

KOUVOLA PELITAITEEN PÄÄKAUPUNKI -BIENNAALIN SYNTY JA ALUETALOUDELLINEN VAIKUTUS

Heini Haapaniemi



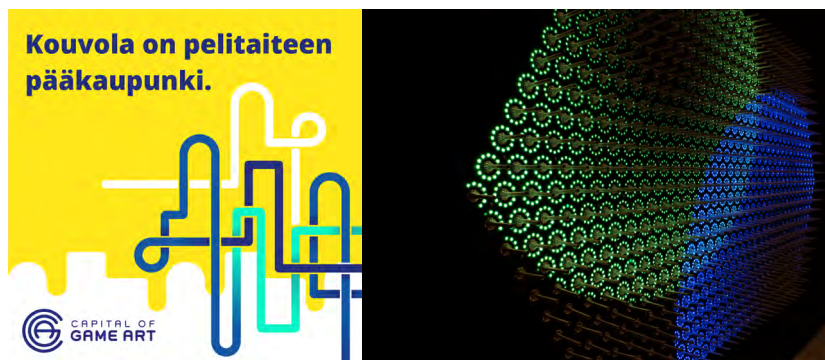
Pelitaide on poikkitaiteellista, ja oleellista siinä on vuorovaikutus pelaajan ja teoksen välillä. Kouvolaossa toteutettiin kansainvälinen pelitaiteen tapahtumakokonaisuus Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki – Capital of Game Art vuosina 2022 ja 2023. Tavoitteena on nyt vakiinnuttaa Kouvolan asema pelitaiteen pääkaupunkina. Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki -biennaali profiloi Kouvolan ja myötävaikuttaa dynaamisen, rohkean ja myönteisen kaupunki-imagon syntyyn vahvistaen samalla luovan alan mukanaan tuomaa talouskasvua Kymenlaaksossa. Suurtapahtuman synty ja kasvu edellyttävät poikkitoimialaista yhteistyötä kaupungin sisällä sekä laajaa sidosryhmäyhteistyötä korkeakoulun, taidelaitosten, yritysten, taiteilijoiden ja pelialan toimijoiden kanssa niin paikallisesti, valtakunnallisesti kuin kansainvälisestikin. Tässä artikkelissa kerron pelitaidetapahtuman synnystä ja aluetaloudellisista vaikutuksista.

Aluekehitystyötä ohjaavat strategiat

Aluekehitystyö on yksi ammattikorkeakoulujen lakisäätteisistä tehtävistä (OKM s.a.), jota Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk to-

Haapaniemi, H. 2024. Kouvola pelitaiteen pääkaupunki -biennaalin synty ja aluetaloudellinen vaikutus. Teoksessa Rajahonka, M. & Haapaniemi, H. (toim.) Luovia menetelmiä ja älykkäitä ratkaisuja. Digitaalisen talouden vahvuus-
alajulkaisu 2023. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, 350–361.
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-568-0>

teuttaa verkostoyhteistyönä tutkimuspohjaisissa kehittämishankkeissa. Korkeakoulun ja alueen muiden toimijoiden yhteistyössä keskeistä on alueen ja sen erityispiirteiden tuntemus ja tunnistettujen mahdollisuuksien hyödyntäminen niin opetuksessa kuin kehityshankkeissa. Yhteistyön alueellisia painopisteitä ohjaavat Kymenlaaksossa muun muassa älykkään erikoistumisen strategia ja maakuntaohjelma. Kymenlaakson älykkään erikoistumisen strategian Datatalous, pelillisuus ja kyberturvallisuus -kärki nostaa peliteknologiat ja pelillisyyden yhdeksi strategiseksi painopisteeksi, jota Xamkin opintolinjat pelisuunnittelu, peliohjelmointi ja peliteknologiat yhdessä TKI-toiminnan kanssa vahvistavat (Kymenlaakson älykkään erikoistumisen strategia 2.0 s.a.). Maakuntaohjelma on lakisääteinen maakunnan kehittämissasiakirja ja sisältää pitkän aikavälin vision ja tavoitteet, joista Aktiivinen Kymenlaakso -alaotsake nostaa päätavoitteiksi osallisuuden ja hyvinvoinnin lisäämisen, eriarvoisuuden ehkäisemisen sekä halun rakentaa niin kulttuurista kuin liikunnasta maakunnan merkittävän kilpailutekijän (Maakuntaohjelma 2022–2025 s.a.).



