Co-Development (10.12.2024)

JO PIDETYT INFOTILAISUUDET MONIALAISISTA TUISTA:

- Media Freedom Rapid Response Mechanism (12.11.2024)
- Media Literacy (14.11.2024)
- Journalism Partnerships (14.11.2024)

MEDIA DESKIN INFO YHTEISKEHITTELYTUESTA

Järjestämme infotilaisuuden European Co-Development -tuesta tiistaina 14.1.2025 klo 14–15.

Käymme tilaisuudessa läpi tuen hakuehtoja ja annamme vinkkejä hyvän hakemuksen tekemiseen.

Tilaisuus on avoin kaikille kiinnostuneille ja se pidetään Teams-alustalla. Tilaisuutta ei tallenneta.

Ilmoittautumiset **13.1. mennessä** [tämän linkin](#) kautta. Lähetämme osallistumislinkin ilmoittautuneille 14.1. aamupäivän aikana.



Ted & Paula's Tadpole Journey to the Surface of Croak Creek on yksi Gigglebug Entertainmentin kehittyssä olevista hankkeista, joka on saanut Luova Eurooppa -ohjelman Slate Funding -tukea.

MAKING MOVIES JA UUDET TUULET

Making Movies on pitkän linjan elokuvatuotantoyhtiö, joka on 28-vuotisen olemassaolonsa aikana tuottanut lukuisia dokumentteja, lyhytelokuvia ja fiktioelokuvia. Nyt yhtiö on päättänyt laajentaa skaalaa entisestään ja ottaa repertuaariinsa myös videopelit.

Making Movies Oy:n toimitusjohtaja ja tuottaja **Kai Nordberg** kertoo kaksi vuotta sitten tajunneensa, että nyt on aika tehdä muutos ajatteluun ja uudistaa yhtiötä, jotta se voi menestyä jatkuvasti kovenevassa kilpailussa. Kai Nordbergin mukaan ajatus yhtiöstä, jolla on vain yksi tuote – elokuva – on vanhanaikainen. On pakko miettiä liiketoimintamalli uusiksi, jotta tuloja tulee muustakin kuin aina yhtä epävarmasta elokuvatuotannosta. Menestyselokuvan kaavaa kun ei ole kellään. Joku elokuva menestyy, joku yllättää positiivisesti, joku floppaa – mutta epävarmuus on silti pysyvä fakta.

Making Movies -yhtiössä itsereflektio nykyisestä liiketoiminnasta ja uusista tarpeista johti siihen, että yhtiö haluaa jatkossa panostaa myös PC:llä pelattaviin videopeleihin. Yhtiö ei aio itse tuottaa pelejä, vaan on kartoittanut pelialaa Suomessa ja globaalisti ja etsii kokeneita ja luotettavia yhteistyökumppaneita tuottamaan pelejä kanssaan.

YHTEISTYÖ ON VOIMAA

Silloin kun opittavana on asia tai aihealue, jota ei itse hallitse, on parasta kääntyä muiden puoleen. Kai Nordberg kertoo, että he aloittivat pelialaan tutustumisen Shine-tapahtumassa vuonna 2023. Siellä he tapasivat Film Tampereen ohjelmajohtaja **Fanny Heinosen**, joka auttoi heitä luomaan kontakteja suomalaisen pelialaan. Projekti, johon Making Movies silloin haki yhteistyökumppania, on nimeltään *Alma*. Se on kahdessa aikatasossa kulkeva tarina Almasta, toisen maailmansodan aikaan nuoresta tytöstä ja nykyhetkessä vanhasta naisesta, joka ei halua sotatraumojen siirtyvän jälkipolville.

Making Movies Oy:n toimitusjohtaja ja tuottaja Kai Nordberg.



Elokuvan käsikirjoitus on **Ilja Rautsin** ja jo käsikirjoitusvaiheessa heräsi ajatus, että elokuvan lisäksi monitasoinen tarina voisi toimia loistavasti myös pelin muodossa. Fanny Heinosen avulla pelihankkeen yhteistyökumppaniksi löytyi kokenut tamperelainen peliyhtiö Dreamloop Games. Pelin suunnittelu ja rahoituksen järjestäminen alkoi vuonna 2023 ja samana syksynä alulle pantiin myös Luova Eurooppa -hakemus pelin kehittämiseen.

Vuoden 2024 Video Games and Immersive Content Development -pelituen hakukierros oli kaikkien aikojen suosituin. Hakemuksia lähetettiin Brysseliin 253 ja tukea myönnettiin 41 hankkeelle. Making Moviesin ja Alma-hankkeen kannalta ajoitus oli loistava, sillä vuosi 2024 oli ensimmäinen hakukierros, kun pelitukea saattoi hakea konsortiona eli useamman yhtiön voimin. Yhdessä Dreamloopin kanssa hakemukseen käytettiin reilusti aikaa ja se tehtiin niin hyvin kuin mahdollista. Työ palkittiin ja Alma sai EU:n kehittämistukea äärimmäisen kilpaillulla kierroksella. Alma-pelin kehittämiseen myönnettiin 157 386 euroa.

Luova Eurooppa -tuen ansiosta Alma-pelin kehittäminen on edennyt hyvin ja tällä hetkellä näyttää siltä, että peli valmistuu ennen elokuvaa. Elokuvan käsikirjoitusta on tuettu Suomen elokuvasäätiöstä, mutta kehittämistukea hanke ei ole vielä saanut, joten se ei ole edennyt toivotussa aikataulussa.

