

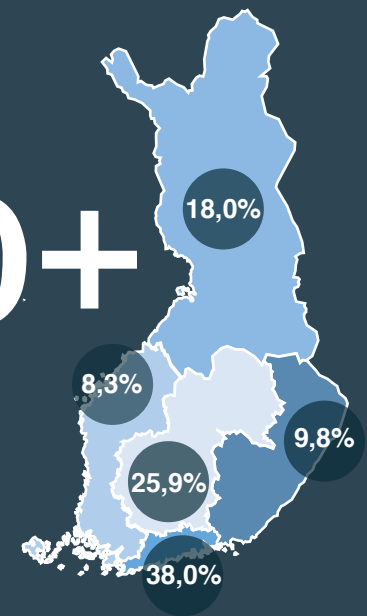


DIGITAALINEN TULEVAISUUS ON TÄÄLLÄ JA SE LUO KASVUA JA TÖITÄ SUOMEEN

Suomen pelialan tavoitteet hallituskaudelle

260+

Pelialan yritystä



PELIALAN TAVOITTEET HALLITUSKAUDELLE

Tähän tavoitepaperiin on ensimmäistä kertaa koottu yhteen Suomen pelialan koko ekosysteemin poliittiset tavoitteet. Alan nopeasta kehityksestä johtuen tavoitepaperia on tarkoitus päivittää jatkuvasti. Kaikenlainen palaute ja muutosehdotukset ovat siis tervetulleita osoitteeseen jari-pekka.kaleva@neogames.fi.

NEOGAMES FINLAND RY – SUOMEN PELIALAN YHDISTÄVÄ TEKIJÄ

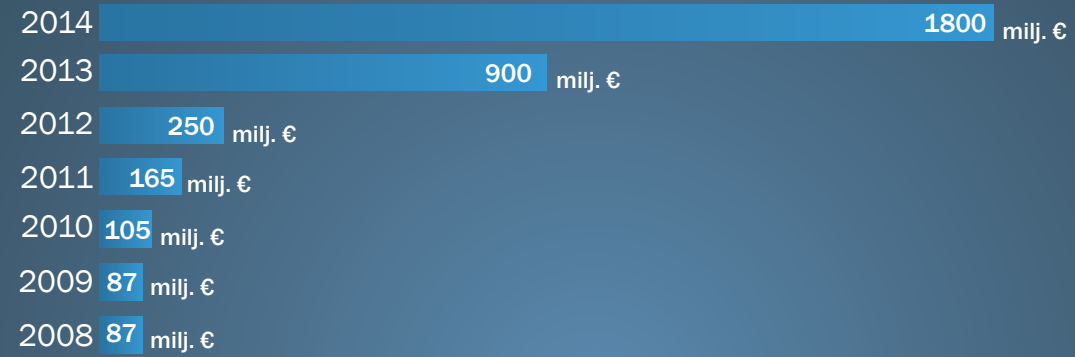
Neogames on jäsenpohjainen ja voittoa tavoittelematon pelialan yhdistys. Tehtävänämmä on koordinoita, kiihdyttää ja tukea suomalaisen peliteollisuuden kasvua ja kehitystä. Yhdistämme pelialan eri sektorien toimijat ja ajamme heidän yhteisiä etujaan.

Lisätietoja: www.neogames.fi

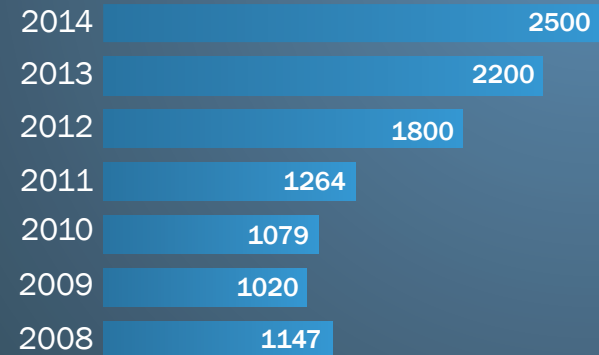
SUOMEN PELIALA

- on Suomen suurin sisältö- ja kulttuurivientiala. Vuonna 2014 pelikehityksen liikevaihto oli 1,8 miljardia euroa ja liikevaihdosta yli 95% tuli kotimarkkinoiden ulkopuolelta.
- on yksi nopeimmin kasvavista aloista Suomessa. Pelitoimialan liikevaihdon vuotuinen kasvu vuosina 2004-2014 on ollut yli 40%.
- on tulevaisuuden suunnannäyttävä. Peliala on aidosti kansainvälinen toimiala, joka luo Suomelle teknistä, liiketaloudellista ja sisällöllistä kilpailukykyä myös alan ulkopuolella.