Kuva 1. Vasen: Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki, visuaalinen ilme (kuva: Satu Ahopelto). Oikea: Yksityiskohta digitaalisesta taideteoksesta (kuva: Anu Hedborg).

Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki -biennaali yhdistää mainittuja Kymenlaakson älykkään erikoistumisen strategian ja maakuntaohjelman tavoitteita. Suurtaapahtumana se luo tunnettuutta alueelle sekä korkeakoulun opintolinjoille, vauhdittaa ja tekee tunnetuksi alueen peliteknologioihin perustuvaa yritystoimintaa vahvistaen samalla niin kansallisia kuin kansainvälisiä verkostoja ja luoden matkailijoita kiinnostavia kulttuurisia sisältöjä. Lisäksi tapahtuman keskiössä on etenkin nuorten ja kaikenikäisten paikallisten asukkaiden osallistuminen, yhteisöllisyys ja kokemuksellisuus aina lasten peliohjelmointikerhoista kaupunkitilan valtaaviin tapahtumiin, yleisöluentoihin ja näyttelyihin. Toistuvana suurtaapahtumana se tarjoaa niin markkinointisateenvarjon kuin yhteistyöalustan lukuisille alueen toimijoille sekä Luovan talouden toimialan uusille pelitaide-, peliteknologia-, koulutus- ja matkailuaiheisille tapahtumille ja kehittämishankkeille.

Poikkitoimialainen liiketoiminta kasvun vauhdittajana – festivaalit ja tapahtumateollisuus aluekehitystyössä

Suurtapahtumien, kuten Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki -biennaalin, myötävaikutuksesta alueen matkailullinen kiinnostavuus kasvaa ja matkailu- ja ravintolapalvelut toimialana virkistyy. Lisäksi alue ja ammattikorkeakoulu saavat tunnettuutta niin pelialan, luovan talouden kuin digitaalisen liiketoiminnan vireänä toimijana.

Taideyliopisto on julkaissut tietopaketin kulttuuri- ja taidetapahtumien hyödyllisyydestä Suomessa. Sen mukaan valtion 1,2 miljardin euron tuki kulttuurille tuotti 13 miljardia euroa vuonna 2019 (Jakonen ym. 2021). Myös Taloustutkimuksen joulukuussa 2021 julkaisema tutkimus kulttuurialan työllistävytydestä ja tuotosta vuosina 2010–2020 viittaa kymmenkertaiseen välilliseen tuottoon (Holm & Tyynilä 2021) eli kulttuuriin sijoitettu euro tulee välillisesti alueelle kymmenkertaisena takaisin.

Vaikka tilastot puhuvat kaupunkikulttuurin ja suur tapahtumien taloudellisen merkityksen puolesta, käytännössä uuden suur tapahtuman lanseeraus ja juurruttaminen ovat erittäin työläs prosessi. Miksi näin on? Tämä johtuu ennen kaikkea poikkitoimialaisesta liiketoiminnasta ja monitahoisesta verkostoyhteistyöstä, joita uuden kulttuurifestivaalin synnyttäminen ja menestys vaativat. Olipa kysymyksessä tapahtumateollisuuden, populaarikulttuurin tai taiteellisen sisällön esillepano, mahdollistaa sen vain monialainen verkosto, joka koostuu niin yritysten, kulttuurialan ja matkailualan toimijoiden sekä kaupungin eri yksikköjen saumattomasta yhteistyöstä, jota usein vasta harjoitellaan uuden festivaalin tai suur tapahtuman yhteydessä. Poikkitoimialainen yhteistyö on välttämätöntä myös alueen elinvoimaisuuden ja kilpailukyvyn näkökulmasta. (Tarjanne 2022.)

