

KOLME ASKELTA KÄRKEEN
SUOMEN
PELIALAN
POLITIikka-
TAVOITTEET
2023-2027



 start-upit

 osaajat

 yhteisöt

 julkinen tuki

*Tämän ohjelmapaperin
on toteuttanut Neogames
Finland ry yhteistyössä alan
oppilaitosten, alueklusterien ja
kansalaisjärjestöjen kanssa.*

*Jari-Pekka Kaleva
KooPee Hiltunen
Suvi Latva
Elina Tyynelä*



neogames
HUB OF THE FINNISH GAME INDUSTRY

SISÄLLYS:

1.	SUOMI PELAA JA ELÄÄ PELEISTÄ.....	4
2.	KOLME ASKELTA KÄRKEEN.....	6
	KILPAILUKYKY SYNTYY OSAAJISTA	
	MENESTYS SYNTYY ROHKEUDESTA LUODA UUTTA	
	ONNISTUMISET SYNTYVÄT YHTEISÖISSÄ	
3.	KILPAILUKYKY SYNTYY GLOBAALEISTA HUIPPUOSAAJISTA.....	8
	SUOMESTA MAAILMAN HOUKUTTELEVIN MAA TYÖSKENNELLÄ	
	D-VIISUMI TYÖHAASTATTELUA VARTEN	
	OLESKELULUPAPROSESSI SUOMESSA	
	MAAHANMUUTTOBYROKRATIAN SELÄTTÄMINEN	
	KOTOUTUMINEN SUOMEEN	
4.	KILPAILUKYKY SYNTYY NUORISTA HUIPPULUPAUKSISTA.....	12
5.	MENESTYS SYNTYY ROHKEUDESTA LUODA UUTTA.....	15
	MAAILMAN PARHAAT JULKISET PALVELUT	
	MAAILMAN PARAS INFRASTRUKTUURI	
	MAAILMAN PARASYMPÄRISTÖTEKOÄLYN HYÖDYNTÄMISEEN	
6.	MAAILMAN VIISAIN JULKINEN TUKI.....	16
	EUROOPAN KILPAILUKYVYSTÄ VALTIOTUKISÄÄNTÖJEN OHJENUORA	
	RISKINOTON MAHDOLLISTAMINEN	
	KASVUN MAHDOLLISTAMINEN	
	JATKUVA KEHITTYMINEN JA UUDISTUMINEN	
7.	ONNISTUMISET SYNTYVÄT YHTEISÖISSÄ – SUOMEN PELIALANMILJOONAKLUSTERI.....	18

1. SUOMI PELAAJA ELÄÄ PELEISTÄ



Vuonna 2022 ihmiskunta käytti noin **197 miljardia euroa** peleihin.

197
MRD€



Seuraavien kolmen vuoden aikana globaalit pelimarkkinat kasvavat yli **4,7 % vuosivauhtia**.

+4,7
%



EU/ETA on kolmanneksi suurin pelimarkkina-alue Kiinan ja Yhdysvaltain jälkeen

3.



Vuonna 2022 ihmiskunnasta **3,2 miljardia** ihmistä oli aktiivipelaajia.

+3
MRD



Arviolta **2 miljardia** ihmistä on pelannut pelejä, jotka on kehitetty Suomessa

2
MRD

Suomen pelialan kokonaisliikevaihto ohitti 2021 ensimmäistä kertaa **3 miljardin euron** rajapyykin

3MRD
€

98 % Suomen pelialan liikevaihdosta tulee viennistä

98 %

Suomen pelialan yhteenlaskettu voitto oli **500 miljoonaa euroa** vuonna 2020

500
M€

Lähteet:

Hiltunen, Koopee; Latva, Suvij; Kaleva, J-P; Tyynelä, Elina (2021): "The Game Industry of Finland 2020 report" www.playfinland.fi

Kinnunen, Jani; Taskinen, Kirsij; Mäyrä, Frans (2020): "Pelaajabarometri 2020 : Pelaamista koronan aikaan" <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>

Newzoo Global Games Market Report 2022, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>

Elliott, Rhys (2021): Data and Insights on Finland's Games Market & Its Gamers <https://newzoo.com/insights/articles/data-and-insights-on-finlands-games-market-its-gamers>

1.



