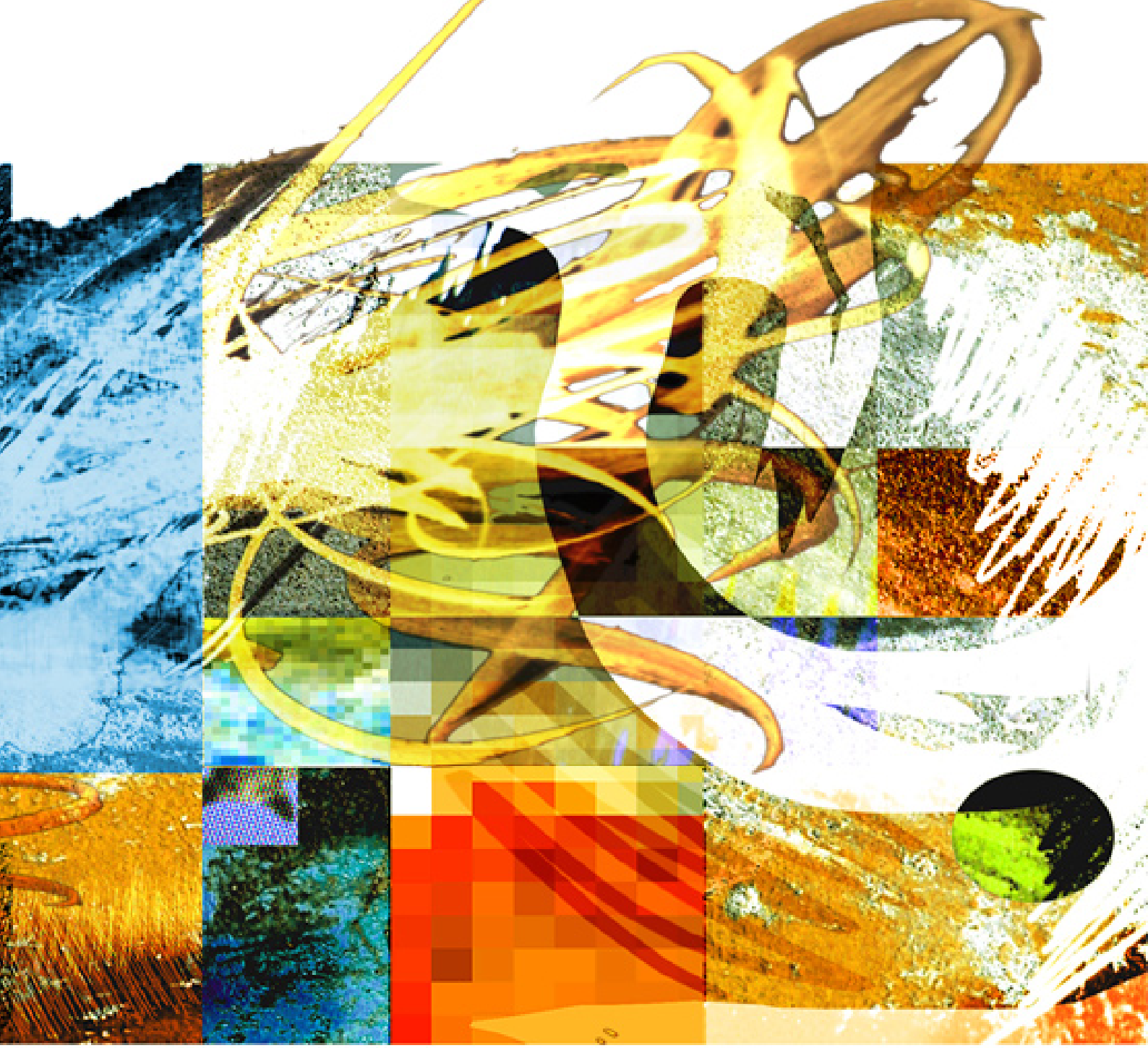


DigiDemo-ohjelmasta tuetut hankkeet 2007-2011

Tarja Savolainen

Cuporen verkkojulkaisuja 9/2011

cupore

Cuporen verkkojulkaisuja 9
Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö

©Kirjoittajat ja Kulttuuripoliittisen tutkimuksen
edistämissäätiö Cupore

Layout: Milla Moilanen

ISBN 978-952-5573-36-7
ISSN 1796-9263

Helsinki 2011

Tiivistelmä

Tutkimuksessa selvitettiin DigiDemo-ohjelman vaikuttavuutta vuosina 2007-2011. Selvityksessä haluttiin tietää, minkälaiset yritykset, henkilöt ja hankkeet ovat osallistuneet ohjelmaan vuosina 2007-2011 (vuoden 2011 ensimmäinen haku); minkälainen on ollut tuettujen sisältöjen elinkaari; minkälainen on ollut ohjelman liiketaloudellinen vaikuttavuus ja minkälaiseksi hakijat yleisesti kokivat ohjelman.

Tutkimuksesta kävi ilmi, että tuki oli ohjautunut niin henkilöiden kuin yritystenkin osalta luovan alan eri toimialoille. Pelit erottuivat selkeästi toimialana niin yritysten kuin henkilöiden joukossa. Kuten toimialojen, myös hankkeiden sisältöjen kirjo oli erittäin laaja ja vain pelit ja yhteisöpalvelut muodostivat selkeästi omat ryhmänsä. Tärkeimmäksi pääjakelukanavaksi oli noussut internet. Tuen saajat olivat yleensä suurista kaupungeista ja niiden ympäristöistä. Tukea oli saatu yleensä vain kerran. Suurin osa yrityksistä oli pieniä, alle viiden työntekijän yrityksiä.

Tuettujen hankkeiden tuotekehitys oli edennyt hyvin. Reilu puolet demo- tai pilottitukea saaneista hankkeista oli edennyt tuotantoon tutkimushetkeen mennessä. Myös konseptitukea saaneista suurin osa oli edennyt tuotantoon ja näistä puolet oli edelleen tuotannossa. Hankkeista 40 prosentilla oli demo- tai pilotti valmis tai valmisteilla. Koska tutkimukseen vastasivat ennen kaikkea uudet tuen saajat, monissa tapauksissa hankkeiden tuotantoprosessit olivat vielä kesken.

Vastaajat kokivat ohjelman tärkeäksi. Tuella näyttää olevan erityisen suuri merkitys aloitteleville tekijöille ja tuella näyttää olevan pitkälti myös kannustava vaikutus. Vastaajien arvion mukaan DigiDemo-tuki näyttäisi vaikuttavan vain jonkun verran liiketoimintaan.

Yleisesti ottaen vastaajat kokivat ohjelman merkittäväksi ja olivat tyytyväisiä ohjelmaan kaikilla tutkituilla ulottuvuuksilla. Osa vastaajista kaipasi ohjelmalle suurempaa budjettia ja yksittäisille hankkeille suurempia tukia; osa taas puolusti useiden, vaikkakin pienten tukien myöntämistä.

Demon jälkeiseen vaiheeseen kaivattiin voimakkaasti lisää niin taloudellista tukea kuin neuvontaa. Ylipäätään neuvontaa kaivattiin eri vaiheisiin lisää.

Tutkimuksen tulokset ovat hyvin samansuuntaisia vuosien 2003-2006 arvioinnin kanssa. Keskeisin ero tuloksissa koski pääjakelukanavia: käsillä olevassa tutkimuksessa tärkeimmäksi pääjakelukanavaksi osoittautui internet, kun edellisessä tutkimuksessa suurin ryhmä muodostui hankkeista, joissa sisältöä levitettiin useassa jakelukanavassa.

Tämän tutkimuksen pohjalta kehittämiskohteiksi nousevat neuvonnan lisääminen ja demon jälkeisen vaiheen tukeminen niin taloudellisesti kuin ohjaustyön avulla.

Abstract

The aim of this report was to evaluate the effectiveness of the DigiDemo programme in 2007-2011 (spring). The purpose was to examine what kind of projects, persons and enterprises have taken part in the programme; what kind of life cycles the projects had; to what extent they had progressed to more extensive production; and to evaluate user experiences and the economic effects of the programme.

The results of this study indicated that state funding was allocated to different areas of creative industries. In terms of enterprises and persons, games formed the main branch. Moreover, the contents of the projects varied greatly. Only games and community services formed clearly separate content groups. The main distribution channel was internet. Most of the supported persons and enterprises came from the biggest cities and the surrounding areas. Most of the supported persons and enterprises had received support only once. The majority of the supported enterprises were small companies with less than five employees.

The project development of the supported projects had proceeded well. More than half of the projects had advanced into production phase. 40% of the projects had a demo or pilot ready or under way. Because most of the respondents had only recently begun to receive support, their production processes were still uncompleted.

Most of the respondents found the programme important. The programme seems to be especially significant to young producers, and it seems that the encouraging effect of the programme is high although the economic effect of the programme is limited.

In general, respondents found the programme to be very important and satisfactory in every respect. Some respondents hoped for a greater budget for the programme and more funds for individual projects. Some of the respondents preferred several smaller subsidies.

Many respondents wanted more financial support and consulting in their post-demo phase. On the whole, more guidance and consulting was requested at every phase of the process.

These results are very similar to the earlier evaluation in 2003-2006. However, internet was now the main distribution channel while earlier the multi-channel projects formed the biggest group.

Based on the findings of this study, the main goal now is to improve the availability of information Financial support and guidance are especially important to projects after the completion of the demo phase.

Esipuhe

Tänä vuonna tulee kuluneeksi kymmenen vuotta DigiDemo-ohjelman aloittamisesta.

Opetus- ja kulttuuriministeriö avasi uuden tukiohjelman digitaalisen sisältötuotannon edistämiseksi vuoden 2002 syksyllä. Määrärahan perustamisen taustalla oli vuosituhannen vaihteessa ollut opetus- ja kulttuuriministeriön vetämä Sisältötuotantohanke, josta kehkeytyi monia hyviä ideoita digitaalisen sisältötuotannon vahvistamiseksi. Tavoitteena oli nostaa Suomi tietoliikenneteknologian ohella merkittäväksi sisältöteolliseksi maaksi.

Tukiohjelma oli alkuun nimeltään Sisältötuotannon kehitysraha. Vuonna 2006 ohjelmaa uudistettiin, ja sen nimeksi vakiintui DigiDemo-ohjelma. Määrärahasta ryhdyttiin myöntämään avustuksia kaksi kertaa vuodessa, ja uudeksi tuen kohteeksi tuli hankekonseptien tukeminen. Ensimmäisinä vuosina tukiohjelman käytettävissä olevat määrärahat olivat runsaat 100 000 euroa, uudistuksen jälkeen niiden määrä nelinkertaistui.

Vuodesta 2009 ministeriö päätti jatkaa tukiohjelmaa toistaiseksi. Määrärahan suuruutta on lisätty vuosien varrella, koska se on osoittautunut hyvin toimivaksi ja tarpeelliseksi. Ohjelma on avittanut monia luovan alan tekijöitä sisältöjen kehittämisessä erilaisiin digitaalisiin päätelaitteisiin. Kyse on ennen kaikkea sisältöjen tuotekehittelystä. Vuoden 2012 määräraha on 930 000 euroa.

Varsinaisen tukiohjelman käytössä olevien määrärahojen ohella vuosina 2009 ja 2010 oli käytössä erilliset 150 000 euron ja 500 000 euron määrärahat helpottamaan audiovisuaalisen alan vaikeaa taloudellista tilannetta sekä parantamaan nuorten työllistymismahdollisuuksia.

DigiDemo-ohjelman perustavoitteet ovat pysyneet samoina alusta saakka. Tavoitteena on edistää kulttuurisisältöjen ja -palveluiden kehittämistä, parantaa alan tuotekehitysmahdollisuuksia sekä vastata digitalisoituneen yhteiskunnan kulttuuri- ja tietoyhteiskuntapoliittisiin sekä luovien alojen kehittämiselle asetettuihin tavoitteisiin. Tavoitteeseen kiteytyy sellaisten sisältötuotteiden tukeminen, jotka hyödyntävät monikanavaisuutta ja etsivät uusia kerronnan muotoja kulttuurin ja viihteen alueilla.

Kymmenen vuoden aikana tukea on myönnetty noin neljä miljoonaa euroa runsaalle 400 hankkeelle. Hakemuksia on kaikkiaan ollut noin 1 000.

Audiovisuaalisten sisältöjen kehittelyssä ja tuottamisessa otetaan yhä yleisemmin huomioon niiden jakelumahdollisuudet monikanavaisessa ympäristössä. Opetus- ja kulttuuriministeriön audiovisuaalisen kulttuuripolitiikan tukitoimenpiteitä on viimeisen kymmenen vuoden ajan laajennettu elokuvien tuottamisesta ja siihen liittyvästä kulttuuritoiminnasta.

Elokuva tai televisio-ohjelma tai peli on usein muutakin kuin yksi tuote. Niihin voi liittyä erilaisia mobiilisovelluksia, verkossa tapahtuvaa vuorovaikutteista toimintaa tai sosiaalisen median palveluja. Kuitenkin vain muutamalla eurooppalaisella maalla on DigiDemo-tyyppistä tuotekehitystukea.

Digidemo-ohjelman avulla vastataan siihen haasteeseen, että monipuolisten sisältöjen ja moniarvoisen kulttuurin jatkuvuuden kannalta audiovisuaalisen kulttuurin eri teosmuotojen ja genrejen saatavuus vahvistuu.

Avustusten myöntämisestä ja käytännön hallinnoinnista on vastannut alusta saakka Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus, AVEK. Tukiohjelman seurantaa ja yleistä koordinointia varten on perustettu verkosto, jossa on edustajat opetus- ja kulttuuriministeriöstä, teollisuus- ja elinkeinoministeriöstä, Suomen elokuvasäätiöstä, Teknologian ja innovaatioiden kehittämiskeskuksesta (TEKES) sekä audiovisuaaliselta alalta (SATU ry ja Diges ry). Tukipäätökset tehdään erillisessä asiantuntijaryhmässä.

Digidemo-ohjelman vaikutuksia on tutkittu kerran aikaisemmin. Selvityksen ”State support for digital content creation in Finland. Evaluation of the DigiDemo programme in 2003 - 2006” teki Turun kauppakorkeakoulun Mediaryhmä. Tuolloisen selvityksen mukaan tukiohjelmalla oli merkitystä varsinkin aloitteleville audiovisuaalisen alan yrityksille. Mää-

rärahalla on voitu auttaa erityisesti innovatiivisten, mutta taloudellisesti riskinalaisten hankkeiden tuotekehitystyössä.

Nyt käsillä oleva tukiohjelman arviointi toteutettiin edeltäjäänsä kevyempänä. Tutkimusjoukkona olivat vain tukea saaneet yritykset ja yksittäiset henkilöt vuosina 2007 – 2011. Tarkoituksena oli päivittää tilanne DigiDemo-ohjelman täyttäessä kymmenen vuotta.

Tämän arvioinnin tulokset eivät juuri poikkea edellisestä. DigiDemo-ohjelma on edelleen tarpeellinen tukimuoto erityisesti toimintansa juuri aloittaneiden yritysten kannalta. Tämä voidaan tulkita siten, että määräraha on löytänyt hyvin paikkansa kulttuuritukien ja elinkeinopoliittisten tukien välimaastossa.

DigiDemo-ohjelmaa näyttää toimivan hyvin. Se parantaa erityisesti pieni- ja keskisuurten tai mikroyritysten mahdollisuuksia vaativaan tuotekehitystyöhön. Muut julkisen sektorin tukimuodot ovat useimmiten näiden toimijoiden tavoittamattomissa.

Helsingissä 29.12.2011

Leena Laaksonen	Juha Samola
Opetus- ja kulttuuriministeriö	AVEK

Kiitokset

Kiitokset kaikille vastaajille, jotka ystävällisesti antoivat aikaansa ja vastasivat tutkimuskysymyksiin sekä kaikille niille, jotka kommenteillaan ja näkemyksillään auttoivat projektin valmistelussa. Kiitokset tutkimusprojektin ohjausryhmälle eli Juha Samolalle (AVEK), Leena Laaksoselle (OKM) ja Milla Moilaselle (AVEK) arvokkaista kommentista. Milla Moilaselle ja Erja Mäki-Isolle (AVEK) kiitokset myös ystävällisistä vastauksista lukuisiin kysymyksiin ja tiedusteluihin. Vera Saarivuorelle (OKM) kiitokset arvokkaasta työstä projektin alkuvaiheessa. Lisäksi kiitokset kaikille cuporelaisille avusta tutkimustyön eri vaiheissa. Erityiskiitos tutkimusavustajalleni Pasi Toivaselle, joka taidokkaasti käytti Survey Pal –ohjelmaa, kokosi tietoja ja aktiivisena keskustelukumppanina edisti tutkimusta merkittävällä tavalla.

Tarja Savolainen

Sisällysluettelo

1. **Johdanto** 10
2. **Aineisto ja menetelmät** 15
2.1 Luokittelusta ja käsitteistä 17

3. **Ohjelmaan osallistuneet henkilöt, yritykset ja hankkeet** 19
3.1 Henkilöt 19
3.2 Yritykset 20
3.3 Hankkeet 24
3.4 Yhteenveto 26

4. **Ohjelman vaikutukset hankkeiden elinkaareen** 28
4.1 Konseptituen vaikutukset hankkeiden elinkaareen 30
4.2 Demo- tai pilottituen vaikutukset hankkeiden elinkaareen 31
4.3 Yhteenveto 32

5. **Ohjelman liiketaloudellinen vaikuttavuus** 33
5.1 Ohjelman vaikutus henkilöiden ja yritysten liiketoimintaan 33
5.2 Muut rahoituslähteet 35
5.3 Yhteenveto 36

6. **Palaute ja DigiDemo-ohjelman merkitys tekijöille** 37
6.1 Vastaajat tyytyväisiä 37
6.1.1 Tiedon saanti tuesta 39
6.2 Ajatuksia tuen kehittämiseksi 40
6.2.1 Suurempi budjetti ja suuremmat hankkeet 40
6.2.2 Tukea demon jälkeen 41
6.2.3 Tukea erilaisille hankkeille 42
6.2.4 Lisää julkisuutta 44
6.2.5 Lisää hakuja 44
6.3 Vapaamuotoinen palaute 45
6.3.1 Symbolinen merkitys suuri 45
6.3.2 Vähän byrokratiaa 46
6.3.3 Tuki etukäteen 46
6.3.4 Tukea erilaisille hankkeille 47
6.3.5 Tukea henkilöille 48
6.4 Yhteenveto 48

7. **Lopuksi** 50

Lähteet 52

Liitteet 53

1. Johdanto

Opetus- ja kulttuuriministeriö aloitti digitaalisiin päätelaitteisiin tarkoitettujen audiovisuaalisten sisältöjen tuotekehityksen tukemisen kokeiluluonteisesti vuonna 2002. Tuki nimettiin Sisältötuotannon kehitysrahaksi. Kokeilua uudistettiin vuonna 2006 ja se muutettiin kolmivuotiseksi DigiDemo-määrärahaksi 2006-2008. Vuoden 2009 alusta määräraha vakinaistettiin. Määräraha on valtionavustus, jonka opetus- ja kulttuuriministeriö osoittaa Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskukselle AVEKille vuosittain. Määräraha on valtion budjetissa.

