

Tunne huominen.



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu



Euroopan unionin
osarahoittama

KYMEN
LAAKSON
LIITTO

Kamera käy, Kymenlaakso! Visioita aluekehittämiseen.

Virtuaalistudiosta liiketoimintaa 1.3.2024 – 31.8.2025

Uudistuva ja osaava Suomi 2021– 2027 EU:n alue- ja rakennepolitiikan ohjelma, EAKR

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

South-Eastern Finland University of Applied Sciences

www.xamk.fi



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Luovan talouden tutkimusyksikkö

41 asiantuntijaa

26 HANKETTA
KÄYNNISSÄ

18 kansallista & 8 kansainvälistä

9 HANKETTA
RAHOITAJALLA

6 kansallista & 3 kansainvälistä

7,14 milj.€

2,5 milj.€



Digitaalinen talous

- Digitaalinen liiketoiminta
- Digitaalinen tiedonhallinta ja arkistointi
- Luova talous
- Peliteknologiat ja kyberturvallisuus
- Yrittäjyys ja innovaatiot



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Luovan talouden potentiaali

Merkittävä osa Suomen taloutta ja työllisyyttä.

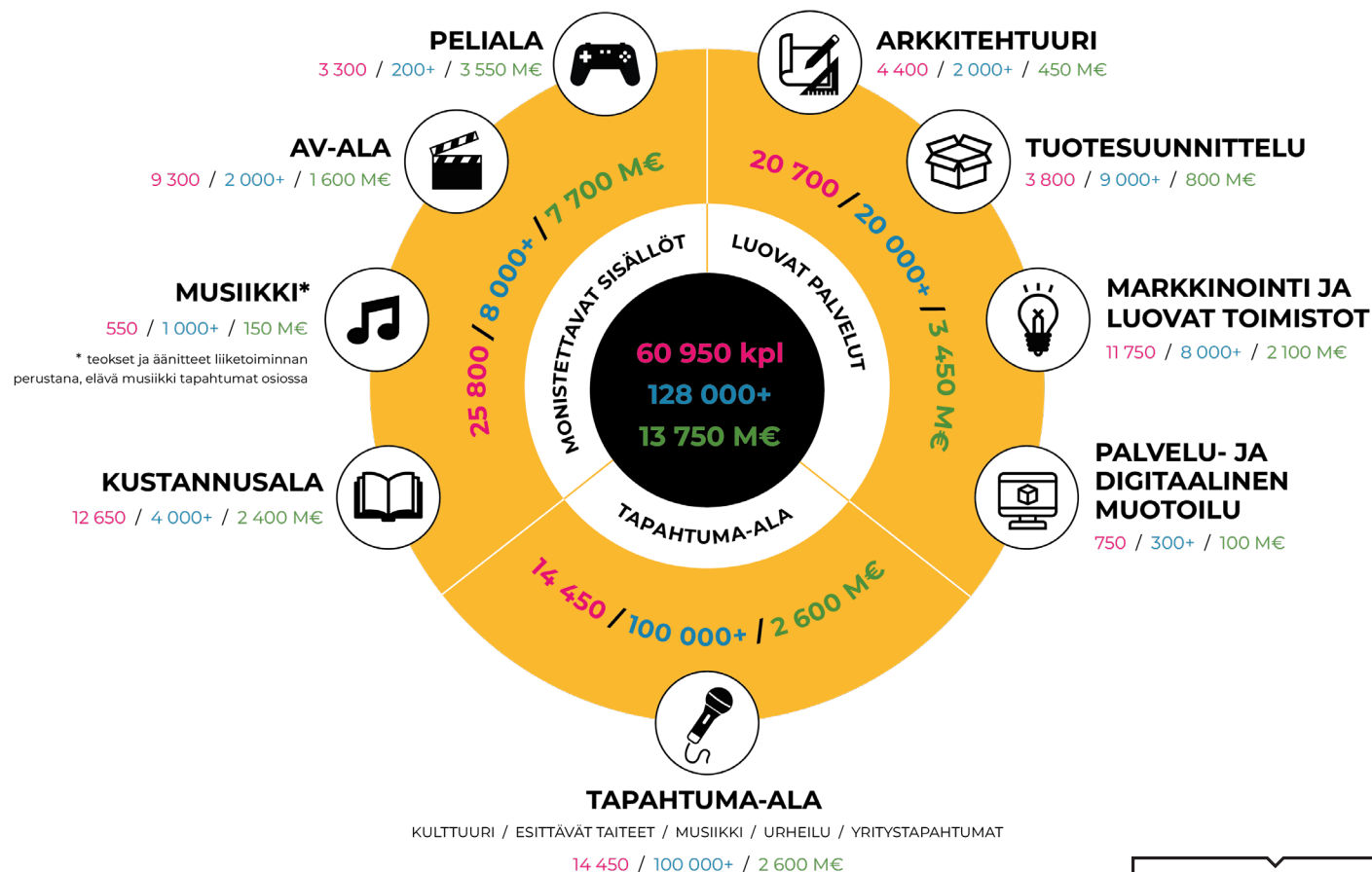
Luovien alojen liikevaihto 2022

14 mrd. €

Business Finland
VTT, 2023

Tilannekuva luovien alojen ja
tapahtuma-alan liiketoiminnasta

TYÖLLISYYS 2022 / YRITYSMÄÄRÄT 2022 / LIIKEVAIHTOLUVUT 2022



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Monistettavat sisällöt

Liiketoiminta perustuu aineettoman pääoman monistamiseen, jakelussa digitaaliset alustat merkittävässä osassa

- Peliala vastaa yli 40 % sektorin liikevaihdosta
- AV-ala ja musiikki kytkeytyvät pelialaan
- Elokuva- ja sarjatuotannon tuella vaikutusta alueellisesti
 - Suorat vaikutukset: tuotantotiimien osaamisen kehittyminen
 - Välilliset vaikutukset: näkyvyys ja työryhmän tuomat rahavirrat, kansainväliset verkostot

Monistettavat sisällöt

Virtuaaliteknologiat, av- ja peliala ovat Suomen vahvoja createch-aloja.

