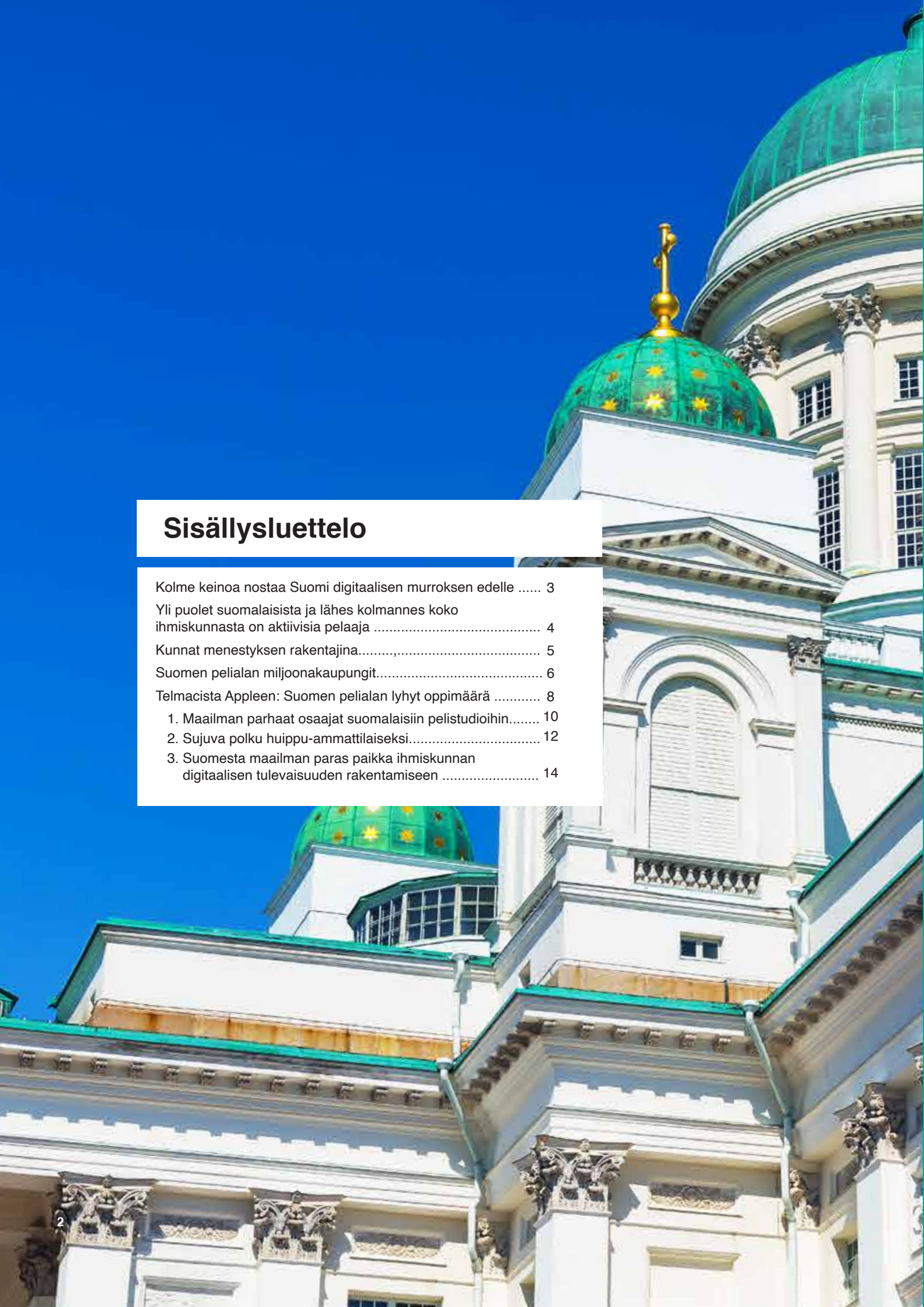




SUOMEN PELIALAN POLITIIKKATAVOITTEET 2021-2023



neogames
HUB OF THE FINNISH GAME INDUSTRY



Sisällysluettelo

Kolme keinoa nostaa Suomi digitaalisen murroksen edelle	3
Yli puolet suomalaisista ja lähes kolmannes koko ihmiskunnasta on aktiivisia pelaaja	4
Kunnat menestyksen rakentajina.....	5
Suomen pelialan miljoonakaupungit.....	6
Telmacista Appleen: Suomen pelialan lyhyt oppimäärä	8
1. Maailman parhaat osaajat suomalaisiin pelistudioihin.....	10
2. Sujuva polku huippu-ammattilaiseksi.....	12
3. Suomesta maailman paras paikka ihmiskunnan digitaalisen tulevaisuuden rakentamiseen	14

Kolme keinoa nostaa Suomi digitaalisen murroksen edelle

1. MAAILMAN PARHAAT OSAAJAT SUOMALAIISIIN PELISTUDIOIHIN

- **KUNNAT/VALTIO:** Nuorille on luotava hyvin resurssoitu ja toimiva polku nuorisotyön pelinkehitysklubeilta oppilaitoksiin ja lopulta alan huipulle. Kuntien on panostettava nykyistä enemmän pelikehitysharrastustoiminnan tukemiseen. Erityisesti kuntien on tehtävä töitä sen eteen, että harrastus tavoittaa myös tytöt ja muut aliedustetut ryhmät.
- **VALTIO:** Suomeen on voitava muuttaa seitsemässä päivässä. Tämä edellyttää D-viisumin käyttöönottoa ja maahanmuuttoprosessin sujuvoittamista.
- **VALTIO/EU:** Unioniin on luotava toimivat etätyömarkkinat, missä rajat ylittävän etätyön tekeminen ei kaadu hallinnollisiin esteisiin.

2. MAAILMAN PARHAAT TUKI-INSTRUMENTIT NOSTAVAT SUOMEN MAAILMAN KÄRKEEN

- **KUNNAT/VALTIO:** Suomi on maailman johtavia pelikehitysmaita ja sen on näyttävä myös pelialan tärkeimmissä tapahtumissa. Pelialan yritysten vientimatkoille ja alan harrastajien seminaarimatkoille on taattava riittävä rahoitus.
- **KUNNAT/VALTIO:** Siemenrahastot ensimmäisen kierroksen start-up-yritysten perustamiseen ja tuki alueellisille pelialan klusteriorganisaatioille.
- **VALTIO/EU:** Oma tuotantotuki-instrumentti peleille OKM:n alaisuuteen täydentämään Luova Eurooppa -ohjelman rahoitusta.