DigiDemo-määrärahan tavoitteena on edistää mielekkäiden kulttuurisisältöjen ja –palveluiden kehittämistä. Tuen myöntämisen painopiste on ollut hankkeilla, jotka hyödyntävät monikanavaisuutta ja etsivät uusia kerronnan muotoja digitaalisen kulttuurin alueella. Tukea jaetaan kaksi kertaa vuodessa, keväisin ja syksyisin. Tukea on myönnetty sekä konseptien (käsikirjoitusten) suunnitteluun että sisältöjen ja niihin liittyvien palveluiden demoversioiden tekemiseen. Edellistä kutsutaan konseptitueksi ja jälkimmäistä demotueksi. Vuonna 2011 jaettiin tukea myös televisio-ohjelmien pilottijaksoille. Tätä tuen muotoa kutsutaan pilottitueksi.

DigiDemo-tuen määräraha on kasvanut vuosien myötä. Vuosina 2003-2005 määräraha oli noin 150 000 euroa vuodessa, vuosina 2006-2008 vuosittainen summa oli 400 000 euroa. Vuonna 2009 myönnettiin 500 000 euroa sekä lisäavustuksena 150 000 euroa, yhteensä 650 000 euroa. Vuonna 2010 myönnettiin 750 000 euroa sekä 500 000 euroa nuorten ammattilaisten työllistymiseen. Vuonna 2011 myönnettiin 780 000 euroa. Vuosittain mahdollisesti ylijäänyttä tukirahaa on voitu käyttää seuraavana vuonna.

TAULUKKO 1. DigiDemo-ohjelmalle myönnetyt tuet, haetut avustukset, myönnetyt avustukset ja muut kulut.

Vuosi	DigiDemo-ohjelman määräraha (€)	Tukea haettu (€)	Tukea myönnetty (€)	Hallinto- ym. kulut (€)
2007	400 000	963 309	284 075	38 775
2008	400 000	1 409 592	488 600	34 729
2009	500 000 + 150 000[1]	3 128 509	572 393	40 883
2010	750 000 + 500 000[2]	2 979 904 + 1 342 319	729 800 + 363 000	56 000
2011 (1. Haku)	780 000	1 527 836	347 300	-[3]

Vuosien 2009 ja 2010 rahoituksella toteutettiin vuosina 2010 ja 2011 D²-tapahtuma. Helsingissä järjestetyissä päivän mittaisissa tapahtumissa järjestettiin asiantuntijaseminaari ja jaettiin pitchaus-palkintoja. Palkinnot jaettiin henkilöille, jotka pystyivät parhaiten "myymään" tuoteideansa pelkän puhe-esityksen avulla. Vuonna 2010 palkinnon suuruus oli 2 000 euroa ja niitä jaettiin 21 kappaletta. Vuonna 2011 pitchaus-palkinnot olivat suuruudeltaan 2 500 euroa ja niitä jaettiin 22 kappaletta.

Konseptituen enimmäismäärä oli ohjelman alussa 2 000 euroa ja vuodesta 2008 se on ollut 5 000 euroa. Tukea on myönnetty yrityksille, yksityishenkilöille ja työryhmille. Demotuen suuruus on voinut olla enintään 60 % demon tuotantokustannuksista. Myönnettyjen demotukien keskiarvo on vaihdellut vajaan 13 000 ja reilun 17 000 euron välillä. Demotukia on myönnetty vain yrityksille. Pilottituki on voinut olla enintään 50 % ohjelman tuotantokustannuksista. Avustuksia on myönnetty vain yrityksille. Keväällä 2011 jaetuista pilottituista toinen oli suuruudeltaan 7 500 ja toinen 19 000 euroa.

Tukea hakeneiden vuosittainen määrä on kasvanut vuosina 2007-2011 alle sadasta noin pariin sataan. Kasvua on tapahtunut sekä konsepti- että pilottitukien määrässä. Selvä kasvu hakemusten määrässä tapahtui vuonna 2009, jolloin niiden määrä lähes kaksinkertaistui. Myös tuen määrä nousi tuolloin 100 000 eurolla. Lisäksi ministeriö myönsi 150 000 euron lisäavustuksen perustuen audiovisuaalisen alan yritysten huonoon taloudelliseen tilanteeseen.

Tutkittuna aikana myönnettiin tukea 282 hankkeelle sekä jaettiin 43 kappaletta D²-palkintoa. Konseptitukea myönnettiin 132 hankkeelle ja demotukea 148 hankkeelle, pilottitukea kahdelle hankkeelle.

[1] Lisäavustus.
[2] Nuorten ammattilaisten työllistämiseen tarkoitettu tuki.
[3] Vuonna 2010 tehdyn päätöksen mukaan hallinto- ym. kuluihin voidaan käyttää korkeintaan 7,5 % DigiDemo -ohjelman budjetista.

TAULUKKO 2. Haettujen ja myönnettyjen demo-, konsepti- ja pilottitukien määrät (n), keskimääräiset summat (e) sekä D²-palkintojen määrät (n) ja summat (e).

	demotuki haetut	demotuki myönnetyt	demotuki keskimäärin	konseptituki haetut	konseptituki myönnetyt	konseptituki keskimäärin	D²	D² euroa
2007	42	17	14 000 e	37	23	2 000 e	-	-
2008	63	31	12 900 e	32	18	4 900 e	-	-
2009	115	29	14 300 e	68	32	4 900 e	-	-
2010	113 38[4]	33 19	17 200 e 17 300 e	91 11	36 7	4 500 e 4 800 e	21	2000
2011[5] kevät	55	21	13 500 e	45	16	4 000 e	22	2500
yht.	426	150	-	284	132	-	-	-

Ohjelman hallinnointi

Avustukset myönnetään Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskuksesta AVEKista. Avustuspäätöksiä, määrärahan käyttöä ja yleistä kehittämistä on koordinoinut alan asiantuntijaverkosto, jota on vetänyt opetus- ja kulttuuriministeriö. Verkostossa on ollut myös AVEKin, TEMin, TEKESin ja audiovisuaalisen alan edustus.

Hakemukset on käsitelty projektille erikseen nimetyssä asiantuntijaryhmässä, jossa esittelijänä on toiminut AVEKin mediataiteen tuotantoneuvoja. Vuonna 2011 avustusten arvioitu käsittelyaika oli noin kaksi kuukautta.

Hakemukset on tehty lomakkeelle, johon hakijan on pitänyt liittää konseptisuunnittelun kuvaus, käsikirjoitus tai muu sisältö- tai tuotekehityssuunnitelma. Demohankkeissa mukaan on liitetty hankkeen kuvaus, demon tuotantosuunnitelma sekä aikataulu, kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma. Lisäksi mukana on seurannut suunnitelma ja kustannusarvio demon jälkeisestä tuotantovaiheesta. TV-ohjelmapilotin tukihakemukseen on pitänyt liittää käsikirjoitus, pilotin tuotantosuunnitelma sekä aikataulu, kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma. Lisäksi hakemuksiin on liitetty tiedot kaikista hankkeessa mukana olevista yhtiöistä ja muista toimijoista sekä muut tarpeelliset tiedot avustusta hakevasta yhtiöstä mukaan lukien selvitys yhtiön taloudellisesta tilanteesta. Henkilö- tai työryhmähakemuksen osalta hakemuksessa on pitänyt olla myös hakijoiden ansioluettelot.

Päätöksistä on ilmoitettu hakijoille kirjallisesti. Konseptisuunnittelua varten myönnetyt avustukset on maksettu kahdessa erässä ja muut avustukset kahdessa tai kolmessa erässä.

[4] Nuorten ammatilliseen työllistämiseen osoitettu tuki.
[5] Demotuki sisältää myös kaksi pilottitukea. Pilottitukea hakeneita ja myönnettyjä oli kaksi kappaletta vuoden 2011 keväällä.

Avustusten saajien on pitänyt raportoida määräajoin hankkeen edistymisestä ja laatia loppuselvitys avustuksen käytöstä myöntöpäätöksessä ilmoitettuun päivämäärään mennessä. Ohjeet raportointiin on toimitettu myönteisen avustuspäätöksen yhteydessä.

AVEKin tuotantoneuvojalta on voinut kysyä neuvoja sähköpostitse sekä puhelimitse kerran viikossa kaksituntisen puhelinpäivystyksen yhteydessä. Tietoja on saanut myös AVEKin toimistosta. Hakijat ovat voineet saada palautetta hakemuksestaan puhelimitse erillisestä pyynnöstä.

DigiDemo-tuista tiedotetaan pääasiallisesti AVEKin verkkosivuilla. Kun haku on päättynyt ja päätökset tehty, AVEKin omien sivujen lisäksi tiedote laitetaan jakoon eri tiedotusvälineille. Apuna käytetään ePressi-nimistä mediapalvelua. Postituslistalla on noin 600 sähköpostiosoitetta. Seuraavan DigiDemo-tuen hakuaika ilmoitetaan tässä yhteydessä.

Myöntökriteerit

Avustuksia myönnetään yritysten tai alan ammattilaisten tuotekehityshankkeisiin,joissa etsitään uusia kerronnan tai palvelun muotoja kulttuurin ja viihteen alueilla, hyödynnetään monikanavaisuutta, ja joilla on hyvät mahdollisuudet päätyä tuotantoon.

Avustuksia myönnettäessä otetaan huomioon hankkeen innovatiivisuus ja sen toteuttamisedellytykset. Lisäksi arvioidaan hankkeen kaupallisia menestymismahdollisuuksia kansallisesti tai kansainvälisesti.

Avustuksia ei myönnetä laitehankintoihin, opetusohjelmien tai mainonnan ja markkinoinnin tuotekehitykseen eikä jakelu- tai julkaisualustojen ja erilaisten verkkokauppapaikkojen kehittämishankkeisiin.

DigiDemo-avustukset ovat de minimis –tukea, jota koskevien ehtojen mukaisesti julkisten rahoittajien yritykselle myöntämän de minimis –tuen kokonaismäärä voi olla kolmen verovuoden aikana enintään 200 000 euroa.

Vuosien 2003-2006 arviointitutkimus

DigiDemo-ohjelman ensimmäisten vuosien arviointi valmistui 2008. Raportin nimi oli State Support for Digital Content Creation in Finland. Evaluation of the DigiDemo Programme in 2003-2006. Siinä arvioitiin vuodet 2003-2006.

Arvioinnissa selvitettiin, minkälaiset hankkeet ja yritykset olivat osallistuneet ohjelmaan, minkälainen oli tuettujen sisältöjen elinkaari, kuinka moni sisällöistä oli edennyt tuotantoon ja jakeluun, olivatko hankkeet luoneet uusia kaupallisia tuotteita ja palveluita, ja mikä oli ollut ohjelman liiketaloudellinen vaikuttavuus yritystasolla. Lisäksi kerättiin palautetta tuen käytännön järjestelyistä.

Selvityksessä olivat mukana yritykset ja kaupparekisteriin rekisteröityneet toiminimet, jotka olivat hakeneet konsepti- tai demotukea vuosina 2003-2006. Tukea hakeneita yrityksiä oli 192 ja niistä 117 osallistui tutkimukseen. Mukana oli lähinnä demotukea hakeneita yrityksiä, sillä konseptitukea alettiin myöntää vasta vuonna 2006. Mukana oli 19 konseptitukea ja 58 demotukea saanutta yritystä ja 40 kielteisen tukipäätöksen saanutta yritystä.

Tietoa kerättiin tukihakemuksista, kaupparekisteristä, Voitto-tietokannasta, haastatteluin ja kyselylomaketutkimuksella.

Arvioinnissa todettiin ohjelman onnistuneen hyvin. Sekä demo- että konseptihankkeet olivat edenneet tuotekehityksessä hyvin. Monikanavaisuus sen sijaan ei ollut toteutunut tyydyttävästi.

Tämän tutkimuksen päämääräksi asetettiin keskeisiltä osilta vertailukelpoisen tutkimuksen tuottaminen aikaisemman arviointitutkimuksen kanssa.

Raportti etenee siten, että toisessa luvussa esitellään aineisto ja menetelmät. Kolmannessa luvussa esitetään, minkälaisiin henkilöhakijoihin, yrityksiin ja hankkeisiin tuet ovat kohdistuneet. Neljännessä luvussa esitetään tuettujen hankkeiden elinkaaret, viidennessä luvussa ohjelman liiketaloudellinen vaikuttavuus, kuudennessa ohjelman merkitys digitaalisen alan tekijöille ja vapaamuotoisen palautteen tulokset. Seitsemännessä luvussa tehdään yhteenveto, verrataan tuloksia vuoden 2008 tutkimukseen ja esitetään kehittämisehdotukset.

2. Aineisto ja menetelmät

Tutkimuksessa selvitettiin vuosina 2007-2011 DigiDemo-ohjelmasta myönnettyjen konsepti-, demo- ja pilottitukien vaikuttavuutta. Selvityksessä olivat mukana henkilö-, työryhmä- ja yrityshakijat, joille oli myönnetty tukea 2007-2011. Työryhmät sisällytettiin analyysissa henkilöhakijoihin. D^2-palkinnot rajattiin tutkimuksen ulkopuolelle.

Tutkimus erosi edellisestä tutkimuksesta sikäli, että tässä tutkimuksessa olivat mukana vain tukea saaneet hankkeet, mutta myös henkilö- ja yrityshakijat, kun edellinen tutkimus kattoi vain yrityshakijat. Lisäksi tämä tutkimus suoritettiin sähköisenä kyselylomaketutkimuksena, kun edellisessä tutkimuksessa tehtiin myös haastatteluja ja tutkittiin tietokantoja.

Kuten edellisessäkin tutkimuksessa, keskeisenä tavoitteena oli selvittää:
1) minkälaiset yritykset, henkilöt ja hankkeet ovat osallistuneet ohjelmaan vuosina 2007-2011 (vuoden 2011 ensimmäinen haku),
2) minkälainen on tuettujen sisältöjen elinkaari eli kuinka moni sisällöistä on edennyt tuotantoon ja jakeluun, ja miten hankkeet ovat luoneet uusia kaupallisia tuotteita ja palveluja,
3) minkälainen on ollut ohjelman liiketaloudellinen vaikuttavuus yrityksille ja henkilöhakijoille,
4) minkälaiseksi hakijat yleisesti kokivat ohjelman.

Vuosina 2007-2011 DigiDemo-ohjelmasta oli jaettu tukia yhteensä 282 kappaletta. D^2-palkinnot eivät sisälly lukuun.

Sähköinen lomakekysely lähetettiin kaikille DigiDemo-tukea tutkittuna aikana saaneiden hankkeiden edustajille 294 sähköpostiosoitteeseen. Osoitteet perustuivat AVEKin arkistotietoihin ja lisäksi niitä täydennettiin erilaisilla selvityksillä. Ensimmäinen kysely tehtiin toukokuussa 2011. Ensimmäisen lähetyksen jälkeen sähköpostiosoitteissa havaittiin virheitä ja päällekkäisyyksiä ja joukossa oli muun muassa liiketoimintansa lopettaneita, joita ei onnistuttu tavoittamaan. Toinen kysely lähetettiin kesäkuussa 2011 ja kolmas kysely elokuussa 2011. Yhteensä vastauksia saatiin 104 kappaletta. Suurin osa vastaajista oli yrityksiä. Niitä oli 83. Henkilöitä ja työryhmiä oli 21. Vastausprosentiksi muodostui 45, kun luku suhteutetaan osoitteiden määrään (233), josta oli poistettu virheelliset ja päällekkäiset tiedot.

On huomattava, että yleinen vastausprosentti ei kerro tämäntyyppisessä tutkimuksessa kovin paljoa, sillä kussakin vastauksessa saadut tiedot on suhteutettava kyseiseen kysymykseen vastanneiden tai vastauksessa saatujen havaintoyksiköiden määrään. Vastaajat eivät välttämättä vastaa kaikkiin lomakkeessa esitettyihin kysymyksiin. Vastaajat saattavat myös vastata "väärin", minkä vuoksi eri luvut saattavat olla keskenään jonkin verran epäloogisia.

Kaiken kaikkiaan kyselyyn vastanneet raportoivat 146:sta saamastaan tuesta. Ilmeistä on, että heille on myönnetty jonkun verran enemmän tukia, mutta näitä ei ollut raportoitu tarkemmin kyselylomakkeissa. Vuosina 2007-2011 jaettiin 282 kappaletta tukia. Kyselyn kautta saatiin siis tiedot noin joka toisesta (52%) tukea hakemusmenettelyn kautta saaneesta tuesta.

Yhteensä vastaajille oli myönnetty demotukia 85 kappaletta, konseptitukia 60 kappaletta ja yksi pilottituki. Vuosina 2007-2011 jaettiin 148 demotukea, 132 konseptitukea ja 2 pilottitukea. Vastauksissa saatiin siis tietoa yli puolesta jaetuista demotuista (57 %), vajaasta puolesta jaetuista konseptituista (46 %) ja puolesta jaetuista pilottituista (50 %).

Tutkimukseen vastasivat ennen kaikkea tuoreimmat tuen saajat, mikä vaikuttaa muun muassa hankkeiden elinkaaria koskeviin tuloksiin.

TAULUKKO 3. Vuodet, joina vastaajat saaneet DigiDemo-tukea (n)

2007	7
2008	19
2009	20
2010	36
2011 (kevät)	26
yhteensä	108

Menetelmän arviointia

Tutkimuksen tuloksia on tulkittava karkeasti suuntaa antavina. Tässä tutkimuksessa lomakevastauksia ei ollut mahdollista korjata tai tarkentaa haastattelujen avulla. Tulokset perustuvat vastaajien kyselylomakkeissa antamiin vastauksiin eli vastaajien tulkintoihin ja määritelmiin kyselylomakkeen kysymyksistä ja vaihtoehdoista ja niissä saattaa olla epätarkkuuksia ja epäloogisuuksia. Näyttää esimerkiksi siltä, että vastaajat ovat tulkinneet eri tavoin ilmaisuja "hanke meni tuotantoon" ja "hankkeesta kehittynyt myytävä tuote" (kysymykset II.8, III.A.1, III.B.1). Tulkintaero voi liittyä hankkeen luonteeseen, esimerkiksi siihen, onko hanke ollut palvelun vai tuotteen kehittämistä.

2.1 Luokittelusta ja käsitteistä

Tässä tutkimuksessa luokittelun ja käsitteiden lähtökohtana oli vuoden 2008 tutkimus (State Support… 2008). Tämän lisäksi luokkia ja käsitteitä pohdittiin myös ohjausryhmässä ja kyselylomaketta lähetettiin kommentoitavaksi asiantuntijoille ennen sen julkaisemista.