Createch = luovien skaalautuvien sisältöjen ja tapahtumien tuottamista innovatiivisten teknologioiden avulla.

Creative Business Finlandin selvityksen (2023) mukaan alalle ennustetaan nopeaa kasvua. Luovalle osaamiselle ja sisällöille tulee olemaan kysyntää, ja niiden potentiaalia ymmärrettävä sekä tuettava.

Business Finland 2023

Createch Industry in Finland.
Current status, ecosystem
structure and future business
potential.

”Alassa on valtava potentiaali. Britanniassa tehtiin tutkimus, jonka mukaan juuri tämän alan yritykset kuolevat aika pian ideatasolle, jos ne eivät saa rahoitusta, tukea tai muuta kehikkoa, jota vasten voivat ponnistaa. Tarvitaan varhainen tunnistus, jotta hyvät idut saadaan kasvuun. Tekoälytrendiin pohjautuen uskon, että seuraavat menestyjät syntyvät varmasti createchiin. Peliala on jo kasvanut aikuiseksi, tämä createch on vielä villi länsi.”

- Kati Nuora, Createch Industry in Finland –selvitys 2023

[Seuraava menestyssektori kasvaa nopeasti - Ensimmäinen selvitys Suomen createch-alasta on julkaistu | Creative Finland](#)



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Virtuaalituotanto – mitä se on?

- Virtuaalituotanto (Virtual Production) on elokuva- ja audiovisuaalista alaa uudistava teknologia. Se yhdistää videopelien tekemisessä käytettävän pelimoottorin (esim. Unreal Engine) ja siihen kytköksissä olevan, esimerkiksi näyttelijän liikettä seuraavan kameran sekä LED-seinän kokonaisuudeksi, jonka avulla voidaan luoda vaikuttavia, täysin mielikuvituksellisia tai todentuntuisia kohtauksia sekä lavastuksia.
- Virtuaalituotannon avulla voidaan luoda mitä ihmeellisempiä visuaalisia maailmoja, ilman perinteisen elokuvantekemisen rajoituksia.
- Virtuaalituotanto on joustavaa, vihreämpää ja kustannustehokkaampaa verrattuna paikan päällä tehtäviin kuvauksiin.