3. SUOMESTA MAAILMAN PARAS PAIKKA PONNISTAA MAAILMALLE

- **VALTIO:** Suomesta on saatava maailman parhaat ja kattavimmat tukipalvelut verottajalta, tietosuojaviranomaiselta ja kuluttajansuojaviranomaiselta globaaleilla digitaalisilla markkinoilla toimimiseen.
- **EU:** Euroopan unionista on tehtävä yhtenäinen ja innovaatioystävälliseen sekä yhdenmukaiseen teknologia-, sisältö- ja liiketoimintamallineutraaliin sääntelyyn perustuva sisämarkkina-alue.

Yli puolet suomalaisista ja lähes kolmannes koko ihmiskunnasta on aktiivisia pelaajia

178Mrd Vuonna 2020 ihmiset käyttivät globaalisti noin 178 miljardia euroa peleihin.	+7% Seuraavien kolmen vuoden aikana globaalit pelimarkkinat kasvavat yli 7% vuosivauhtia.	3. EU/ETA on kolmanneksi suurin pelimarkkina-alue Kiinan ja Yhdysvaltain jälkeen.	2,7Mrd Vuonna 2020 maailman väestöstä 2,7 miljardia ihmistä oli aktiivipelaajia.	1 Mrd Arviolta yli miljardi ihmistä on pelannut pelejä, jotka on kehitetty Suomessa.
+2Mrd Suomen pelialan kokonaisliikevaihto oli vuonna 2020 kuudetta vuotta peräkkäin yli 2 miljardia euroa	98% pelialan liikevaihdosta tulee viennistä	500M€ pelialan yhteenlaskettu tulos 2020	20 -kertaiset verotuotot julkisiin panostuksiin nähden 2010-2020	46 46 pelialan yritystä yltää yli 1 miljoonan euron liikevaihtoon. Kaiken kaikkiaan Suomessa on noin 200 pelistudiota.
3600 ala työllistää 3600 henkeä	28% alan työntekijöistä on ulkomaalaisia	22% alan työntekijöistä on naisia	323M 2020 Suomen kansallisen pelimarkkinan kooksi arvioitiin noin 323 miljoonaa euroa.	10,5€ Suomalainen pelaaja käyttää pelaamiseen rahaa keskimäärin 10,5 euroa kuukaudessa.
78,7% suomalaisista pelaa ainakin joskus digitaalisia pelejä	7 tuntia Suomalainen pelaaja käyttää pelaamiseen aikaa keskimäärin hieman yli 7 tuntia/viikko.	39v. Kaikkien ylipäätään edes satunnaisesti digitaalisia pelejä pelaavien keski-ikä on Suomessa 39 vuotta.	2,4% Aktiivisia, eli ainakin kerran kuukaudessa pelaavia kilpapelajia on 2,4 % suomalaisista.	 Miehet käyttävät naisia enemmän aikaa ja rahaa pelaamiseen. Ero kuitenkin kapenee vuosi vuodelta.

Lähteet:

- Newzoo Global Games Market Report 2021
- Neogames Finland ry
- Kinnunen, Jani; Taskinen, Kirsi; Mäyrä, Frans: Pelaajabarometri 2020

Kunnat menestyksen rakentajina

1. VAHVUUKSIEN PÖNKITTÄMISESTÄ TULEVAISUUDEN RAKENTAMISEEN

Kuntien on tuettava sekä perinteisiä vahvoja toimialojaan että digitaalisen murroksen edellä kiitäviä tienraivaaja-alojaan. Esim. pelialan ympärille on kehittymässä lisätyn- ja virtuaalitodellisuuden sekä simulaatio-osaamiseen parissa toimivia paikallisia yhteistyömalleja ja alihankintaverkostoja.

Peliala on Suomen menestyksekkäin kulttuuriala ja teknologisen kehityksen suunnannäyttävä. Kulttuurikentän TKI-toimintaa ja luovaa osaamista on tuettava kulttuurialan yritysten itsensä sisällä. Se on tehokkain keino kulttuurialojen koronan jälkeisen uudistumisen jouduttamiseen ja koronan tuomien T&K-investointien jatkokehittämiseen.

2. ERILLISHANKKEISTA YHTEISTYÖHÖN

Pk-yritysten kasvua ja kansainvälistymistä tukevissa toiminnoissa hyödynnetään usein aivan liian vähän rinnakkaisten hankkeiden tarjoamia synergiahyötyjä esimerkiksi pelialan koulutuksen osalta. Pahimmillaan tämä johtaa siihen, että kansainvälisillä messuilla on Suomesta useampi pieni alueellinen messuosasto yhden suuren ja näyttävän kansallisen messuosaston sijaan.

Nykyistä tiiviimpi yhteistyö on erityisen tärkeää kansainvälisten osajien houkuttelun saralla. Jo nykyisellään pelialan kaltaisten työvoimapula-alojen tueksi on rakennettu niin valtakunnallisia kuin alueellisia toimenpiteitä. Ilman näiden toimenpiteiden tehokkaampaa koordinaatiota on riskinä, että hankkeista ei saada niiden täyttä potentiaalia irti.

Yksittäisistä erillishankkeista puuttuu myös jatkuvuus. Toimintaympäristön kannalta on tärkeää, että pelialan tukitoimet eivät ole riippuvaisia yksistään hankerahoituksesta.

3. HYVÄT YHTEYDET HELSINKI-VANTAALLE

Hyvät liikenneyhteydet Helsinki-Vantaan lentokentälle ovat elinehto pääkaupunkiseudun ulkopuolisille yrityksille. Kansainvälisten sijoittajien houkuttelussa matkan pituutta suurempi haaste on matka-aika. Kuuden tunnin junamatka Helsingin ja Kajaanin välillä tarkoittaa, että Kajaani sijaitsee yhtä kaukana Helsingistä kuin Istanbul.