28 % alan työntekijöistä oli **ulkomaalaisia** 2020

28 %

22 % alan työntekijöistä on **naisia** 2020

22 %



2. KOLME ASKELTA KÄRKEEN

1. KILPAILUKYKY SYNTYY OSAAJISTA

Kilpailukyky syntyy globaaleista huippuosaajista: Kaksi hallitusta on nyt selvittänyt ulkomaalaisten huippuosaajien houkuttelua maahan, uuden hallituksen on siirryttävä selvittämisestä tekoihin maahanmuuttobyrokratian karsimiseksi ja jouduttamiseksi.

- ▶ **VALTIO: Suomen maabrändi esiin.** Osaajia ei Suomeen tule ilman näkyvyyttä. Suomi on maailman johtavia pelinkehitysmaita ja sen on näytävä globaalisti. Valtion on taattava riittävä rahoitus Suomen näkyvälle läsnäololle EU:n, USA:n, Korean, Kiinan ja Japanin tärkeimmissä pelialan tapahtumissa.
- ▶ **VALTIO: Maahanmuuttobyrokratia kuntoon.** Suomeen on aina voitava muuttaa seitsemässä päivässä ja kaikki maahanmuuttobyrokratia Migristä lasten koulu- tai päivähoitopaikkaan pitää pystyä hoitamaan kuntoon kahdessa viikossa. Maahanmuuttoprosessin jokainen vaihe on pystyttävä hoitamaan englanniksi.
- ▶ **VALTIO/EU: Kolmen kuukauden sääntö – Euroopan unioniin on luotava toimivat etätyömarkkinat.** EU:n sisällä on voitava työskennellä vapaasti kolme kuukautta vuodessa mistä tahansa jäsenvaltiosta käsin ilman mitään seuraamuksia työntekijälle tai työnantajalle. Yrityksen on pystyttävä hoitamaan yhdessä päivässä kaikki etätyöntekijän palkkaamiseen liittyvä byrokratia missä tahansa unionin jäsenvaltiossa. Suomen työaikalainsäädäntö on päivitettävä etätyöaikaan.

Kilpailukyky syntyy nuorista huippulupauksista: Nuorille on luotava hyvin resursoitu ja toimiva polku pelinkehitysharrastuksesta oppilaitoksiin ja lopulta pelialan yrittäjäksi. Pelialan kasvatuspolun on tavoitettava myös tytöt ja muut aliedustetut ryhmät.

- ▶ **VALTIO: Suomen on aloitettava pelitaiteen perusopetus.** Koronavuodet ajoivat lasten ja nuorten pelinkehitysharrastustoiminnan alas Suomessa. Pelikehitys on otettava osaksi kansallista taiteen perusopetusta.
- ▶ **VALTIO: Suomessa on otettava käyttöön harjoittelutakuu.** Valtion on luotava kannustin yritysten ja oppilaitosten yhteisten harjoitteluohjelmien luomiseksi.
- ▶ **VALTIO: Suomessa on otettava käyttöön yrittäjäystakuu.** Jokaiselle lupaavalle nuorelle on taattava siemenrahoitus oman pelialan yrityksen perustamiseen. Suomeen on perustettava 20M euron julkinen siemenrahasto ensimmäisen kierroksen korkean riskin startup-yritysten tukemiseen.
- ▶ **VALTIO: Kulttuurialojen tekoälypilotti.** Pelialan koulutusta on käytettävä pilottina tekoälyn käytön laajamittaiselle hyödyntämiselle kaikilla luovilla ja kulttuurialoilla.



2.

2. MENESTYS SYNTYY ROHKEUDESTA LUODA UUTTA

Menestys syntyy rohkeudesta luoda uutta ja rohkeus kumpuaa yhteisestä tuesta:

- ▶ **VALTIO:** Suomesta on saatava maailman parhaat ja kattavimmat tukipalvelut yritystoiminnan pyörittämiseen. Kilpailu-, tietosuoja- ja kuluttajansuojaviranomaisten palvelutaso on nostettava verottajan tasolle. Nämä palvelut on oltava saatavilla myös englanniksi. Erityisesti on pidettävä huolta siitä, että niin pelialan portinvartija-alustoilla kuin pienillä pk-yrityksillä on pelimarkkinoilla samat säännöt ja EU-lainsäädännön suomalaisille yrityksille tuomat oikeudet toteutuvat.
- ▶ **VALTIO:** DigiDemo-rahoitus on turvattava ja sen rinnalle on luotava **tuotantokannustin**, joka mahdollistaa uusien suomalaisten pelibrändien luomisen myös pienemmille yrityksille.
- ▶ **EU:** EU tarvitsee toimivat **digitaaliset sisämarkkinat**. Euroopan unionista on tehtävä yhtenäinen ja innovaatioystävälliseen sekä yhdenmukaiseen teknologia-, sisältö- ja liiketoimintamallineutraaliin sääntelyyn perustuva sisämarkkina-alue. Suomen on otettava johtajuus EU:n tason kokeellisen sääntelyn hiekkalaatikon luomiseksi lohkoketjuille, kryptovaluutoille ja pelaa & ansaitse -liiketoimintamallille.