Ammattikorkeakoulut, kuten Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu Xamk, ovat pääosin monialaisia alueellisia korkeakouluja, joiden toiminnassa korostuu yhteys työelämään, liiketalouteen ja alueelliseen kehittämiseen. Ammattikorkeakoulujen ydintehtävänä on antaa työelämän ja sen kehittämisen vaatimuksiin sekä tutkimukseen ja taiteellisiin lähtökohtiin perustuvaa korkeakouluopetusta ammatillisiin asiantuntijatehtäviin. Tämän lisäksi ammattikorkeakoulut harjoittavat opetusta palvelevaa sekä työelämää ja aluekehitystä tukevaa, alueen elinkeinorakennetta uudistavaa soveltavaa tutkimus-, kehittämis- ja innovaatiotoimintaa sekä taiteel-

lista toimintaa. (OKM s.a.) Opetus- ja kulttuuriministeriön määritelmässä ammattikorkeakoulujen yhtenä ydintehtävänä on myös aluekehitystyö (OKM s.a). Ministeriön linjauksissa painottuu strateginen, verkostomainen yhteistyö kansallisesti ja kansainvälisesti vetovoimaisten ja kiinnostavien osaamiskeskittymien muodostamiseksi ja vahvistamiseksi.

Ammattikorkeakoulujen yksiköt ja niistä valmistuneet opiskelijat ovatkin alueellisesti tärkeitä resursseja ja heidän työllistymisensä alueelle on erittäin merkityksellistä alueen elinvoiman ylläpitämisessä. Korkeakoulun yksiköt ja opintolinjat eivät itsessään riitä, vaan tarvitaan mainittua poikkitoimialaista kaupungin eri yksiköiden ja yrittäjäverkoston yhteistyötä, jotta lopputuloksena syntyy luovan talouden liiketoimintaa ja pysyvää talouskasvua alueen hyväksi. (Tarjanne 2020.)

Miksi Kouvola tarvitsee oman biennaalin ja miten Capital of Game Art toteutettiin?

Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki -biennaalin tavoite on tuoda Kouvola maailmankartalle, edistää niin tunnettuutta kuin matkailua, vahvistaa alueen kansallisia ja kansainvälisiä verkostoja samalla tavoin kuin vaikkapa Sodankylän Elokuvajuhlat tai kansainvälisenä kaupunkifestivaalina ja taidetapahtumakokonaisuutena tunnettu Porvoon Triennaali omilla alueillaan. Biennaalin tapahtumakokonaisuuden myötä Kouvola haluaa profiloitua pelitaiteen keskuksiksi. Pelitaidetta esitellään kaupunkifestivaalissa laajana yhteiskunnallisena ilmiönä ja nykyisyyden tulkkina tapahtumien, näyttelyiden, oppilaitosyhteistyön, yleisöluentojen ja kilpailujen kautta. Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki tuo esille pelien monipuolisuutta sekä pelitaidetta osana nykykulttuuria ja itseilmaisua. (Capital of Game Art s.a.)



Kuva 2. Ruutugalleria, Manski-kävelykatu, Kouvolan keskusta (kuva Satu Hedborg).

Laajan kumppaniverkoston myötä Kouvolaan muodostui kansainvälinen tapahtumakokonaisuus vuosille 2022 ja 2023. Aloitteen tekijänä ja verkostotyön johtajana toimi Xamkin Kulttuurin ja liiketalouden koulutusalojohtaja TT **Petteri Ikonen**. Tapahtuman synnyttämisessä keskeisessä roolissa oli Taiteen edistämiskeskus Taike ja sen viisivuotiskaudelle 2020–2025 nimeämä Suomen ensimmäinen pelitaiteen läänintaiteilija **Jaakko Kempainen**. Verkostomaista asiantuntijatyötä ja suunnittelua tapahtumakokonaisuutta varten tekivät useat alueen merkittävät organisaatiot. Näistä mainittakoon Kouvolan kaupunki, Poikilo-museot, alueen taidelaitokset, Kouvolan seudun ammattioppilaitos KSAO, muut toisen asteen oppilaitokset sekä Xamkin Luovan talouden tutkimusyksikkö Digitaalisen talouden vahvuusalalta, pelisuunnitteluun ja luovaan liiketalouteen keskittynyt Kouvolan kampus ja peliteknologioihin ja ohjelmointiin keskittynyt Kotkan kampus.

Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki – Capital of Game Art -tapahtumakokonaisuutta varten ja sen aikana tehtiin tuhansia tunteja asiantuntija- ja verkostoyhteistyötä kansainvälisesti, kansallisesti ja maakunnallisesti Kymenlaakson alueella. Asiantuntija-, taiteilija-, yrittäjä-, taidelaitos- ja korkeakouluysteistyötä tehtiin virtuaalisten sekä konkreettisten oheistapahtumien kautta keskeisten suomalaisten ja eurooppalaisten kaupunkien välillä. Yhteistyössä olivat mukana Suomesta muun muassa

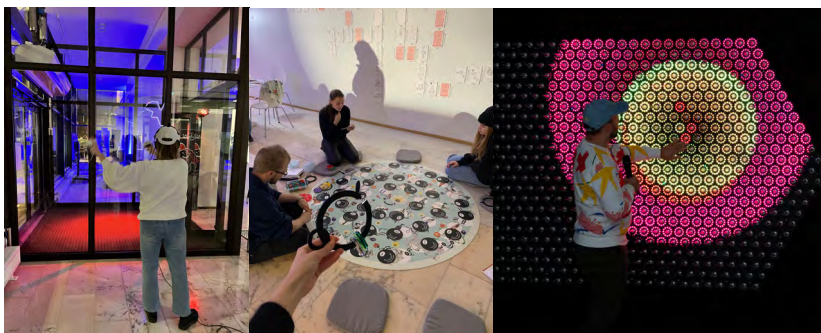
Aalto-yliopisto ja Pelitutkimuksen huippuyksikkö⁶. Biennaali oli jo käynnistymisvuosinaan vahvasti kansainvälinen, sillä Xamkin kansainvälinen verkosto ulottuu koulutuksen ja TKI-hankkeiden kautta Baltiaan, Pohjoismaihin, Keski-Eurooppaan, Yhdysvaltoihin ja Aasiaan.

Pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppainen uskoo Pelitaiteen Pääkaupunki biennaalin olevan upea tilaisuus Kouvolalle. ”Suomi on pitkään ollut peliteknologian ja teollisuuden kärkimaita maailmassa. Digitaalisten pelien kanssa kasvanut sukupolvi on jo saavuttanut eduskuntaiän, ja heille pelit ovat luonteva väline itseilmaisuuksiin ja taiteelliseen toimintaan. Nyt Kouvola ottaa haltuunsa pelit taidemuotona ja tekee pelitaiteesta itselleen kansainvälisesti erottuvan käyntikortin. Kouvolassa pelitaide on mahdollista saada nähtäväksi ja koettavaksi koko kaupungin laajuudella. Tulevaisuudessa Kouvola tunnetaan kiinnostavana ja rohkeana teknologiaa ja inhimillistä kokemusta yhdistävien alojen keskuksena”, Kemppainen visioi haastattelussa. (Capital of Game Art s.a.)

Pelit osallistavana taidemuotona ja kulttuurituotteena

Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki -biennaalin aikana esiteltiin ja tutkittiin pelillisyyttä sekä hyötypelien, viihdepelien, uuden virtuaaliteknologian että koulutuksen näkökulmasta ja laajempaan yhteiskunnalliseen ilmiöön. Pelitaide on usean taiteenlajin summa, ja peleihin liittyy aina vahva vuorovaikutteisuus sekä yhteisöllisyys. Moninpelien yhteisöllinen merkitys, peleihin ja pelihahmoihin liittyvät psykologiset ilmiöt, kuten empatia, tunnetaidot, yhteisöllisyyden kokemus, sisäinen motivaatio, olivat käsiteltyä. (Capital of Game Art s.a.)

⁶ Suomen Akatemia myönsi Tampereen yliopiston Game Research Labin (COMS/TRIM), Jyväskylän yliopiston Nykykulttuurin tutkimuksen ja Turun yliopiston Porin yksikön Digitaalisen kulttuurin tutkimusryhmille Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön vuosille 2018–2025.



Kuva 3. Vasen, nuori pelaa interaktiivista digitaalista peliä VR-laseilla (kuva: Satu Hedborg). Keski: Nuoria yhteisen pelikokemuksen äärellä (kuva: Paju Ahtiainen). Oikea: yksityiskohta digitaalisesta pelistä (kuva: Satu Hedborg).