4. ALUEELLISET TUKIORGANISAATIOT JA SIEMENRAHASTOT KASVUN MAHDOLLISTAJINA

Pandemian myötä erityisesti pelialan ensimmäisen kierroksen start-up-yritykset ovat kohdanneet merkittäviä vaikeuksia. Samaan aikaan edellisen EU-rahoituskauden päättyessä pelialalle suunnattuja alueellisia tukitoimenpiteitä on ajettu alas. Tästä syystä on ensiarvoisen tärkeää, että pelialalle kohdennettuja alueellisia tukitoimenpiteitä käynnistetään uudelleen.

Suomeen tarvitaan myös alakohtaisia korkean riskin siemenrahastoja, jotka keskittyvät aloitteleviin yrityksiin, jotka ovat usein liian riskialttiita sijoituskohteita puhtaasti kaupallisille toimijoille. Useimmiten epäonnistuvien ensimmäisen kierroksen start-up-yritysten määrän laskiessa myös paljon menestyksekkäämpien toisen kierroksen start-up-yritysten määrä kääntyy laskuun. Ensimmäisen kierroksen start-up-yritykset ovat myös ensiarvoisen tärkeitä korkeakouluista valmistuvan osaavan työvoiman sitouttamisessa alueelle.

PÄÄKAUPUNKISEUTU

Vakiintuneita yrityksiä:	101
Joista yli 1M€ liikevaihdon:	33
Kokonaisliikevaihto 2020:	2 320,0 M€
Työntekijöitä:	2 659 (ulkomaalaisia 33%)
Työvoimatarve 2021:	340-670 henkeä
Sijoituksia 2019-2020:	83,9 M€
Uusia paikallisia pelejä 2019-2020:	48

Erityishaasteet

- **Tiiviimpää yhteistyötä pääkaupunkiseudun kuntien välillä.** Pääkaupunkiseudun kv-huippuosaajille suunnatun markkinoinnin on perustuttava yhtenäiseen Helsinki-brändiin.
- **Suomen suurin pelialan klusteri tarvitsee vahvan klusteriorganisaation.** Pelialan tuki-hankkeiden yhteistyötä on vahvistettava ja Helsinki Games Capital ry:n rahoitus on turvattava.
- **Helsingin on säilytettävä asemansa pelialan harrastustoiminnan johtavana pioneerinä.** Pelialan huippuosaaminen perustuu harrastuneisuuteen. Helsingin on vahvistettava panostuksiaan erityisesti lasten ja nuorten pelikehitys-harrastustoimintaan.
- **Lisää englanninkielisiä koulupaikkoja.** Paikkojen puute hidastaa merkittävästi perheellisten huippuosaajien rekrytointia ulkomailta.

OULU

Vakiintuneita yrityksiä:	13
Joista yli 1M€ liikevaihdon:	1
Kokonaisliikevaihto:	28,5 M€
Työntekijöitä:	157 (ulkomaalaisia 11%)
Työvoimatarve 2021:	7-33 henkeä
Sijoituksia 2019-2020:	0,6 M€
Uusia oululaisia pelejä 2019-2020:	4

Erityishaasteet

- **Oulun peliala kamppailee osaajapulan kanssa.** Oulu Game Labin rooli uusien osaajien hautomona oli merkittävä ja sen alasajo oli virhe. Oulu tarvitsee uusia toimenpiteitä alan osaajakasvatuksen turvaamiseksi.
- **Kansainvälisten ja kansallisten huippuosaajien houkuttelu ja sitouttaminen** kaupunkiin edellyttää enemmän panostuksia heille suunnattuihin palveluihin ja kaupunkimarkkinointiin

TAMPERE

Vakiintuneita yrityksiä:	24
Joista yli 1M€ liikevaihdon:	5
Kokonaisliikevaihto 2020:	20,8 M€
Työntekijöitä:	226 (ulkomaalaisia 9%)
Työvoimatarve 2021:	32-102 henkeä
Sijoituksia 2019-2020:	8,9 M€
Uusia tamperelaisia pelejä 2019-2020:	8

Erityishaasteet:

- **Tampereen on tehtävä pelialan tukitoimista osa kaupungin pysyvää toimintaa.** Jotta kaupunkiin syntyy uusia pelialan menestysyrityksiä myös jatkossa, riittävä rahoitus Tampere Game Hubille on turvattava. Tukitoimien katkonaisen rahoituksen vuoksi Tampereen pelialalla on ollut vaikeuksia hyödyntää julkista rahoitusta ja päästä käsiksi yksityiseen rahoitukseen.

TURKU

Vakiintuneita yrityksiä:	16
Joista yli 1M€ liikevaihdon:	3
Kokonaisliikevaihto:	9,2 €
Työntekijöitä:	92 (ulkomaalaisia 5%)
Työvoimatarve 2021:	4-25 henkeä
Sijoituksia 2019-2020:	-
Uusia turkulaisia pelejä 2019-2020:	3

Erityishaasteet

- **Riittävä rahoitus Turku Game Hubille.** Rahoitusta ja osaajia houkuttelevan veturiyrityksen puuttuminen edellyttää kaupungilta panostuksia yritysten tukemiseen julkisen ja yksityisen rahoituksen hankkimiseksi esim. Helsingin matka-apurahatuon tapaisilla instrumenteilla.