3. ONNISTUMISET SYNTYVÄT YHTEISÖISSÄ

Suomen pelialan menestys on nojannut alusta alkaen yhteisöllisyyteen. Julkinen tuki pelialan alueellisille klustereille on kuitenkin kuihtunut viime vuosina.

- ▶ **KUNNAT/VALTIO:** Jokaiseen korkeakoulukaupunkiin on perustettava hyvin resursoitu pelialan klusteriorganisaatio.
- ▶ **VALTIO:** Suomi tarvitsee hyvät yhteydet muuhun maailmaan. Huippuosaajan verkostot eivät synny etänä. Jokaiselta korkeakoulupaikkakunnalta on päästävä Helsinki-Vantaan lentoasemalle neljässä tunnissa.

3. KILPAILUKYKY SYNTYY GLOBAALEISTA HUIPPUOSAAJISTA

I.

SUOMESTA MAAILMAN HOUKUTTELEVIN MAA TYÖSKENNELLÄ

1. Yritys löytää osaavan työntekijän, joka on valmis muuttamaan Suomeen

Suomea on markkinoitava aiempaa aktiivisemmin maailman parhaana paikkana työskennellä, koska Ukrainan sodan myötä Suomen vetovoima työskentelypaikkana on laskenut.

- ▶ **KUNNAT:** Pääkaupunkiseudun kuntien on yhdistettävä markkinointivoimansa Helsinki-brändin alle.
- ▶ **KUNNAT/VALTIO:** Maailman kolmelle tärkeimmälle pelialan tapahtumalle on saatava Suomi-osasto.
- ▶ **VALTIO/EU:** Kolmen kuukauden sääntö – Euroopan unioniin on luotava toimivat etätyömarkkinat. EU:n sisällä on voitava työskennellä vapaasti kolme kuukautta vuodessa mistä tahansa jäsenvaltiosta käsin ilman mitään seuraamuksia työntekijälle tai työnantajalle. Yrityksen on pystyttävä hoitamaan yhdessä päivässä kaikki etätyöntekijän palkkaamiseen liittyvä byrokratia missä tahansa unionin jäsenvaltiossa. Suomen työaikalainsäädäntö on päivitettävä etätyöaikaan.

II.

D-VIISUMI TYÖHAASTATTELUA VARTEN

2. D-viisumianomuksen jättäminen edustustoon
 - ➔ TAVOITE 1 päivä
 - ➔ NYT: voi kestää kuukausia
3. Viisumihakemuksen käsittely
 - ➔ TAVOITE 1 päivä
 - ➔ NYT: voi kestää kuukausia
4. Viisumin noutaminen
 - ➔ TAVOITE 3 päivää
 - ➔ NYT: 6 päivää
5. Lento Suomeen
 - ➔ TAVOITE 5 päivää
 - ➔ NYT: 5 päivää
6. Työhaastattelu ja tutustuminen mahdolliseen uuteen kotikaupunkiin
 - ➔ TAVOITE 2 päivää
 - ➔ NYT: 2 päivää
7. Työnhakija poistuu maasta odottamaan rekrytointipäätöstä
 - ➔ TAVOITE 1 päivä
 - ➔ NYT: 1 päivä
8. Työnhakija päättää muuttaa Suomeen
 - ➔ TAVOITE 1 päivä
 - ➔ NYT: 5 päivää

Joustava viisumiprosessi

- ▶ **VALTIO:** D-viisumi on myönnettävä jo työhaastatteluissa käymistä varten, jotta se mahdollistaa 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
 - ➔ TAVOITE 7 päivää
- 10.** Erityisasiantuntijan oleskelulupahakemuksen jättäminen
 - ➔ TAVOITE 1 päivä
 - ➔ NYT: voi kestää kuukausia
- 11.** Oleskelulupapäätös Migriltä
 - ➔ TAVOITE 3 päivää
 - ➔ NYT: voi kestää kuukausia
- 12.** Oleskelulupakortin tulostaminen ja lähettäminen
 - ➔ TAVOITE 7 päivää
 - ➔ NYT: voi kestää neljätoista päivää
- 13.** Migri tarkastaa ja lähettää kortin
 - ➔ TAVOITE 3 päivää
 - ➔ NYT: 7 päivää

Suomeen 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 asettuminen uuteen kotikaupunkiin ei hidastu kohtuuttomasti.