HEVI REISSUN MAAILMANVALLOITUS

Uusin Making Moviesin tuottama elokuva on **Jukka Vidgrenin** ja **Juuso Laation** ohjaama *Hevempi reissu*, joka sai Suomen ensi-iltansa lokakuussa 2024. Elokuva on itsenäinen jatko-osa elokuvalle *Hevi reissu*, joka valmistui vuonna 2018. Elokuva oli ohjaajakaksikon ensimmäinen pitkä elokuva ja menestys monella tapaa. Sen hervoton huumori hurmasi yleisön niin Suomessa kuin maailmalla. Elokuva kiersi lukuisilla festivaaleilla ympäri maailman ja keräsi useita yleisöpalkintoja eurooppalaisilla elokuvafestivaaleilla.

Nyt kun Hevi reissun saaga on edennyt jo toiseen elokuvaan, Making Movies -yhtiössä on käynnissä pohdinta, miten parhaiten saattaa elokuvan tarina myös pelin muotoon. Pelialan haltuunotto on jatkunut. Suomen pelialaan tutustuminen oli vain alkusysäys ja tänä vuonna on kierretty myös kansainvälisiä pelialan tapahtumia, joista keskeisimmät olivat Nordic Games Ruotsin Malmössä ja Gamescom Saksan Kölnissä. Hevempi reissu saa ensi-illan elokuvateattereissa Suomen lisäksi Japanissa, Saksassa ja Yhdysvalloissa, joten on paljon mahdollista, että pelin kehittämiseen löytyy yhteistyökumppani Japanista tai Euroopasta. Neuvotteluja aiheesta käydään parhaillaan.

KAIKEN A JA O ON IP

Vaikka Making Movies saa tulonsa elokuvista ja elokuvia yhtiö tekee myös jatkossa, niin uutta ajattelussa on se, että liiketoimintaa yhtiö voi kasvattaa nimenomaan pelien avulla. Eikä vain pelien, vaan jokaisessa hankkeessa olennaista on IP eli

tekijänoikeudet ja se, miten niitä voi hyödyntää globaalisti ja mahdollisimman laajasti.

Making Movies on viime vuosina satsannut oman osaamisen laajentamiseen muun muassa eri alan konsultteja hyödyntämällä. Business Finlandilta saatiin tukea tekoälyhankkeeseen, jossa on tutkittu ja kartoitettu sitä, kuinka paljon tekoäly tulee vaikuttamaan elokuva- ja pelialaan. Hankkeessa on ollut mukana pääomasijoittajia, joilta on saatu paljon tietoa ja neuvoja. Hanke on jo loppusuoralla ja suunnitelmissa on uusi hankehakemus Business Finlandin suuntaan.

Lisäksi pelialan tutkiminen on johtanut yhteistyöhön saksalaisen konsultin **Thierry Baujardin** kanssa, jolta on saatu apua Euroopan pelialan tukien kartoittamiseen. Kai Nordbergin mukaan tieto on liiketoiminnan kannalta olennaista, koska mitä enemmän hankkeessa on julkista rahaa, sitä paremmat mahdollisuudet se antaa yhtiölle pitää itsellään hankkeen tekijänoikeuksia. Hevimpi reissu -elokuvan osalta tanskalainen Leverage partnership -yhtiö on ollut Making Moviesin apuna miettimässä, miten tarinan tekijänoikeuksia voidaan maksimaalisesti hyödyntää.

OPPEJA PELIALALTA

Kai Nordberg kertoo, että tutustuminen pelialaan on ollut mahtavaa uuden opettelua. Ensimmäiseen pelihankkeeseen Almaan valikoitui loistava yhteistyökumppani Dreamloop Games. Dreamloop on Kain mukaan hyvin johdettu yhtiö, jossa on hieno yrityskulttuuri ja hyvä tekemisen meininki. Jos elokuvamaailmassa mennään välillä vähän tunteella, niin Kain mukaan pelialalta kannattaa omia systemaattisuus, jolla projekteja rakennetaan ja työnteen kurinalaisuus. Pelialalla myyntiarviot perustuvat aina vahvasti dataan ja sen analyysiin. Se on osa-alue, joka elokuva-alalla voisi olla paremmin. Kai sanoo Making Moviesin hyötynneen yhteistyöstä pelialan kanssa siten, että se on nostanut heidän liiketoimintaosaamistaan. Kain mukaan heillä ei ole tarvetta kasvattaa firmaa, vaan nykyinen – 5 vakituista työntekijää – on optimikoko. Tavoitteena on yhteistyökumppanien avulla kasvattaa liiketoimintaa.

Yksi mielenkiintoisista lähitulevaisuuden etapeista tulee olemaan Alma-pelin demon valmistuminen. Sitä on tarkoitus esitellä maaliskuussa 2025 Games Developers Conferencessa (GDC) San Franciscossa. Tiedossa on siis lisää uusia kokemuksia, oppeja ja verkostoja pelialalta.

Inkeri Lundgren



Hevimpi reissu on Making Movies Oy:n tuottama ja Jukka Vidgrenin ja Juuso Laation ohjaama elokuva, joka sai ensi-iltansa syksyllä 2024. Kuva Nikita Sevcov.