KAJAANI

Vakiintuneita yrityksiä:	9
Joista yli 1M€ liikevaihdon:	2
Kokonaisliikevaihto:	8,7 M€
Työntekijöitä:	91 (ulkomaalaisia 16%)
Työvoimatarve 2021:	11-63 henkeä
Sijoituksia 2019-2020:	-
Uusia kajaanilaisia pelejä 2019-2020:	4

Erityishaasteet:

- **Pelialle kohdennettujen tukitoimien uudelleen käynnistäminen.** Pelialan tukitoimien alasajon seurauksena uusien yritysten perustamistahti on romahtanut. Uusien menestysyritysten kasvattaminen edellyttää pitkäjänteistä työtä ja tukea.
- **Kansainvälisten ja kansallisten huippu-osaajien houkuttelu ja sitouttaminen** kaupunkiin edellyttää enemmän panostuksia heille suunnattuihin palveluihin ja kaupunkimarkkinointiin

KYMENLAAKSO

Vakiintuneita yrityksiä:	6
Joista yli 1M€ liikevaihdon:	2
Kokonaisliikevaihto:	2,7 M€
Työntekijöitä:	53 (ulkomaalaisia 36%)
Työvoimatarve 2021:	1-13 henkeä
Sijoituksia 2019-2020:	5,8 M€
Uusia kymenlaaksolaisia pelejä 2019-2020:	-

Erityishaasteet:

- **Pelialle kohdennettujen tukitoimien uudelleen käynnistäminen.** Paikallisen kehittämissyhtiön pelialan tukitoimien alasajon myötä yritysten pääsy julkiseen ja yksityiseen rahoitukseen on vaikeutunut. Kymenlaaksolla on pitkä historia ja vahva osaaminen pelialan tukemisessa, mikä tulisi täysimääräisesti hyödyntää.

JYVÄSKYLÄ

Vakiintuneita yrityksiä:	9
Joista yli 1M€ liikevaihdon:	-
Kokonaisliikevaihto:	1,8 M€
Työntekijöitä:	34 (ulkomaalaisia 9%)
Työvoimatarve 2021:	8-17 henkeä
Sijoituksia 2019-2020:	0,3 M€
Uusia jyvaskyläisiä pelejä 2019-2020:	12

Erityishaasteet:

- **Riittävä rahoitus Peliosuuskunta Expalle.** Rahoitusta ja osaajia houkuttelevan veturiyrityksen puuttuminen edellyttää kaupungilta panostuksia yritysten tukemiseen julkisen ja yksityisen rahoituksen hankkimiseksi. Esim. Helsingin matka-apurahatuen tapaisilla instrumenteilla jyvaskyläläisetkin yritykset pystyisivät kasvattamaan asian-tuntemustaan ja osaamistaan alan keskeisissä tapahtumissa.

1979-
1986

1. Alku

KOTIMAASTA KANSAINVÄLISILLE MARKKINOILLE

Ensimmäinen tunnettu suomalainen digitaalinen peli, **Raimo Suonion** shakkipeli **Chesmac**, julkaistiin jo 1979. Varsinaisesti pelinkehitys kuitenkin alkoi vasta seuraavalla vuosikymmenellä kotitietokoneiden yleistymisen myötä.

Aluksi pelinkehitys oli useimmille kehittäjille lähinnä harrastus, mutta jo 80-luvun puolivälin tienoilla julkaistiin ensimmäiset kaupalliset pelit. Ensimmäinen kansainväliseen levitykseen päättynyt peli, **Sanxion**, julkaistiin 1986.

1987-
1995

2. Ammattilaisuus

YKSITTÄISISTÄ KEHITTÄJISTÄ PELINKEHITYSTIIMEIHIN

Vielä 80-luvun alussa peli oli useimmiten yhden henkilön hengentuote. 80-luvun lopulta alkaen nämä yksittäiset pelinkehittäjät ryhtyivät tekemään yhteistyötä ja näin syntyivät ensimmäiset pelitiimit.

Tässä kehityksessä autoivat mm. pelinkehittäjien omat tapahtumat, joista tunnetuin lienee 1992 alkanut ja edelleen järjestettävä **Assembly**. Näistä pelitiimeistä eli demoryhmistä syntyivät myös ensimmäiset suomalaiset pelistudiot. Vanhimmissa edelleen toimivilla peliyrityksillä, **Housemarquella** ja **Remedy Entertainmentilla** onkin vahvat juuret näissä demoryhmissä.

1996-
2000

3. Ensimmäinen aalto

ENSIMMÄISET MENESTYSTARINAT JA MOBIILPELISTUDIOT

90-luvun puolivälissä pelinkehitys keskittyi lähinnä kotitietokoneille. 1999 tapahtui kuitenkin muutos.

Nokian lanseeraaman WAP:n vanavedessä perustettiin useita mobiilipelistudioita ja Suomen peliteollisuus koki ensimmäisen nousukautensa.

WAP ei kuitenkaan täyttänyt sille asetettuja odotuksia ja ensimmäisen aallon mobiilipelistudiot siirtyivät historiaan. Muilla rintamilla kuitenkin onnistuttiin.

Housemarquen Supreme Snowboarding ja **Remedyn Max Payne** menestyivät PC- ja konsolipuolessa ja **Sulakkeen Hotelli Kultakala eli Habbo Hotel** nousi nettipeli-ilmiöksi.

2001-
2004

4. Vaikeat vuodet

POHJAN KAUTTA UUTEEN NOUSUUN

2000-luvun alkupuoli oli Suomen peliteollisuudelle hankalaa aikaa. Riskisijoitukset pelialalle olivat jäissä, lupaavasti alkanut mobiilipelikehitys oli lähes pysähtynyt ja julkaisijavetoinen PC- ja konsolipelikehitys oli useimmille studioille liian haastavaa.

Apuun tuli jälleen Nokia. **Nokian N-Gage** tuli markkinoille 2003. Sen myötä Nokia panosti myös laitteella pelattavan sisällön kehitykseen. Nokian N-Gage ei onnistunut, mutta mobiilipeliekosysteemi kuitenkin käynnistyi Suomessa ja 2003 – 2005 perustettiin joukko uusia pelistudioita, esim. **Sumea, Mr Goodliving ja Universomo**.

2005-
2009

5. Maltillista kasvua

KYPSÄN MARKKINAN KAUSI

2000-luvun loppupuolella Suomen pelialan ekosysteemi jatkoi tasaista kasvuaan. Harrastustoiminnasta oli viimein muodostunut vakavasti otettava toimiala, peliteollisuus.

Kasvu oli kuitenkin suhteellisen hidasta. Pelialan liikevaihto kasvoi noin 40 miljoonasta eurosta vuonna 2004 noin 87 miljoonaan euroon vuonna 2009.

2010-
2011

2012-
2016

2017-
2019

2020-

6. Systemi murtuu

DIGITAALINEN MOBIILIJAKELU MUUTTAA VOIMASUHTEITA

Pelialan muutoksen moottori oli pelien digitaalinen jakelu. Digijakelu alkoi PC-alustalta, mutta laajeni myöhemmin myös konsoleihin ja **Applen Appstoren** ja **Google Playn** kautta älypuhelimiin.