MAAHANMUUTTOBYROKRATIAN SELÄTTÄMINEN

14. Kotikunnan rekisteröiminen DVV:hen

- ➔ TAVOITE 1 päivä
- ➔ NYT: voi kestää kuukausia

15. Henkilökortti poliisilta

- ➔ TAVOITE 1 päivä
- ➔ NYT: voi kestää yli kuukauden

16. Verkkopankkitunnukset tunnistautumista varten

- ➔ TAVOITE 1 päivä
- ➔ NYT: voi kestää kuukausia

17. KELA-kortti KELA:sta

- ➔ TAVOITE 1 päivä
- ➔ NYT: voi kestää kuukausia

18. Verokortti verottajalta

- ➔ TAVOITE 1 päivä
- ➔ NYT: voi kestää kuukausia

Toimiva maahanmuuttoprosessi

- ▶ **VALTIO:** 50 % maahanmuuttoverosta on luovuttava - maahanmuuttoveron sijaan Suomeen fyysisesti muuttaville on luotava tuloverokannustin. Yrityksen työntekijälle maksamia muuttokuluja Suomeen ei tule katsoa tuloveron alaiseksi palkanlisäksi, vaan työntekijälle verottomiksi normaaleiksi rekrytointikuluiksi. Työntekijän itse maksamat muuttokulut on tehtävä verovähennyskelpoisiksi.
- ▶ **VALTIO:** Maahanmuuttoprosessin palvelumuotoilua on kehitettävä viranomaisraajat ylittävänä kokonaisuutena Migrin palvelumuotoilutiimin johdolla (esim. erityisasiantuntijoille oma pikakaista).
- ▶ **VALTIO:** Viranomaisprosessien sähköistämiseen on panostettava siten, että maahan muuttavan työntekijän on syötettävä tietonsa järjestelmään vain kerran ja voi tunnistautua muuten kuin pankkitunnuksilla (esim. SISU ID).

3.

V.

KOTOUTUMINEN SUOMEEN

- 19.** Työpaikka kumppanille
 - ➔ TAVOITE kuukausi
 - ➔ NYT: voi kestää kuukausia
- 20.** Koulupaikka lapsille
 - ➔ TAVOITE kahdessa viikossa
 - ➔ NYT: voi kestää vuoden
- 21.** Toimiva terveydenhoito

Koulutustakuu jokaiselle Suomessa asuvalle lapselle ja tukiohjelma kumppanien työllistymiseen

- ▶ **KUNNAT:** Ulkomailta Suomeen muuttavien huippuosaajien kumppaneille on räätälöitävä heidän työllistymistään tukevia pysyviä ohjelmia.
- ▶ **KUNNAT:** Ulkomailta Suomeen muuttavalle perheelle on aina kyettävä osoittamaan vähintään englanninkielinen koulu- tai päiväkotipaikka, myös kesken lukukauden.
- ▶ **KUNNAT:** Jokaisen korkeakoulupaikkakunnan on vakiinnutettava yhden luukun periaatteella palveluita maahanmuuttajille tarjoava International House osaksi pysyvää toimintaa.
- ▶ **KUNNAT:** Kaikki keskeinen informaatio kunnallisista palveluista on käännettävä vähintään englanniksi.
- ▶ **KUNNAT:** Osa huippuosaajista lähtee kohtaamansa arkipäivän rasismien vuoksi. Kuntien on löydettävä keinoja sen kitkemiseksi.
- ▶ **VALTIO:** Suomen on luotava selkeä ja jouheva polku kansalaisuuteen. Suomen kielen osaamisesta kansalaisuuden ehtona on luovuttava.

Toimiva terveydenhoito

- ▶ **VALTIO/HYVINVOINTIALUEET:** Suomi tarvitsee terveys- ja mielenterveystakuun: Toimiva terveydenhoito on pitkään ollut Suomen tärkeimpiä veto- ja pitovoimatekijöitä. Suomen on myös jatkossa taattava kaikille nopea ja luotettava pääsy perus- ja erikoissairaanhoidon sekä mielenterveyspalveluihin.