Liikevaihto



Työntekijämäärät



TUKEA TEKNOLOGIAN TIENRAIVAAJILLE esim. pilviteknologian kehittäjät

MITÄ?

Äärimmäisen nopea teknologinen kehitys on maailmaa mullistavan digitaalisen murroksen moottori. Pk-yritysvaltainen peliala on tämän vallankumouksen edelläkävijä. Vain varmistamalla, että kasvuyritykset pystyvät nousemaan suoraan teknologisen kehityksen terävimpään kärkeen, pystymme takaamaan, ettei Suomi menetä johtoasemaansa digitaalisen tulevaisuuden suunnannäyttäjänä.

Suomen ja sen pelialan menestys nojaa merkittävästi Tekesin tutkimus-, kehitys- ja innovaatorahoituksen kasvattamiseen. Vain se mahdollistaa nopeat ja usein taloudellisesti uhkarohkeat loikat historiaan hukkuvista teknologioista uusien tuntemattomien, mutta nousevien, teknologioiden pariin.

MITEN?

Jotta Suomi ja sen peliala kykenevät säilyttämään asemansa teknologisen kehityksen kärkirintamassa:

- ▶ Tekesin rahoitusta on kasvatettava ja pelialalle kohdennettuja ohjelmia on jatkettava,
- ▶ pelialan start-up yritysten rahoituksessa on suosittava suoria avustuksia lainapohjaisten tukien sijaan 100 000 € asti,
- ▶ Suomen on tehtävä määrätietoisesti työtä, jotta Euroopan unionin Horizon2020-rahoituksen painopisteissä huomioidaan maan nousevien alojen, kuten pelialan, tarpeet,
- ▶ pk-yrityksille on sallittava eurooppalaisessa valtiotukisäännöstössä vähintään 70% tukitaso.



TUKI KULTTUURIVIENNIN KASVUN LUOVILLE SISÄLLÖILLE esim. uudet peligenret

MITÄ?

Peliala on nopeasti noussut Suomen kulttuuriviennin veturiksi laadukkailla sisällöillään. Kulttuuriperusteiset pelien taiteelliseen sisältöön kohdennetut valtiontuet mahdollistavat:

- ennennäkemättömien interaktiivisten kerrontamuotojen luomisen, kokeilun ja kehittämisen. Usein nämä alaa rohkeasti eteenpäin vievät sisältöinnovaatiot ovat suurelle yleisölle tuntemattomia ja siksi taloudellisesti erityisen riskialttiita,
- pelialan sisällöllisen uudistumisen,
- suomalaisten kehittäjien nousemisen pelialan kehityskaarien sisällöllisiksi suunnannäyttäjiksi.

MITEN?

Pelialan kohdennettu sisältörahoitus esim. 20 000 - 50 000€ suuruisen apurahojen, immateriaalioikeuksiin pohjautuvien lainatakausten tai tuotantokannustimien kautta:

- ▶ immateriaalioikeuksiin pohjautuvien lainatakausten käyttöönotto,
- ▶ AVEK:n DigiDemo-ohjelman määrärahan kasvattaminen 2 000 000€ vuosittain,
- ▶ Euroopan unionin Luova Eurooppa-ohjelman peleihin kohdennetun rahoituksen kasvattaminen 10 000 000€ vuosittain.

TUKI TALOUDELLISEN MENESTYKSEN MAHDOLLISTAVILLE LIKETOIMINTAINNOVAATIOILLE esim. uudet liiketoimintamallit

MITÄ?

Pelialan liiketoimintamallit vaihtuvat jatkuvasti sisältötrendien ja teknologisen kehityksen mukana. Tämä edellyttää pelikehittäjiltä liiketoimintamalliensa jatkuvaa kehittämistä ja muuttamista.