Jakelun muutos tarkoitti myös voimasuhteiden muuttumista. Digitaalisen jakelun ja sovelluskauppojen myötä 70 % pelin tuotoista päätyi pelinkehittäjälle entisen n. 15-25 % sijaan. Muutos oli merkittävä ja **Rovion Angry Birds** sekä sen jatko-osat olivat ensimmäisten joukossa hyödyn-tämässä uusia mahdollisuuksia.

Markkinoiden uusi avautuminen ja kansainvälisten sijoittajien kiinnostus ja sijoitukset Suomeen saivat aikaan ennätysmäisen studio-määrän kasvun. Toimialan liikevaihto nousi noin 87 miljoonasta 350 miljoonaan euroon 2009-2012.

7. Täydellinen myrsky

MIKROMAKSUMALLI

Mobiilipeleissä mikromaksumallia käytti ensimmäisenä onnistuneesti **Supercell**, jonka **Hay Day** ja **Clash of Clans** nousivat raketin lailla vuosiksi eniten ansaitsevien pelien listoille.

Supercellin menestys kasvatti entisestään kiinnostusta Suomen pelialaan ja sekä investointien että liikevaihdon määrä 2012 – 2015 kasvoi. Vuonna 2015 Suomen peliala ylitti 2 miljardin euron liikevaihdon rajapyykin.

Vahvasta mobiilipainotuksesta huolimatta pelinkehitys myös muille alustoille jatkui. **Remedyn Alan Waken** ja **Quantum Breakin** sekä **Colossal Orderin Cities: Skylinen** menestystarinat ovat hyvä osoitus tästä osaamisesta.

8. Vakiintumisen aika

PÖRSSILISTAANTUMISIA JA KASVUA

Vuosi 2017 oli Suomen peliteollisuudelle vakiintumisen vuosi. Neljän suomalaisen pelialan yrityksen listautuminen pörssiin oli alalle tärkeä virstanpylväs ja myös osoitus siitä, että toimialan liiketoiminta on saavuttanut uuden kypsyystason.

Toimiala kehittyi myös rakenteellisesti ja peliyritysten ”hyvinvoiva keskiluokka” vahvistui selvästi. Yli 50 henkilöä työllistävien yli 10 miljoonan euron liikevaihtoa tekevien yritysten määrä kasvoi edelleen.

Vuoden 2018 lopussa ala saavutti 3200 työntekijän määrän. Alan liikevaihto vakiintui yli 2 miljardiin euroon ja kansainvälisessä vertailussa Suomi säilytti asemansa Euroopan kolmen suurimman pelinkehittäjämaan joukossa.

9. Kohti uutta normaalia

COVID19-PANDEMIA JA UUDET MURROSAJAT

Vuoden 2020 alussa globaali COVID19-pandemia valtasi maailman. Pelialan tapahtumat lykättiin, peruttiin ja muutettiin lopulta digitaalisiksi. Alan yritykset siirtyivät etätöihin ja monet vakiintuneet toimintamallit kuten esimerkiksi osaajien rekrytointi ulkomailta vaikeutuivat.

Vaikka prandemia oli kuolinisku monelle pelialan start-up-yritykselle rahoituksen ja julkaisusopimusten tekemisen vaikeutumisen myötä, Suomen peliala oli moneen muuhun alaan verrattuna paremmin valmistautunut yhteiskunnan digitalisaation kiihtymiseen. Lopulta ala osoittautui jopa yhdeksi jossain määrin harvoista koronakestävistä aloista. Liikkumisrajoitukset ja ulkonaliikkumiskiellot pääsääntöisesti kasvattivat pelien latausmääriä ja pelaamista ja alan liikevaihto kasvoi myös Suomessa.

Koronan kanssa samaan aikaan kiihtynyt globaalien pelimarkkinoiden lainsäädäntöympäristön piristaloituminen sekä johtavien alustojen ja palveluntarjoajien kamppailu paikasta arvoketjussa tekivät liiketoimintaympäristöstä aiempaa arvaamattomamman.

Vuoden 2020 lopussa Suomessa oli 46 vakiintunutta yritystä, joiden liikevaihto oli yli miljoona euroa.

1

Maailman parhaat osaajat Suomeen

Tavoiteaika (päiviä)

Nykyinen aika (päiviä)

I. SUOMESTA HOUKUTTELEVIN PAIKKA TYÖSKENNELLÄ

1. Yritys löytää osaavan työntekijän, joka on valmis muuttamaan Suomeen (voi kestää kuukausia)



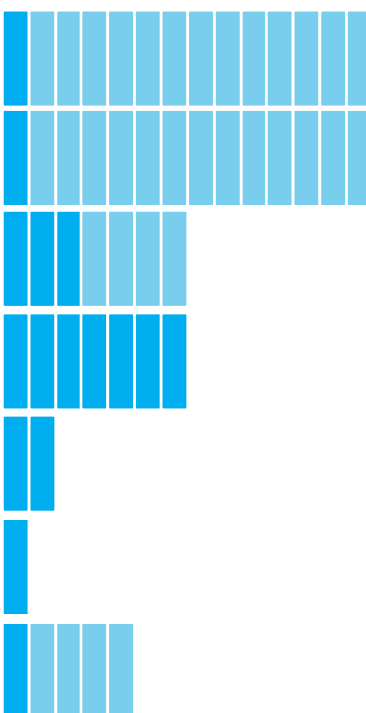
Suomea on aktiivisesti markkinoitava maailman parhaana paikkana työskennellä

- **KUNNAT:** Pääkaupunkiseudun kuntien on yhdistettävä markkinointivoimansa Helsinki-brändin alle.

