

Kainuu GEMS (Game Entrepreneurship mentoring to success) -hanke

MYRS 11.06.2024 § 72

Hakijana on Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy yhteyshenkilönään Tuula Haverinen.

Peliala on kasvava ja kansainvälinen toimiala. Digitaalisten pelien maailmanlaajuinen liikevaihto on ennustettu kasvavan 187 miljardiin euroon vuonna 2024, joka on yli kolme kertaa suurempi kuin musiikki- ja elokuvateollisuuden yhteenlaskettu liikevaihto. Suomi on tunnettu pelialan ja varsinkin mobiilipelien edelläkävijänä. Suomalainen peliteollisuus on kasvanut voimakkaasti viime vuosikymmenenä työllistäen vuoden 2022 lopussa jo 4100 henkilöä. Alan liikevaihto ohitti Suomessa 3 miljardin euron liikevaihtorajan vuonna 2021. Vaikka Suomi tunnetaan mobiilipelien kehittäjien keskittymänä, suomalaisilla studioilla on ollut menestyneitä pelejä myös sekä PC:llä että pelikonsoleilla.

Kajaanissa on kansainvälisesti tunnettu pelialan keskittymä. Kajaanin peliala sai alkunsa vuonna 2006, kun Kajaanin ammattikorkeakoulu aloitti pelialan koulutuksen. Koulutus on ollut menestys ja se on tuottanut paljon osaavaa työvoimaa pelialan yrityksille ympäri Suomen, sekä vaikuttanut voimakkaasti Kajaanin elinvoimaan ja ikärakenteeseen. Kajaani on kotipaikkana useille menestyneille pelialan yrityksille, kuten Kitka Games, CSE Entertainment, Critical Force ja Blacksmoke Studios. Näiden yritysten liikevaihto oli vuonna 2022 yhteensä yli 150 miljoonaa euroa. Yritysten ansiosta Kajaani on yksi Suomen suurimmista pelialan keskuksista. Kajaanilaiset pelialan yritykset työllistävät tällä hetkellä yli 150 henkilöä, joista noin puolet on sijoittunut Kajaaniin ja loput ympäri maailmaa. Yritysten menestyksen taustalla on osaava Kajaanin ammattikorkeakoulusta valmistunut henkilöstö.

Viimeisen kymmenen vuoden aikana Kajaanin uusien pelialan yritysten perustaminen on miltei kokonaan lakannut. Nykyiset menestysyritykset ovat pääosin syntyneet aiempien kehityshankkeiden myötä, joten viimeaikainen yritysten perustamisten pysähtyneisyys osoittaa tarpeen luoda otolliset olosuhteet uusien yritysten syntymiselle sekä uudistua ja kehittää alueellista osaamista entistä kovatasoisemmaksi.

Kainuu GEMS -hankkeen tavoite on luoda kestävä polku pelialan kasvuyrittäjäyystaitojen kehittämiseksi Kainuussa uusien pelialan kasvuyritysten luomiseksi. Näitten kasvuyritysten menestystarinat houkuttelevat entistä enemmän opiskelijoita ja yrittäjiä alueen koulutus- ja yrittäjäysohjelmiin, luoden positiivisen kierteen, joka vahvistaa ja kasvattaa alaa entisestään.

Polku pelialan kasvuyrittäjyystaitojen kehittämiseen on kaksiosainen "From Game Students to Skilled Founder Teams" - valmennusohjelma ennen yrityksen perustamista ja "Skill Accelerator for Global Success" -mentorointiohjelma yrityksen perustamisen jälkeen. Valmennusohjelma kestää 1,5 vuotta per rotaatio ja sisältää pelialan yrittäjyyteen innostamisen, järjestelmällisen metodin pelitiimien synnyttämiseen ja tiimien substanssi-, tiimityötyöhyvinvointi- ja yrittäjyystaitojen kasvattaminen yrityksen perustamista vaativalle tasolle. Mentorointiohjelma kestää 2 vuotta, ja siinä syvennetään aloittelevien pelialan yrittäjien substanssi- ja liiketoimintaosaamista heidän omassa kasvavassa ja kansainvälisessä yrityksessään. Ohjelmissa opittuja taitoja testataan kansainvälisissä pelialan tapahtumissa tavoitteena saada omalle yritykselle rahoitus- ja julkaisusopimus. Ohjelmat tähtäävät taitojen nostamiseen tasolle, joka mahdollistaa ulkoisen Series A (2M€-15M€) kasvurahoituksen. Ohjelmia tarjotaan nykyisille ja ulkopuolisille Kainuuseen sijoittuville tiimeille, pelialan koulutusohjelmille, sekä syksyllä 2024 ja siitä eteenpäin aloittaville kansainvälisille vuosikurssille. Ohjelman materiaalit tuotetaan englannin kielellä.