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Unreal Engine

- **Unreal Engine** on Epic Gamesin kehittämä pelimoottori, joka oli käytössä yhtiön vuonna 1998 julkaistussa pelissä *Unreal*.



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Kulttuurinen

- Mahdollisuus päästä paikkoihin, jotka muuten saavuttamattomissa
- Alueen esille tuominen studion markkinoinnissa
- Mahdollisuus elokuvamatkailun kehittämiseen
- Voimme näyttää lokaation/kulttuurin/tietyn paikan häiritsemättä tai tuhoamatta sitä

Ekologinen

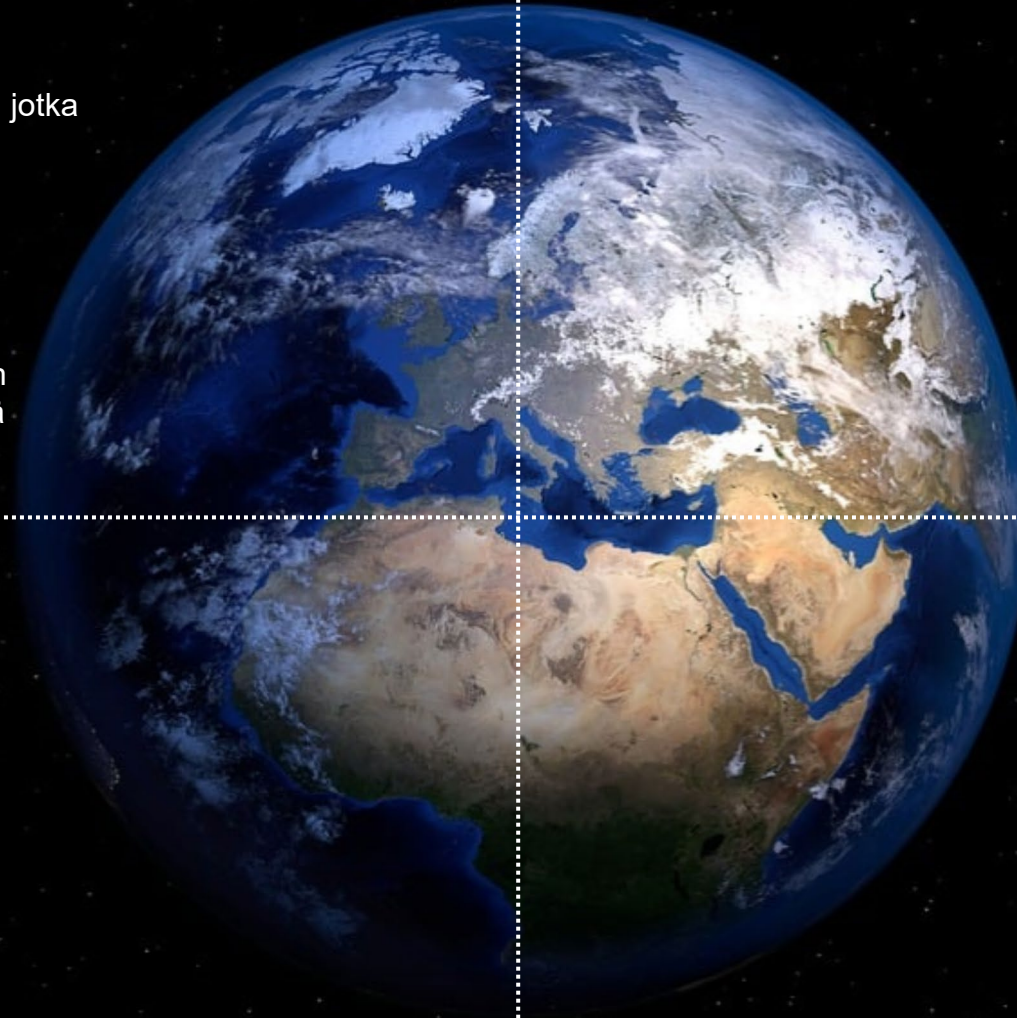
- Vähemmän kuvauksia paikan päällä = vähemmän hiilidioksidipäästöjä
- Vähemmän vaurioita luontoympäristöille
- Vähemmän rakennettuja lavasteita
- Digitaalisten ympäristöjen / lavasteiden ja elementtien kierrättäminen tuotannosta toiseen
- Energiatehokkaampi tuotantoprosessi