Digitaalisen vallankumouksen myötä myöskin liiketoimintamallien muutosaste on siis äärimmäisen nopea. Vain pysymällä mukana tässä kehityksessä teknologisista innovaatioista pystytään luomaan työpaikkoja ja talouskasvua Suomeen.

Täten TEM:n yrityksille suunnattujen vientimatkakukien leikkaaminen on pysäytettävä. Ilman niitä pelialan yrittäjillä on huomattavasti huonommat edellytykset löytää alan tuoreimmat kehitystrendit osallistamalla alan johtaviin kansainvälisiin tapahtumiin.

Tekes on ollut Euroopan johtavia toimijoita uusien liiketoimintainnovaatitukien käyttöönotossa. Näiden tuki-instrumenttien kehittämistä on määrätietoisesti jatkettava.

MITEN?

Jotta suomalaiset kasvuyrittäjät pystyvät sekä kartoittamaan että ottamaan käyttöön uusimmat liiketoimintamallit ensimmäisten joukossa globaalisti:

- ▶ yrityksille suunnatut vientimatkatuet on säilytettävä ja niitä on lisättävä,
- ▶ innovaatorahoitukseen on luotava malli joka mahdollistaa entistä joustavimmat investoinnit teknologian lisäksi myös liiketoimintainnovaatioihin.

HUIPPUOSAAJIEN REKRYTOINTIKULUT OVAT INVESTOINTI SUOMEEN – EIVÄT LISÄETUUS

Jotta suomalaiset pelialan yritykset pysyvät alan globaalin kehityksen kärkirintamassa, ne pyrkivät määrätietoisesti hankkimaan tiimiinsä maailman parhaat toimijat. Tämä edellyttää usein kallispalkkaisten huippuosaajien rekrytointia ulkomailta. Valitettavasti Suomen valtion ensitervehdys uusille veronmaksajilleen on lisävero yrityksen työntekijän puolesta maksamista yhdensuuntaisista matkalipuista Suomeen.

- ▶ Kun suomalainen yritys maksaa ulkomaalaisen huippuosaajan ja hänen perheensä usein tuhansiin euroihin nousevat muutto- ja matkakulut Suomeen ja tuo näin uuden veronmaksajan maahan, näitä kuluja ei tule katsoa veronalaiseksi palkanlisäksi vaan yrityksen normaaleiksi työntekijälle verottomiksi henkilöstöhallinnon kuluiksi.

YHTENÄISET SISÄMARKKINAT TARVITSEVAT YHTENÄISEN TEKIJÄNOIKEUSJÄRJESTELMÄN

Euroopan tekijänoikeusjärjestelmän hajanaisuus on yksi keskeisimmistä ongelmista, joka estää niin eurooppalaisten kuin osin suomalaisten sisältöjen hyödyntämisen peleissä. Lisäksi se vaikeuttaa sekä pelien pitkäaikaissäilytystä että akateemista tutkimusta.

- ▶ Digitaalisen sisämarkkinoille tarvitaan yksi ja yhtenäinen tekijänoikeuslainsäädäntö, joka mahdollistaa eurooppalaisten sisältöjen vaivattoman ja joustavan hyödyntämisen niin lyhyellä (esim. yksi musiikkilicenssi koko markkina-alueella) kuin pitkälläkin aikavälillä (esim. oikeuksien voimassaolon aikarajat).
- ▶ Digitaalisten aineistojen pitkäaikaissäilytystä varten kirjastoille ja yliopistoille on annettava poikkeuslupa niin patentoitujen kopionestojärjestelmien murtaamiseen kuin aineistojen kopioimiseen tutkimus- ja säilytyskäyttöön.

KULTTUURITUOTTEIDEN JOUKKORAHOITUS ON SALLITTAVA

Joukkorahoituksella kerättävät lahjoitukset ovat nousemassa globaalisti keskeiseksi rahoitusväyläksi kulttuurituotteille. Suomalaisen lainsäädännön kankeus kuitenkin estää uusien rahoituspalveluiden täysimittaisen hyödyntämisen ja kehittämisen maassamme.

- ▶ Lahjoituspohjainen joukkorahoitus on sallittava kulttuurituotteille, mukaan lukien pelit, Suomessa.
- ▶ Lainsäädäntö ei saa estää uusien rahoituspalvelumallien kehittämistä Suomessa.