Koska oli odotettavissa, etteivät ennalta rakennetut luokat kaikin osin tule tarjoamaan vastaajille riittäviä vaihtoehtoja, useissa vastauksissa tarjottiin mahdollisuus avovastaukseen. Annetut avovastaukset analysoitiin ja niiden pohjalta muodostettiin uusia luokkia tarpeen mukaan. Osa avovastausten havainnoista luokiteltiin ennalta tarjottuihin luokkiin, osa uusiin luokkiin. Osa avovastausten havainnoista jäi luokkaan "muu", sillä useissa tapauksissa vastausten hajonta oli hyvin laaja. Seuraavassa kommentoidaan lähinnä niitä kysylylomakkeen kysymyksiä, joissa avovastausten pohjalta muodostettiin uusia luokkia.

Sijainti

Henkilön tai yrityksen maantieteellistä sijoittumista kuvaamaan käytettiin vanhaa, jo virallisesti käytöstä poistettua läänijakoa sen yleisen tunnettuuden vuoksi (kysymykset I.A.4 ja I.B.10).

Päätoimialat

Päätoimialaluokittelussa annettiin niin henkilö- kuin yritysvastaajillekin valmiina yhdeksän vaihtoehtoa ja mahdollisuus vastata "jokin muu" sekä selvittää, mikä tämä muu on (kysymykset I.A.5 ja I.B.4). Valmiiden vaihtoehtojen lisäksi vastaajat nimesivät päätoimialansa usein myös erilaisten sisältöjen kautta. Osa avovastauksista pystyttiin sijoittamaan annettuihin luokkiin.

Henkilövastaajien osalta muodostettiin kaksi uutta luokkaa "kulttuuripalvelut" ja "tekniikka". Kulttuuripalvelut tarkoittavat verkkopalveluja, jotka vastaajat ovat nimenneet sisällön perusteella. Tällaisia olivat kirjoittaminen ja elämäkertapalvelut; puheterapia; koulutus sekä ympäristö. Tekniikkaan liittyvät palvelut muodostivat oman luokkansa. Yritysvastaajien osalta muodostettiin lisäksi luokat "konseptointi ja tuotekehitys" sekä "monimedia". Ensin mainittu luokka viittaa yrityksiin, jotka keskittyvät tarjoamaan palveluita arvoketjun alkuvaiheessa. Monimedia taas viittaa yrityksiin, jotka keskittyvät tarjoamaan monimediapalveluja. "Transmedia" sisällytettiin monimediaan. Avovastauksissa oli nimetty myös muita yksittäisiä toimialoja, mutta vastaukset eivät sisältäneet niin paljoa tietoa, että niiden pohjalta olisi voitu muodostaa uusia luokkia tai lisätä ne valmiisiin luokkiin.

Päätoimialojen osalta avovastaukset saattavat osittain kertoa siitä, että yhä enemmän eri alojen osaajat käyttävät hyväkseen digitaalista tekniikkaa ja mieltävät oman osaamisensa sisältöjen eikä tekniikan tai median kautta.

Hankkeen sisältö

Valmiina annettiin seitsemän vaihtoehtoa (kysymys II.5). Avovastausten perusteella muodostettiin uudet sisältöluokat monimedia, mobiili ja kulttuuripalvelut. Jälkimmäinen piti sisällään koulutus- ja ympäristösisältöiset hankkeet.

Kohdeyleisö

Edellinen tutkimus DigiDemosta ei sisältänyt tietoa hankkeiden kohdeyleisöstä. AVEKin esittelytietojen pohjalta näytti siltä, että hankkeissa oli usein kuvattu kohdeyleisöä ikään liittyvillä termeillä. Tämän pohjalta luotiin lähinnä ikäperustaiset kohdeyleisöluokat (kysymys II.7).

Rahoituslähteet

Hankkeiden rahoituslähteitä koskevassa kysymyksessä valmiita vaihtoehtoja annettiin yhdeksän (kysymys II.11). Avovastauksista muodostettiin kuusi uutta luokkaa: oma rahoitus, säätiöt, opetus- ja kulttuuriministeriö (johon sisällytettiin Taiteen keskustoimikunta), yliopistot, Protomo ja Nordic Game Program.

Hankkeen elinkaari

Hankkeen tilannetta tutkimushetkellä kartoittaneen kysymyksen (II.8) vastausvaihtoehdoiksi tarjottiin kahdeksaa valmista vaihtoehtoa. Avovastausten pohjalta muodostettiin uusi luokka ”hanketta jatkokehitetään myyntiin tai järjestetään jatkorahoitusta”.

Kysymyksen ”Mitä konseptitukea saaneelle hankkeelle tapahtui tuen saannin jälkeen?” (III.A.1) vastauksia ei voitu hyödyntää tutkimuksessa niiden ilmeisen virheellisyyden vuoksi. Konseptitukia koskeviin vastauksiin olivat vastanneet ilmeisesti jossain määrin myös ainoastaan demotukea saaneet, joten tuloksiin on suhtauduttava niiden osalta varauksella.

Tietolähteet

Kysymykseen ”Mistä saitte tietää DigiDemo-tuesta?” (kysymys V.2) annettiin yksitoista valmista vaihtoehtoa. Avovastausten pohjalta muodostettiin kaksi uutta luokkaa eli yrittämisen tukipalvelut ja POEM-säätiö.

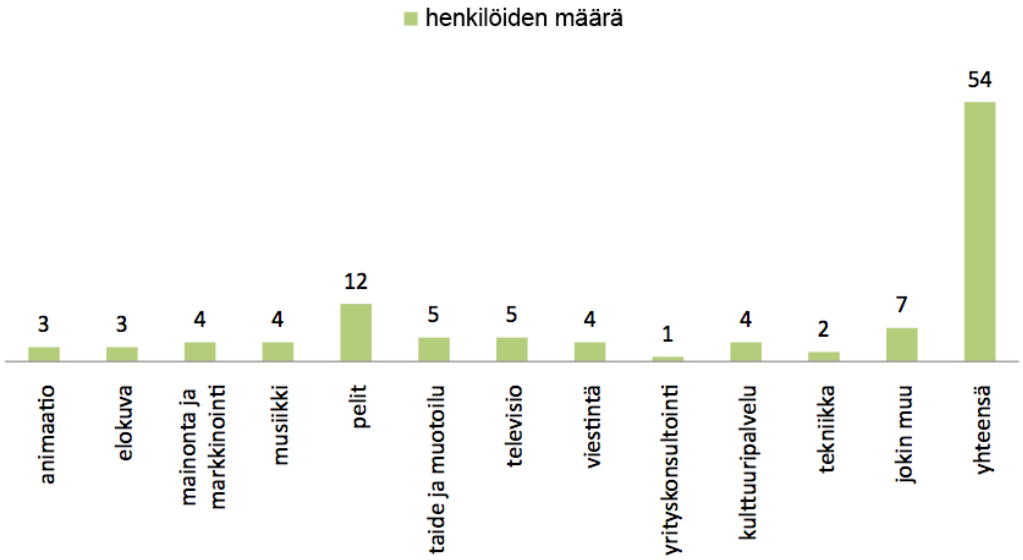
3. Ohjelmaan osallistuneet henkilöt, yritykset ja hankkeet

Tässä luvussa selvitetään, minkälaisiin henkilöihin, yrityksiin ja hankkeisiin DigiDemo-tuki kohdistui vuosina 2007-2011. Ohjelman tavoitteiden mukaan tuki on tarkoitettu tuotekehityshankkeisiin, jotka etsivät uusia kerronnan tai palvelun muotoja kulttuurin ja viihteen alueilla ja jotka hyödyntävät monikanavaisuutta. Henkilöhakijoille myönnettiin konseptitukea. Yrityksille saatettiin myöntää niin konsepti-, demo- kuin pilottitukea.

3.1 Henkilöt

DigiDemo-tukea saaneista henkilöistä 74 % oli miehiä ja puolet pääkaupunkiseudulta. Suurin yksittäinen päätoimiala heidän joukossaan oli pelit (22 %). Vastaajista 74 % oli saanut tuen yhteen hankkeeseen.

TAULUKKO 4. Tukea saaneen henkilön päätoimiala (n)



Kuten yritysvastaajat, myös henkilövastaajat edustivat ennen kaikkea viimeksi tuettuja hankkeita eli hankkeita, jotka olivat saaneet konseptitukea vuosina 2010-11.

TAULUKKO 5. Vuodet, joina henkilövastaajat saaneet konseptitukea (n)

2007	2
2008	6
2009	7
2010	21
2011	13
yhteensä	49

3.2 Yritykset

Vastanneista yrityksistä 75 prosenttia oli osakeyhtiöitä. Toiminimiä oli 16 %.

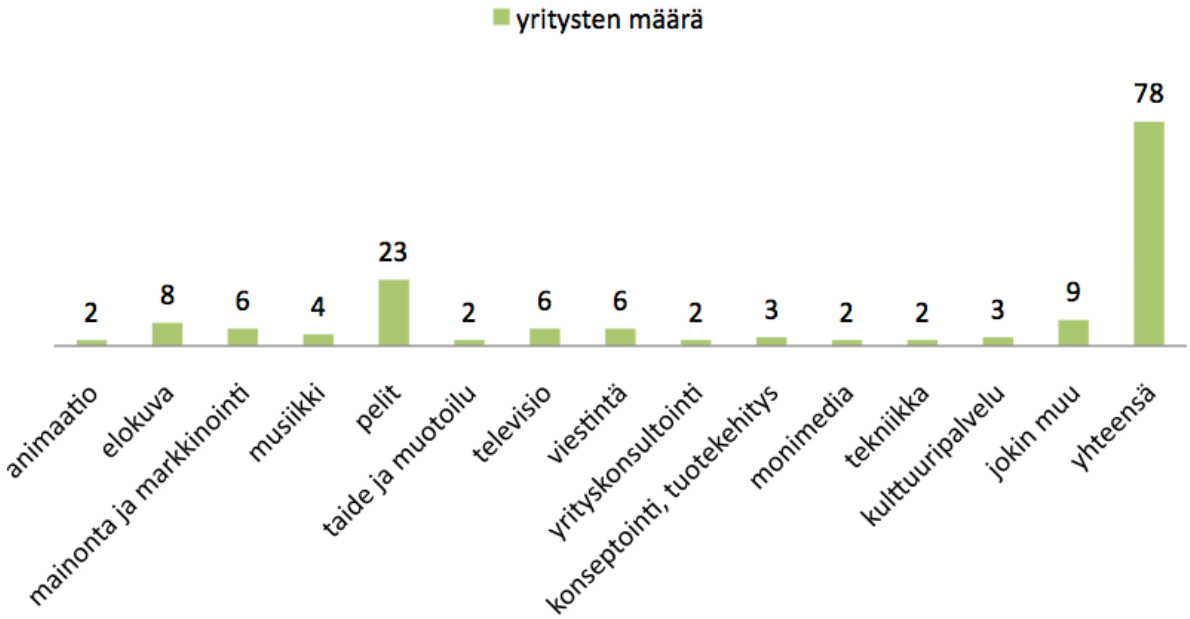
TAULUKKO 6. Yritysmuoto (n)

osakeyhtiö	62
kommandiittiyhtiö	3
avoin yhtiö	3
osuuskunta	2
toiminimi	13
yhteensä	83

Vuoden 2008 tutkimuksessa tuetuista yrityksistä 85 % oli osakeyhtiöitä ja 15 % oli toteutettu toiminimellä tai pienissä henkilöyrityksissä (State Support …, 32). Osakeyhtiöiden osuus näyttäisi siis laskeneen jonkun verran tukea saaneiden yritysten joukossa.

Suurin yksittäinen päätoimiala oli pelit (29%). Seuraavaksi suurin oli elokuva (10%). Muuten yritykset jakaantuivat eri päätoimialoille. "Joksikin muuksi toimialaksi" oli ilmoitettu esimerkiksi agenttitoimisto, radio, mediatuotanto, internetjulkaisut ja lasten audiovisuaaliset tuotannot.

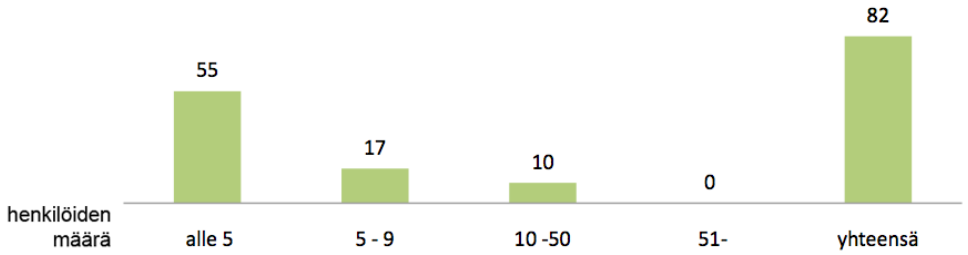
TAULUKKO 7. Tukea saaneiden yritysten päätoimialat (n)



Tulokset ovat samansuuntaiset verrattuna vuoden 2008 tuloksiin. Vuoden 2008 tutkimuksessa rekisteröityjen yrittäjien suurin toimiala olivat ohjelmistojen suunnittelu ja valmistus mukaan lukien pelit (34 %). Toiseksi suurin oli elokuva (20 %) ja kolmanneksi suurin yrityskonsultointi (13 %). (State Support …, 30.) Pelit ja elokuva ovat säilyttäneet paikkansa suurimpina yksittäisinä toimialoina, vaikka niiden osuudet ovatkin pienentyneet. Yrityskonsultoinnin osuus tukea saaneista on pienentynyt selkeästi.

Henkilökunnan määrän mukaan mitattuna ehdoton enemmistö yrityksistä (88 %) oli mikroyrityksiä eli yrityksiä, joiden työntekijämäärä oli alle kymmenen työtekijää. Useimmat yritykset olivat pieniä, yleisimmin alle viiden työntekijän yrityksiä. Alle viiden hengen yrityksiä oli 67 prosenttia vastanneista.

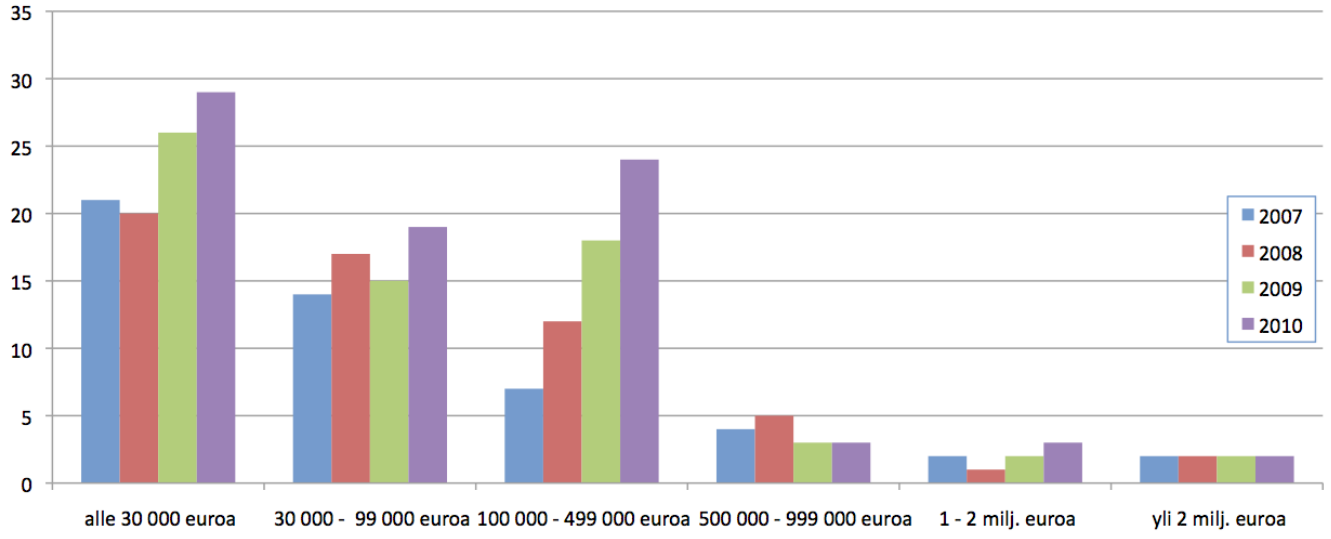
TAULUKKO 8. Työntekijöiden määrän jakautuminen yrityksissä (n)



Vuoden 2008 tutkimuksessa alle kymmenen hengen yrityksiä oli 83 % tukea saaneista yrityksistä. Alle neljän hengen yrityksiä oli edellisessä tutkimuksessa 41 %. (State Support …, 31.) Tältäkin osin tulokset olivat samansuuntaiset edellisen tutkimuksen kanssa.

Suurimmalla osalla yrityksistä liikevaihto jäi vuosittain (2007-2010) alle puolen miljoonan euron. Niiden osuus yrityksistä vaihteli 59 % - 90 % välillä vuosittain. Kaikkein pienimpien yritysten eli yritysten, joiden liikevaihto oli alle 30 000 euroa osuus vaihteli vuosina 2007-2010 35 % - 43 % välillä tutkituista yrityksistä.

TAULUKKO 9. LIIKEVAIHTO (n)

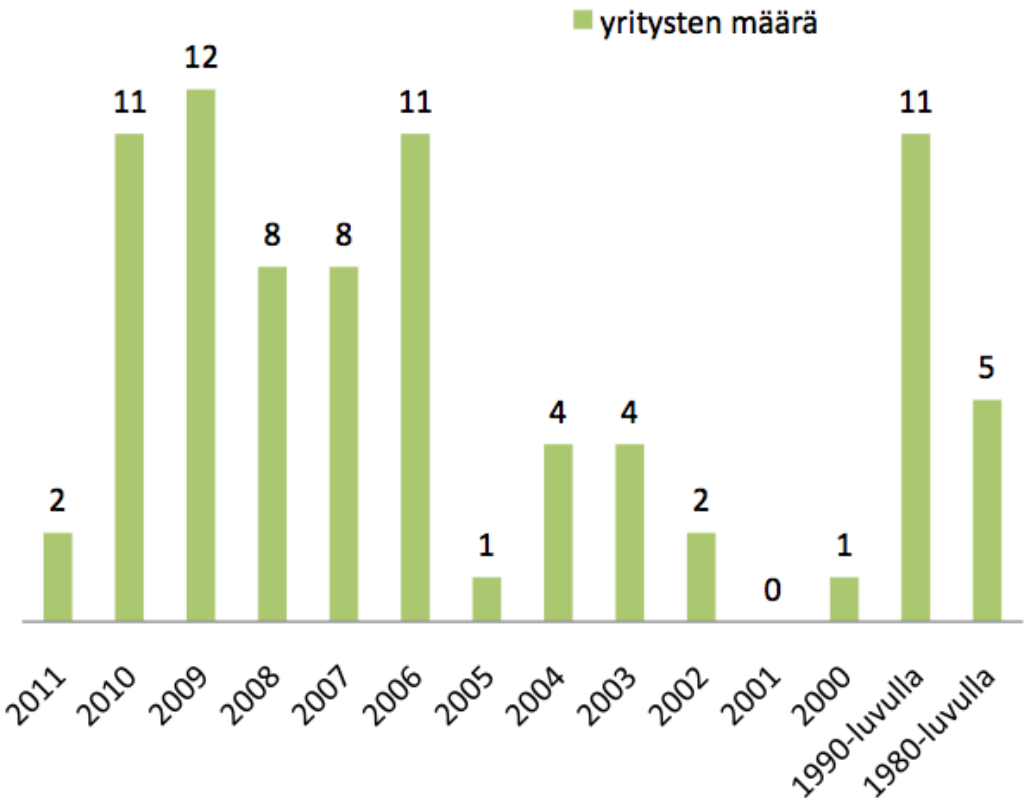


Tilanne ei ole liikevaihdon osalta muuttunut edellisestä tutkimuksesta. Silloinkin yritykset, joiden liikevaihto oli alle puoli miljoonaa euroa, muodostivat suurimman ryhmän tuetuista yrityksistä (73 %). Myös pienimpien yritysten osuus oli samaa luokkaa (36 %, liikevaihto alle 30 000 euroa) kuin tässä tutkimuksessa. (State Support …, 31.)