ALA- JA YLÄMÄKIÄ PELIALALLA

Monille suomalaisille pelialan yrityksille kulunut vuosi on ollut haastava. Yleinen taloustilanne on vaikuttanut rahoituksen saantiin, ja alalla on ollut vähän matalalentoa. Mutta huonoinakin aikoina aina on joitain valonpilkahduksia. Tänä vuonna yksi sellainen oli Luova Eurooppa -ohjelman Video Games and Immersive Content Development -hakukierros.

Koska rahoituksen saanti yksityiseltä puolelta alkoi olla tiukassa jo vuonna 2023, se sai suomalaiset pelialan yhtiöt aktivoitumaan EU-tuen suhteen. Vuoden 2024 Video Games and Immersive Content Development -hakukierros oli kaikkien aikojen vilkkain, ei vain suomalaisesta näkökulmasta, vaan koko Euroopan tasolla. Hakemuksia lähetettiin Brysseliin 253 kappaletta 30 maasta. Vertailun vuoksi vastaavat luvut vuonna 2023 olivat 138 hakemusta 27 maasta ja vuonna 2022 100 hakemusta 25 maasta. Tukea myönnettiin tänä vuonna 41 hankkeelle 16 maahan.

Suomesta hakemuksia lähti tänä vuonna ennätyselliset 15 kappaletta ja äärimmäisen kovassa kilpailussa tukea myönnettiin peräti neljälle suomalaishankkeelle. Lisäksi yhdessä hankkeessa on mukana kaksi suomalaista yhtiötä (Dreamloop Games ja Making Movies), joten yhteensä tuesta hyötyi tällä kierroksella viisi suomalaisyhtiötä neljällä hankkeella. Tulos on Euroopan mittakaavassa loistava! Eniten tukia saaneet maat ovat Saksa (6), Ranska ja Tanska (5), Suomi (4), Espanja, Italia ja Kroatia (3).

Luova Eurooppa -pelituen loistotuloksen innoittamana päätimme kuulostella vähän tarkemmin pelialan tunnelmia ja teimme sen haastattelemalla Neogamesin **KooPee Hiltusta** ja **Jari-Pekka Kalevaa**.

MITEN SUOMALAISELLA PELIALALLA MENEETÄÄ NYT, VUODEN 2024 LOPUSSA?

KooPee Hiltunen, Neogames: Vuosi 2023 oli pelialalle kansainvälisestikin vaikea. Inflaatio söi kuluttajien ostovoimaa, Ukrainan sota ja geopoliittiset jännitteet loivat epävarmuutta ja arvoverkossa tapahtuneet muutokset heikensivät pelinkehittäjien asemaa varsinkin mobiilissa. Kaiken tämän lisäksi koronapandemian aikana tehdyt investoinnit pelinkehitykseen ja peliyrityksiin loivat julkaisuruuhkan, jota osittain puretaan vieläkin. Kaikki tämä vaikeutti aloittavien yritysten rahoituksen hakua, mutta myös keskisuurten yritysten liiketoiminnan kasvua. Vuosi 2024 näyttää paremmalta. Tilanne on tasaantunut ja myös investointeja tehdään taas. Liiketoimintaympäristö on kuitenkin edelleen haastava ja nopeasti muuttuva. Konsensus alalla on, että 2025 tilanne tulee paranemaan.

MILTÄ TULEVAISUUS NÄYTTÄÄ (AIKAJANALLA NYT - 5 VUODEN PÄÄSTÄ) RAHOITUKSEN JA MUUN KEHITYKSEN OSALTA?

KooPee Hiltunen, Neogames: Pelialalla viiden vuoden päähän ulottuvan skenaarion tekeminen on haastavaa. Yksityisen rahoituksen suhteen perusperiaatti pysynee samana: Rahoitus ja rahoittajat seuraavat potentiaalisia menestyjiä.

Kotimainen julkinen rahoitus pelialalle on jo pitkään kanavoitu lähinnä Business Finlandin kautta. Koska peliala on kyennyt osoittamaan kykynsä luoda talouskasvua ja hyvinvointia kansantalouteen, voitaneen olettaa, että tämä rahoitus tulee jatkumaan. Neogamesin laskelmien mukaan pelialan verotuotto valtiolle on 2013–2023 ollut noin 3,5 miljardia euroa, kun mukaan lasketaan yhteisöverot, ansiotulojen ja pääomatulojen verotus ja yrityskauppojen yhteydessä saadut verotulot.

Kehityksen kohdalla paljon muutoksia on näköpiirissä. Tämän hetken iskusanoja ovat tekoäly, käyttäjien tekemät sisällöt (UGC), sosiaalisten verkostojen ja käyttäjäyhteisöjen roolin kasvu ja laiteriippumaton pelaaminen. Kaikilla näillä on mahdollisuus muokata pelialan toimintamalleja merkittävästi niin teknologisesti kuin liiketoiminnallisestikin. Pelialalla kehitys ja muutos on jatkuvaa, mutta aina välillä muutoksen tahti kiihtyy. Näyttäisimme nyt elävän tuollaista ajankohtaa.



Alan Wake 2, tuotanto Remedy Entertainment. Peli palkittiin Finnish Game Awards 2024 -gaalassa Vuoden 2023 parhaana suomalaisena pelinä.

PELI- JA ELOKUVA-ALALLA TUNTUU OLEVAN KIINNOSTUSTA YHTEISTYÖHÖN, SE ON VIIME AIKAINA LISÄÄNTYNYT: MILLAISIA MAHDOLLISUUKSIA NÄET TÄSSÄ KEHITYSKULUSSA?