Taloudellinen

- Kustannustehokas tuotanto
- Kerrannaisvaikutukset muille toimialoille

Sosiaalinen

- Monialainen osaaminen: verkostot ja osaamisen kehittäminen
- "Koko kylä" mukana



Time for (S)heroes (CREATIVE EUROPE)
1.10.2024 – 30.9.2028

Kokemusten talo
(REACT-EU)
1.9.2021 –
31.8.2023

Kokemusten talo
– investoinnit
(REACT-EU)
1.9.2022 –
30.9.2023

Virtuaalistudiosta
liiketoimintaa (EAKR)
1.3.2024 – 31.8.2025

Virtuaalinen
väestönsuojasimulaattori
(EAKR)
1.9.2023 – 31.12.2024

VP YAMK
XR-Momentum (Innokylät)
FINVIN (Business
Finland)
LuovaPaja (ESR+)
LATUA! (ESR+)
Visio 2
Visio 1
Visio 3

Visio 1

Xollywood



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Visio 1: Xollywood – ekosysteemi, lokaatio ja tapa toimia

Kouvolan studio kiinnostaa kansallisesti ja kansainvälisesti, koska...

- Studioympäristössämme yhdistyy ainutlaatuisella tavalla ammattilaisten ja opiskelijoiden yhteistyö
- Kilpailukykyinen hinnoittelu
- Alue tarjoaa viihtyisän ja mielenkiintoisen ympäristön tuotantotiimeille myös studion ulkopuolella
- Se on helposti saavutettavissa

Visio 2

VP-lyhytelokuva- festivaali



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Visio 2: Virtuaalilyhytelokuvafestivaali

**Maailmalla ei pelkästään virtuaalituotantoja
juhlivia festivaaleja → Entä jos sellainen
järjestettäisiin Kymenlaaksossa?**

Kansainvälisesti kiinnostava

- Elokuvanäytöksiä suurelle yleisölle
- Kilpailusarjat ammattilaisille ja opiskelijoille
- Konferenssi ammattilaisyleisölle
- Kytkeminen muuhun luovaan taiteeseen ja teknologiaan

“Toimialan kova ydin on kasvanut nopeasti. Kun verrataan toimialatutkimuksen tuloksia esimerkiksi VTT:n kesällä 2023 valmistuneeseen luovien alojen tilannekatsaukseen, tapahtuma-ala on kasvanut nopeammin kuin liitännäiset ja välillisesti tapahtumalalla toimivat yritykset. Tämä kertoo osaltaan siitä, että tapahtuma-alan kasvu vetää muita aloja mukanaan”.

- Sami Kerman, Tapahtumateollisuus ry

[Toimialatutkimus vahvistaa, että tapahtuma-ala jatkoi vahvaa kasvua koronan jälkeen - Tapahtumateollisuus](#)



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Visio 3

Elokuvamatkailu



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Matkailu on Suomessa kasvava palveluvientiala ja merkittävä työllistäjä

Matkailu on kokoaan suurempi toimiala 1 matkailueuro tuo 61 senttiä muille toimialoille

SUOMEN MATKAILU
PALAUTUU VUONNA

2024

PANDEMIAA
EDELTVÄLLE TASOLLE

(Oxford Economics arvio maalisk. 2022)

29 000

YRITYSTÄ, 2019

- Matkailualat työllistävät myös muiden alojen osaajia.
- Matkailuelinkeinon merkitys korostuu harvaan asutuilla alueilla.
- Matkailualan yritysten liikevaihto oli yli 21,0 mrd. €.