Enemmistö yrityksistä (57 %) sijaitsi pääkaupunkiseudulla. Myös Länsi-Suomen, Oulun ja muun Etelä-Suomen läänin alueella sijaitsee alan yrityksiä. Alan toiminta on siis keskittynyt suuriin kaupunkeihin ja niiden ympäristöihin.
Edellisessä tutkimuksessa pääkaupunkiseudulla sijainneiden yritysten osuus oli hieman suurempi eli 64 % (State Support …, 32).

Puolet (51%) yrityksistä oli perustettu tutkimusajankohdan aikana eli vuosina 2007-2011. Suurin osa (79%) 2000-luvulla. Vanhimmat yritykset oli perustettu 1980-luvulla. 2000-luvulla eniten yrityksiä perustettiin vuosina 2006, 2009 ja 2010. Näistä monet olivat pelialan yrityksiä.

TAULUKKO 10. Tukea saaneiden yrityksen perustamisvuosi (n) yhteensä 81



Vuoden 2008 tutkimuksessa noin neljännes (23 %) yrityksistä oli perustettu tutkitulla ajanjaksolla, joka tuossa tutkimuksessa oli neljä vuotta, kun se käsillä olevassa tutkimuksessa on 4,5 vuotta. Tutkimusta edeltäneen yhdentoista vuoden aikana yrityksistä oli perustettu 72 % eli jokseenkin saman verran kuin käsillä olevassa tutkimuksessa vastaavassa ajassa. (State Support …, 32.)

Vain yksi yrityksistä kuului konserniin. Vuoden 2008 tutkimuksessa kolme tuetuista yrityksistä kuului konserniin (State Support …, 30).

Suurin osa yrityksistä (80 %) oli saanut demotukea vain yhteen hankkeeseen. Yksi yritys oli saanut viisi kertaa tukea ja yksi yritys neljä kertaa. Tulokset kertovat, että DigiDemo-tuet eivät kasaannu samoille yrityksille.

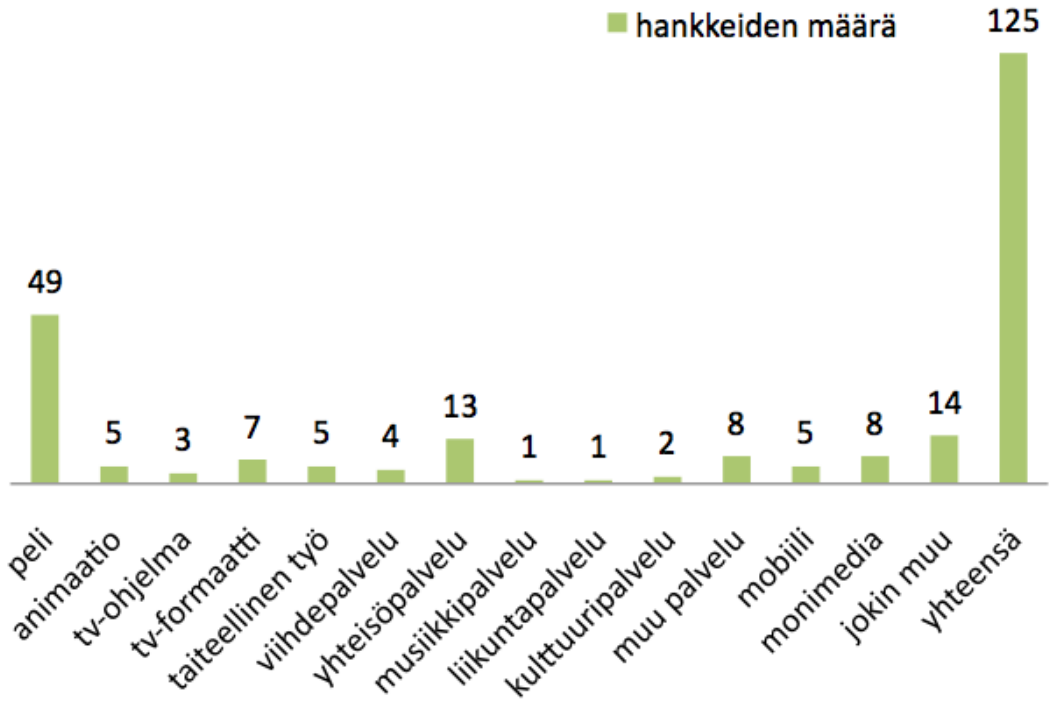
TAULUKKO 11. Tukien määrä yritystä kohden (n)

1 tuki	66 yritystä
2 tukea	9 yritystä
3 tukea	5 yritystä
4 tukea	1 yritys
5 tukea	1 yritys
yhteensä	82 yritystä

3.3 Hankkeet

Ohjelmaan osallistuneet hankkeet vaihtelivat suuresti sisällöltään. Suurin sisältöryhmä muodostui peleistä (39 %), toiseksi suurin yhteisöpalveluista. Yhteisöpalveluja olivat muun muassa ekologinen muotiblogi, tukipalvelu elämäkerran kirjoittajille, monimediainen komediasarja, kansainvälinen karaokekilpailuportaali, yhteisöllinen pukeutumiseen liittyvä konsepti ja yhteisöllinen liikuntapalvelu verkossa. Jokin muu –luokassa mainittiin esimerkiksi näyteikkunavideogallegia; radio, joka pitää nähdä; kirjasarjan ja interaktiivisen verkkofiktion yhdistävä kokonaisuus sekä interaktiivinen fiktiosarja nuorille.

TAULUKKO 12. Tuettujen hankkeiden sisällöt (n)

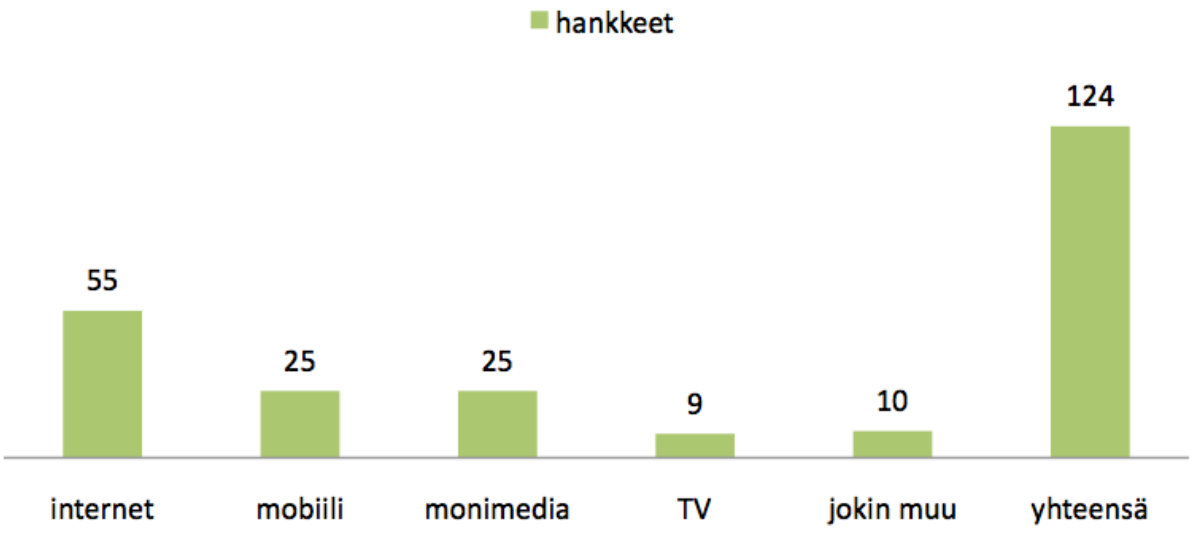


Myös vuoden 2008 tutkimuksessa suurin sisältöryhmä muodostui peleistä. Tuolloin niiden osuus oli hieman pienempi (34 %). Seuraavaksi suurimmat sisältöryhmät muodostuivat yleishyödyllisistä palveluista (16 %), viihdepalveluista (14 %) ja televisio-ohjelmista (14 %). (State Support .., 27.) Näyttäisi siltä, että viihteen ja televisio-ohjelmien osuudet olisivat pienentyneet verrattuna edelliseen tutkimukseen. Tässä tutkimuksessa yleishyödylliset palvelut sisältyvät yhteisöpalveluihin. Sisältöjen suhteen ei kuitenkaan kannata tehdä pitkälle meneviä johtopäätöksiä siksi, että sisällöt ovat alati muutoksessa.

Pääjakelukanava

Tärkein pääjakelukanava oli internet (44 %) ja seuraavaksi tärkeimpiä olivat mobiililaitteet sekä monille kanaville sisältöjä tuottavat hankkeet eli monimediahankkeet. Mobiililaitteissa matkapuhelinalusta on yleinen.

TAULUKKO 13. Pääjakelukanava (n)

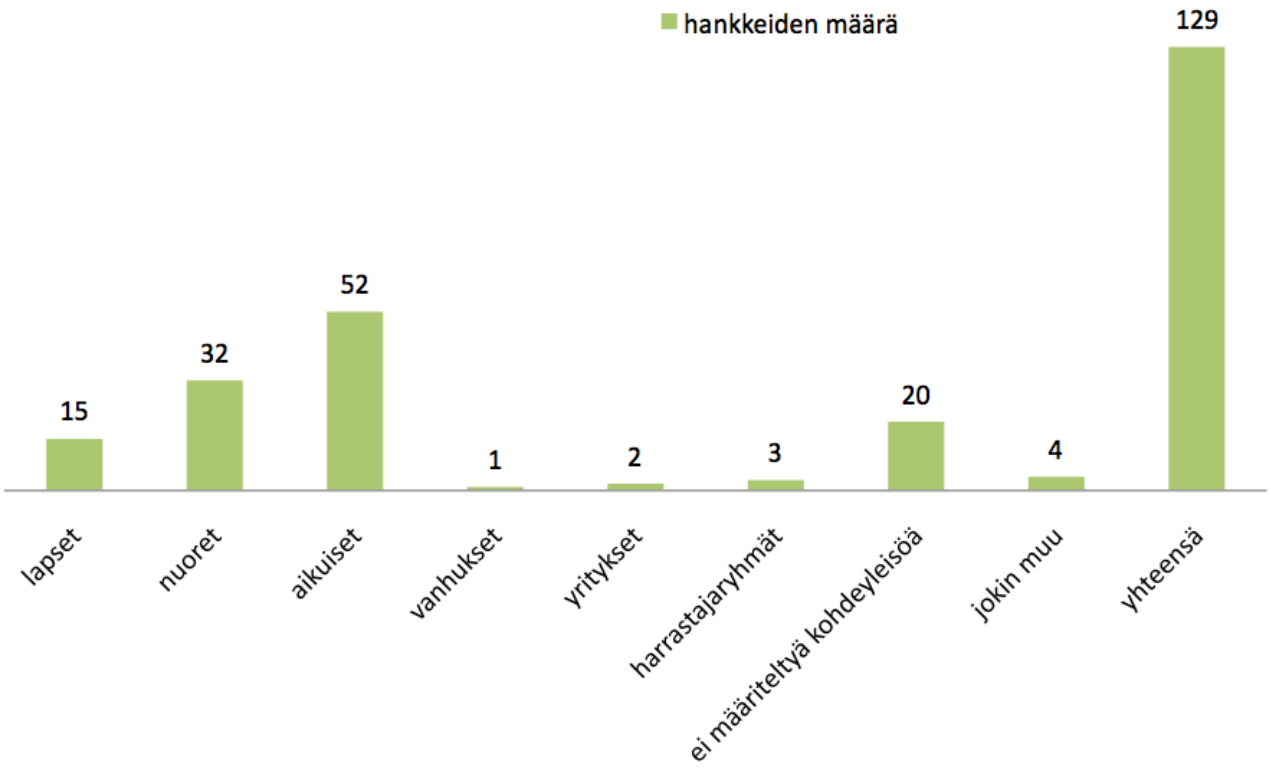


Vuoden 2008 tutkimuksessa suurin ryhmä muodostui monikanavaisista hankkeista (28 %). Seuraavina olivat mobiililaitteet (25 %), internet (21 %), cd-rom/DVD (11 %) ja televisio (10 %). (State Support …, 28-29.) Pääjakelukanavan osalta on tapahtunut selkeä muutos ja internet on noussut tärkeimmäksi pääjakelukanavaksi mobiililaitteiden ja monikanavaisten hankkeiden jäädessä toiselle sijalle.

Kohdeyleisö

Ikäkausittain suurin osa sisällöistä oli suunnattu aikuisille (40 %), toiseksi eniten nuorille 25 % ja kolmanneksi eniten lapsille 12 %. Sisältöjä ei suunnattu käytännöllisesti katsottuna lainkaan vanhuksille tai organisaatioille. Parissa kymmenessä vastauksessa (16 %) kohdeyleisöä ei ollut määritelty tai se oli niin yleinen, ettei se sulkenut selvästi mitään ulkopuolelleen. Joka tapauksessa näyttää siltä, että kohdeyleisöä määritellään varsin pitkälle iän avulla.

TAULUKKO 14. Kohdeyleisö (n)



3.4 Yhteenveto

Henkilövastaajista suurin osa oli miehiä, joista joka toinen asui pääkaupunkiseudulla. Heidän joukossaan oli eri toimialojen edustajia ja ainoastaan pelit muodostivat selkeästi yksittäisen toimialan heidän joukossaan. Yleensä henkilö on saanut tuen vain yhteen hankkeeseen.

Tukea saaneet yritykset olivat lähinnä osakeyhtiöitä eri toimialoilta. Selkeästi omana toimialana erottuivat pelit. Suurin osa vastanneista yrityksistä oli mikroyrityksiä ja vastaajat olivat lähinnä suurimmista kaupungeista. Kuten henkilövastaajatkin, myös yritysvastaajat olivat yleensä saaneet tukea vain kerran.

Kyselyyn vastasivat lähinnä uusimmat tuensaajat niin yritysten kuin henkilöiden osalta.

Tukea saaneiden hankkeiden sisällöllinen kirjo oli laaja. Suurimmat sisältöryhmät muodostuivat peleistä ja yhteisöpalveluista. Tärkein pääjakelukanava oli internet.

Tulokset olivat pitkälti yhteneväiset vuoden 2008 tutkimuksen kanssa. Selkein muutos oli se, että internetistä oli tullut tärkein pääjakelukanava mobiililaitteiden ja monikanavaisten hankkeiden jäädessä toiselle sijalle.

4. Ohjelman vaikutukset hankkeiden elinkaareen

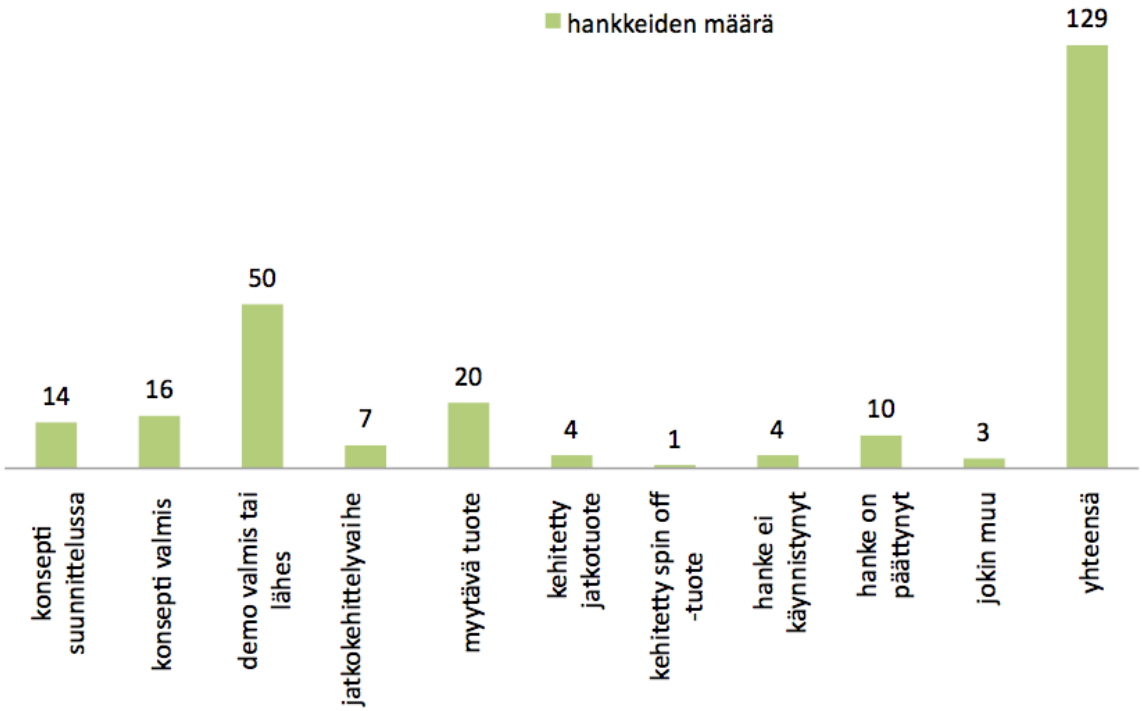
Tässä luvussa selvitetään, minkälaisessa vaiheessa elinkaartaan hankkeet olivat tutkimushetkellä. Elinkaari voidaan esittää pelkistettynä seuraavasti: Idea – konseptin kehitys – valmis konsepti – konseptin jatkokehitys – valmis demo/pilotti – hankkeesta kehitetty myytävä tuote. Vaihetta elinkaaren alkupäästä valmiiseen demoon voidaan kutsua tuotekehitysvaiheeksi. Tässä vaiheessa elinkaarta hankeidea kehitetään valmiiksi tuotteeksi, jota voidaan ryhtyä myymään markkinoille. Elinkaaren loppupäätä kutsutaan tuotantovaiheeksi. Kyse on siis vaiheesta, jossa tuote pääsee markkinoille.