KooPee Hiltunen, Neogames: Pelialalla ja AV-alalla on paljon yhtymäkohtia. Käytettävä teknologia on nykyään osin samaa, luovassa prosessissa on paljon yhtäläisyyksiä ja molempien tavoitteena on luoda menestyvää IP:tä. Erojakin toki löytyy. Ihannetilanteessa toimialojen välinen yhteistyö voisi mahdollistaa kansainvälisesti tunnettujen ja menestyvien sisältöjen luonnin ja laajamittaisen liiketoiminnan rakentamisen niiden päällä. Suomi on pieni maa ja kansainvälisesti menestyskelpoisen sisällön täysimääräinen hyödyntämättä jättäminen ei ole viisasta.

NYT KUN RAHOITUS ON VÄHENTYNYT JA VÄHENEÄ NIIN PELI- KUIN ELOKUVA-ALALLA, NIIN PELIALALLA ON KUITENKIN ENEMMÄN YKSITYISTÄ RAHAA, KUN MENESTYNEET PELIALAN YRITTÄJÄT/SIJOITTAJAT SIJOITTAVAT UUSIIN PELIFIRMOIHIN. MILLAISENA NÄET SUOMALAISTEN PELIALAN STARTUP-YRITYSTEN TILANTEEN?

KooPee Hiltunen, Neogames: Pelialan ekosysteemiin on viimeisen 15 vuoden aikana kehittyneet paljon osaamista ja myös rahaa on virrannut sisään. Osa tästä rahasta on päätyneet tai päätyy investointeina myös valikoituihin startup-yrityksiin. Yksityiset investoinnit tehdään kuitenkin lähes aina liiketoiminta edellä. Julkisen rahoituksen roolina olisi pelialan ruohonjuuritason ensikertalaisten tukeminen. Tätä rahoitusta on aina ollut suhteellisen vähän ja varsinkin sisältöihin keskittyvä rahoitus on AVEK-digidemoa lukuun ottamatta lähes loistanut poissaolollaan. Samaan aikaan kilpailijamaat ovat kasvattaneet rahoitusinstrumenttejaan. Pelialalla suurin puute on ollut, ja on edelleen, ihan ensimmäisen pienen rahoituksen saaminen tuotteen ensimmäiseen kokeiluversioon. Tämän puutteen korjaaminen parantaisi merkittävästi Suomen pelialan startuppien tilannetta.

LUOVA EUROOPPA -OHJELMAN MEDIAN ALAOHJELMAN SKILLS & TALENTS DEVELOPMENT -HAKUKIERROKSEN EHTOJA UUDISTETTIIN VUODELLE 2025. AUDIOVISUAALISEN ALAN AMMATTILAISILLE SUUNNATUT JATKOKOULUTUSKURSSIT, JOITA MEDIA-OHJELMA TUKEE, OVAT TÄHÄN SAAKKA OLLEET HYVIN VAHVASTI PAINOTTUNEET ELOKUVA-ALAN AMMATTILAISILLE JA MUKANA ON OLLUT VAIN JOKU SATUNNAINEN KURSSI PELIALALLE. NYT PAINOTUKSISSA UUTTA ON SE, ETTÄ JATKOSSA TOIVOTAAN LISÄÄ KOULUTUSTA PELIALALLE. VOISIKO TÄSSÄ OLLA MAHDOLLISUUS JOLLEKIN SUOMALAISELLE TOIMIJALLE LÄHTEÄ JÄRJESTÄMÄÄN KOULUTUSTA PELIALALLE? TÄMÄ TUKI ON AVOINNA 24.4.2025 SAAKKA.

Jari-Pekka Kaleva, Neogames & European Game Developers Federation: Nyt kun Suomen kansalliseen rahoitukseen kohdistuu

Neogamesin tiimi: Suvi Latva, KooPee Hiltunen, Jari-Pekka Kaleva ja Elina Tyynelä.



merkittäviä leikkauksia, EU-rahoituksen tarjoamat mahdollisuudet korostuvat väistämättä entistäkin enemmän.

Onneksi EU on avannut vuosi vuodelta Luova Eurooppa -ohjelman hakuja pelialan toimijoille. Innovative Tools and Business Models -haku on mielenkiintoinen avaus peliteknologioiden ja -analytiikkatyökalujen kehittäjille. Vastaavasti Skills & Talents Development ja Markets and Networking -haut ovat ehdottomasti perehtymisen arvoisia pelialan klusteriorganisaatioille, kiihdyttämöille, oppilaitoksille ja muille alan järjestöille. Toivottavasti suomalaiset toimijat tarttuvat näihin mahdollisuuksiin kukin omista tarpeistaan lähtien.

NYT LUOVA EUROOPPA -OHJELMAN OLLESSA HIEMAN YLI PUOLENVÄLIN, ON SEURAAVAN, VUONNA 2028 ALKAVAN UUDEN OHJELMAN VALMISTELU JO KÄYNNISSÄ. ILMASSA ON SELLAISIA ARVELUJA, ETTÄ UUDESSA OHJELMASSA PELIALA SAISI ENEMMÄN PAINOARVOA. MITEN KOMMENTOIT TÄTÄ SIITÄ NÄKÖKULMASTA, ETTÄ OLET SEURANNUT JA LOBANNUT EUROOPPALAISTA PELIALAA PITKÄÄN? PIDÄTKÖ TODENNÄKÖISENÄ, ETTÄ PELIALAN PAINOTUS UUDESSA OHJELMASSA KASVAA?