Pelitaide on poikkitaiteellista eli siinä yhdistyvät kaikki perinteiset taiteenlajit. Lisäksi toteutuksiin voidaan yhdistää digitaaliset alustat, installaatiot, projisoinnit, konkreettiset pelivälineet, nappulat ja lautapelit – oleellista pelitaiteessa on vuorovaikutus pelaajan ja teoksen välillä. Syksyllä 2022 Kouvolan Poikilo-museot valtasi pelitaide. Näyttelyn pääpaino oli todellisia ilmiöitä käsittelevällä pelitaiteella. Esille pääsi kolmisenkymmentä teosta ja peliä. Mukana oli yllättäviä ja hieman tuntemattomampiakin pelitaiteen teoksia sekä uusia ja kokeellisia pelejä niin digitaalisina kuin muina toteutuksina. Näyttelyn mahdollisti Kouvolan taidemuseo Poikilon valinta Jenny ja Antti Wihurin rahaston Kuvataiteen alueelliseen kummitoimintaan, joka on säätiön vuonna 2017 aloittama kuvataiteen tukimuoto (Pelipoikilo 2022; Wihuri 2022).

Myös sadat alueen koululaiset pääsivät ohjatusti tutustumaan näyttelyyn. Ennakkotehtävissä koululaisilta kysyttiin muun muassa kokemuksia pelaamisesta ja pelillisyydestä elämän eri osa-alueilla sekä siitä, kokivatko he voivansa vaikuttaa pelin tapahtumiin ja millaisia tunteita peli heissä herätti.

Biennaalin ohjelmistoon kuuluivat myös molempina vuosina toteutettu Pelien Vapaakaupunki ja Ruutugalleria kuukausittain vaihtuvine teoksineen Kouvolan keskustassa, yleisöluentosarjat, peruskoululaisten pelinteko- ja peliohjelmointikerhot, Twitch-streemit, joissa pelattiin videopelejä mielenkiintoisten vieraiden kanssa, Kouvola-aiheinen Minecraft 3D-kaupunkimalli ja erilaisia minipelejä sisältävä alusta, LUX Like Kouvolan -valotaidefestivaali, joka yhdistää valotaiteen ja pelitaiteen, sekä Peliä Taiteeseen -työpajat taitelijoille. (Kouvolan Pelitaiteen Pääkaupunki s.a.)

Ke 13.4. klo 17:30-19:00
 Xamk Kasarminmäen kampuksen auditorio,
 Paraatikenttä 5, Kouvola

Pelit ja yhteiskunnallinen vaikutus

Pelit & Elämä
 -LUENTOKOKONAISUUS

Aleksandr Manzós

Sonja Ängeslevä

Rahoittaja:
 JAMKIN AMMATTI- JA KASVATUSTIETEEN YLIOPISTO

Yhteistyössä:
POIKILO museot
 Taiteen edistämiskeskus
 Centre for Innovation and Arts Promotion Centre Finland
XAMK
 South-Eastern Finland University of Applied Sciences

Kuva 4. Banneri, yleisöluontosarja (graafinen suunnittelu: Satu Ahopelto).

Xamkin TKI-hankkeet rakentamassa pelitaiteen pääkaupunkia

Xamkin Digitaalisen talouden vahvuusalan TKI-yhteistyön myötä biennaaliin tuottivat sisältöä, kansallisia ja kansainvälisiä verkostoja sekä osaamisyhteistyötä lukuisat hankkeet, kuten ESGE – Esports Game Ecosystem, Baltic Explorers, PARK Peliala suunnannäyttäjänä kohti pandemiaresilienttiä koulutusta, ODI – osallistavat digitaaliset teknologiat design- ja datapohjaisissa yhteiskokeiluissa, Xamk Games Studiot, Waypoint – nuorten pelillistetty polku työelämään, Xamk Proto Studio, Smart Campus ja Oppiva Rakentaminen sekä Kokemusten talo – Virtuaalisista elämystiloista kestävää liiketoimintaa. Mainittujen hankkeiden yhteenlaskettu kokonaisbudjetti oli noin 3,5 miljoonaa euroa ja Xamkin osuus budjeteista noin kaksi miljoonaa euroa.