- **VALTIO:** Maailman kolmelle tärkeimmälle pelialan tapahtumalle on saatava Suomi-osasto

II. D-VIISUMI TYÖHAASTATTELUA VARTEN

2. D-viisumianomuksen jättäminen edustustoon (voi kestää kuukausia)
3. Viisumihakemuksen käsittely (voi kestää kuukausia)
4. Viisumin noutaminen
5. Lento Suomeen
6. Työhaastattelu ja tutustuminen mahdolliseen uuteen kotikaupunkiin
7. Työnhakija poistuu maasta odottamaan rekrytointipäätöstä
8. Työnhakija päättää muuttaa Suomeen



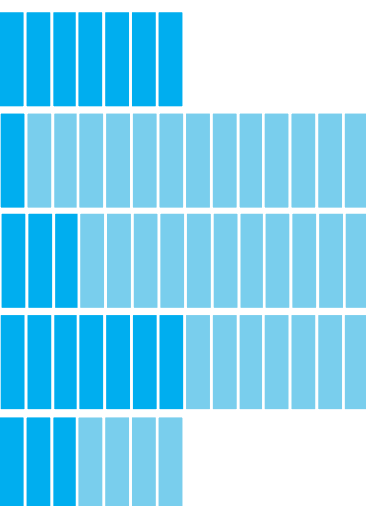
Joustava viisumiprosessi

- **VALTIO:** Suomen on otettava käyttöön D-viisumi, joka mahdollistaa työhaastatteluissa käynnin ja ketterän töiden aloittamisen ilman turhaa odottelua ulkomailla.

- **EU:** Oleskelulupa- tai viisumihakemus yhteen EU:n jäsenmaista on voitava jättää toisen EU-maan edustustoon. Myös tunnistautumisen pitäisi onnistua missä vain EU-maan edustustossa.

III. OLESKELULUPAPROSESSI SUOMESSA

9. Työntekijä muuttaa Suomeen voimassa olevan D-viisumin turvin
10. Erityisasiantuntijan oleskelulupahakemuksen jättäminen
11. Oleskelulupapäätös Migriltä (voi kestää kuukausia)
12. Oleskelulupakortin tulostaminen ja lähettäminen
13. Migri tarkastaa ja lähettää kortin



MUUTTAMISESTA HOUKUTTELEVAA KOKO PERHEELLE.

- **VALTIO:** Koko perhe on saatava samalla oleskelulupa- tai D-viisumihakemuksella maahan.

- **VALTIO:** Migrin on kyettävä käsittelemään oleskelulupahakemukset kahdessa viikossa, jotta perheen asettautuminen uuteen kotikaupunkiin ei hidastu kohtuuttomasti.

2

Sujuva polku huippu-ammattilaiseksi

PERUSKOULU

Pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen luomisesta, lukutaidosta ja niiden taustalla vaikuttavien liiketoimintamallien ymmärtämisestä on kehityksessä keskeinen kansalaistaito.

- **KUNNAT:** Opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta.
- **KUNNAT:** Opettajien täydennyskoulutuksessa on panostettava pelien käyttöön opetuksessa sekä digitaalisen kulttuurin laaja-alaiseen tuntemukseen.
- **KUNNAT:** Jokaiseen kouluun on hankittava 1GB langaton verkkoyhteys ja kouluissa on oltava ajantasaiset välineet uusimpien oppimisyökalujen hyödyntämiseen.

TOINEN ASTE

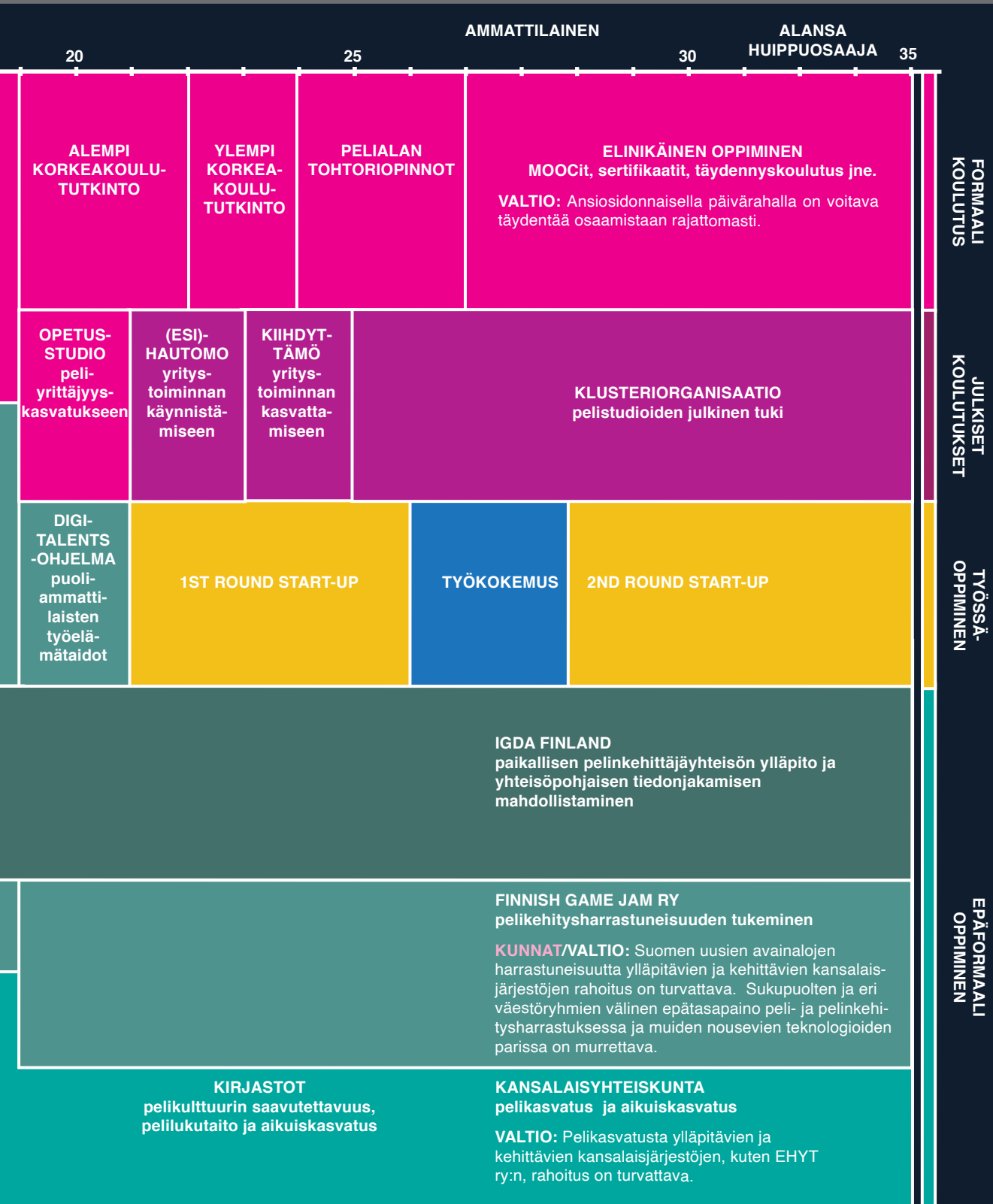
- **KUNNAT:** Toisen asteen koulutuksen on tähdättävä omaehtoiseen etenemiseen kauas nykyisten tutkinto-vaatimusten edelle, siksi harrastuneisuuden tukeminen on otettava keskeiseksi osaksi toisen asteen koulutusta.
- **KUNNAT:** Kaikille koulutusohjelmille on aina budjetoitava riittävät resurssit ammattilaistyökalujen ja -laitteiden hankintaan.
- **KUNNAT:** Pelialan työkokemus on nostettava keskeiseksi pelikoulutuksen opettajien rekrytointikriteeriksi.
- **VALTIO:** Pelialan tapaisille nopeasti kehittyville aloille soveltuvaa koulutusmallia on pilotoitava luomalla pelialalle oma tutkinto.
- **VALTIO:** Ohjelmoinnista on tehtävä oma oppiaineensa niin lukioihin kuin ammattioppilaitoksiin.