Jari-Pekka Kaleva, Neogames & European Game Developers Federation: Uuden ohjelman valmistelu on tosiaan jo hyvässä käynnissä ja komissio on tehnyt perusteellista työtä kartoittaessaan alueita, joissa Luova Eurooppa -ohjelma onnistuu tuomaan merkittävää lisäarvoa pelialalle. Pelialan rooli ohjelmassa on kasvanut rahoituskaudelta toiselle ja toivomme tämän trendin jatkuvan. On hyvä pitää mielessä, että suorien rahoituslisäysten lisäksi tämä voi tarkoittaa, että entistäkin suurempi osa ohjelman rahoitusinstrumenteista on avoimia pelialan toimijoille. Samaan aikaan on kuitenkin hyvä pitää mielessä, että vaikka pelialan rooli on kasvanut, valtaosa Media-ohjelman rahoituksesta on mennyt ja mennee jatkossakin perinteiselle lineaariselle medialle.

Inkeri Lundgren

LUOVA EUROOPPA -OHJELMAN VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT -HAKUKIERROS VUODELLE 2025 ON NYT AVOINNA

Tuella on yksi hakuaika vuonna 2025: hakuaika päättyy **12.2.2025 klo 18.00** Suomen aikaa. Tuki kohdistuu narratiivisen pelin tai immerstiivisen teoksen kehittelykuluihin ja voi olla enintään 200 000 euroa. Tutustu tuen [hakuhtoihin](#).

Mikäli sinulla on kysymyksiä tukeen tai hakuprosessiin liittyen, ota yhteyttä [Media Deskiin](#).

MEDIAKASVATUKSEN EDISTÄMISTÄ EUROOPPALAISessa YHTEISTYÖSSÄ

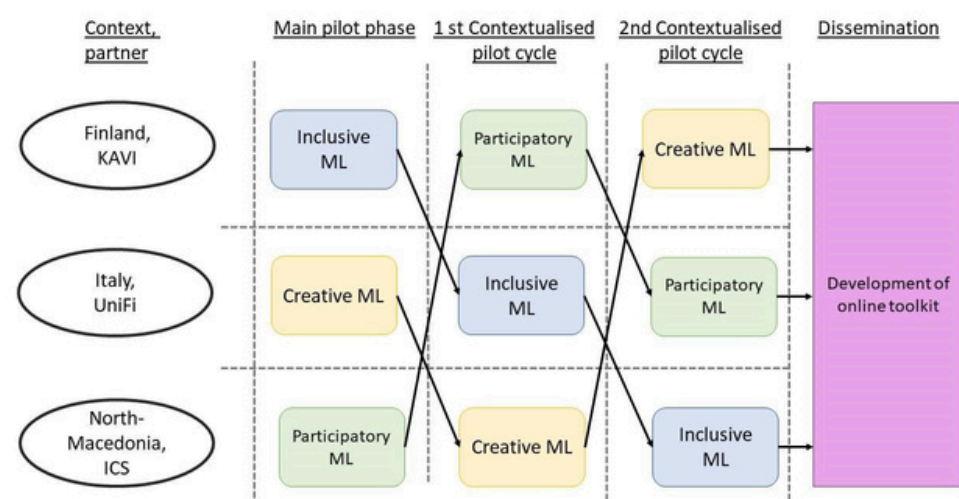
Luova Eurooppa -ohjelman tukemassa Inclusive and Creative Media Education -hankkeessa on luotu kolmen partnerimaan voimin toimintamalleja mediakasvatuksen edistämiseksi. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti koordinoi kaksivuotista hanketta, joka on nyt loppusuoralla.

EU:n Luova Eurooppa -ohjelman rahoitus laajeni ohjelmakaudella 2021–2027 kattamaan hankkeet, jotka pyrkivät edistämään medialukutaitoa, tiedotusvälineiden moniarvoisuutta ja sananvapautta. Yksi ensimmäisistä ohjelman rahoittamista medialukutaitohankkeista on Inclusive and Creative Media Education -hanke (ICME), jota suomalainen Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (KAVI) koordinoi vuosina 2023–2024. KAVIn lisäksi hankkeessa ovat mukana italialainen Firenzen yliopisto ja pohjosmakedonialainen Viestintätieteiden instituutti.

“Oli hienoa, kun tuli tällainen mahdollisuus, että on oma rahoitusohjelma mediakasvatushankkeille. EU-tasolla isompaa, pidempiaikaista rahoitusta medialukutaidon edistämiseen ei ole oikein aikaisemmin ollut, niin se kiinnosti täällä KAVI:ssa”, hanketta aiemmin luotsannut **Ella Airola** kertoi alkuvuodesta haastattelussa. Airola toimi ICME:n projektipäällikönä lähes koko hankkeen ajan. Airolan jälkeen **Sasu Leinonen** otti hankkeen projektipäällikön ohjat.

ONNISTUMISIA KONTEKSTUAALISEN MEDIALUKUTAITOTYÖN PARISSA

Projektipäällikö Sasu Leinonen kertoo, kuinka hankkeessa päästiin ensimmäistä kertaa kokeilemaan mediakasvatustoimintojen kehittämistä kontekstuaalisoinnin keinoin. Kontekstuaalisointi tarkoittaa hankkeessa sitä, että partnerit kehittivät mediakasvatuksen toimintamalleja eri maa-, kulttuuri-, kieli- ja organisaatiokonteksteihin sopiviksi. Partnerit kehittivät toimintamalleja yhteistyössä ja pilotoivat niitä kussakin kumppanimaassa niin, että malleja voidaan lopulta soveltaa yli kulttuuri- ja kielirajojen.