4. KILPAILUKYKY SYNTYY NUORISTA HUIPPULUPAUKSISTA

VARHAISKASVATUS: pelikasvatus

- ★ **KUNNAT:** Pelit ovat yksi keskeisimmistä lastenkulttuurin ilmiöistä. Henkilöstölle on turvattava riittävät valmiudet tarkastella maailmaa matemaattisesti ja ymmärrys peleistä ja pelikulttuurista. Yhteistyötä kansalaisyhteiskunnan ja opetuspelikehittäjien kanssa on lisättävä varhaiskasvatuksessa.

KIRJASTOT: pelikulttuurin saavutettavuus, pelilukutaito ja -kasvatus

- ★ **KUNNAT:** Kirjastojen on kyettävä kuromaan umpeen digitaalinen kuilu sekä uusimpien pelikulttuuri-ilmiöiden saavutettavuudessa että eri väestöryhmien pelilukutaidossa. Tämä edellyttää kirjastojen hankintamäärärahojen kasvattamista ja pelivinkkaustoiminnan laajentamista kaikille vauvasta vaariin.
- ★ **KUNNAT:** Kirjastojen peleistä ja pelikehityksestä kiinnostuneille nuorille suunnattu IGDA Junior -toiminta on aloitettava kaikilla keskeisillä pelinkehityspaikkakunnilla.

PERUSKOULU: pelilukutaito

- ★ **KUNNAT:** Opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta. Pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen lukutaito, luominen ja niiden taustalla vaikuttavien liiketoimintamallien ja teknologioiden ymmärtäminen on keskeinen kansalaistaito.
- ★ **KUNNAT:** Opettajien täydennyskoulutuksessa on panostettava pelien käyttöön opetuksessa sekä digitaalisen kulttuurin laaja-alaiseen tuntemukseen.
- ★ **KUNNAT:** Kouluissa on oltava ajantasaiset välineet uusimpien oppimistyökalujen hyödyntämiseen.
- ★ **KUNNAT:** Iltapäiväkerhotoiminnalle on osoitettava riittävät resurssit, jotta koodausosaaminen muuttuu pelinkehitysharrastukseksi.

KULTTUURINEN NUORISOTYÖ JA PELITAITEEN PERUSOPETUS:

pelikehityskesäleirit, -aktiviteetit ja -klubit

- ★ **VALTIO:** Suomen on aloitettava pelitaiteen perusopetus. Koronavuodet ajoivat lasten ja nuorten pelinkehitysharrastustoiminnan alas Suomessa. Pelikehitys on otettava osaksi kansallista taiteen perusopetusta. Koska harrastustoiminta on keskeinen väylä alan huippuammattilaiseksi, sen on tavoitettava tytöt ja muut alalla aliedustetut ryhmät.
- ★ **KUNNAT:** Nuorisotyössä pelinkehitysharrastus on nostettava nuorten harrastuneisuuden tukemisen strategiseksi painopisteeksi ja pelinkehitysklubitoiminnalle on osoitettava riittävät resurssit toiminnan alasajon sijaan. Peli-harrastustoiminnasta on luotava selkeä polku yritystoiminnan käynnistämiseen.
- ★ **VALTIO:** Kuvaohjelmalaki on uudistettava siten, että se mahdollistaa pelien ikärajoista poikkeamisen huoltajan luvalla ohjatussa eSports-harjoittelussa.
- ★ **VALTIO:** Nuorille harrastajille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapahtumien osallistumiskulujen kattamiseksi.

TOINEN ASTE: pelialan ammatillinen koulutus ja lukio-opintojen valmiudet pelialan jatko-opintoihin

- ★ **KUNNAT:** Toisen asteen koulutuksen on tähdättävä omaehtoiseen etenemiseen kauas nykyisten tutkintovaatimusten edelle. Harrastuneisuuden tukeminen on otettava keskeiseksi osaksi toisen asteen koulutusta.
- ★ **KUNNAT:** 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

- ★ **PELIALAN ALEMPI JA/TAI YLEMPI KORKEAKOULUTUTKINTO:** pelialan korkeakoulutus
- ★ **VALTIO:** Koulutusleikkauksista koulutuspanostuksiin – Suomen on kasvatettava toisen ja korkea-asteen koulutuksen rahoitusta.
- ★ **VALTIO:** Koulutuksen pitää antaa opiskelijoille riittävät valmiudet selviytyä yritysten sisäisissä koulutuksissa 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).

OPETUSPELISTUDIO: Peliyrityskasvatus

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

PELIALAN TOHTORITUTKINTO: pelialan tutkimus

- ★ **VALTIO:** Pelialan tutkimus- rahoitusta on kasvatettava.