HALLINNOLLISET RAJA-AIDAT OVAT DIGITAALISTEN SISÄMARKKINOIDEN SUURIN UHKA

Euroopassa Unionissa digitaalisia sisämarkkinoita koskevat asiat on keskitetty yhden komission pääosaston alle. Suomessa niistä vastaa kukin ministeriö omalta osaltaan, mikä johtaa helposti keskenään ristiriitaisiin säädöksiin.

- ▶ Valtiohallinnon on aktiivisesti seurattava digitaalisten sisämarkkinoiden kehitystä ministeriöiden rajat ylittävänä kokonaisuutena.
- ▶ Suomen edustusverkoston on säännöllisesti kartoitettava kohdemaidensa regulaation muutoksia digitaalisten markkinoiden osalta.

SUOMEN EDUT ON TURVATTAVA KAUPPANEUVOTTELUISSA

Suomen on turvattava kasvualojensa tulevaisuuden kasvun edellytykset vapaakauppaneuvotteluissa, joita EU käy parhaillaan USA:n kanssa. Lisäksi Suomen on toimittava aktiivisesti Kiinan markkinoiden avaamiseksi suomalaisille.

- ▶ EU:n ja USA:n välisissä vapaakauppaneuvotteluissa on estettävä USA:n ohjelmisto- ja liiketoimintapatenttijärjestelmän leviäminen Eurooppaan. Samoin on tiukasti pyrittävä rajoittamaan sitä hyödyntävien patenttitrollien (yritykset, jotka keskittyvät vain rahastamaan patenteilla ilman omaa tutkimustoimintaa) hyökkäyksiä suomalaisia yrityksiä kohtaan.
- ▶ Pelialan kulttuuriset valtiontuet on turvattava jättämällä ne vapaakauppaneuvottelujen ulkopuolelle osana audio-visuaalista mediasektoria.
- ▶ Suomen on määrätietoisesti pyrittävä purkamaan digitaalisten tuotteiden kaupan esteitä Kiinassa.

TIETOVERKKOJEN NEUTRAALIUEDESTA EI SAA JOUSTAA

Eurooppa on jäänyt digitaalisten kuluttajamarkkinoiden globaalissa kilpailussa altavastaaajaksi mm. kännyköiden, käyttöjärjestelmien ja pelikonsolien saralla. Eurooppa ja Suomi ovat onnistuneet säilyttämään johtoaseman vain digitaalisten sisältöjen kaupassa. Nyt digitaalisista tuloista jää suomalaisiin käsiin jopa 70% – 97, mutta mikäli tietoverkkojen neutraaliudesta joustetaan osuus pienenee merkittävästi.

- ▶ Jotta Suomen johtoasema digitaalisten sisältöjen tuottajana saadaan turvattu, tulee niin Euroopan kuin Suomenkin tasolla torjua teleyritysten pyrkimykset nopeuttaa suurten ei-eurooppalaisten mediajättien dataliikennettä hidastamalla kaikkien muiden palveluiden yhteyksiä.

UUSIUTUVA LIIKETOIMINTA- EKOSYSTEEMI

DIGITAALINEN KULTTUURI PERUSKOULUIHIN

Digitaalisen kulttuurin noustessa yhä keskeisempään asemaan yhteiskunnassamme tulee pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen lukutaidoista, luomisesta ja niiden liiketoimintamallien ymmärtämisestä keskeinen kansalaistaito. Sama koskee digitaalisten viestintävälineiden hallitsemista, koska niin yksityis- kuin työelämäkin toimii yhä enemmän niiden varassa.

Vaikka pelaaminen on yksi lasten ja nuorten tärkeimmistä uusien kulttuurisisältöjen omaksumistavoista, hyödynnetään opetuspelien mahdollisuuksia vielä heikosti suomalaisissa kouluissa. Tämä ei johdu niinkään opetuspelien tarjonnan vähyydestä. Sen sijaan taustalla on osin opetushenkilökunnan puutteellinen osaaminen niiden hyödyntämiseen ja osin merkittävät rakenteelliset esteet opetusaineistojen markkinoille päässä.

MITEN?