Hankkeissa on mentoroitu ja koulutettu liiketalouden, markkinoinnin sekä osaamisen räätälöimisen ja kehittämisen näkökulmista esimerkiksi AR-, VR-, XR- ja AI-aiheisesti alan yrityksiä, ammattilaisia ja taiteilijoita. XR eli Extended Reality on kattotermi, jolla tarkoitetaan laajennettua todellisuutta (AR), virtuaalitodellisuutta (VR) sekä näiden erilaisia välimuotoja (MR) eli mixed reality. AI tarkoittaa tekoälyä. Lisäksi on järjestetty e-urheiluturnauksia ja luotu pelimoottorien avulla menetelmiä rakennusten visualisointiin, koostettu pelialan hyviä käytäntöjä sovellettaviksi matkailu- ja kulttuurialoille, yhteiskehitetty palveluita, organisaatioita ja pelialan käytäntöjä pelillisyyttä ja palvelumuotoilua hyödyntäen sekä tuettu yrittäjiksi aikovia ja startupeja kehittämään omia peli- ja digituotteitaan.

Yleisötapahtumina on toteutettu pelitaidetta ja digitaalista taidetta muun muassa tyhjiin liiketiloihin kauppakeskuksissa, viety pelitaidetta ja pelillisyyttä kirjastoihin, nuorisotaloihin ja muihin helposti saavutettaviin julkisiin tiloihin sekä rakennettu alueen pelitaitteen ekosysteemiä yritysten, oppilaitosten, taidelaitosten ja kaupunkien yksiköiden välille aina lapsista vanhuksiin.

Päätelmät – Tapahtuma-ala on tärkeä avain alueen tulevaisuuden menestykseen

Tapahtuma-alan tulevaisuuden kehityskohteita ovat vaikuttavuuden tunnistaminen, kasvun esteiden poistaminen sekä alan tilastoinnin ja tiedonkeruun parantaminen. Tiedot käyvät ilmi työ- ja elinkeinoministeriön Tapahtumateollisuus ry:ltä tilaamasta selvityksestä (Kuusisto ym. 2023). Selvityksen tarkoituksena oli tuottaa tietoa, jolla tunnistetaan tapahtuma-ala elinkeinona sekä toimijana kaupunkien toimintakentässä. Lisäksi selvityksen tavoitteena oli tuottaa tietoa kansallisen kaupunkipolitiikan tueksi sekä luoda pohjaa tapahtuma-alan liiketoiminnan tunnistamiselle, toipumiselle ja kehittymiselle koronapandemia-ajan jälkeen. Selvityksessä tapahtuma-ala määritetään palveluliiketoiminnaksi, joka toteutuu monimutkaisissa yritysverkostoissa.

Tapahtuma-alalle on tyypillistä työvoimaintensiivisyys, tilapäisyys, hajanaisuus ja monialaisuus. Selvityksessä kuvataan, että tapahtuma-alan kehitystä voidaan edistää tunnistamalla ja määrittämällä ala. Esimerkiksi yleisötilaisuuksia sääntelevä lainsäädäntö ei tunnista tapahtuma-alaa elinkeinona, vaikka alan toimintaan kohdistetaan usean eri lain kautta laajaa sääntelyä. Toimialan erityispiirteiden huomiointi on edellytys alan kasvun ja työllisyyden vahvistamiselle, selvityksessä todetaan. (Kuusisto ym. 2023.)

Yhteiskunnan toimijoista kaupungit ovat nopeimmin tunnistaneet tapahtuma-alan merkityksen. Kaupunkien välillä kuitenkin on eroja siinä, miten ne tunnistavat ja mittaavat tapahtumien vaikutuksia talouteen, imagoon ja identiteettiin sekä hyvinvoinnin ja yhteisöllisyyden kokemuksiin. Tapahtumateollisuus ry:n selvityksen mukaan juuri kaupungit myös hyödyntävät eritasoisesti tapahtumia näiden tavoitteiden saavuttamiseen (Kuusisto ym. 2023).

Jos tapahtumien vaikutuksia mitattaisiin ja tietopohjaa kartutettaisiin systemaattisesti, tiedolla johtaminen paranisi. Kaupunkilaisia ja kansalaisia

sekä matkailijoita voitaisiin houkutella kotimaisilla tapahtumilla ja Suomeen saatavilla kansainvälisillä suur tapahtumilla. Kansainvälinen kilpailu kiristyy, ja sen vuoksi tapahtuma-alan ja kaupunkien yhteistyön vahvistaminen on tärkeää. (Kuusisto ym. 2023.)