ELINIKÄINEN OPPIMINEN: MOOCit, sertifikaatit, täydennyskoulutus jne.

- ★ **VALTIO:** Ansiosidonnaisella päivärahalta on voitava täydentää osaamistaan rajattomasti.

ESIAUTOMO: Yrityksen perustaminen

YRITYSKIIHDYTTÄMÖT JA -HAUTAAMOT: Yritystoiminnan laajentaminen ja lopettaminen

- ★ **KUNNAT/VALTIO:** Yrittäjäyystakuu – jokaiselle lupaavalle nuorelle on taattava paikka alueellisesta pelialan yrityshautomossa tai kiihdyttämössä sekä maksimissaan 50 000 euron siemenrahoitus pelialan yrityksen perustamiseen.
- ★ **KUNNAT:** Jokainen hautomo tarvitsee rinnalleen hautaamon yritystoiminnan turvallista lopettamista varten

KLUSTERIORGANISAATIO: Pelistudioiden julkinen tuki

- ★ **KUNNAT/VALTIO:** Jokaiseen korkeakoulukaupunkiin on perustettava hyvin resursoitu pelialan klusteriorganisaatio.

1ST ROUND START-UP: yllämainitut tukimuodot mahdollistavat ensimmäisen kierroksen start up -yrityksen perustamisen

TYÖELÄMÄ: peliyrittäjänä hankittu kokemus avaa ovet työelämään

- ★ **VALTIO:** Harjoittelutakuu – Valtion on luotava kannustin yritysten ja oppilaitosten yhteisten harjoitteluohjelmien luomiseksi
- ★ **KUNNAT/VALTIO:** Tuki paikallisille pelikehittäjäyhteisöille, jotka mahdollistavat yhteisöpohjaisen oppimisen ja tiedonjakamisen.

2ND ROUND START-UP: pelialan menestystarinat ovat usein toisen kierroksen start up -yrityksiä

- ★ **KUNNAT/VALTIO:** Suomen uusien avainalojen harrastuneisuutta ja yhteisöllisyyttä ylläpitävien ja kehittävien kansalaisjärjestöjen rahoitus on turvattava (esim. IGDA Finland ry, We in Games Finland ry ja Finnish Game Jam ry). Sukupuolten ja eri väestöryhmien välinen epätasapaino peli- ja pelinkehitysharrastuksessa ja muiden nousevien teknologioiden parissa on murrettava.

KANSALAISSYHTEISKUNTA
pelikasvatus ja aikuiskasvatus

- ★ **VALTIO:** Pelikasvatusta ylläpitävien ja kehittävien kansalaisjärjestöjen, kuten EHYT ry:n, rahoitus on turvattava.

Lähde: Huippuosaajakasvatuksen Helsinki-malli:
<https://neogames.fi/the-helsinki-model-of-games-industry-talent-building/>



5. MENESTYS SYNTYY ROHKEUDESTA LUODA UUTTA

MAAILMAN PARHAAT JULKISET PALVELUT

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

- ★ **VALTIO:** Suomessa on oltava maailman paras verottaja sekä kilpailu-, kuluttajansuoja- ja tietosuojaviranomainen. Kilpailu-, kuluttajansuoja- ja tietosuojaviranomaisten yrityksille tarjoamat palvelut on nostettava vähintään verottajan palveluiden tasolle. Nämä palvelut on oltava saatavilla myös englanniksi. Kilpailuviranomaiselle, verottajalle sekä tietosuoja- että kuluttajansuojaviranomaisille on taattava riittävät resurssit suomalaisten pelinkehittäjien tukemiseen kansallisen ja EU-lainsäädännön soveltamisessa. Erityisesti on pidettävä huolta siitä, että niin pelialan portinvartija-alustoilla kuin pienillä pk-yrityksillä on pelimarkkinoilla samat säännöt ja EU-lainsäädännön suomalaisille yrityksille tuomat oikeudet toteutuvat.
- ★ **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 tietoverkkoinfrastruktuurin kehitysmaaksi.

- ★ **VALTIO / EU:** 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.

MAAILMAN PARASYMPÄRISTÖ TEKÖÄLYN HYÖDYNTÄMISEEN

Peliala on yksi tekoälyn hyödyntämisen tienraivaaja-aloista. Lähivuosina tekoälyn hyödyntäminen niin kulttuurisisältöjen luomisessa kuin esim. testauksessa tulee mullistamaan pelialan markkinat. Suomen on tarjottava maailman paras ympäristö tekoälyn hyödyntämiseen.