ICME-hankkeen kontekstuaalisen medialukutaitotyön malli.

Toimintamallien luomisessa on hyödynnetty KAVI:ssa aikaisemmin työskennelleen erityisasiantuntijan Lauri Palsan kehittämää teoreettista mallia. Palsa tutki väitöskirjassaan kontekstuaalista media- ja monilukutaitotyötä.

ICME-hankkeen toimintamallit kehitettiin kolmen eri teeman ympärille: yhdenvertainen medialukutaito, nuorten osallisuus ja luova medialukutaito. Hankkeen alussa jokaiselle partnerimaalle jaettiin yksi tema työstettäväksi. Suomi käsitteli yhdenvertaisuutta, Italia luovuutta ja Pohjois-Makedonia osallisuutta.

Tämän jälkeen kehitettyjä toimintamalleja kierrätettiin partnerien kesken. Jokainen maa loi omaan paikalliseen toimintaympäristöönsä sopivan mallin, jossa alkuperäistä mallia sai hyödyntää niin paljon kuin halusi. “Ideana oli luoda helposti toistettavia ja eri konteksteissa toimivia toimintamalleja mediakasvatukseen”, Leinonen summaa.

Monipuolisen partnerikokoonpanon ja organisaatioiden taustojen vuoksi hankkeessa yhdistyivät eri osa-alueet luontevasti, mikä myös tukee kontekstuaalista medialukutaitotyötä. Firenzen yliopisto toi hankkeelle akateemista näkökulmaa ja Viestintätieteiden instituutti käytännönläheistä. KAVI puolestaan yhdisti näitä näkökulmia. “Näin ollen materiaaleja löytyy kaikenlaisille kohderyhmille”, Leinonen toteaa. Materiaalit kattavatkin kaikki kohderyhmät lapsista aikuisiin ja opettajista hallinnon työntekijöihin.

Lisäksi Leinonen nostaa hankkeen yhdeksi onnistumisiksi sen monikielisyyden: “Olemme saaneet luotua hankkeessa todella paljon hyvää materiaalia lyhyessä ajassa monella eri kielellä.” Hankkeessa on tuotettu materiaalia englanniksi, suomeksi, ruotsiksi, italiaksi ja makedoniaksi.

KANSAINVÄLISELLÄ YHTEISTYÖLLÄ LAAJEMPIA NÄKÖKULMIA

ICME-hanke lähti KAVIn aloitteesta, ja hankkeelle löytyivät jo entuudestaan tutut yhteistyökumppanit verkostojen kautta. Leinonen kannustaakin etsimään rohkeasti yhteistyökumppaneita erilaisista instituutioista, organisaatioista ja taustoista sekä hyödyntämään jo olemassa olevia verkostoja ja tuttavuuksia eri Euroopan maista.

Hankekumppanit aloittivat hankkeen parissa työskentelyn ensin tutustumalla toisiinsa ja toistensa työtapoihin. Ennen varsinaisten pilottien työstämistä partnerit keskustelivat paljon yhteisistä tavoitteista ja toimintatavoista. “Ensimmäisen kasvotusten tehdyn tapaamisen jälkeen asioista saatiin hyvä yhteisymmärrys ja olimme samalla sivulla”, Leinonen kertoo. Vaikka työskentely kielimuurien läpi ja ensisijaisesti etäyhteyksin asetti ajoittain hieman haasteita toiminnalle, yhteistyö on sujunut Leinosen mukaan pääasiassa mutkitta ja kaikki suunnitellut tehtävät on saatu suoritettua.

”Aidosti kansainvälisellä yhteistyöllä saat laajempaa näkökulmaa hankkeeseesi ja pääset myös tutustumaan, miten oman aihepiirisi työtä toteutetaan muissa maissa ja erilaisille kohderyhmälle”, Leinonen toteaa.

Leinosen mukaan suurimpia hyötyjä medialukutaidon edistämiseksi eurooppalaisessa yhteistyössä on se, että pääsee toteuttamaan samoihin sisältöihin kuuluvia koulutuksia ja materiaaleja eri maissa. ”Tästä syystä pystymme näkemään miten kulttuuriset erot vaikuttavat sisältöjen toimivuuteen ja saamme kuvan siitä, mikä toimii hyvin ja mikä ei eri maissa ja konteksteissa”, hän kertoo.

Kaikki valmistuneet toimintamallit on julkaistu hankkeen nettisivuilla avoimella lisenssillä, jotta kuka tahansa voi hyödyntää malleja ja muokata niitä omiin tarpeisiinsa sopiviksi.

Toimintamalleiksi syntyi suunnitteluperiaatteet, opas ja kurssi-

suunnitelma, jotka on julkaistu myös muun muassa video- ja sarjakuvamuodoissa.

Toimintamallien lisäksi joulukuussa 2024 kontekstuaalisten mallien kehittämisestä julkaistaan yhteenveto sekä vinkkejä vastaavien mallien kehittämiseen sopivasta metodologiasta. ”Meillä on ollut sellainen tunne, että tämä on tosi uudenlainen työskentelytapa, ja siksi me halutaan myös jakaa kokemuksia työskentelystä eteenpäin muille”, Airola kertoi tammikuussa 2024.