- ▶ Koodaamisen lisäksi digitaalinen kulttuuri on nostettava opetussuunnitelmaan esim. osaksi äidinkielen ja kirjallisuuden opintoja.
- ▶ Oppimateriaalimarkkinoille pääsyn esteet on kartoitettava pk-yritysten osalta ja ne on määrätietoisesti purettava.
- ▶ Opettajien koulutuksessa on panostettava niin opetuspelien hyödyntämiseen kuin digitaalisen kulttuurin laaja-alaiseen tuntemukseen.

HALLINNOLLISET MUURIT EIVÄT SAA OLLA ESTE PELIALAN KOULUTUKSELLE TOISELLA ASTEELLA

Pelialan yritysten määrän kasvaessa myös alalle suunnatun koulutuksen määrä on kasvanut nopeasti. Valitettavasti koulutuksen sisällöissä ja työelämärelevantissa on suuria oppilaitoskohtaisia eroja niin toisella kuin korkea-asteella.

Koska pelien luominen on graafisen, teknisen ja liiketoimintaosaamisen yhdistämistä, opetussuunnitelmat on voitava rakentaa riittävän löysiksi, jotta eri koulutusohjelmien yhteensovittaminen yhtenäiseksi pelialan koulutukseksi niin oppilaitoksen sisällä kuin siirryttäessä toiselta asteelta korkea-asteelle on mahdollista.

Toisen asteen työelämätaitojen turvaamiseksi oppilaiden on vietettävä vähintään opintojen viimeinen vuosi pelialan yritystä vastaavissa harjoitusstudio-olosuhteissa markkinoille julkaistavia pelejä luoden.

Lisäksi, jotta pelialan itseoppineita ammatillaisia saadaan houkutelua siirtymään opettajiksi koulutusorganisaatioihin, on pätevyysvaatimuksia löysennettävä.

MITEN?

- ▶ Yhtenäisen laatujärjestelmän käyttöönotto pelialan opetukselle.
- ▶ Pelialan oman tutkinnon ja koulutusmallin selvittäminen ja pilotointi.
- ▶ Alalla hankitun osaamisen korottaminen tärkeimmäksi opettajan pätevyysvaatimukseksi.
- ▶ Immateriaalisten sisältöjen tuottamiseen tähtäävän opetuksen tekijänoikeuskysymysten selvittäminen.

IKÄ

Harrastaja

Puoliammattilainen

7 vuotta

12 vuotta

16 vuotta

19 vuotta

Pelivinkkaus ja pelikulttuurin
näkyväksi tekeminen

Pelikehitys-
kesäleirit

Pelikehitysklubit

Puoliammattimaiset
yritykset

KIRJASTOT TAKAAVAT PÄÄSYN DIGITAALISEN KULTTUURIN ÄÄRELLE

Pelit ovat kasvavassa määrin keskeinen osa lasten, nuorten ja aikuisten arkea. Samaan aikaan digitaalinen kiulu niiden kansalaisten välillä, joilla on pääsy pelaamisen mahdollistaviin päätelaitteisiin, ja niihin, joilla ei ole, syvenee. Samalla kasvavat myös erot kansalaisten pelilukutaidossa.

Tämä nostaa kirjastot avainasemaan niin kaikkien kansalaisten opastamisessa turvalliseen pelaamiseen kuin pelikulttuurin tuomisessa kaikkien kansalaisten saataville varallisuuteen katsomatta. Samalla kirjastot tarjoavat houkuttelevan ympäristön pelien testaamiseen loppukäyttäjillä.

MITEN?

- ▶ Tuki pelivinkkaustoiminnan käynnistämiseksi.
- ▶ Kirjastojen digitaalisten hankintamäärärahojen kasvattaminen.
- ▶ Kirjastojen täysimääräinen hyödyntäminen pelien testaamiseen loppukäyttäjillä.

NUORISOTYÖ LUO UUDEN TEOLLISEN POHJAN

Suomen peliala sai alkunsa ja se yhä nojaa vahvaan harrastustoimintaan (esim. demoscene). Täten kunnallisen nuorisotoimen tarjoamat pelinkehitysleirit ja -klubit (esim. Helsingissä) ovat nousseet keskeiseen asemaan alan uusien huippuosaajien kasvattamisessa ja kestävästi peliharrastuskulttuurin luomisessa.