KORKEA-ASTE

- **VALTIO:** Koulutuksen pitää antaa uusille työntekijöille riittävät valmiudet selviytyä yrityksen sisäisessä koulutuksessa käytetyistä verkkokursseista (esim. Courseran kärkekurssit). Yleistiedot näiden kurssien vaativuustasosta on kerättävä kaikkien saataville.
- **VALTIO:** Korkeakoulutuksen kehittämisen tulee perustua alakohtaisen yhteistyön, ei keskinäisen kilpailun, lisäämiseen. Oppilaitosten keskinäistä sekä oppilaitosten ja yritysten välistä yhteistyötä tiedon ja opetussisältöjen jakamisessa on tiivistettävä.
- **EU:** Opiskelija- ja opettajavaihdon lisäksi Euroopan unionin on luotava järjestelmä opetussisältöjen jakamiseen (esim. MOOCien kautta).

- **VALTIO:** Pelialan koulutus on rakennettava ammattikorkeakouluissa oppiainerajat ylittävien peliprojektien varaan. Oman yrityksen perustamisesta on luotava vaihtoehtoinen päättötyö ammattikorkeakouluihin ja yliopistojen kandidaattivaiheeseen.
- **VALTIO:** Pelialan tutkimusrahoitusta on kasvatettava.
- **VALTIO:** Opintojaan päättävälle on luotava opintolainaa vastaava yrittäjälainajärjestelmä ensimmäisen oman yrityksen perustamista varten.
- **VALTIO:** Oman yrityksen perustaville valmistuvilla opiskelijoille on tarjottava halpa asunto maksimissaan kahdeksi vuodeksi esimerkiksi paikallisen opiskelija-asuntosäätiön toimesta.



3

Suomesta maailman paras paikka ihmiskunnan digitaalisen tulevaisuuden rakentamiseen

MAAILMAN PARHAAT JULKISET PALVELUT

Globaali verokilpailu on muuttumassa palvelukilpailuksi. Tämä tarkoittaa, että EU:n ja Suomen viranomaispalveluiden on oltava maailman parhaita.

KUNNAT: Hautomo tarvitsee rinnaalleen hautaamon

- Alueellisten klustereiden on kehitettävä tukitoimintojaan niin yritystoiminnan alkuun saattamisessa ja kasvattamisessa kuin sen hallitussa päättämisessä.
- Viime vuosina pelialalle suunnattuja alueellisia tukitoimintoja on ajettu alas (esim. Kajaani, Oulu ja Kymenlaakso). Pelinkehityksen tukiorganisaatioiden toimintaedellytykset on turvattava ja jatkuvuus taattava.

VALTIO: Maailman paras verottaja sekä kuluttajansuoja- ja tietosuojaviranomainen

- Verottajalle sekä tietosuoja- että kuluttajansuojaviranomaisille on taattava riittävät resurssit pelinkehittäjien auttamiseen esim. tietosuojalainsäädännön soveltamisessa.
- Kuluttajansuoja- ja tietosuojaviranomaisten yrityksille tarjoamat palvelut on nostettava vähintään verottajan palveluiden tasolle.

EU: Pääsy lakeihin ja ohjeistuksiin ei saa olla konsulttiyhtiöiden yksinoikeus

- EU:n ja sen jäsenvaltioiden lähetystöverkostojen on seurattava kohdemaidensa regulaatioympäristöjen kehitystä ja koottava tiedot yhteen paikkaan eurooppalaisten yritysten saataville.
- Kaikkien jäsenvaltioiden sähköisten palveluiden on oltava turvallisia käyttää ja niiden tietosuojaan on kiinnitettävä erityistä huomiota.
- EU:n on rahoitettava tutkimushankkeita, jotka luovat mallisopimusehtoja eri aloille.

MAAILMAN PARAS INFRASTRUKTUURI

Eurooppa ei saa taantua tietoverkko-infrastruktuurin kehityksensä

- **VALTIO:** Eurooppa on jäämässä nopeasti Aasian jälkeen tietoverkkojen nopeudessa. Suomen ja EU:n on asetettava tavoitteeksi 1GB laajakaistayhteys jokaiseen kotiin.
- **EU:** Jotta uudet dataintensiiviset mobiilipalvelut voidaan rakentaa Euroopassa, unionissa on siirryttävä käyttämään ainoastaan kiinteähintaisia mobiilidataliittymiä ilman kuukausikohtaista kattoa mobiilidatan käytölle.
- **EU:** Tietoverkkojen neutraaliudesta ei saa joustaa.