Hankkeista 39% (n= 50) oli demovaiheessa eli demo tai pilotti oli kehitteillä tai valmis. Seitsemän hankkeista oli tutkimushetkellä demon jälkeisessä jatkokehitysvaiheessa.

Tietoja antaneista 129:stä hankkeesta noin joka viides (n= 25, 19 %) ilmoitti, että hankkeesta oli kehittynyt myytävä tuote. Myytävien tuotteiden valikoima oli laaja. Niitä olivat muun muassa television viihdeohjelma; naiskuluttajille ekologisesta näkökulmasta suunnattu muotiblogi, josta tehtiin myös radio-ohjelma; transmediahanke, josta kehitetään tv-sarjaa, peliä, elokuvaa ja mahdollisesti kirjasarjaa; videotaideteos DVD-muodossa; lasten kanssa toteutettu paikallishistoriaa käsittelevä aineisto museoille; kaksi maailmanlaajuiseen jakeluun tarkoitettua verkosta ladattavaa peliä; kaksi verkkokielikurssia; elämäkerran laatimista tukeva verkkopalvelu; joulukalenteri; monimediainen komediasarja; nuorten tv-sarja. Jatkotuotteina kehittyi muun muassa lasten DVD-kirjoja ja vuodenkiertotietoja sisältävä verkkopalvelu hoitotyön tueksi. Spin off -tuotteena syntyi viittomakielinen urheiluselostus.

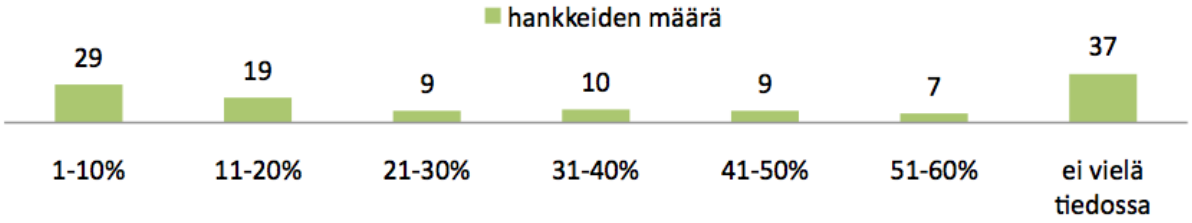
Hankkeista vajaa neljännes (n=30) oli konseptin kehittämisvaiheessa tai konsepti oli valmis. Pieni osa hankkeista oli keskeytynyt (n=10).

TAULUKKO 15. Hankkeen tilanne tutkimushetkellä (n)



Hankkeen kokonaiskustannuksista tuki oli kattanut korkeintaan 10 % joka neljännessä hankkeessa. Hankkeista 16 % oli saanut katettua korkeintaan viidenneksen kustannuksista tuen avulla. Vain 6 % oli saanut katettua yli puolet kuluista tuen avulla. Kolmannes ei osannut vielä vastata kysymykseen.

TAULUKKO 16. DigiDemo-tuen osuus hankkeen kokonaiskustannuksista (n) yhteensä 120

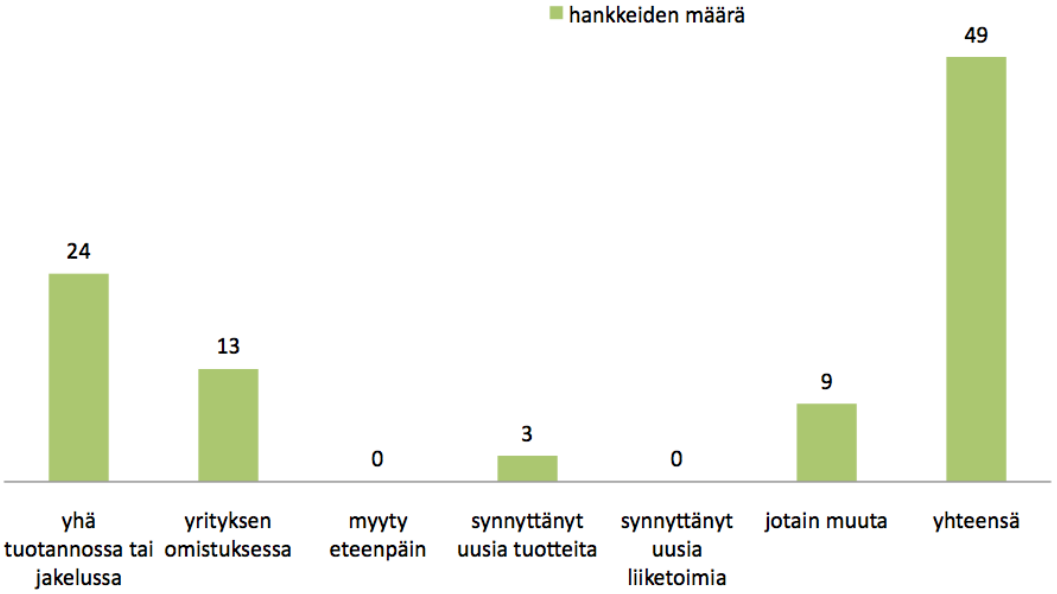


Vuoden 2008 tutkimuksessa kaikista tukea saaneista hankkeista demovaiheessa oli 40 % (State Support …, 36-44). Verrattuna edelliseen tutkimukseen demovaiheessa oli nyt siis saman verran hankkeita.

4.1 Konseptituen vaikutukset hankkeen elinkaareen

Konseptitukea koskeneisiin kysymyksiin oli ilmeisesti vastannut myös ainoastaan demotukea saaneita vastaajia ja tuloksiin on siksi suhtauduttava varauksella. Vastausten perusteella konseptitukea saaneista hankkeista (n= 60) suurin osa (82%) olisi tutkimushetkeen mennessä edennyt tuotantoon.
Tuotantoon edenneistä konseptitukea saaneista hankkeista (n = 49) puolet oli vastausten mukaan edelleen tuotannossa tai jakelussa (49 %) tutkimuksen tekohetkellä. Yrityksen omistuksessa olisi 27 %. Tässä vaiheessa tuotetta ei ole myyty eteenpäin eikä tuote ole tuotannossa, vaan se odottaa toimenpiteitä. Näyttäisi siltä, että konseptitukea saaneet hankkeet olisivat edenneet hyvin.

TAULUKKO 17. Konseptitukea saaneen hankkeen tilanne tutkimushetkellä, mikäli oli edennyt tuotantoon (n)



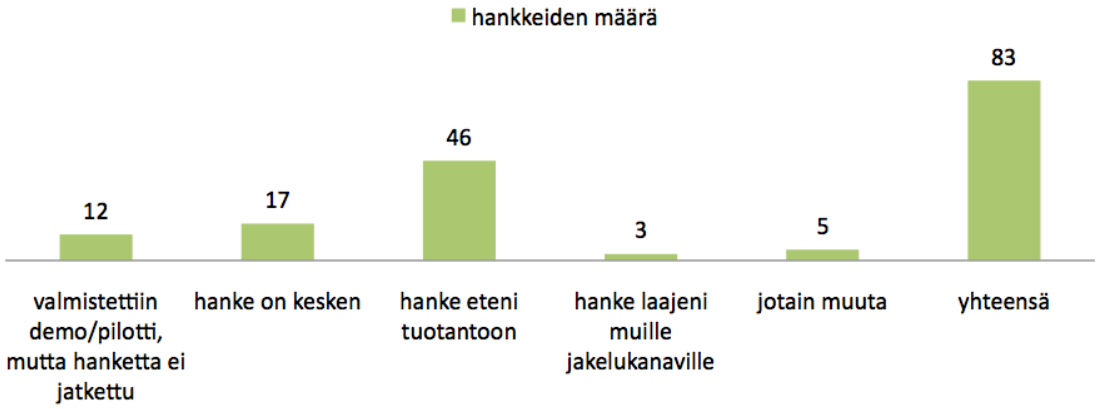
Lähes kaikki vastaajat pitivät konseptitukea merkittävänä tai erittäin merkittävänä hankkeelle. Noin puolet vastaajista oli sitä mieltä, että hankkeen kehittäminen olisi päättynyt ilman konseptitukea. Muutama vastaaja arveli, että hanke olisi saanut todennäköisesti tukea muualta. Muutaman hankkeen osalta tukea ei pidetty merkittävänä, vaan arveltiin, että hanke olisi jatkunut joka tapauksessa. Noin neljännes ei osannut vastata kysymykseen.

Vuoden 2008 tutkimuksessa konseptitukea saaneita hankkeita oli vielä vähän (n=19), koska tukea alettiin myöntää vasta vuonna 2006. Konseptitukea saaneista hankkeista kolme oli edennyt tuotantoon, seitsemästä oli demo kehitteillä, kahdeksasta oli valmistunut konsepti. (State Support …, 41.)

4.2 Demo- ja pilottituen vaikutukset hankkeen elinkaareen

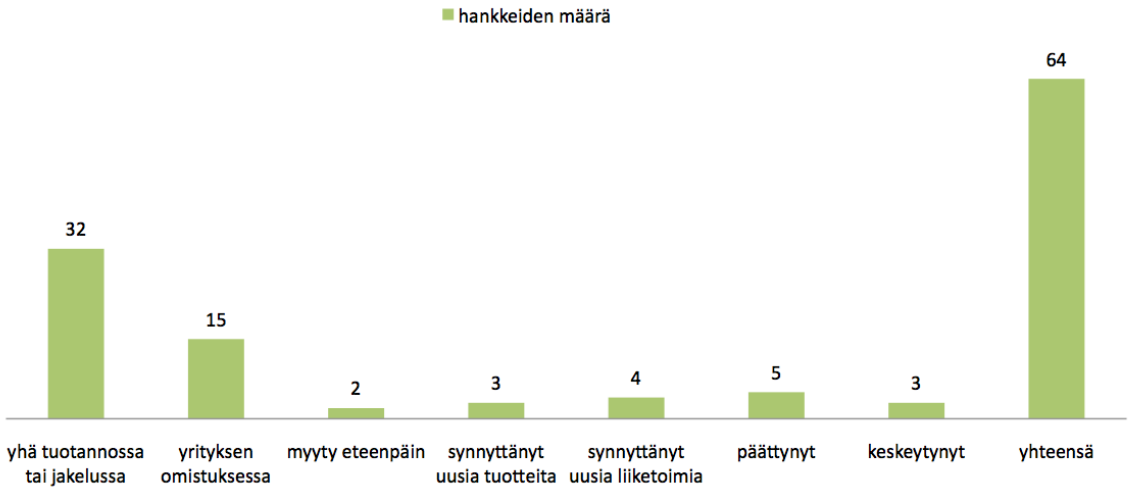
Kysyttäessä hankkeen tilannetta demo- ja pilottituen saannin jälkeen (kysymys III.B.1) vastausten mukaan reilu puolet (55 %) demo- tai pilottitukea saaneista hankkeista oli edennyt tuotantoon saakka. Kolme hanketta oli laajennut muille jakelukanaville. Viidennes hankkeista oli vielä kesken tutkimuksen tekohetkellä. Demo- tai pilottivaiheeseen oli päättynyt 15 % hankkeista.

TAULUKKO 18. Hankkeen tilanne demo- tai pilottituen saannin jälkeen (n)



Vastausten mukaan tuotantoon edenneistä demo- tai pilottitukea saaneista hankkeista puolet oli edelleen tuotannossa tai jakelussa tutkimuksen tekohetkellä. Yritysten omistuksessa niistä oli 23 %. Kaksi oli myyty eteenpäin, kolme oli synnyttänyt uusia tuotteita ja neljä oli synnyttänyt uusia liiketoimia.

TAULUKKO 19. Tuotantoon edenneen demo- tai pilottitukea saaneen hankkeen tilanne (n)



Demo- ja pilottitukea piti merkittävänä tai erittäin merkittävänä hankkeelleen 79% vastaajista. Enemmistö (58 %) vastaajista arveli, että hankkeen kehittäminen olisi päättynyt, jos tukea ei olisi myönnetty. Vastaajista 13 % arveli, että hanke olisi saanut rahoitusta muualta. Reilu neljännes (28 %) ei osannut vastata kysymykseen.

Kuten tässäkin tutkimuksessa, myös vuoden 2008 tutkimuksessa demotukea saaneista hankkeista puolet (51 %, n=61) oli edennyt tuotantoon. Samoin kaikista tuetuista hankkeista 40 %:ssa demo oli valmis tai kehitteillä tutkimushetkellä (n=25). (State Support …, 36-41.)

4.3 Yhteenveto

Tutkituista hankkeista 40 prosenttia oli edennyt demovaiheeseen eli demo- tai pilotti oli valmis tai valmisteilla tutkimushetkellä. Suurin osa konseptitukea ja yli puolet demo- tai pilottitukea saaneista hankkeista oli edennyt tuotantoon tutkimushetkeen mennessä. Koska tutkimukseen vastasivat ennen kaikkea uudet tuen saajat, monissa tapauksissa hankkeiden tuotantoprosessit olivat vielä kesken. Vastaajat pitivät konsepti-, demo- ja pilottitukia merkittävinä tukimuotoina hankkeilleen. Hankkeet etenivät tuotantoon jokseenkin samassa määrin kuin DigiDemo-ohjelman ensimmäisinä vuosina. Monikanavaisuus ei ole toteutunut ohjelman myöhempinäkään vuosina.

5. Ohjelman liiketaloudellinen vaikuttavuus

Tässä luvussa esitetään, minkälaisiksi vastaajat arvioivat DigiDemo-ohjelman vaikutuksen liiketoiminnalleen, yritysten henkilökunnan määrälle ja millä tavalla he katsoivat sen vaikuttaneen yrityksen perustamiseen sekä miten merkittäväksi he yleensä kokivat ohjelman.

5.1 Ohjelman vaikutus henkilöiden ja yritysten liiketoimintaan

Tuella näyttää olevan jonkun verran vaikutusta liiketoiminnalle. Vastanneista henkilöistä ja yrityksistä 41 % arveli, että DigiDemo-tuki oli kasvattanut liiketoimintaa. Heistä viisi vastaajaa katsoi sen kasvattaneen liiketoimintaa huomattavasti. Hieman vajaa kolmannes (30 %) katsoi, että liiketoiminta on pysynyt jokseenkin samana. Saman verran vastaajista katsoi, ettei tuki ole vaikuttanut.

TAULUKKO 20. Tuen vaikutus liiketoimintaan (n)

Liiketoiminta kasvanut huomattavasti	5
Liiketoiminta kasvanut jonkun verran	35
Liiketoiminta pysynyt jokseenkin samana	29
Tuki ei ole vaikuttanut	29
Yhteensä	98

Vuoden 2008 tutkimuksessa yritykset arvioivat tuen vaikutusta liiketoiminnalleen ristiriitaisesti. Yrityksistä, joiden hankkeet olivat tuotannossa, 35 % arvioi tuella olleen merkittävää vaikutusta liikevaihtoon. Sen sijaan 40 % yrityksistä, joilla hanke oli vasta tuotekehitysvaiheessa, arvioi, ettei tuella ollut lainkaan taloudellisia vaikutuksia. (State Support …, 48.)

DigiDemo-tuella ei näytä olevan suurta vaikutusta yritysten henkilökunnan määrään. Vastaajista 36 % katsoi, ettei tuki ole vaikuttanut henkilökunnan määrään lainkaan. 30 % oli sitä mieltä, että henkilökunnan määrä on pysynyt jokseenkin samana. 34 % oli sitä mieltä, että tuki on kasvattanut henkilökunnan määrää jonkin verran. Aikaisemmassa tutkimuksessa yrityksistä hieman pienempi osuus (22%) katsoi, että tuki oli suoraan kasvattanut henkilökunnan määrää (State Support …, 48).

TAULUKKO 21. Tuen vaikutus henkilökunnan määrään (n)

Henkilökunnan määrä on kasvanut huomattavasti	1
Henkilökunnan määrä on kasvanut jonkun verran	33
Henkilökunnan määrä on pysynyt jokseenkin samana	29
Tuki ei ole vaikuttanut	35
Yhteensä	98

DigiDemo-tuella ei ole juuri merkitystä yritysten perustamisen kannalta. Lähes kaikki vastaajat olivat tästä yksimielisiä. Vain viisi vastaajaa 97:stä koki tuen ratkaisevaksi. Kymmenen vastaajaa oli sitä mieltä, että tuki vaikutti jonkin verran.

TAULUKKO 22. Tuen vaikutus yrityksen perustamiseen (n)

Vaikutti ratkaisevasti	5
Vaikutti jossain määrin	10
Ei vaikuttanut	82
Yhteensä	97

Vaikka vastaajien mielestä tuella näyttää olevan vain jonkin verran vaikutusta liiketoiminnalle eikä juuri lainkaan henkilökunnan määrään tai yritysten perustamiseen, enemmistö (61 %) vastaajista koki DigiDemo-tuen yleensä merkittäväksi tai erittäin merkittäväksi. Neljännes (26 %) piti tukea jossain määrin merkittävänä. Vastaajista 13 % katsoi, että sillä oli vähän tai ei lainkaan merkitystä.

TAULUKKO 23. Kokemus tuen merkityksestä yleensä liiketoiminnalle (n)

Erittäin merkittävä	21
Merkittävä	39
Jossain määrin merkittävä	25
Vähän merkittävä	7
Ei merkitystä	6
Yhteensä	98

5.2 Muut rahoituslähteet

DigiDemo-ohjelman lisäksi hankkeet olivat saaneet rahoitusta ennen kaikkea Tekesistä, TV-yhtiöiltä, sijoittajilta tai bisnesenkeleiltä sekä ELY-keskuksista. Rahoitusta on saatu myös alueellisista lähteistä ja monet ovat rahoittaneet itse hankettaan. Lisäksi vastauksissa mainittiin lukuisia yksittäisiä rahoittajia. Kaiken kaikkiaan rahoittajien joukko on erittäin kirjava. Tukea saaneista vähintään 40 % oli saanut muuta julkista tukea DigiDemo-tuen lisäksi. Aikaisemman tutkimuksen mukaan lähes joka toinen tuetuista hankkeista oli saanut myös muuta julkista tukea DigiDemo-tuen lisäksi (State Support …, 14). Kaikki eivät olleet hakeneet rahoitusta muista lähteistä. Näistä jokseenkin puolet oli konsepti- ja puolet demotukea saaneita hankkeita.