Kaikkia hankkeen materiaaleja pystyy myös hyödyntämään ja jalostamaan tulevaisuudessa. ”Hankkeen päätyttyä aiommekin viestiä kohderyhmillemme uusista materiaaleista ja tuotamme esimerkiksi kätevän huoneentaulun yhdenvertaisemmasta mediakasvatuksesta”, Leinonen kertoo.

Anni Rossi



Lex Julia on Greenlit Productionsin kehittämissä oleva hanke, joka on saanut Median Slate Development -tukea. Kuva: Malte Rosenfeld.

MEDIAINVEST PARANTAMASSA AUDIOVISUAALISEN ALAN RAHOITUSMAHDOLLISUUKSIA

Euroopan komission audiovisuaaliselle alalle suunnattu rahoitusväline MediaInvest on toiminut vuodesta 2022 asti. Myös suomalaisen Finnish Impact Film Fund -rahaston riskienhallinta kehittyy MediaInvestin avulla.

MediaInvest pyrkii vahvistamaan Euroopan audiovisuaalisen alan kilpailukykyä sekä tuomaan alalle lisää investointeja niin pääomasijoituksin kuin pääomasijoituksia takaamalla. MediaInvest tukee yhteensä 400 miljoonan euron verran kokonaisinvestointeja vuosina 2022–2027. MediaInvestin tavoitteena on aktivoida yksityisiä sijoittajia ja kasvattaa equity-sijoitusten määriä av-alalla sekä lisätä sijoittajien tietoisuutta alan tuotanto- ja jakeluyhtiöiden kasvumahdollisuuksista.

MediaInvest on EU:n Media- ja audiovisuaalialan toimintasuunnitelman (Media and Audiovisual Action Plan) mukainen equity-instrumentti, eli oman pääoman ehtoiseen sijoittamiseen perustuva väline. Euroopan investointirahasto hallinnoi MediaInvestiä, ja sen rahoitus tulee muun muassa Luova Eurooppa/Media -ohjelmasta sekä InvestEU Equity -paketista. MediaInvestissä on mukana rahastoja ympäri Eurooppaa, joista yksi on muun muassa ranskalainen Logical Content Ventures. Suomalainen Finnish Impact Film Fund (FIFF) on myös siirtymässä MediaInvestin piiriin.

FIFF ON TUKENUT JO YLI 30 HANKETTA

Finnish Impact Film Fund on vuonna 2021 perustettu yksityinen vaikuttavuusrahasto, joka edistää suomalaisia elokuva- ja televisiotuotantoja. Rahasto aloitti 5,5 miljoonalla eurolla, ja vuoden 2022 loppuun mennessä rahaston kokonaismäärä oli jo 13,5 miljoonaa euroa. Rahastoa hallinnoi suomalainen elokuvien ja TV-sarjojen tuotanto- ja levitysyhtiö Aurora Studios. Rahaston sijoittajia ovat Aurora Studiosin omistajat, Suomen kulttuurirahasto, Konstsamfundet, Jenny ja Antti Wihurin rahasto, Kelonia, Saastamoisen säätiö ja Tesi.

FIFF rahoittaa niin kotimaisia kuin kansainvälisiä tuotantoja equity-sijoituksin. FIFF rahoittaa keskimäärin 10 % hankkeiden budjeteista. Perustamisensa jälkeen FIFF on rahoittanut yli 30 elokuva- ja televisiohanketta, joissa on mukana suomalaisten, pohjoismaalaisten ja eurooppalaisten hankkeiden lisäksi myös australialaisia projekteja. Finnish Impact Film Fundin rahasto- ja yhteistuotantojohtaja **Niki Leskinen** kertoo, että euromäärissä katsottuna noin puolella rahoitetuista hankkeista on kotimainen päätuottaja – tärkein FIFF:n tehtävistä onkin tukea juuri kotimaista sisältöä ja kotimaisia tekijöitä. Hän myös kertoo, että kansainvälisissä hankkeissa on aina suomalaista työryhmää mukana näyttelijöiden, HOD:ien, tuotannon tai jälkituotannon muodossa. Hankkeille myös pyritään löytämään orgaaninen linkki Suomeen sekä rahoittamaan sellaisia tuotantoja, joissa mahdollisimman paljon tuotannosta tehdään Suomessa. Leskinen nostaa Tove Janssonin romaaniin perustuvan, **Charlie McDowellin** ohjaaman *Kesäkirja*-elokuvan esimerkiksi tällaisesta kansainvälisestä hankkeesta.



Kesäkirjan suomalainen tuotantoyhtiö on Helsinki-filmi. Kuva: Roxana Reiss.

FIFF:n sijoituksille on paljon kysyntää, ja Leskisen mukaan vain noin viisi prosenttia kaikista yhteydenotoista johtaa lopulta rahoitukseen. Hän myös mainitsee, ettei FIFF:n rahoittaman hankkeen tarvitse mennä Aurora Studiosin tuotantoon tai levitykseen. Rahasto on tukenut myös muutamia Auroran projekteja, mutta näiden hankkeiden arviointikriteerit ovat olleet samat kuin muidenkin tuotantojen kohdalla.