Hankkeessa luodaan toimintatapa, joka tuottaa osaamiskeskittymän Kajaanin alueelle, joka edesauttaa rahoituskelpoisten yritysten syntyä, joita rahoittamalla avulla toimintaa pystytään jatkamaan hankkeen jälkeen. Rahoitusta varten on suunnitteilla hankkeesta irrallinen Kainuun pelialan rahoitussäätiö, joka jatkaa hankkeen aikana synnytettyjä toimintoja hankkeen päätyttyä 2027.

Hankkeen kohderyhmänä ovat Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialan opiskelijat, alkuvaiheen pelitiimit, uudet pelialan yrittäjät sekä pelialan yrittäjyydestä kiinnostuneet henkilöt.

Hankkeen toimenpiteet jakautuvat työpaketteihin:

TP1 Innostuksesta osaavaksi ja yritysperiaaliseksi tiimiksi
TP2 Yrityksestä osaavaksi kasvuyritykseksi
TP3 Hankeviestintä
TP4 Hankehallinto

Hankkeen suunniteltu toteutusaika 1.8.2024 – 31.12.2027 ja kokonaiskustannusarvio 1 273 578 €, johon haetaan TL 4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi Erytyistavoite 4.2. Uutta osaamista työelämään ESR/valtion rahoitusta yhteensä 1 018 862 € (80%).

Hankkeen kokonaiskustannusarvio:

Palkkakustannukset	411 645 €
Matkakustannukset	81 568 €
Ostopalvelut	697 047 €
Flat rate 7%	83 318 €
Yhteensä	1 273 578 €

Hankkeen kokonaisrahoitussunnitelma:

EU/Valtio	1 018 862 €	80,00 %
Omarahoitus, muu julkinen	40 294 €	3,16 %
Kuntarahoitus, Kajaanin kaupunki	214 422 €	16,84 %
Yhteensä	1 273 578 €	100,00 %

Hanke sai arvioinnissa 21/37 pistettä.

Erillisliittenä on valintaesitys, jossa tarkempaa tietoa hankkeesta.

Lisätietoja hankkeesta antaa rahoitusasiantuntija Verna Piirainen puh. +358 50 524 9563, sähköpostitse verna.piirainen@ely-keskus.fi

Puheenjohtajan ehdotus

MYR sihteeristö puoltaa hankkeen rahoitusta. Hanke viedään 18.6.2024 kokoontuvan maakunnan yhteistyöryhmän (MYR) hyväksyttäväksi.

Maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristö

MYR sihteeristö puolsi hankkeen rahoittamista puheenjohtajan ehdotuksen mukaisesti. Hanke viedään maakunnan yhteistyöryhmän (MYR) hyväksyttäväksi.

Tämän asian osalta pöytäkirja tarkastettiin kokouksessa.

MYR 18.06.2024 § 38
14/00.04.00/2024

Hanketta tulee kokoukseen esittelemään hakijan edustaja Joonas Pylvinen tai Jari Kähkönen, Kajaanin Ammattikorkeakoulu.

Lisätietoja hankkeesta rahoitusasiantuntija Verna Piirainen, p. +358 50 524 956, verna.piirainen@ely-keskus.fi

Maakuntajohtajan ehdotus

Maakunnan yhteistyöryhmä MYR hyväksyy hankkeen rahoittamisen.

Maakunnan yhteistyöryhmän päätös

Maakunnan yhteistyöryhmä MYR hyväksyi hankkeen rahoittamisen.

Hatva Teuvo ilmoitti olevansa esteellinen ja poistui kokouksesta

tämän asian käsittelyn ja päätöksenteon ajaksi.