EUROOPAN KILPAILUKYVYSTÄ VALTIOTUKISÄÄNTÖJEN OHJENUORA

Globaali kilpailu pääomista, maailman parhaista kyvyistä ja lupaavimmista kasvuyrityksistä kiihtyy vuosi vuodelta. Pelialan rohkeimmat teknologiset innovaatiot pohjautuvat kattavaan julkiseen rahoitukseen.

EU: Valtiotukisääntöjen on keskityttävä Euroopan kilpailukyyn turvaamiseen

- Pelialalla EU on tällä hetkellä vasta kolmanneksi suurin markkina-alue ja pelialan yritysten pahimmat kilpailijat tulevat lähinnä Aasiasta ja USA:sta. Tulevaisuudessa USA:n asema säilynee vahvana, mutta Aasian ja varsinkin Kiinan mahti kasvaa. Tämä on kyettävä huomioimaan EU:n valtiontuki-järjestelmää kehitettäessä siten, että jäsenvaltioiden tukikilpailun minimoivaa järjestelmää muutetaan unionin globaalia kilpailukykyä parantavaan suuntaan.
- Unioni tarvitsee valtiontukiympäristön, joka on optimoitu mahdollistamaan eurooppalaisten yritysten menestys globaaleilla markkinoilla.
- PK-yrityksen määritelmässä on siirryttävä käyttämään ainoastaan sidosyrityksen määritelmää ja omistusyhteyksikriteeristä on luovuttava.
- Pelialan tuki-instrumentit on otettava ryhmäpoikkeusasetuksen audiovisuaalisen alan poikkeaman piiriin.

PARAS JULKINEN TUKIJÄRJESTELMÄ

	EKOSYSTEEMIN TUKEMINEN	ALAN YTIMEN TUKEMINEN	ALAN EDELLÄKÄVIJÖIDEN TUKEMINEN
RISKINOTON JA MARKKINA- MURROKSEN HYÖDYNTÄMISEN MAHDOLLISTAMINEN	Pelialan yhteisöjen tukeminen - KUNNAT/VALTIO: Jotta tietämyksen siirto markkina-murroksen mahdollisuuksista tapahtuu tehokkaasti, kuntien ja valtion on osoitettava riittävä rahoitus paikallisten ja valtakunnallisten pelialan yhteisöjen ylläpitoon.	Kunnianhimoisten T&K&I-hankkeiden mahdollistaminen - VALTIO/EU: PK-yrityksille suunnatun T&K&I-rahoituksen maksimitukitasoa on nostettava, jotta start-up-yrityksiä ei pakoteta myymään osuuksia sijoittajille liian aikaisin alihintaan omarahoitus-osuuden kattamiseksi. - VALTIO/EU: Digitaalisen murroksen myötä tuotteiden ja palveluiden testaus tapahtuu entistä useammin aidossa markkinaympäristössä (esim. ns. soft launch). Koemarkkinointi on sisällytettävä nykyistä laajemmin osaksi T&K&I-rahoitusta. - EU: EIC accelerator -rahoitus on laajennettava kattamaan myös innovaatiot, jotka eivät perustu perustutkimukseen.	Suorat tuet alaa uudistavien tienraivaajien riskinottoon. - VALTIO: Business Finlandin suorien T&K-tukien rahoitusta on kasvatettava. - VALTIO: DigiDemo-rahoitus on turvattava ja sen rinnalle on luotava tuotanto-rahoitusinstrumentti myös vakiintuneimmille tiimeille.
KASVUN MAHDOLLISTAMINEN	Kasvun mahdollistavan rahoituksen turvaaminen - KUNNAT: Kuntien on osoitettava riittävä rahoitus paikallisten pelialan klustereiden, hubien ja kiihdyttämöjen toiminnalle, jotka mahdollistavat mm. vientimatkat.	Kasvun mahdollistavan rahoituksen turvaaminen - KUNNAT: Kaupunkeihin on luotava julkinen siemen-vaiheen sijoitusrahasto yritystoiminnan käynnistämiseen. Rahastoilla on oltava riittävä pelialan asiantuntemus. - VALTIO: Siemen- ja soft loan -rahoitusta pelialan start-up-yrityksille on kasvatettava, jotta entistä useampi lupaava tiimi saa mahdollisuuden. Kasvun kiihdyttämiseksi tarvitaan valtakunnallinen ammattilais-rahaston, joka sijoittaa nimenomaan alkavan vaiheen yrityksiin siemenrahoitus-vaiheen jälkeen.	Huippuosaamisen mahdollistaminen - EU: Erasmus+ -ohjelman alle on luotava liikkuvuus-instrumentit, jotka kannustavat monikansallisten start-up-tiimien kokoamiseen ja työharjoitteluun toisessa jäsenvaltiossa. Markkinoille pääsyn esteiden ylittäminen - KUNNAT: Kaikkien kaupunkien on luotava avustusjärjestelmä yritysten vientimatkojen toteuttamiselle.
JATKUVA KEHITTYMINEN JA UUDISTUMINEN	Turvaverkko epäonnistumiselle - VALTIO: Ansiosidonnaisella (esim. kassan sijoituksena yritykseen) on voitava harjoittaa yritystoimintaa vuoden ajan kaupparekisteriin ja alv-velvolliseksi rekisteröitymisen jälkeen. - VALTIO: Sosiaaliturvajärjestelmän on mahdollistettava turvallinen epäonnistuminen. - VALTIO: Finnveran lainojen henkilökohtaisista takauksista on luovuttava, jotta epäonnistuminen ei johda velkavankeuteen.	Rahoitus ensimmäiselle yritykselle - VALTIO: Pelialan sisäisiä investointeja tukisivat verohelpotukset exit-tilanteissa tai T&K-veroinstrumenttien tapainen alennettu verotus toisen toimintavuoden voitoille. Optiotulot on siirrettävä pääomaveron alle.	



neogames
HUB OF THE FINNISH GAME INDUSTRY

SUOMEN PELIALAN POLITIIKKA TAVOITTEET

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

NEOGAMES FINLAND RY- SUOMEN PELIALAN YHDISTÄVÄ TEKIJÄ

Neogames on jäsenpohjainen, 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.

Neogames on saanut toimintaansa avustusta opetus- ja kulttuuriministeriöltä.

Lisätietoja: www.neogames.fi

I - 2021