TAULUKKO 24. Muut rahoituslähteet (n)

TEKES	16
TV-yhtiöt	9
sijoittajat/bisnesenkelit	8
ELY-keskus	8
alueellinen rahoitus	7
oma rahoitus	7
SES	5
julkaisija/jakelija	4
säätiöt	4
OKM	4
ESEK	2
yliopistot	2
Protomo	2
Nordic Game Program	2
teleoperaattorit	0
jokin muu, mikä	7
ei haettu rahoitusta muualta	44
ei saatu rahoitusta muualta	20
rahoitushakemus käsittelyssä	9
yhteensä	160

5.3 Yhteenveto

Vastaajien arvion mukaan DigiDemo-tuella näyttäisi olevan jonkun verran vaikutusta liiketoiminnalle. Henkilökunnan määrään sillä ei kuitenkaan näytä olevan juuri vaikutusta eikä myöskään yritysten perustamiseen. Kaikesta huolimatta vastaajat kokivat ohjelman merkittäväksi. Tämä viittaa siihen, että ohjelmalla on tärkeä symbolinen tai periaatteellinen merkitys vastaajalle. Vastaajat olivat saaneet rahoitusta myös monista muista lähteistä. Suurin yksittäinen tuenantaja oli TEKES. Muiden julkista tukea antaneiden tahojen osuus näyttää pysyneen jotakuinkin ennallaan verrattuna ohjelman alkuvuosiin.

6. Palaute ja DigiDemo-ohjelman merkitys tekijöille

Tässä luvussa esitetään aluksi, millä tavalla DigiDemo-tukea saaneet henkilöt ja yritykset arvioivat ohjelmaa. Vastaajia pyydettiin arvioimaan tiedon saamista rahoituksesta, hausta ja arviointikriteereistä; hakuprosessia ja ohjelman hallinnointia; hakemuksesta ja hankkeesta pyydettyä palautetta; ohjelman merkitystä hankkeiden rahoittajana audiovisuaalisella alalla sekä D^2-tapahtumaa. Heiltä kysyttiin myös, mistä olivat saaneet tietoa ohjelmasta. Lisäksi avovastauksella kartoitettiin vastaajien näkemyksiä siitä, millä tavalla ohjelman rahoitusta pitäisi kehittää. Lopuksi vastaajilla oli mahdollisuus kirjoittaa haluamaansa palautetta ohjelmasta.

6.1 Vastaajat tyytyväisiä

Yleisesti ottaen vastaajat olivat hyvin tyytyväisiä ohjelmaan. Tyytyväisimpiä vastaajat olivat hakuprosessiin ja hallinnointiin. Vastaajista 79 % piti niitä joko hyvin tai erittäin hyvin onnistuneina.
"Digidemo-ohjelman rahoitus toimii mielestäni hyvin (verrattuna muihin julkisiin rahoituksiin). Päätöksen tulevat nopeasti (verrattuna muihin julkisiin rahoituksiin), mikä on hyvin tärkeää."
"Ei parannusehdotuksia. Prosessi oli sopivan kevyt, AVEKille toimitettavat materiaalit hyvin määritellyt ja tukirahoitus saapui viiveittä."

Myös hankkeiden rahoittajana ohjelmaa pidettiin joko hyvin tai erittäin hyvin onnistuneena. Vastaajista 75 % oli tätä mieltä. Viides osa vastaajista näki ohjelman onnistuneen tässä kohtalaisesti.

"Mielestäni ohjelma on erityisen tärkeä! Ja koimme, että siitä oli meille merkittävästi hyötyä. Monellakin tasolla. Yrityksemme voi hyvin, muutimme sen osakeyhtiöksi ja teimme ensimmäisellä tilikaudellamme voittoa. Digidemo käsikirjoitustuesta ohjelmaidea kehittyi tuotteeksi ja tuotti yrityksellemme kassavirtaakin. Tosin vasta vuonna 2010."

Suurin osa (59 %) vastaajista katsoi tiedon antamisen rahoituksesta, hausta ja arviointikriteereistä onnistuneen joko hyvin tai erittäin hyvin. Neljännes katsoi ohjelman onnistuneen tässä kohtalaisesti ja 15 % välttävästi. Avovastauksissa kaivattiin jonkun verran lisää tiedotusta.

"Tiedottamista rahoitusmahdollisuudesta ja konkreettista apua hakemusten tekoon ja raportointiin."

"Tiedotukseen liittyen, jos yrittäjä ei ole verkottunut tiedonsaannin kannalta merkittävien tahojen kanssa, jää kokonaan vaille infoa tapahtumista. Ehkä kannattaisi vielä miettiä, ketkä ovat potentiaalisesti avun piirissä ja kohdentaa tiedotusta vielä paremmin. Nyt D2-tapahtuma on esim. todella opiskelijavetoinen."

"Vaikea sanoa, sillä hain nyt ensimmäistä kertaa. Tosin ilman Digesin Pekka Krookin hakukehoitusta ja vinkkiä en olisi ymmärtänyt hakea tätä. Voi olla, ettei siitä ole alalla kuitenkaan tarpeeksi tietoa."

Yli puolet vastaajista oli myös hyvin tai erittäin tyytyväisiä pyytämäänsä palautteeseen. Kohtalaisen tyytyväisiä oli 35 %. Avovastauksissa toivottiin enemmän palautetta.

"Olisi mukava myös saada palautetta (sitä erikseen pyytämättä) DigiDemo hakemuksista, mutta tietenkin se voi olla hankala järjestää ja johtaa kaaokseen ja hirvittävään määrään lisätyötä. Pääomasijoittajatkaan eivät yleensä anna palautetta jos eivät tee positiivista sijoituspäätöstä jne. Kaikkia tälläisiä rahoituksia, kuten Nordic Game, vaivaa "kauneuskilpailu" elementti - eli mikä nyt sitten on "kaunein konsepti" ja kenen mielestä. Tästä keskustellaan paljon yrittäjien keskuudessa, mutta en ainakaan itse ole keksinyt mitään ratkaisua tähän ongelmaan. Jos konseptit eivät olisi salaisia, niinkuin niiden usein tarvii olla, niin tietenkin voisi järjestää verkossa äänestyksen laajemmalla asiantuntijaryhmällä tai kansalaisilla."

"Vuorovaikutusta ja yhteydenpitoa tuen saajiin pitäisi kasvattaa merkittävästi. AVEKista on todella vaikea tavoittaa yhteyshenkilöitä (puhelimitse ja sähköpostitse)."

"Olen vasta putken alussa, koska sain ensimmäisen myönteisen päätöksen 3.5.2011. Päätöksen mukana voisi olla tietoa esim. siitä, miten palautetta konseptisuunnitelmasta on mahdollista saada."

Vastaajista 41 % katsoi ohjelman onnistuneen D^2-tapahtumien suhteen hyvin tai erittäin hyvin, 40 % kohtalaisen hyvin ja 19 % välttävästi tai heikosti.

"Lisää kilpailuja ja pitsauksia."

"D² tapahtuma on mielestäni ollut sisällöllisesti onnistunut, ainakin ekana vuonna oli tykkipuhujat ja olin tosi tyytyväinen. Ehkä kakkoskierros oli pienoinen pettymys rahoituksen suuren painottamisen vuoksi. Kotimainen naispuhuja oli ässä, englantilainen rahoitusguru pettymys. Harmitti myös, että palkitut olivat lähes kaikki pelialalla ja pääpuhuja Rovion rekrytoija. Mutta elämme Suomessa, niin se menee. Tapahtuma silti puolustaa ehdottomasti paikkaansa. En vain itse aio osallistua siihen enää ensi vuonna. Olisin toivonut esim. pitchauksen jälkeen palautetta ja ennen sitä ohjeistusta ja sparrausta. Nyt menin vaan turistina mukaan ajatuksella, että parempi mokata tässä kohtaa ja sitten onnistua kun myy tuotetta asiakkaalle. Että kokemus oli kyllä arvokas. Se vaan jäi aika yksisuuntaiseksi ja hätäiseksi. Ehkä kehittäisin ohjelman raateja/järjestäjäpohjaa rohkeammaksi ja laaja-alaisemmaksi. Kenties "digiala" on toisaalta siihen liian pieni."

6.1.1 Tiedon saanti tuesta

Keskeisin yksittäinen tiedonantaja tuesta oli ollut AVEK. Vastauksissa 38 prosentissa mainittiin AVEK tiedon lähteenä. Neljännessä osassa (24%) vastauksista oli kuultu tuesta kollegalta. Myös googlaamalla, Digesistä, Neogamesista ja erilaisista yrittämisen tukipalveluista oli saatu tietoa tuesta. Tulokset kertovat siitä, että AVEK tunnetaan hyvin alalla; että vertaisverkostot ovat tärkeitä tiedonlähteitä ja että tekijät hakevat todennäköisimmin tietoa erilaisista järjestöistä ja yritystoiminnan tukipalveluista kuin suoraan ministeriöistä.

TAULUKKO 25. Tieto DigiDemo-tuesta (n)

AVEK	56
Diges ry	11
ELY-keskus	2
Neogames	10
OKM	0
Satu ry	3
SES	1
TEKES	3
TEM	0
kollega	35
googlasin	14
yrittämisen tukipalvelut	9
POEM-säätiö	2
jokin muu, mikä	1
yhteensä	147

Hankkeiden toteutumisen kannalta lähes kaikki vastaajat (91 %) pitivät ohjelmaa tärkeänä.

6.2 Ajatuksia tuen kehittämiseksi

Tutkimuksessa kartoitettiin avovastausten avulla vastaajien näkemyksiä DigiDemo-ohjelman rahoituksen kehittämisestä.

6.2.1 Suurempi budjetti ja suuremmat hankkeet

Ohjelman budjetin ja hankekoon kasvattamista toivottiin useassa vastauksessa.

"Hankekokoa voisi kasvattaa ja keskittyä ehkä harvempiin hankkeisiin."

"Käytössä olevat varat ovat aivan liian vähäiset."

"Yksittäiset tukisummat voisivat olla suurempia ja budjettia tulisi kasvattaa."

"Rahoitussummat ovat liian pieniä, jotta tuet voisivat nousta todella merkittäviksi innovaation tukemisen keinoiksi. Rahoitusta pitäisi kehittää osana laajaa luovan alan demo-, pilotti-, formaatti- ja innovaatiokehitysalustaa. Pitäisi luoda Tekesin kaltainen oma organisaatio luovan alan hankkeille, koska Tekes ei selvästikään kykene vastaamaan luovan alan haasteisiin."

"Suurempi budjetti, jotta DigiDemo kykenisi rahoittamaan useampien yritysten hankkeita. Toissijaisena asiana olisi hyvä mikäli tiedotusta kehitettäisiin, mutta mieluummin toki jaettavaa tukea lisää kuin hankkeeseen lisää henkilöstöä."

"Hankekokoa voisi kasvattaa ja keskittyä ehkä harvempiin hankkeisiin."

"Suurinta tukisummaa voisi korottaa hieman."

"Joustavaa tukea eri vaiheissa oleville projekteille. Demo- ja pilottituki on liian pieni todellisiin kustannuksiin nähden."

"Konseptivaihe on erittäin tärkeä jatkokehittelyn kannalta sekä tekijöiden että rahoittajien näkökulmasta. Jos idea on Avekin arviointia suorittavan tahon mielestä hyvä, tukiprosentti voisi mielestäni olla tässä vaiheessa suurempi, 75-90 % ja maksimitukisumma nykyistä korkeampi. Jos hyvän idean konseptiin voidaan aidosti paneutua, tuloksena on rahoittajillekin kelpaava näyte jatkokehittelyn rahoituksen keräämiseksi."

Etenkin monet pelialan vastaajat olivat sitä mieltä, että tukea voitaisiin jakaa harvemmille saajille, mutta summat voisivat olla suurempia. Nämä vastaajat edustivat hieman keskivertohakijaa suurempia yrityksiä.

"Jos tukisummat saisi vaikka tuplattua niin niillä olisi huomattavasti suurempi käytännön merkitys sellaisten pelien kehittämiseen, joihin yhtiömme on keskittynyt."

"Kokonaisuutena kuvio toimii moitteettomasti. Ainoa miinus näin pelitoimialan näkökulmasta on pieni tukisumma. Pelidemon kokonaisbudjetit tahtovat mennä yli 50 000 euron, joten isomman projektin kanssa Digidemo-tuen vaikutus jää heikoksi."

"Rahoituksen myöntökriteerejä erityisesti pelien suhteen tulisi miettiä uudelleen. Suomessa on vahvaa osaamista, mutta vähän rahoittajia. Tuen tulisi olla suurempi per hanke, jotta siitä olisi oikeasti hyötyä. Tuettavien hankkeiden määrää voisi jopa vähentää. Ohjelmassa pitäisi katsoa tarkkaan mitkä hankkeet ovat tuottaneet jatkuvaa liiketoimintaa ja uusi työpaikkoja. Pikkusummien jakaminen moneen eri, jopa päällekkäisiltä kuulostaviin hankkeisiin kuulostaa hieman oudolta. Kysymyshän on siitä, mitä halutaan tukea. Tuen tulisi kuitenkin hyödyttää toimialaa, ei vain mukamas edistää innovaatioita, joihin on muitakin tukimuotoja, kuten Tekes, olemassa."

6.2.2 Tukea demon jälkeen

Monet vastaajat kertoivat, että demovaiheesta on vaikea päästä eteenpäin, sillä onnistuneen demon tekeminen ei vielä takaa sitä, että hanke etenee tuotantoon ja markkinoille. Demon jälkeen sitä pitää vielä yleensä kehittää ja se pitää saada myytyä ja markkinoitua. Tähän yksittäinen tekijä tai pienyrittäjä ei välttämättä yllä rajallisten resurssiensa vuoksi. Yrittäjä voi myös kaivata sopivaa liikekumppania ja mikäli sellaista ei löydy, hanke voi loppua demovaiheeseen. Vastaajat kaipasivat demon jälkeiseen vaiheeseen myös asiantuntijaohjausta, ei pelkästään taloudellista tukea.

"Demon jälkeistä toimintaa voisi tukea."

"Demon jälkeenkin hanke tarvitsee henkisiä ja taloudellisia voimavaroja, jotta voitaisiin varmistaa itse tuotekehitys sekä myynnin ja markkinoinnin onnistuminen. Arvokas demohankkeen aikana tehty työ ei saisi valua hukkaan. Jokin jatkotuki olisi erittäin tärkeä ja varmistaisi hankkeen onnistumisen."

"Demovaiheen jälkeistä jatkorahoitusta tulisi olla tarjolla. Kun demo on valmis sitä pitää myydä/viedä eteenpäin. Tämä vaatii resursseja, joita pieneltä yritykseltä ei usein löydy riittävästi. Myös asiantuntijan ohjauksen saaminen on tässä vaiheessa erittäin tärkeää."

"Joistakin AV-tuotteista voi olla vaikea erottaa konsepti, demo ja tuotanto vaiheita selkeästi toisistaan. Toisaalta meidän kohdalla tämä on ollut ok, mutta jotkut voisivat hyötyä joustavimmasta kategorioista."

"Jos hanke on toteutunut suunnitellusti ja onnistuneesti, jatkokehitykseen ja hankkeen markkinointiin voisi olla oma tukimuoto."

"Rahoitus on nykyisellään hyvä, ei minun mielestä kaipaa erityistä jatkokehitystä. DigiDemo on selkeä ja sekä hakuprosessi että päätösprosessi ovat nopeita. Yrittäjänä näkisin hyötyä siitä, että DigiDemo olisi ´portaat´- eli ensin voi saada konseptointitukea (jos konsepti kaipaa jalostusta), sitten DigiDemo tukea, ja että sitten olisi joku rahoituslinkitys varsinaisen isomman tuotannon ja isompaa rahoitusta vaativan hankkeen tekemiseen, tapauskohtaisesti. Tämä varmaan edellyttäisi kumppanuuksia muiden rahoitusorganisaatioiden kanssa, tai osan tukirahasta käyttämiseen isompien hankkeiden tukemiseen."

"Yritysten hyvin monimuotoiset tilanteet olisi ehkä syytä ottaa huomioon. Tuossa vaiheessa teimme tuella loistavan demotuotteen, mutta emme saaneet siitä huolimatta viedyksi hanketta päätepisteeseen. Vaikka myös Tekes olisi ollut demon nähtyään valmis satsaamaan tuotekehitykseen paljon. Jätimme ns. hankeen seisomaan koska emme löytäneet isompaa kumppania. Kenties olisi syytä lähteä määrittelemään hankkeissa tuotettavia demoja "tilaajapään" toiveiden ts. oikeiden ostajien ja yhteistyökumppanien kautta. Se on kenties julmaa, mutta äärimmäisen realistista. En usko kovin monen hankkeen eläneen demokautta pidempään. Voin tietenkin olla tässä väärässä."

Yleensäkin neuvontaa kaivattiin lisää rahoituksen lisäksi.

"Voisiko rahoitukseen liittää neuvontaa, linkkejä muista mahdollisista rahoituslähteistä."

"Toivoisin myös lisää konsultaatioapua/koulutusta mediateknologioiden hyödyntämiseen eri sisältöihin."

6.2.3 Tukea erilaisille hankkeille

Useassa vastauksessa korostettiin, että on tärkeää jakaa tukea monipuolisesti erilaisille hankkeille. Koulutus mainittiin yhtenä alueena, jolle toivottiin rahoitusta. Myös teknisille ratkaisuille kaivattiin rahoitusta. Monipuolisuuden takaamiseksi päätöksentekoon kaivattiin mukaan useampien alojen asiantuntijoita.

"Rahoja voisi kohdentaa paremmin erilaisille hankkeille."

"Innovatiiviset koulutustuotteet mukaan. Tukibudjetti pitää 100-kertaistaa. Rahat pitää jakaa ennakkoon kategorioihin (TV, animaatio, internet, koulutus jne.). Koulutus myös mukaan, koska se on osa kulttuuria. Ylipäätään ei pitäisi rajata saajia."

"Pitäisi monipuolisemmin myöntää tukia muillekin kuin peleille, multimediarompuille tai Tarinatalon tv-formaateille. Kannattaa miettiä mahdollisuutta ottaa mukaan päättämään useampien alojen asiantuntijoita."

"´Tavalliseen yritystoimintaan´ liittyvät hankkeet tuntuvat saavan vähemmän huomiota kuin esim. pelit ja viihde. Suuret yritykset eivät ole valmiita rahoittamaan demoja vaikka olisivatkin kiinnostuneita ostamaan valmiin tuotteen tai palvelun toimittajaltaan. Digidemon avulla voidaan saada ´vähemmän seksikkäitä´ mutta kannattavia sovelluksia ja palveluita ns. perusbisnekseen. Saatan olla väärässä, mutta ikään kuin ´jo keksityt ideat´eivät kiinnostaisi myöntävää tahoa. Yksinkertaistenkin ideoiden vieminen eteenpäin vaatii hyvää tiimiä ja osaamista."

"Yleisesti rahoittajien pitäisi kehittää raskaampien apuraha- tai hanketukijärjestelmiensä oheen DigiDemon kaltaisia, hakijan kannalta mahdollisimman kevyitä ja joustavia tukimuotoja ideoinnin, kehittelyn, konseptoinnin, testauksen yms. tueksi. Kehittelyvaiheessa kaupalliselle potentiaalille ei pidä antaa liikaa painoarvoa. Ehkä ennemminkin niin, että kaupallisten mahdollisuuksien kehittelylle olisi oma porkkanansa, jonka voi saada jatkotukena. Tai tukeen kytkeytyisi koulutus- tai sparrauspäivä, jossa edistettäisiin kaupallisten sovelluksien kehittelyä. Taiteen alalla tuottajana toimiessani koen, että DigiDemo on edistyksellinen myös siksi, että se (toisin kuin esim. taiteen henkilökohtaiset apurahat valtiolla) voidaan myöntää suoraan tuottajalle. Tuottaja- ja manageriporrasta halutaan vahvistaa lukuisissa strategioissa, mutta harva rahoittaja huomioi tätä linjauksissaan tai päätöksissään."