Pelikehitysharrastuksen tukemiseksi kehitetyt mallit toimivat pohjana myös muiden nousevien teknologioiden varhaisten pioneerien tukemiselle (esim. maker-kulttuuri). Juuri nämä toimijat usein ovat Suomen tulevan teollisen menestyksen tienraivaajia.

MITEN?

- ▶ Pelikehitysharrastuksen nostaminen nuorisotyön strategiseksi painopisteeksi yhdessä muiden nousevien teknologioiden kanssa.
- ▶ Pelikehitysklubitoiminnan valtakunnallistaminen.

KORKEA-ASTEEN RAJA-AIDAT ALAS PELIALAN KOULUTUKSESSA

Pelialan koulutus vastaa parhaiten työelämätarpeita, kun graafisen alan, pelisuunnittelun, ohjelmoinnin ja liiketalouden opiskelijat laitetaan toteuttamaan yhteisiä peliprojekteja ensimmäisestä opintovuodesta lähtien. Lisäksi korkeakouluja on kannustettava sekä jakamaan opettusisältöjään muiden koulujen kanssa että tukemaan niin opiskelijoiden omaehtoista pelikulttuuriin liittyvää harrastustoimintaa kuin opiskelijälähtöistä yrittäjyystoimintaa.

Alan nopeasta kehityksestä johtuen akateemisella tutkimuksella on merkittäviä haasteita pysyä alan muutosten perässä. Alan tienraivaajaroolista johtuen se on nostettava yhdeksi strategisen tutkimuksen painoaloista. Tutkimusrahoitus on kohdennettava niin viihdepelialan kasvuun tukeviin kysymyksiin (esim. uudet sisältötekniikat) kuin hyötypelialan kasvun esteisiin (esim. tieteelliset näytöt hyödyistä).

MITEN?

- ▶ Pelialan koulutus rakennettava ammattikorkeakouluissa oppiainerajat ylittävien yhteisten peliprojektien varaan.
- ▶ Oppilaitosten on tiivistettävä yhteistyötään opetussisältöjen jaossa
- ▶ Pelialan akateemisesta tutkimuksesta on tehtävä yksi strategisen tutkimuksen painopistealoista.

Puoliammattilainen

19 vuotta

Harrastuneisuuden ylläpito

KANSALAIJÄRJESTÖT MAHDOLLISTAVAT HARRASTUNEISUUDEN

Suomen pelialan juuret ovat Assemblyn kaltaisissa vapaaehtoisvoimin toteutettavissa peliharrastajien tapaamisissa. Assemblyllä ja muilla niin pelinkehitystä (esim. Finnish Games Jam ry.) kuin peliharrastusta (esim. Suomen kilpapelajaat ry tai Nörttityöt ry.) edistävillä järjestöillä on yhä keskeinen rooli alan huippuosaamisen takaavan harrastuneisuuden ylläpitämisessä. Lisäksi valtakunnalliset nuorisjärjestöt ja seurakunnat ovat keskeisessä roolissa pelikehi-tysharrastuksen tukemisessa ja sosiaalialan järjestöt tekevät merkittävää työtä kestäväen peliharrastuskulttuurin eteen.

Valitettavasti pelialan tapahtumat ja harrastusorganisaatiot ovat nuoresta iästään johtuen vain harvoin onnistuneet vakiinnuttamaan toimintansa taloudellisesti. Nuorilla yhdistysaktiiveilla on erityisen heikot mahdollisuudet matkustaa keskeisiin kansainvälisiin tapahtumiin.

MITEN?

- ▶ Nuorille järjestöaktiiveille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapahtumien osallistumiskulujen kattamiseksi.
- ▶ Teollisten avainalojen harrastuneisuutta ylläpitävien ja kehittävien järjestöjen rahoitus on turvattava.

SUJUVA POLKU OPINNOISTA YRITTÄJÄKSI

Usein tehokkain keino hankkia pelialalle työllistymiseen tarvittavaa osaamista on oman yrityksen perustaminen. Täten on erityisen tärkeää, että siihen liittyviä taloudellisia riskejä vähennetään, jotta lupaavat urat eivät katkea ensimmäiseen epäonnistumiseen.

MITEN?