- ★ **VALTIO:** Pelialan koulutuksen on mahdollistettava tekoälyn tarjoamien mahdollisuuksien täysimittainen hyödyntäminen. Pelialan koulutusta onkin käytettävä pilottina tekoälyn käytön laajamittaiselle hyödyntämiselle kaikilla luovilla ja kulttuurialoilla.
- ★ **VALTIO/EU:** Tekoälyn hyödyntämiselle on luotava selkeä ja ennakoitava regulaatioympäristö, joka kannustaa panostamaan tekoälyn hyödyntämiseen.

6. MAAILMAN VIISAIN JULKINEN TUKI

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. Jäsenvaltioiden tukikilpailun minimoivaa valtiotukijärjestelmää muutetaan unionin globaalia kilpailukykyä parantavaan suuntaan. Unioni tarvitsee valtiontukiympäristön, joka on optimoitu mahdollistamaan eurooppalaisten yritysten menestys globaaleilla markkinoilla. Pk-yrityksen määritelmästä on siirryttävä käyttämään ainoastaan sidosyrityksen määritelmää ja omistusyhteyksikriteeristä on luovuttava. Pelialan tuki-instrumentit on otettava ryhmäpoikkeusasetuksen audiovisuaalisen alan poikkeaman piiriin.

RISKINOTON MAHDOLLISTAMINEN

◇ UUTTA LUOVA EKOSYSTEEMI:

- ➔ Pelialan yhteisöjen tukeminen

- ★ **KUNNAT/VALTIO:** Jotta tietämyksen siirto markkinamurroksen mahdollisuuksista tapahtuu tehokkaasti, kuntien ja valtion on osoitettava riittävä rahoitus paikallisten ja valtakunnallisten pelialan yhteisöjen ylläpitoon.

◇ ALAN YTIMEN UUDISTUMINEN

- ➔ Kunnianhimoisten T&K&I-hankkeiden mahdollistaminen

- ★ **VALTIO/EU:** Pk-yrityksille suunnatun T&K&I-rahoituksen maksimitukitasoa on nostettava, jotta startup-yrityksiä ei pakoteta myymään osuuksia sijoittajille liian aikaisin alihintaan omarahoitusosuuden 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.

◇ ALAN TIENRAIVAAJIEN TUKEMINEN

- ➔ 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 tuotantokannustin, joka mahdollistaa uusien suomalaisien pelibrändien luomisen myös pienemmille yrityksille.
- ★ **MAAKUNTALIITOT:** Pelit ja peliala on nostettava älykkäiden erikoistumisstrategioiden ytimeen.

KASVUN MAHDOLLISTAMINEN

◇ UUTTA LUOVA EKOSYSTEEMI:

- ➔ Kasvun mahdollistavan rahoituksen turvaaminen
 - ★ **KUNNAT:** Kuntien on osoitettava riittävä rahoitus paikallisten pelialan klustereiden, hubien ja kiihdyttämöjen toiminnalle, jotka mahdollistavat mm. vientimatkat.

◇ ALAN YTIMEN UUDISTUMINEN

- ➔ Kasvun mahdollistavan rahoituksen turvaaminen
 - ★ **KUNNAT:** Kaupunkeihin on luotava julkinen siemenvaiheen sijoitusrahasto yritystoiminnan käynnistämiseen. Rahastoilla on oltava riittävä pelialan asiantuntemus.
 - ★ **VALTIO:** Siemen- ja soft loan -rahoitusta pelialan startup-yrityksille on kasvatettava, jotta entistä useampi lupaava tiimi saa mahdollisuuden. Kasvun kiihdyttämiseksi tarvitaan valtakunnallinen ammattilaisrahasto, joka sijoittaa nimenomaan alkavan vaiheen yrityksiin siemenrahoitusvaiheen jälkeen.

◇ ALAN TIENRAIVAAJIEN TUKEMINEN

- ➔ Markkinoille pääsyn esteiden ylittäminen
 - ★ **KUNNAT:** Kaikkien kaupunkien on luotava avustusjärjestelmä yritysten vientimatkojen toteuttamiselle.
- ➔ Huippuosaamisen mahdollistaminen
 - ★ **EU:** Erasmus+ -ohjelman alle on luotava liikkuvuus-instrumentit, jotka kannustavat monikansallisten startup-tiimien kokoamiseen ja työharjoitteluun toisessa jäsenvaltiossa.