5,3 mrd.€
MATKAILUVIENTI 2019

- Kaksinkertaistunut 2000-luvulla
- Yhtä suuri kuin Suomen kaikki korkean teknologian vienti yhteensä
- **5,4 %** vientituloista
- **17 %** palveluiden vientituloista



- Matkailu on toiseksi suurin palveluviennin ala televiestintä-, tietojenkäsittely- ja tietopalveluiden jälkeen.
- Matkailuviennin kasvu on selvästi muuta palveluvientiä nopeampaa.

MATKAILU TYÖLLISTI 2019

154 000

TYÖNTEKIJÄÄ

- Matkailualoilla työskenteli **5,8 %** koko maan työvoimasta.
- Koko maata suurempi osuus oli: Ahvenanmaa (**21,5 %**), Lappi (**8,7 %**), Uusimaa (**6,3 %**), Pirkanmaa ja Etelä-Karjala (**6 %**)

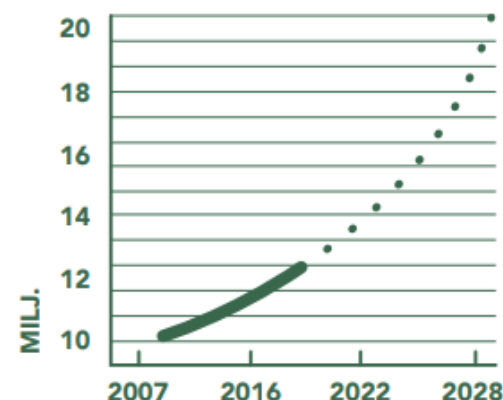
Ravitsemistoiminta **77 300** hlöä

Henkilöliikenne **40 000** hlöä

Kulttuuri, urheilu ja virkistyspalvelut **17 600** hlöä

Majoitustoiminta **16 300** hlöä

Matkatoimistot ja vastaavat **2 900** hlöä



MATKAILUN
KOKONAISKYSYNTÄ 2019
16,3 mrd. €

- Matkailutoimialat muodostavat 2,7 % BKT:sta
- Saman verran kuin maa-, metsä- ja kalatalous
- Puolitoista kertaa enemmän kuin elintarviketeollisuus

KANSAINVÄLISET KONGRESSIT
JÄTTIVÄT SUOMEEN 2016
151,0 milj.€

Kongressivieras kuluttaa keskimäärin
1340 € vierailua kohden (2016)
136 413 kongressidelegaattia (2019)



Visit Finland



Työ- ja elinkeinoministeriö
Arbets- och näringsministeriet

Visio 3: Elokuvamatkailu

- Luova talous ja tapahtuma-ala kytkeytyvät matkailuun
- Kulttuuri- ja matkailuelämykset trendaavat
- Vastuullinen matkailu tuo taloudellista hyvinvointia ja työtä
- Kansainvälisen matkailun tärkein vetovoimatekijä on luonto
- Matkailuun työllistää erityisesti naisia ja nuoria
- Sesonkiluonteisuus: osa-aikaisuus ja määräaikaisuus