Tapahtuma-alaa ja sen merkitystä aluekehityksen ja alueen vetovoiman ylläpitäjänä on tarkasteltava kokonaisuutena, jossa luovien sisältöjen ohella tunnistetaan koko tapahtuma-alan ekosysteemin toimijat sekä mahdollistetaan sujuva verkosto- ja poikkitoimialainen yhteistyö. Sisältöjen tuottajien lisäksi tulee huomioida toteuttamiseen tarvittavien toimijoiden rooli ja liiketaloudelliset edellytykset sekä merkitys aluekehitykselle. Kaikkien tapahtumien merkitys alueen veto- ja pitovoimaisuudelle sekä rooli matkailun vetovoimatekijänä ja palveluiden kehittäjänä on merkittävä. Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki -kaltaisten suur tapahtumien siivittämänä osasta ekosysteemin toimijoista voi kasvaa suotuisissa olosuhteissa, suur tapahtuman kyljessä, myös kansainvälisesti tunnistettua ja menestyvää liiketoimintaa.

LÄHTEET

Capital of Game Art s.a. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.capitalgameart.fi/info/> [viitattu 3.11.2023].

Holm, P. & Tyynilä, J. 2021. Taloustutkimus: Kulttuurialan kehitys 2010–2019 ja kulttuurialan vaikutus työllisyyteen ja julkiseen talouteen. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Kulta_RAP_LOP_\(15.12.2021\)\[1\] - Vain luku \(kulttuurijataide.fi\)](#) [viitattu 2.9.2023].

Jakonen, O., Kurlin Niiniahho, A., Oksanen-Särelä, K. & Sokka, S. Mahdollisesti kulttuuria? Valtion kulttuurirahoitus Suomessa vuonna 2019. Cuporen työpapereita 13/2021. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.cupore.fi/fi/julkaisut/tyopaperit/mahdollisesti-kulttuuria-valtion-kulttuurirahoitus-suomessa-vuonna-2019> [viitattu 2.9.2023].

Kouvola Pelitaiteen Pääkaupunki s.a. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.capitalgameart.fi/> [viitattu 2.9.2023].

Kuusisto, K., Sahlstedt, M., Välimäki, O. & Westerholm, T. 2023. Tapahuma-alan toimialamäärittäminen ja yhteydet kaupunkikehittämiseen. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja 2023:1. Saatavissa: <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/164589> [viitattu 2.9.2023].

Kymenlaakson älykkään erikoistumisen strategia 2.0. s.a. WWW-sivusto. Saatavissa: [Älykkään erikoistumisen strategia - Kymenlaakson liitto](#) [viitattu 2.9.2023].

Maakuntaohjelma 2022–2025. s.a. WWW-sivusto. Saatavissa: [Maakuntaohjelma 2022-2025 - Kymenlaakson liitto](#) [viitattu 2.9.2023].

OKM. s.a. Korkeakoulut, muut julkiset tutkimusorganisaatiot ja tiedelaitokset s.a. WWW-sivusto. Saatavissa: [Korkeakoulut ja tiedelaitokset - OKM - Opetus- ja kulttuuriministeriö](#) [viitattu 1.6.2023].

Pelipoikilo. 2022. Kouvolan taidemuseo Poikilo. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.poikilo.fi/nayttelyt/nayttelyarkisto/pelipoikilo/> [viitattu 2.9.2023].

Tarjanne P. 2022. Luovan talouden edistäminen, Innovaatiot ja yritysrahoitus, toimialakohtainen elinkeinopolitiikka, Marinin hallitusohjelma 2019–2023, Työ- ja elinkeinoministeriö. PDF-dokumentti: Saatavissa: eduskunta.fi/FI/vaski/JulkaisuMetatieto/Documents/EDK-2022-AK-25266.pdf [viitattu 2.9.2023].

Tarjanne, P. 2020. Luovan talouden tiekartta. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja, Yritykset 2020:48. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Luovan talouden tiekartta \(valtioneuvosto.fi\)](https://valtioneuvosto.fi) [viitattu 2.9.2023].

Wihuri. 2022. Kouvolasta kasvaa pelitaiteen pääkaupunki. Verkkojulkaisu. Saatavissa: [Kouvolasta kasvaa pelitaiteen pääkaupunki \(wihurinrahasto.fi\)](https://wihurinrahasto.fi) [viitattu 2.9.2023].