"Ei rahoitusta pelkästään sisältöön sillä sisällöntuotanto ei sinänsä maksa mitään ja sitä voidaan tehdä perustajan toimesta myös ilmaiseksi. Rahoitusta tarvitaan ajanmukaisten teknisten ratkaisuiden toteuttamiseen. Ilman näitä hyväkään sisältö ei saavuta tarvittavaa yleisöä."

"Lisäksi rahoituksen painopisteen suuntaaminen sellaisiin palvelumalleihin, joilla on globaali-tasossa merkitystä. Kuten MOBILIIPALVELUT, sekä Tabletti-pelit- ja palvelut, konsolipelit, (varauksella verkossa pelattaviin peliehin ja palveluihin). Rahoitus tulisi suunnata ennen kaikkea mobiilisektorille (sisällöntuottajat) jo pelkästään penetraation ja kasvun takia. Vrt. AngryBirds sekä monet muut mobiili-pelit, joiden vaikutus on työllistämiseen ja tunnettuuden lisääntymiseen on ilmeinen."

"RAHOITUSTA tulisi suunnata sellaisille kasvuhakuisille YRITYKSILLE jossa on selvästi havaittavissa oikeaa liiketoimintamallia. Rahoituslautakunnan työn helpottamiseksi hakijayritykset voisivat toimittaa "lyhyen" toimintasuunnitelmansa, sekä oheistaa muun materiaalin (www.sivut, linkit, sosiaalinen media tiedot). Näiden edellä mainittujen taustojen perusteella arviolautakunnan päätökset olisivat perusteltuja. Huomio tietysti ennen kaikkea rahoitusta haettavan hankkeen mahdollisuudet."

6.2.4 Lisää julkisuutta

Jotkut vastaajat pitivät ohjelmaa varsin vähän tunnettuna ja kaipasivat lisää julkisuutta ohjelmalle ja menestyneille hankkeille. He arvelivat menestyneiden hankkeiden innostavan alan tekijöitä ja rahoittajia.

" Digidemoille pitäisi valjastaa yhden henkilön promootio- ja välitystoimisto. Julkisuutta voisi käyttää hyväksi. Meiningistä ja spiritistä voisi ottaa mallia Aalto Venture Garagesta. Nyt Digidemo on kasvoton."

"---Toivoisimme myös, että ohjelmasta pidettäisiin suurempaa meteliä kansainvälisellä tasolla, jotta VC/business-enkelit kiinnostuisivat suomalaisista yrityksistä enemmän. Esim. hyvän kansainvälisen viestintätoimiston palkkaaminen voisi olla hyvä idea, palkitut yritykset voisivat saada julkisuutta esim. Wiredin ja TechCrunchin kaltaisissa blogeissa, jotka ovat erittäin seurattuja rahoituspiireissä."

"Menestyneimpiä digidemotuotantoja voisi ehkä seurata vähän pidemmänkin aikaa ja uutisoida. Nämä inspiroisivat taas seuraavia hakijoita."

6.2.5 Lisää hakuja

Hakuaikoja toivottiin lisää esimerkiksi siten, että tukea voisi hakea neljä kertaa vuodessa tai jopa jatkuvasti. Ehdotettiin myös, että haut profiloitaisiin eri tavoin eri kerroilla.

"Hakuprosessin voisi järjestää kolmesti/neljästi vuodessa. Hakemusten käsittelyajat pitäisi saada lyhyemmiksi. Hakuohjeita ja tarvittavien liitteiden tietoa voisi tarkentaa."

"Ei tiettyjä hakuaikoja vaan jatkuva prosessi."

"Hakuaika joustavammaksi. Olisimme voineet hakea tänä vuonna demotukea, mutta hankkeemme ei ehtinyt sopivaan vaiheeseen ennen kevään hakuaikaa ja nyt pitää odotella syksyä. Eli jos mahdollista, hakuaika voisi olla ympäri vuoden."

" Demotuet voisivat olla kevät- tai syyshaussa suurempia (esim. 40-50 000 euroon asti) ja tuensaajien määrä vastaavasti pienempi."

Lisäksi vastauksissa kaivattiin myös nuorille suunnatun tuen laajentamista ja palautetta konseptituesta. Tuotiin esiin, että pienen toimijan on oltava varma menestyksestään, kun hän ottaa tuen vastaan, jotta pystyy kattamaan oman rahoitusosuutensa. Toivottiin, että useamman yrityksen yhteisissä hankkeissa tukirahaa pitäisi voida ohjata suoraan kumppaneille sen sijaan, että työpanos ostetaan alvillisena alihankintana. Toivottiin myös hylkäysperusteiden tiedoksi saattamista jatkokehittämisen tueksi.

6.3 Vapaamuotoinen palaute

Vapaamuotoisessa palautteessa ohjelmaa kehuttiin lähes jokaisessa vastauksessa.

6.3.1 Symbolinen merkitys suuri

Vastaukset viittasivat siihen, että tuella on suuri symbolinen merkitys etenkin aloitteleville tekijöille.

"Hieno."

"Merkittävä ohjelma."

"Erittäin hyvä ohjelma."

"Hyvä ohjelma. Erittäin tärkeä. Jopa futuristinen. Näitä lisää."

"Ohjelma on mielestäni tärkeä. Ohjelman avulla pystytään ohjaamaan kehitysvaroja myös luoville aloille, joka muuten on rahoittajien näkökulmasta aika riskinen liiketoiminta-alue."

"Erittäin tärkeä tai korvaamaton aloittaville hankkeille. Tuen merkitys suurempi kuin rahan."

Ohjelmaa pidettiin tärkeänä uransa alkuvaiheessa oleville tekijöille ja pienille yrityksille. Tukea pidettiin hyvänä hankkeen alkuun saattamisessa ja jatkorahoituksen löytämisessä.

"Toivottavasti DegiDemo-ohjelma jatkuu. Alkuvaiheen rahoittajana se on merkittävä."

"Tärkeä tukimuoto jonka pitäisi laajeta kattamaan kaikenlaiset konseptit ja demot. Innovaatioita syntyy isoissa yrityksissä aikaisempaa vähemmän. Pienet luovat yritykset

ja tiimit voivat toimia piristysruiskeina ja herättäjinä näille yrityksille. Me pienet toimijat olemme avainasemassa isojen yritysten toiminnan kehittämisessä. Digidemon avulla voidaan toteuttaa demot, joilla nämä konseptit ja ideat esitellään päättäjille."

"Tärkeä kehitteillä oleville ja uusille hankkeille."

"Erittäin hyvä ohjelma, jonka avulla voidaan kehittää ei vielä kaupallistettavissa olevia hankkeita. Toivon, että tähän saadaan määrärahoja vielä monta vuotta. Etenkin nuorille suunnatun tuen hakua voisi vielä laajentaa."

"Hanketta kannattaa ehdottomasti jatkaa -- on erittäin tärkeää, että tällaista alkuvaiheen rahoitusmuotoa on olemassa."

"Hyvä ja pieniä tekijöitä paljon auttava ohjelma."

6.3.2 Vähän byrokratiaa

Myönteisenä ohjelmassa pidettiin vähäistä byrokratiaa.

"DigiDemo-ohjelman yksi parhaita puolia on byrokratian vähyys verrattuna useisiin muihin vastaaviin tukimuotoihin."

"Loistava ja kannustava tukimuoto, ilman Ely/tekes byrokratiaa. Ei sido yrittäjän aikaa raportointiin ja hakemusten tekemiseen. Luotetaan ideoihin ja kannustetaan niiden toteutukseen. "

"Hienoa on, että byrokratiaa on hyvin vähän ja voimavarat voi raportoinnin sijaan keskittää itse demon kehittämiseen."

"Ainoa toimiva rahoitusohjelma Suomessa. Hienoa! Erityisesti turhan byrokratian minimoimisesta pisteitä. Myös rahoituksen saaminen etupainoitteisesti on ainoa toimiva malli aloittaville yrityksille. Siitä iso kiitos ohjelman suunnittelijoille ja päättäjille."

6.3.3 Tuki etukäteen

Myönteisenä pidettiin myös sitä, että erityyppisille toimijoille annetaan tukea ja että tukea myönnetään myös etukäteen.

"Meillä on molemmat hankkeet vielä kesken niin "kokemus" on vielä hieman vajavainen, mutta aloittelevana yrityksenä arvostamme DigiDemo tuet todella korkealle koska ne ovat mahdollistaneet meillä usean pelituotannon teon, ja uusien työntekijöi-

den palkkaamisen. Molemmat ovat riskiä vähentäviä, ja menestystä ruokkivia tekijöitä. Erittäin hyvä asia aloittelevalla yrittäjälle on myös että tuesta saa osan etukäteen, ELY ja Tekes jne. tuet ovat erittäin hankalia yrityksen alkuvaiheilla koska kaikki pienetkin tuet maksetaan takautuvasti. Mitä itse olen seurannut on että kovin monesta DigiDemo hankkeesta ei kuule eikä näy - hankkeista ei tule kaupallisia menestyksiä. Tosin minun seuraaminen rajoittuu hyvin rajalliseen aikaan. Toinen mikä on mietityttänyt on että työryhmät saavat tukia, tämä tietenkin edesauttaa yritysten synnyttämistä, mutta rahoitus ja kaupallisen menestyksen riski on isompi kuin jo olemassa oleviin firmoihin sijoittaminen. Tämä on tietenkin yhtä hankalaa kuin "kauneimman konseptin", eli ei oikein tiedä mistä tiimistä tai konseptista tulee hitti."

"Näin oman yrittäjyyteni sijoituttua juuri Digidemon aikakaudelle voin kehua sen olevan merkittävällä tavalla alentaneen koko osakkaidemme yrityksen perustamishalukkuutta. Rahoitusmuodoista DigiDemo minusta sopii parhaiten juuri aloittavan yrityksen tarpeisiin luovilla aloilla ja on etupainotteisuutensa vuoksi vielä merkittävämpi yrittäjyyskynnyksen alentaja kuin ELY-keskusten tukimuodot, puhumattakaan Tekesistä. Nyt 5 vuoden yrittäjyystaustalla ja analyyttisella persoonalla voin sanoa, että nuoresta iästänikin johtuen tulen perustamaan elämäni aikana vielä useita yrityksiä eikä myöhemmät kynnykset, riskinotot, tai toiminnan kehittämiset ole olleet niin korkeita ja vaikeita asioita kuin alkujaan ne pari ensimmäistä. Ja näissä DigiDemo on ollut rakentamassa minusta allekirjoittaneena yrittäjää ja ammattilaista, joka on voinut byrokratian sijasta kehittää omaa osaamistaan ja toimintaansa. Yksinkertaisesti pelipuolella ei ole parempaa startupin julkista rahoitusmuotoa kuin Digidemo."

6.3.4 Tukea erilaisille hankkeille

Muutamassa vastauksessa toivottiin erilaisten sisältöjen tukemista.

"Haluatteko tukea yrittäjyyttä, luovuutta, yrityskasvua vai satsata tulevaisuuteen? Joskus tuntuu, että Suomen kokoisessa maassa on vallalla yksi trendi kerrallaan, jota tuetaan sitten kaikilla aloilla. Ja ehkä sen pitääkin olla niin, ettei potti leviä liian laajalle. Tänä vuonna haetaan seuraavaa Agry Birdsiä, D kakkosessa 80 % voittajista oli pelialalla, vaikka Roviolta kerrotaan, että he tekivät määrätietoista kehitystyötä ensin kymmenen vuotta ennen kuin onnistuivat synnyttämään hitin. Mutta miten sitä perustyötä voisi tukea? Suurin osa yrityksistä kaatuu ensimmäisen kolmen vuoden jälkeen. Miten pienet puljut saataisiin jaloilleen ja kasvattamaan osaamistaan, että he voisivat sitten leiskauttaa täyspotin? Mielestäni olisi syytä tutkia, mitkä tekijät oikeasti kasvattavat kestävää liiketoimintaa, luovat edellytyksiä menestymiselle ja tukea niitä. Ovatko tuen antajien raadit itse yrittäjiä? Yrittäjän arki on aika erityistä, kun sitä itse elää. Varsinkin, jos tekee jotain uutta tai kehittää jotain, mitä ei ole vielä tehty ei aina ihan mahdu lokeroihin, veroluokituksiin, alasuosituksiin, medioihin ja digitaalisen maailman määritelmiin ja yri-

tysmuodotkin voivat muuttua liikevaihdon kasvaessa. Joskus toivoisin, että teknologian luvatussa maassa Suomessa osattaisiin nähdä yhteydet myös sisällön, teknologian ja palveluiden välillä. Mutta ehkä digidemossa mennään askel kerrallaan ja ensin keskitytetään siihen digitaalisuuteen ja monimediallisuuteen ja vasta sitten kun se pyörii voidaan ajatella myös sisältöä, jota digitaalisessa muodossa liikutellaan."

"Ohjelma on hyvä "siemenrahasto", mutta välissä on vielä pitkä rahoituksen kuilu, ennen kuin hankkeet yltävät merkittävissä määrin esim. Venture Capital rahoittajien asettamien vaatimusten tai Tekesin isojen hankkeiden tasolle. DigiDemoa pitäisi kehittää enemmän uudenlaisten sisältöjen kehittämisen suuntaan."

6.3.5 Tukea henkilöille

Yksittäisissä vastauksissa kritisoitiin tuen myöntämistä vähemmän kaupallisille hankkeille, ikärajoja ihmeteltiin ja haluttiin yksityishenkilöille enemmän rahoitusta.

"Miksi tietyissä hakutapahtumissa on ikäraja?"

"Ei ole selvää mikä on tavoitteena kun rahoituksesta päätetään. Rahoitusta saatetaan antaa sukkanukketeatterille, jolla tuotto odotus ja työllistämisvaikutus on lähellä nollaa. Toisaalta rahoitus voidaan evätä hankkeilta, joilla on kansainvälistä kasvupotentiaalia ja hyvät työllistämismahdollisuudet. Halutaanko tukea kasvua ja työllistymistä alalla (kasvurahoitus) vai yksittäisten yksilöiden itsensä toteuttamistarpeita (toimeentuloavustus)?"

"Hyvää palautetta annamme. Yhtiömme kannalta on erittäin kannustavaa saada avustusta, toki toivottavaa että avustus olisi hiukan suurempi kuin mitä olemme saaneet, lisäksi hakuprosessiin toivomme helpompaa rakennetta ja muutosta hakijoiden taustojen suhteen. Esim. yksityishenkilöiden hankkeiden tukeminen ei ole suuruudeltaan oikeassa suhteessa siihen mitä yritykset saavat. AVEK ja digidemo ovat tärkeitä varsinkin kasvuvauhdissa olevan yrityksen kannalta."

6.4 Yhteenveto

Yleisesti ottaen vastaajat olivat hyvin tyytyväisiä ohjelmaan. Tyytyväisyys oli suurta niin hakuprosessin ja hallinnoin kuin rahoituksen, tiedon antamisen ja palautteen suhteen. Myös D^2-tapahtumaan oltiin varsin tyytyväisiä. Tietoa tuesta vastaajat olivat saaneet etenkin AVEKista ja myös keskinäisten verkostojen kautta tieto tuesta oli kulkenut.

Useissa ohjelman rahoituksen kehittämistä koskevissa vastauksissa ohjelmalle kaivattiin suurempaa budjettia ja yksittäisille hankkeille toivottiin suurempia tukisummia. Etenkin demon jälkeiseen vaiheeseen toivottiin niin taloudellista tukea kuin neuvontaa. Ylipäätään neuvontaa kaivattiin eri vaiheisiin lisää. Vastauksissa toivottiin myös lisää monipuolisuutta tuettaviin hankkeisiin. Ohjelmalle kaivattiin enemmän julkisuutta ja esimerkiksi arviointiin toivottiin mukaan tunnettuja nimiä. Lisää hakuaikoja myös toivottiin useassa vastauksessa.

Vapaamuotoisista vastauksista kävi ilmi, että tuella näyttää olevan erityisen suuri merkitys aloitteleville tekijöille ja että tuella näyttää olevan pitkälti myös symbolinen merkitys. Sen kautta ikään kuin annetaan tunnustusta vaativalle, uutta luovalle työlle. Myönteisenä ohjelmassa pidettiin vähäistä byrokratiaa ja sitä, että tukea maksetaan myös etukäteen ja että tukea annetaan erityyppisille toimijoille. Toisaalta vastauksissa myös toivottiin erilaisten sisältöjen tukemista, tuen myöntämistä vähemmän kaupallisille hankkeille ja haluttiin enemmän rahoitusta yksityishenkilöille.

Myönteinen palaute oli yhdensuuntaista aikaisemman tutkimuksen kanssa, jossa ohjelmaa pidettiin tärkeänä niin koko audiovisuaaliselle alalle kuin yksittäisille yrityksille ja hankkeille sekä etenkin pienille, aloitteleville yrityksille. Myös ensimmäisessä arvioinnissa yksinkertainen hakuprosessi sai hyvää palautetta. Ohjelman heikkouksina pidettiin liian harvoja hakukertoja (2 kertaa vuodessa), pitkäaikaisen tuen puutetta pienille yrityksille, yhteistoiminnan puutetta muiden rahoitustahojen kanssa sekä riittämättömiä palaute- ja arviointikäytäntöjä. Käsillä olevassa tutkimuksessa selkeimmin nousi esille toive taloudellista tuesta ja ohjauksesta demon jälkeisessä vaiheessa. Yleensäkin toivottiin lisää ohjausta. Myös pienten yritysten pitkäaikaisempaa tukea kaivattiin, vaikka tämä ei kuulukaan DigiDemo-ohjelman tavoitteisiin. Toivottiin myös lisää julkisuutta ohjelmalle ja menestyneille hankkeille.

7. Lopuksi

Tässä tutkimuksessa selvitettiin DigiDemo-ohjelman vaikuttavuutta vuosina 2007-2011. Tutkimuksessa selvitettiin, minkälaiset yritykset, henkilöt ja hankkeet ovat osallistuneet ohjelmaan vuosina 2007-2011 (vuoden 2011 ensimmäinen haku); minkälainen on tuettujen sisältöjen elinkaari; minkälainen on ollut ohjelman liiketaloudellinen vaikuttavuus ja minkälaiseksi hakijat yleisesti kokivat ohjelman.