MEDIAINVEST ON YKSI TYÖKALU LISÄÄ RISKIENHALLINTAAN

MediaInvestin toimintaan kuuluu rahastojen pääomittaminen, rahastojen sijoitustoiminnan takaaminen sekä lainojen takaaminen. Finnish Impact Film Fund on mukana MediaInvestin sijoitustoiminnan takuupuolella. Euroopan investointirahasto tarjoaa takausta tarkkojen kriteerien mukaan, jotka perustuvat muun muassa rahaston osaamiseen. Esimerkiksi elokuva- ja televisiotuotantoihin erikoistunut rahasto ei voisi saada Euroopan investointirahastolta takausta pelituotantoihin tehdyistä sijoituksista.

Leskisen mukaan Euroopan investointirahaston kanssa tehty sopimus tuo turvaa FIFF:n rahoitustoimintaan alati muuttuvilla markkinoilla ja on olennainen riskienhallintamekanismi, vaikka muuten rahaston toiminta pysyy sopimuksen jälkeen samana kuin ennen. MediaInvest takaa osan FIFF:n sijoituksista ja takuu on sovellettavissa noin 11,4 miljoonan euron sijoitusvolyyymiin.

Käytännössä siis FIFF sijoittaa elokuva- ja televisiohankkeisiin normaalisti equity-rahaston lailla. Mikäli rahoitettu hanke ei menestykään odotetulla tavalla, Euroopan investointirahasto maksaa FIFF:lle osan sijoituksen tappioista. FIFF maksaa tästä takauspalvelusta Euroopan investointirahastolle pientä summaa.

Leskinen kertookin MediaInvestin tarjoavan edullista turvaa FIFF:n toiminnalle. FIFF:n neuvottelut Euroopan investointirahaston kanssa alkoivat vuonna 2022, ja toukokuussa 2024 Cannesin elokuvajuhlilla FIFF ja Euroopan investointirahasto allekirjoittivat aiesopimuksen. Leskisen mukaan sopimusneuvottelut ovat nyt loppusuoralla. ”Vaikka hakuprosessi on ollut työläs, se on alku jollekin uudelle”, Leskinen summaa.

AJANKOHTAISIA KURSSEJA

Luova Eurooppa -ohjelma tukee eurooppalaisia tahoja, jotka järjestävät jatkokoulutusta audiovisuaalisen alan toimijoille. Kurssin osallistujille Luova Eurooppa -tuki näkyy alennettuina osallistumismaksuina. Osa kursseista ei peri lainkaan osallistumismaksua. Audiovisuaalisen alan ammattilaisille suunnattuja kursseja järjestetään noin 60 vuoden aikana.

MEDIA-ohjelman tuella järjestetään mm. seuraavat kurssit:

[MASTER'S PROGRAM SERIAL STORYTELLING](#)

(ei Media-tuettu)

Ajankohta: 9/2025–9/2027

Hakuaika päättyy: 6.1.2025

[TFL SERIESLAB](#)

Ajankohta: 6/2025–11/2025

Hakuaika päättyy: 10.1.2025

[TFL SERIESLAB STORY EDITING](#)

Ajankohta: 6/2025–11/2025

Hakuaika päättyy: 10.1.2025

[DOK.INCUBATOR](#)

Ajankohta: 4/2025–11/2025

Hakuaika päättyy: 27.1.2025

[CARTOON NEXT](#)

Ajankohta: 23.-25.4.2025

Hakuaika: 29.1.2025

Tutustu muuhun kurssitarjontaan:

<https://mediadesk.fi/kurssit-ja-foorumit>

Creative Europe MEDIA Training Guide:

<https://www.creative-europe-media.eu/>

EURIMAGES-HAKUAJAT 2025

Euroopan Neuvoston alaisella Eurimagesin yhteistuotantotuella, eli Eurimages Co-Production Support -tuella, on kolme hakuaikaa vuonna 2025.

Tukea hakevassa hankkeessa tulee olla tuottajia vähintään kahdesta jäsenmaasta ja kaikilla osatuottajilla tulee olla 50 % rahoitusta varmistettuna tukea haettaessa.

Hakuaajat ovat **8.1.2025, 1.4.2025 ja 9.9.2025**.

Lisätietoja hakuehdoista:

<https://www.coe.int/en/web/eurimages/coproduction>

Lue myös Eurimages-aiheinen artikkeli "[Eurimages tutuksi](#)".



Tampereen elokuvajuhlat 2024. Valkokankaalla Grand Prix -palkinnon voittaja Nina Gantzin *Wander to Wonder*. Tampereen elokuvajuhlat on saanut Luova Eurooppa -ohjelman festivaalitukea. Kuva: Erica Dahlström-Dezonne.

**Julkaisun toimitus:**

Kerstin Degerman, Inkeri Lundgren
& Anni Rossi

Taitto:

Anni Rossi

Julkaisija:

Luova Eurooppa -yhteyspiste /
Media
c/o Suomen elokuvasäätiö
Kanavakatu 12, 00160 Helsinki

**Tämä julkaisu on rahoitettu
Euroopan komission ja Opetus- ja
kultuuriministeriön tuella.**

Yhteystiedot:

Toiminnanjohtaja Kerstin Degerman
kerstin.degerman@ses.fi
09 6220 3013

Tiedottaja Inkeri Lundgren
inkeri.lundgren@ses.fi
09 6220 3024

Tiedottaja Anni Rossi
anni.rossi@ses.fi

mediadesk.fi

luovaeurooppa.eu

[Facebook.com/CEDMEDIAFINLAND](https://www.facebook.com/CEDMEDIAFINLAND)

Luova Eurooppa-ohjelman
englanninkielinen verkkosivusto
[eacea.ec.europa.eu/creative-
europe_eu](http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe_eu)