Business Finland
VTT, 2023

Tilannekuva luovien alojen ja
tapahtuma-alan liiketoiminnasta

Visit Finland, 2021

Kansainvälisen matkailun
tulevaisuuden trendit 2022

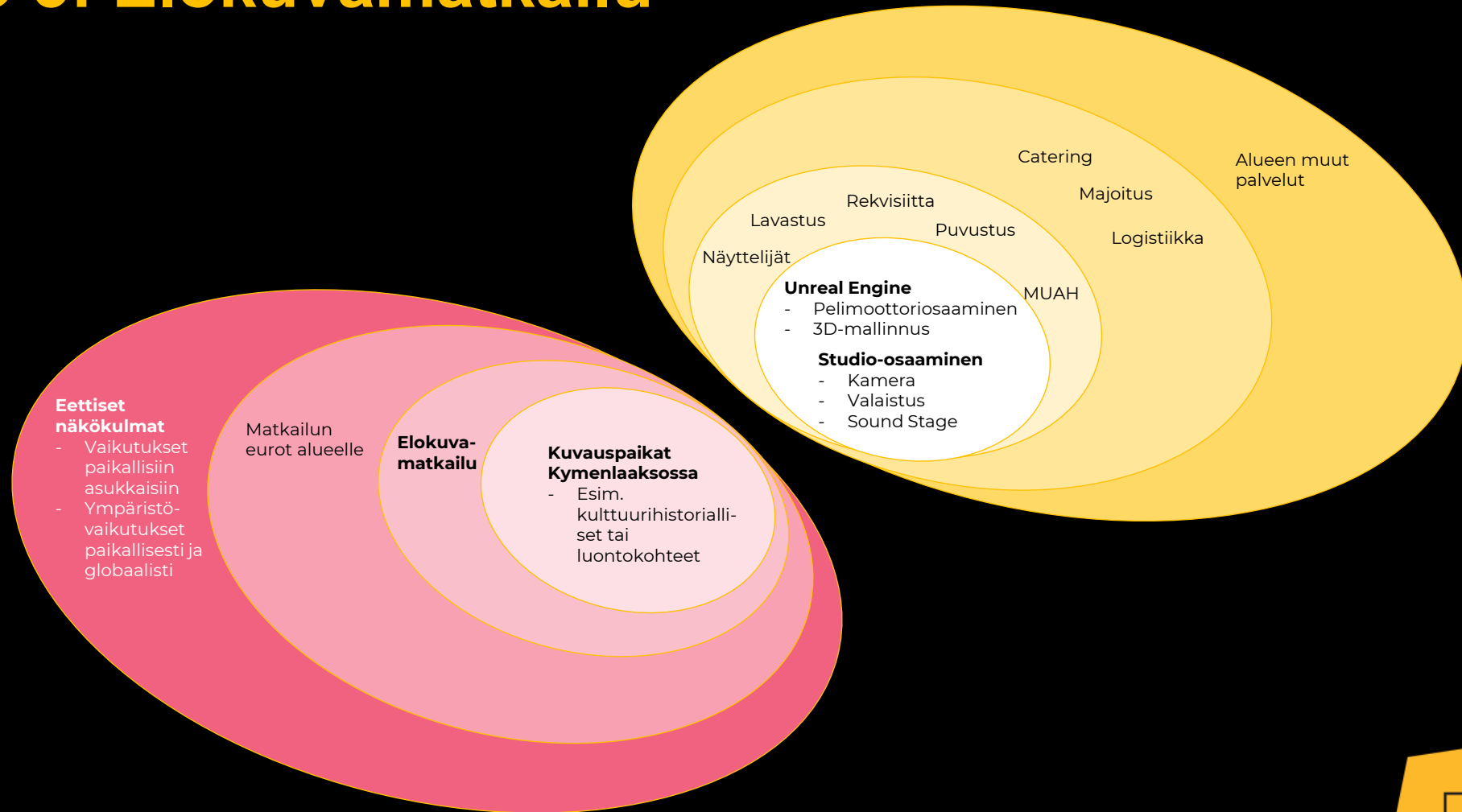
Työ- ja elinkeinoministeriö, 2023
Kaiholan, O. Etelä-Savon ELY-keskus