Tutkimuksesta kävi ilmi, että DigiDemo-tuki oli ohjautunut niin henkilöiden kuin yritystenkin osalta luovan alan eri toimialoille. Selkeänä toimialana erottuivat pelit niin yritysten kuin henkilöiden joukossa. Kuten toimialojen, myös hankkeiden sisältöjen kirjo oli erittäin laaja ja vain pelit ja yhteisöpalvelut muodostivat selkeästi omat ryhmänsä. Tärkeimmäksi pääjakelukanavaksi oli noussut internet. Tuen saajat olivat yleensä suurista kaupungeista ja niiden ympäristöistä. Tukea oli saatu yleensä vain kerran. Suurin osa yrityksistä oli pieniä, alle viiden työntekijän yrityksiä.

Tuettujen hankkeiden tuotekehitys oli edennyt hyvin. Reilu puolet demo- tai pilottitukea saaneista hankkeista oli edennyt tuotantoon tutkimushetkeen mennessä. Myös konseptitukea saaneista suurin osa oli edennyt tuotantoon ja näistä puolet oli edelleen tuotannossa. Hankkeista 40 prosentilla oli demo- tai pilotti valmis tai valmisteilla. Koska tutkimukseen vastasivat ennen kaikkea uudet tuen saajat, monissa tapauksissa hankkeiden tuotantoprosessit olivat vielä kesken. Vastaajat pitivät konsepti-, demo- ja pilottitukia tärkeinä tukimuotoina.

Vastaajien arvion mukaan DigiDemo-tuella näyttäisi olevan vain jonkun verran vaikutusta liiketoiminnalle. Kaikesta huolimatta vastaajat kuitenkin kokivat ohjelman merkittäväksi.

Vastaajat olivat saaneet rahoitusta DigiDemon lisäksi myös monista muista lähteistä. Suurin yksittäinen tuenantaja oli TEKES.

Yleisesti ottaen vastaajat kokivat ohjelman merkittäväksi ja olivat tyytyväisiä ohjelmaan kaikilla tutkituilla ulottuvuuksilla. Tyytyväisyys oli suurta niin hakuprosessin ja hallinnoin kuin rahoituksen, tiedon antamisen ja palautteen suhteen. Myös D^2-tapahtumaan oltiin varsin tyytyväisiä. Tutkimuksesta kävi ilmi, että AVEK oli keskeisin tiedon lähde tuesta.

Monet vastaajista kaipasivat ohjelmalle suurempaa budjettia ja yksittäisille hankkeille suurempia tukia. Monet tosin olivat myös sitä mieltä, että on hyvä, että tuen saajia on paljon, vaikka summat olisivatkin pieniä.

Demon jälkeiseen vaiheeseen kaivattiin voimakkaasi lisää niin taloudellista tukea kuin neuvontaa. Ylipäätään neuvontaa kaivattiin eri vaiheisiin lisää.

Ohjelmalle ja myös menestyneille hankkeille kaivattiin enemmän julkisuutta. Vastauksissa toivottiin myös lisää monipuolisuutta tuettaviin hankkeisiin ja lisää hakuaikoja.

Tuella näyttää olevan erityisen suuri merkitys aloitteleville tekijöille ja tuella näyttää olevan pitkälti myös kannustava vaikutus. Tämä selittänee sitä, miksi tuki koettiin merkittäväksi, vaikka sillä ei näytäkään juuri olevan liiketaloudellista merkitystä.

Myönteisenä ohjelmassa pidettiin muun muassa vähäistä byrokratiaa ja sitä, että tukea maksetaan myös etukäteen ja että tukea annetaan erityyppisille toimijoille. Toisaalta vastauksissa myös toivottiin erilaisten sisältöjen tukemista, tuen myöntämistä vähemmän kaupallisille hankkeille ja haluttiin enemmän rahoitusta yksityishenkilöille.

Tutkimuksen tulokset ovat hyvin samansuuntaisia edellisen DigiDemo-ohjelmaa koskeneen arvioinnin kanssa. Keskeisin ero tuloksissa koski pääjakelukanavia: käsillä olevassa tutkimuksessa tärkeimmäksi pääjakelukanavaksi osoittautui internet, kun edellisessä tutkimuksessa monikanavaiset hankkeet muodostivat suurimman ryhmän.

Tämän tutkimuksen pohjalta kehittämiskohteiksi nousevat neuvonnan lisääminen ja demon jälkeisen vaiheen tukeminen niin taloudellisesti kuin ohjaustyön avulla.

Lähteet

Audiovisuaalisen politiikan linjat. Opetusministeriön julkaisuja 2005:8.

Fact Sheets. Luovat alat. Hermia Oy:n julkaisuja 10/2010. Tampere.

Luova raha. Näkökulmia luovien alojen rahoitukseen. Hermia Oy:n julkaisuja 4 /2011. Tampere.

Luova talous ja kulttuuri innovaatiopolitiikan ytimessä. Opetusministeriön julkaisuja 2009:30.

State Support for Digital Content Creation in Finland. Evaluation of the DigiDemo Programme in 2003-2006. Media Group. Turku School of Economics. Publications of the Ministry of Education, Finland 2008:39. AVEK. Helsinki.

Stenvall-Virtanen, Sari & Grönlund, Mikko & Norberg, Aarne & Pönni, Veijo & Toivonen, Timo E. (2011) Digitalisoitumisen vaikutukset luovien toimialojen liiketoimintamalleihin. Luovan Suomen julkaisuja 4, Cupore.

Liitteet

DigiDemo LOMAKEKYSELY 2011

Tämä kysely on suunnattu vuosina 2007-2011 DigiDemo-ohjelmasta konsepti-, demo- tai tv-ohjelmapilottitukea saaneille henkilöille ja yrityksille.

Tutkimus tehdään Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiössä Cuporessa ja vastaukset käsitellään luottamuksellisesti.

LOMAKKEEN TÄYTTÄVÄN HENKILÖN YHTEYSTIEDOT

*** Nimi** Kysymys on pakollinen

*** Sähköposti** Kysymys on pakollinen

Puhelinnumero

VASTAUSOHJE:

Lomake sisältää osiot I - V.

Osio I.A on tarkoitettu henkilöille / työryhmien vastaaville ja osio I.B yrityksille. Muut osiot ovat yhteneväiset vastaajille.

Osioon II ja III vastataan kunkin hankkeen osalta erikseen.

I TUKEA SAANEEN TAUSTATIEDOT

A. HENKILÖT
Osioon A vastaavat HENKILÖT, joille on myönnetty KONSEPTITUKEA DigiDemo-ohjelmasta vuosina 2007-11. Työryhmän osalta tiedot koskevat työryhmän vastuuhenkilöä.

I.A.1 Nimi

I.A.2 Ikä

I.A.3 Sukupuoli
- Nainen
- Mies

I.A.4 Kotikunnan sijainti
- pääkaupunkiseutu
- muu Etelä-Suomen lääni
- Länsi-Suomen lääni
- Itä-Suomen lääni
- Oulun lääni
- Lapin lääni
- Ahvenanmaa

I.A.5 Päätoimialanne

- animaatio
- elokuva
- mainonta ja markkinointi
- musiikki
- pelit
- taide ja muotoilu
- televisio
- viestintä
- yrityskonsultointi
- jokin muu, mikä

I.A.6 Kuinka moneen hankkeeseen teille on myönnetty konseptitukea vuosina 2007-2011?

I.A.7 Vuodet, joina hankkeenne on saanut konseptitukea

- 2007
- 2008
- 2009
- 2010
- 2011

B. YRITYKSET

Osioon B vastaavat YRITYKSET, joille on myönnetty KONSEPTI-, DEMO- tai PILOTTITUKEA vuosina 2007-11.

I.B.1 Yrityksen nimi

I.B.2 Perustamisvuosi

I.B.3 Yritysmuoto

- osakeyhtiö
- kommandiittiyhtiö
- avoin yhtiö
- osuuskunta
- toiminimi

I.B.4 Päätoimiala

- animaatio
- elokuva
- mainonta ja markkinointi
- musiikki
- pelit
- taide ja muotoilu
- televisio
- viestintä
- yrityskonsultointi
- jokin muu, mikä

I.B.5 Kuuluuko yrityksenne konserniin?

- ○ Kyllä
- ○ Ei

I.B.6 Emoyhtiön nimi

I.B.7 Emoyhtiön omistusosuus yrityksessänne (%)

I.B.8 Työntekijöiden määrä yrityksessänne

- ○ alle 5
- ○ 5-9
- ○ 10-50
- ○ 51-

I.B.9 Yrityksenne liikevaihto, euroa

	alle 30 000	30 000 - 99 000	100 000 - 499 000	500 000 - 999 000	1 - 2 milj	Yli 2 milj
2007	O	O	O	O	O	O
2008	O	O	O	O	O	O
2009	O	O	O	O	O	O
2010	O	O	O	O	O	O

I.B.10 Yrityksenne sijainti

- ○ pääkaupunkiseutu
- ○ muu Etelä-Suomen lääni
- ○ Länsi-Suomen lääni
- ○ Itä-Suomen lääni
- ○ Oulun lääni
- ○ Lapin lääni
- ○ Ahvenanmaa

I.B.11 Kuinka moneen hankkeeseen yrityksenne on saanut DigiDemo-tukea 2007-11?

I.B.12 Minä vuonna yrityksenne hanke on saanut DigiDemo-tukea?

- ☐ 2007
- ☐ 2008
- ☐ 2009
- ☐ 2010
- ☐ 2011

II HANKKEEN TILANNE (Hanke 1)

Osioon II vastaavat sekä henkilöt että yritykset.

Mikäli teille tai yrityksellenne on myönnetty tukea useaan hankkeeseen 2007-11, vastatkaa osioon II kunkin hankkeen osalta erikseen.

VASTATKAA ENSIN TÄMÄN SIVUN KYSYMYKSIIN (ELI OSIOIHIN II JA III). SIVUN VIIMEINEN KYSYMYS OHJAA TEIDÄT TÄMÄN JÄLKEEN AUTOMAATTISESTI ETEENPÄIN.

II.1 Tukea saaneen hankkeen nimi:

II.2 Tuen muoto

- ☐ konseptituki
- ☐ demotuki
- ☐ pilottituki

II.3 Vuosi, jona myönnetty KONSEPTITUKEA tälle hankkeelle

II.4 Vuosi, jona myönnetty DEMO- TAI PILOTTITUKEA tälle hankkeelle

II.5 Hankkeen sisältö

- ○ peli
- ○ animaatio
- ○ tv-ohjelma
- ○ tv-formaatti
- ○ taiteellinen työ
- ○ viihdepalvelu
- ○ yhteisöpalvelu
- ○ musiikkipalvelu
- ○ liikuntapalvelu
- ○ muu palvelu
- ○ jokin muu, mikä

II.6 Pääjakelukanava

- ○ TV
- ○ internet
- ○ mobiili
- ○ monimedia
- ○ jokin muu, mikä

II.7 Kohdeyleisö

- ○ lapset
- ○ nuoret
- ○ aikuiset
- ○ vanhukset
- ○ yritykset
- ○ muut organisaatiot
- ○ ei määriteltyä kohdeyleisöä
- ○ jokin muu, mikä

II.8 Hankkeen tilanne tällä hetkellä

- ○ konseptin suunnittelu meneillään
- ○ konsepti valmis, mutta ei vielä demovaiheessa
- ○ demo- tai pilottivaiheessa eli demo/pilotti valmisteilla tai valmis
- ○ hankkeesta kehittynyt myytävä tuote
- ○ kehitetty jatkotuote
- ○ kehitetty spin off -tuote
- ○ hanke ei käynnistynyt
- ○ hanke on päättynyt
- ○ jokin muu, mikä

II.9 Kuinka suuren osan DEMON tai PILOTIN kokonaiskustannuksista DigiDemo-tuki kattoi?

○ 1-10%	○ 11-20%	○ 21-30%
○ 31-40%	○ 41-50%	○ 51-60%
○ ei vielä tiedossa		

II.10 Kuinka suuren osan HANKKEEN kokonaiskustannuksista DigiDemo-tuki kattoi?

○ 1-10%	○ 11-20%	○ 21-30%
○ 31-40%	○ 41-50%	○ 51-60%
○ ei vielä tiedossa		

II.11 Mistä muualta hanke on saanut rahoitusta?

- ☐ TV-yhtiöt
- ☐ TEKES
- ☐ sijoittajat/bisnesenkelit
- ☐ julkaisija/jakelija
- ☐ teleoperaattori
- ☐ ELY-keskus
- ☐ alueellinen rahoitus
- ☐ SES
- ☐ ESEK
- ☐ jokin muu, mikä
- ☐ ei haettu rahoitusta muualta
- ☐ ei saatu rahoitusta muualta
- ☐ rahoitushakemus käsittelyssä

III TUEN VAIKUTUKSET HANKKEESEEN (Hanke 2)

Osioon III vastaavat sekä HENKILÖT että YRITYKSET.

Mikäli teille tai yrityksellenne on myönnetty DigiDemo-tukea useaan hankkeeseen 2007-1 vastatkaa osioon III KUNKIN HANKKEEN OSALTA ERIKSEEN.

A. KONSEPTITUEN VAIKUTUKSET

III.A.1 Mitä KONSEPTITUKEA saaneelle hankkeelle tapahtui tuen saannin jälkeen?

- ◯ valmistettiin konsepti, mutta hanketta ei jatkettu
- ◯ valmistettiin demo, mutta hanketta ei jatkettu
- ◯ hanke meni tuotantoon
- ◯ hanke laajeni muille jakelukanaville
- ◯ jotain muuta, mitä

III.A.2 Mikä on KONSEPTITUKEA saaneen hankkeen tämänhetkinen vaihe, mikäli hanke eteni tuotantoon?

- ◯ on yhä tuotannossa tai jakelussa
- ◯ on yrityksen omistuksessa
- ◯ on myyty eteenpäin
- ◯ on synnyttänyt uusia tuotteita
- ◯ on synnyttänyt uusia liiketoimia
- ◯ jotain muuta, mitä

III.A.3 Minkälainen merkitys KONSEPTITUELLA oli hankkeelle?

- ◯ erittäin merkittävä
- ◯ merkittävä
- ◯ jossain määrin merkittävä
- ◯ vähän merkittävä
- ◯ ei merkitystä

III.A.4 Mitä hankkeelle olisi tapahtunut, jos se ei olisi saanut KONSEPTITUKEA?

- ◯ hankkeen kehittäminen olisi päättynyt
- ◯ hanke olisi todennäköisesti saanut tukea muualta
- ◯ tuella ei merkitystä, vaan hanke olisi jatkunut normaalisti
- ◯ en osaa sanoa

MO- JA PILOTTITUEN VAIKUTUKSET

Mitä DEMO- TAI PILOTTITUKEA saaneelle hankkeelle tui tuen saannin jälkeen?

ılmistettiin demo/pilotti, mutta hanketta ei jatkettu

ınke meni tuotantoon

ınke laajeni muille jakelukanaville

tain muuta, mitä

Mikä on DEMO- TAI PILOTTITUKEA saaneen hankkeen ıhetkinen tilanne, mikäli hanke meni tuotantoon?

ı yhä tuotannossa tai jakelussa

ı yrityksen omistuksessa

ı myyty eteenpäin

ı synnyttänyt uusia tuotteita

ı synnyttänyt uusia liiketoimia

ı päättynyt

ı keskeytynyt

tain muuta, mitä

Minkälainen merkitys DEMO- TAI PILOTTITUELLA oli ɛeelle?

ittäin merkittävä

erkittävä

ssain määrin merkittävä

ihän merkittävä

merkitystä

Mitä hankkeelle olisi tapahtunut, jos se ei olisi saanut)- TAI PILOTTITUKEA?

ankkeen kehittäminen olisi päättynyt

ınke olisi todennäköisesti saanut tukea muualta

ella ei merkitystä, vaan hanke olisi jatkunut normaalisti

ı osaa sanoa

o Teillä vielä muita tukea saaneita hankkeita vuosilta 2011?

ylla

IV TUEN VAIKUTUKSET HENKILÖLLE / YRITYKSELLE

IV.1 Minkälainen vaikutus DigiDemo-tuella on ollut liiketoiminnallenne?

- ○ Liiketoiminta on kasvanut huomattavasti
- ○ Liiketoiminta on kasvanut jonkun verran
- ○ Liiketoiminta on pysynyt jokseenkin samana
- ○ Tuki ei ole vaikuttanut

IV.2 Minkälainen vaikutus DigiDemo-tuella on ollut henkilökunnan määrään?

- ○ Henkilökunnan määrä on kasvanut huomattavasti
- ○ Henkilökunnan määrä on kasvanut jonkun verran
- ○ Henkilökunnan määrä on pysynyt jokseenkin samana
- ○ Tuki ei ole vaikuttanut

IV.3 Vaikuttiko DigiDemo-tuki päätökseenne perustaa yritys?

- ○ vaikutti ratkaisevasti
- ○ vaikutti jossain määrin
- ○ ei vaikuttanut

IV.4 Minkälaiseksi koette DigiDemo-tuen merkityksen yleensä liiketoiminnallenne?

- ○ erittäin merkittäväksi
- ○ merkittäväksi
- ○ jossain määrin merkittäväksi
- ○ vähän merkittäväksi
- ○ ei merkitystä

V TUEN MERKITYS YLEISELLÄ TASOLLA

V.1 Millä tavalla DigiDemo-ohjelma mielestänne on onnistunut? Arvioikaa ohjelmaa seuraavien teemojen osalta. (1 = Heikosti 2 = Välttävästi 3 = Kohtalaisesti 4 = Hyvin 5 = Erittäin hyvin)

	Heikosti 1	2	3	4	Erittäin hyvin 5
Tiedon antaminen rahoituksesta, hausta ja arviointikriteereistä	○	○	○	○	○
Hakuprosessi ja hallinnointi	○	○	○	○	○
Pyytämäsi palaute hakemuksesta ja hankkeesta	○	○	○	○	○
Hankkeiden rahoittajana av-alalla yleensä	○	○	○	○	○
D2-tapahtuma	○	○	○	○	○

V.2 Mistä saitte tietää DigiDemo-ohjelmasta?

- ☐ AVEK
- ☐ Diges ry
- ☐ ELY-keskus
- ☐ Neogames
- ☐ OKM
- ☐ Satu ry
- ☐ SES
- ☐ TEKES
- ☐ TEM
- ☐ kollega
- ☐ googlasin
- ☐ jokin muu, mikä _____

V.3 Miten tärkeänä pidätte DigiDemo-tukea hankkeidenne toteutumisen kannalta?

- ○ erittäin tärkeä
- ○ tärkeä
- ○ ei kovin tärkeä
- ○ ei lainkaan tärkeä

V.4 Miten DigiDemo-ohjelman rahoitusta pitäisi kehittää?

V.5 Minkälaista palautetta haluatte antaa DigiDemo-ohjelmasta?

V.6 Tässä voitte halutessanne antaa palautetta kyselylomakkeesta.

Vastauslinkki sulkeutuu 19.6.2011 kello 24.00. Voitte palata täydentämään ja korjaamaan vastaustanne linkin sulkeutumishetkeen saakka.