JATKUVA KEHITYMINEN JA UUDISTUMINEN

◇ UUTTA LUOVA EKOSYSTEEMI:

- ➔ 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
- ➔ Viisas raha töihin
 - ★ **VALTIO:** Pelialan sisäisiä investointeja tukisivat verohelpotukset exit-tilanteissa tai T&K-veroinstrumenttien tapainen alennettu verotus toisen toimintavuoden voitoille. Optiotulot on siirrettävä pääomaveron alle.

7. ONNISTUMISET SYNTYVÄTYHTEISÖISSÄ – SUOMEN PELIALAN MILJOONAKLUSTERIT

PÄÄKAUPUNKISEUTU

Vakiintuneita yrityksiä 2020: 101

Joista yli 1M€ liikevaihdon: 33

Kokonaisliikevaihto 2020: 2 320,0 M€

Työntekijöitä 2020: 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 tukihankkeiden 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 pelinkehitysharrastustoimintaan.
- ✘ Lisää englanninkielisiä koulupaikkoja. Paikkojen puute hidastaa merkittävästi perheellisten huippuosaajien rekrytointia ulkomailta.

TAMPERE

Vakiintuneita yrityksiä 2020: 24

Joista yli 1M€ liikevaihdon: 5

Kokonaisliikevaihto 2020: 20,8M€

Työntekijöitä 2020: 226 (ulkomaalaisia 9 %)

Työvoimatarve 2021: 32-102

Sijoituksia 2019-2020: 8,9M€

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 2020: 16

Joista yli 1M€ liikevaihdon: 3

Kokonaisliikevaihto 2020: 9,2M€

Työntekijöitä 2020: 92 (ulkomaalaisia 5 %)

Työvoimatarve 2021: 4-25

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-apurahatuen tapaisilla instrumenteilla.

OULU**Vakiintuneita yrityksiä 2020:** 13**Joista yli 1M€ liikevaihdon:** 1**Kokonaisliikevaihto 2020:** 28,5 M€**Työntekijöitä 2020:** 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

JYVÄSKYLÄ**Vakiintuneita yrityksiä 2020:** 9**Joista yli 1M€ liikevaihdon:** -**Kokonaisliikevaihto 2020:** 1,8 M€**Työntekijöitä 2020:** 34 (ulkomaalaisia 9 %)**Työvoimatarve 2021:** 8-17 henkeä**Sijoituksia 2019-2020:** 0,3 M€**Uusia jyvaskyläläisiä 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 asiantuntemustaan ja osaamistaan alan keskeisissä tapahtumissa.

KAJAANI**Vakiintuneita yrityksiä 2020:** 9**Joista yli 1M€ liikevaihdon:** 2**Alustava liikevaihto 2021:** 13M€**Työntekijöitä 2020:** 91 (ulkomaalaisia 16 %)**Työvoimatarve 2021:** 11-63 henkeä**Sijoituksia 2021** alustavat tiedot: 8,2M€**Uusia kajaanilaisia pelejä 2019-2020:** 4**Erityishaasteet:**

- ✘ Kajaanin peliklusterin liikevaihto on lähes tuplaantunut 2020-2021 ja ennakkotietojen pohjalta erittäin nopea kasvu on jatkunut myös 2022. Tämä edellyttää alueelta uusia toimenpiteitä kasvun tukemiseksi.
- ✘ Pelialalle kohdennettujen tukitoimien uudelleen käynnistäminen. Pelialan tukitoimien alasajon seurauksena uusien yritysten perustamistahti on romahtanut. Uusien menestysyritysten kasvattaminen edellyttää pitkäjänteistä työtä ja tukea.
- ✘ Kansainvälisten ja kansallisten huippuosaajien houkuttelu ja sitouttaminen kaupunkiin edellyttää enemmän panostuksia heille suunnattuihin palveluihin ja kaupunkimarkkinointiin
- ✘ Aiemmin Kajaani oli matka-ajallisesti suunnilleen yhtä kaukana Helsingistä kuin Kööpenhamina. Lentoliikenteen katkoksista, ja mahdollisesta loppumisesta, johtuen yhtä kaukana Helsingistä kuin Doha Qatarissa.

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

- ✘ Pelialalle 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.

KOLME ASKELTA KÄRKEEN SUOMEN PELIALAN POLITIikka- TAVOITTEET

2023-2027

Tähän tavoitepaperiin on kolmatta kertaa koottu yhteen koko Suomen pelialan 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 tavoitteilematon 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 - 2022



neogames
HUB OF THE FINNISH GAME INDUSTRY