Matkailun toimialaraportti 2023



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

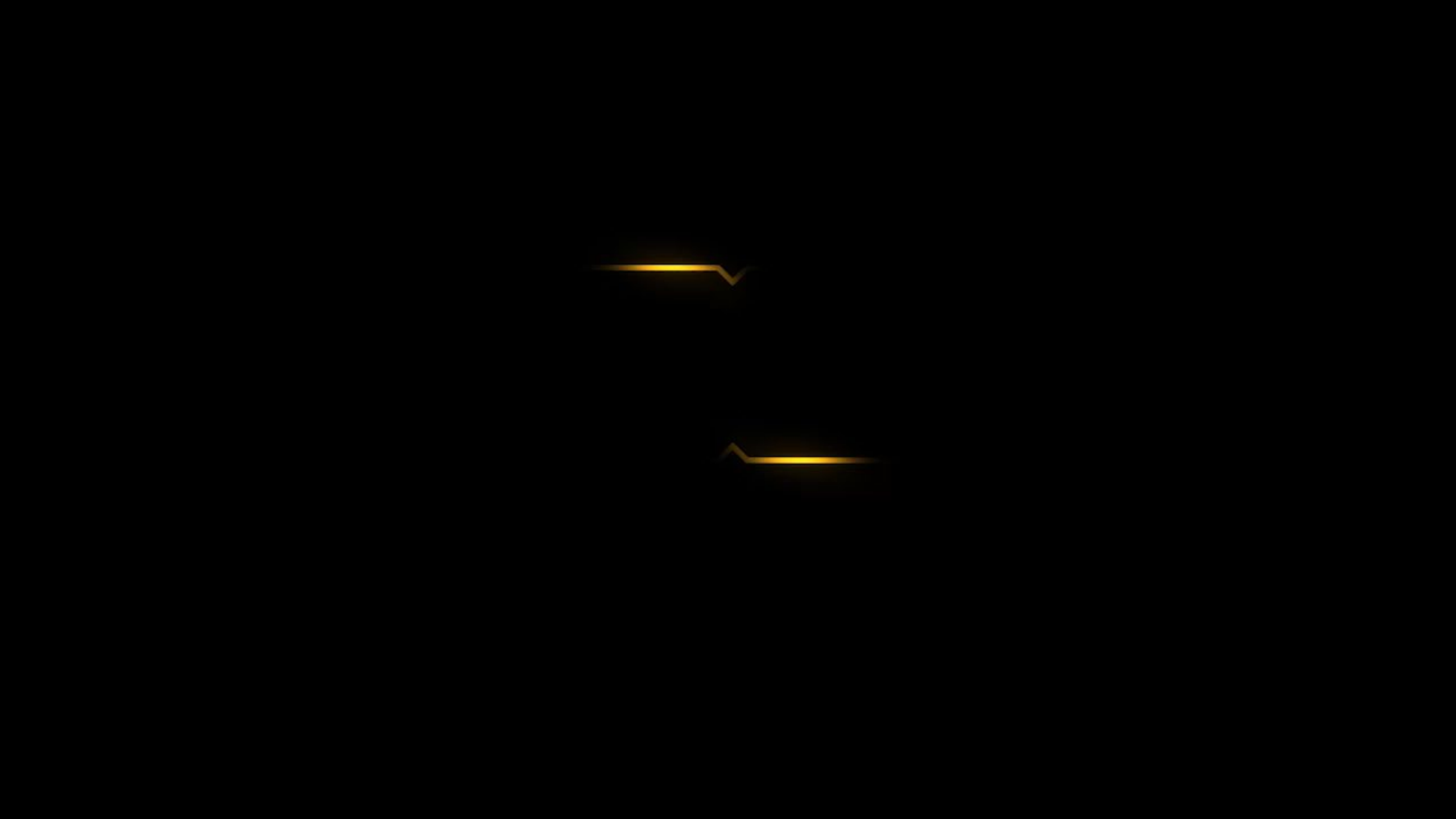
Visio 3: Elokuvamatkailu



Kulttuurin koulutus ja virtuaalituotanto



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu



Game Design – 10-vuotta koulutusta

Game
Design

Game
Art

Design
Funda-
mentals

Game
Development

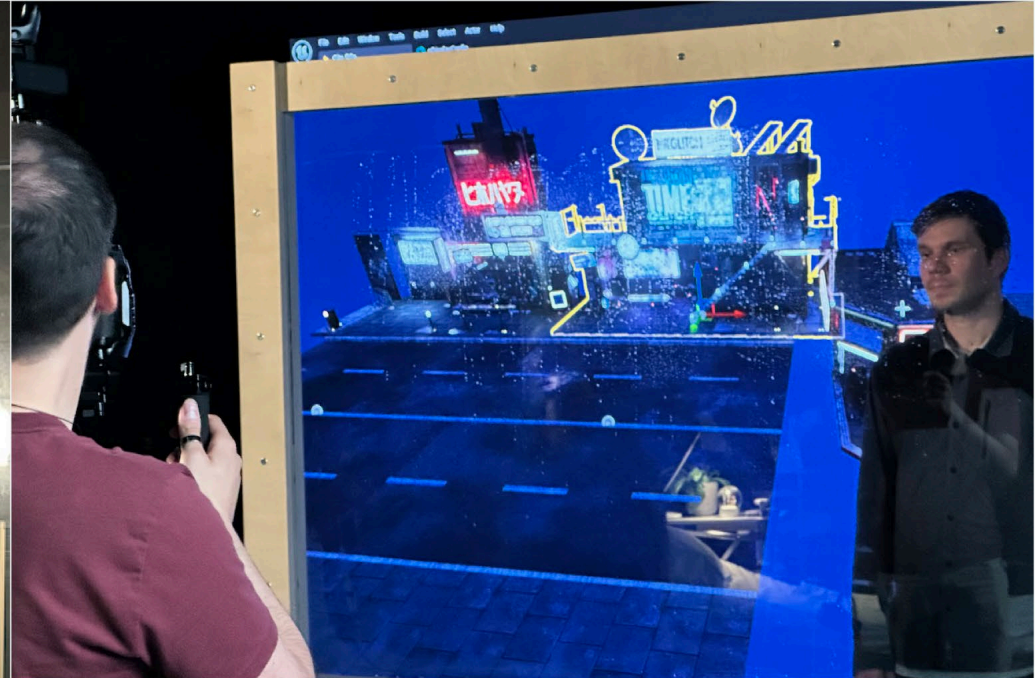
Game
Production
and
Business

Optional
Studies

New
curricula



South-Eastern Finland
University of Applied Sciences



South-Eastern Finland
University of Applied Sciences

Tulevaisuus

**Game
Design**

Since 2013

+

Game Art

In 2026

**Virtual
Production**

In 2026

**Audio
Visual
Production**

Until 2018



South-Eastern Finland
University of Applied Sciences



Nykyinen tilanne

“Over one third of organisations surveyed reported less than 6 months of ‘in house’ experience with VP, and thus **an urgent need to upskill.**”

Two-thirds of all VP-productive organisations (those already using VP actively) reported that VP skills in the employment market are generally in weak, or very weak supply, reflected in their **inability to find talent across the board.”**

**VIRTUAL PRODUCTION SKILLS
REPORT 2023 (UK)**



South-Eastern Finland