- ▶ Oman yrityksen perustaminen vaihtoehtoiseksi päättötyöksi ammattikorkeakouluihin ja yliopistojen kandidaattivaiheeseen (liiketoimintasuunnitelma, lisää tukea ja ohjausta jne.)
- ▶ Opintolainaa vastaava yrittäjälainajärjestelmä opintojaan päättävälle.
- ▶ Perustetaan yrittäjääsuntosäätiö, joka tarjoaa vastavalmistuneille yrittäjille maksimissaan kahdeksi vuodeksi huoneen yrittäjäkommunista..
- ▶ Finveran lainojen henkilökohtaisesta takauksesta luovutaan.

1. startup-yritys

24 vuotta

Yrittäjänä kotimaakunnassa

OSAAMINEN SYNTYY ALUEELLISISSA KLUSTEREISSA

Pelialan yrityksen perustaminen ei edellytä merkittäviä laite- tai ohjelmistoinvestointeja. Niin hyvässä kuin pahassakin suomalaiset yrittäjät Rovaniemeltä Helsinkiin toimivat alusta alkaen suoraan globaaleilla markkinoilla, eivätkä siis kilpaile keskenään pienillä kotimarkkinoilla.

Pelialan kasvun potentiaali on huomioitava myös pääkaupunkiseudun ulkopuolella. Tällä hetkellä jo 63 % pelialan yrityksistä ja merkittävä osa kasvun kannalta olennaisesta koulutuksesta sijaitsee maakunnallisissa kasvukeskuksissa.

Toiminta maakunnissa on kuitenkin suhteellisen pienimuotoista. Maakunnallisten pelialan klustereiden ja yritysten toimintaedellytysten varmistaminen on olennaista niin Suomen peliteollisuuden kuin uusien yrittäjyyden eväitä etsivien maakuntien tulevaisuuden kannalta.

JOUSTAVASTI YRITTÄJÄSTÄ TYÖNTEKIJÄKSI JA ULKOMAILTA SUOMEEN

Yksittäisten pelialan yritysten elinkaari on usein lyhyt, joten on erityisen tärkeää taata joustava ja turvallinen siirtyminen yrittäjämästä yrittäjäksi ja takaisin yrittäjäksi (esim. ansiosidonnaisen ehtoja kehittämällä tai selvittämällä perustulojärjestelmän käyttöönottoa).

Suomen teollisen menestyksen tulevaisuus riippuu osaltaan yritysten kyvystä rekrytoida ulkomaalaisten huippuosaajien tietotaito maahan. Täten valtion lupaprosesseja on helpotettava ja pääkaupunkiseudun on panostettava itsensä markkinointiin asuinpaikkana.

MITEN?

- ▶ Ansiosidonnaisella on voitava harjoittaa yritystoimintaa yhden vuoden ajan kaupparekisteriin ja alv-velvolliseksi rekisteröitymisen jälkeen.
- ▶ Viranomaisien on tarjottava yleisimmän käyttämänsä lomakkeet ja niihin liittyvät tiedot englanniksi.
- ▶ Yrityksen maksamia muuttokuluja Suomeen ei saa tulkita tuloveronalaiseksi ansiotuloksi.
- ▶ Pääkaupunkiseudun kuntia on ohjattava entistä määrätietoisempiin yhteismarkkinointiponnistuksiin.

Ammattilainen

27 vuotta

KASVUYRITYSTEN INVESTOINNIT ON TURVATTAVA

Toisin kuin USA:ssa, Euroopassa aloittavien yritysten on äärimmäisen vaikeaa saada kasvurahoitusta. Eurooppalaiset sijoittajat suosivat sijoituksia menestyksensä jo osoittaneisiin yrityksiin, joten aloittavien yritysten on erityisen vaikeaa saada rahoitusta Suomessa.

MITEN?

- ▶ Public-Private rahoitusmallin kehitys ja käyttöönotto
- ▶ Innovatiivisille digitaalisille pk-yrityksille suunnatun investointiohjelman käynnistäminen Sitrassa (max. 500 000€ sijoitus per yritys).
- ▶ Investointeihin vaikuttavan verotuskohtelun uudelleenarviointi (esim. yrityksen osakkeina maksetusta kauppahinnasta pitäisi maksaa vero vasta osakkeiden myyntihetkellä, ei osakkeiden vastaanottohetkellä).

2. startup-yritys

31 vuotta