University of Applied Sciences

MA in Virtual Production (60cr)

LUONNOS

**Virtual Set
Design**

**Cinematography
in Virtual
Production**

**In-Camera
VFX**

**Pre-
production
in Virtual
Production**

**Motion
Capture and
Animation**

**MA Thesis
(30 credits)**



South-Eastern Finland
University of Applied Sciences



MITÄ TULEVAISUUDESSA?

Keväällä 2025 kattava liiketoiminta-analyysi virtuaalituotannoista Suomessa.

MS12 tilaan rakentuu vuonna 2025 uusi Studio, jossa on merkittävästi suurempi seinä, uusi liikkeenkaappausjärjestelmä, uudet kamerat ja uudet valot.

Virtuaalistudiosta liiketoimintaa –hanke toteuttaa Tiina Savallammen johdolla työpajojen sarjan keväällä 2025.

Xamkin verkkosivujen yhteyteen kattava portaali ja tietopankki kaikesta, mitä olemme oppineet ja löytäneet virtuaalituotannoista vuoden aikana.

Ylempi ammattikorkeakoulututkinto Game Design –opinto-ohjelmassa.



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Luovan talouden tutkimusyksikkö:

Henri.brandt@xamk.fi

Tiina.savallampi@xamk.fi

Jani.kiviranta@xamk.fi

Ari.utriainen@xamk.fi

Kulttuurin koulutusala:

Suvi.pylvanen@xamk.fi

Jomi.fagerstrom@xamk.fi



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu



Tunne huominen.