

NEOGAMES FINLAND RY

STRATEGIA 2024–2026 VISIO 2030

1. NEOGAMESIN ARVOT

INTEGRITEETTI JA ITSENÄISYYS

Edistämme puolueettomasti suomalaisen pelitoimialan ekosysteemin sekä sen optimaalisen toimintaympäristön kehittymistä.

EDUSTAVUUS

Toimimme jäsentemme antamalla mandaatilla.

OSALLISUUS

Vaalimme yhteyttä toimijakenttään. Toteutamme toimijakentän toiveita ja vastaamme sen tarpeisiin.

ASiantuntevuus

Ylläpidämme vahvaa toimialatuntemusta jatkuvalla kanssakäymisellä kotimaisten ja ulkomaisten toimialan toimijoiden kanssa.

KRIITTISYYS & ROHKEUS

Asemamme mahdollistaa ja edellyttää kriittisyyttä ja rohkeutta kaikissa toimenpiteissämme ja kannanotoissamme.

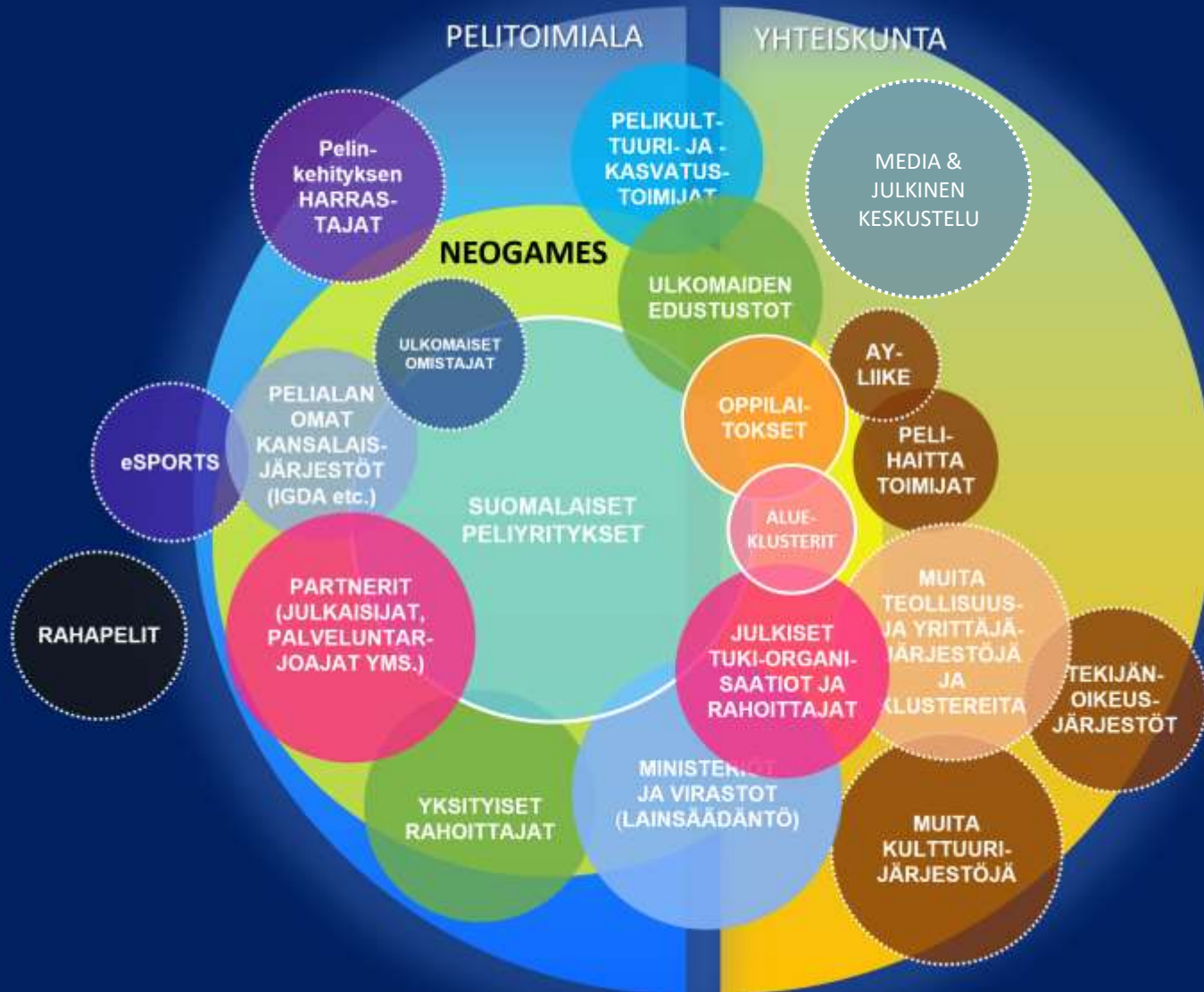
YHDENVERTAISUUS JA VASTUULLISUUS

Neogames on sitoutunut alan tasa-arvon, diversiteetin, ympäristövastuullisuuden sekä liiketoiminnan vastuullisuuden edistämiseen.

TOIMIALALÄHTÖISYYS

Palvelemme parhaamme mukaan kaikkia pelialan toimijoita.

2. PELIALAN TOIMIJAKENTTÄ



NEOGAMES ON

- ✓ Pelialan ekosysteemin valtakunnallinen kehittäjä
- ✓ Toimialakehityksen edistäjä ja asiantuntija
- ✓ Toimialakehityksen jatkuvuuden takaaja
- ✓ Toimialan tiedotuskeskus ja viestijä
- ✓ Toimialan edunvalvoja ja edustaja
- ✓ Toimialan yhtenäisyyden ja yhteisöllisyyden rakentaja
- ✓ Toimialan vientiorganisaatio

KEY FIGURES

TOTAL TURNOVER

€3.2B

↑ 2.4B (2020)

OPERATING RESULT

€0.9B

2021

TURNOVER 2004-2022 (€M)



3. TOIMIALAN TILANNE 2023

Vuodet 2021 ja 2022 olivat Suomen pelitoimialalla ennätysellisen hyviä. Toimiala kasvoi lähes kaikilla mittareilla mitattuna.

Vuonna 2023 pelialan toimintaympäristö on kuitenkin muuttunut. Tähän ovat vaikuttaneet mm. seuraavat tekijät:

- ✓ Inflaation vaikutus ja kuluttajien ostovoiman lasku
- ✓ Liiketoimintaympäristössä tapahtuneet muutokset (esim. IDFA)
- ✓ Startup-liiketoiminnan hidastuminen investointien saatavuuden heikkenemisen myötä
- ✓ Yleinen epävakaus mm. geopoliittisten jännitteiden vuoksi
- ✓ Markkinoiden ja rahoituksen hidastuminen
- ✓ Julkisen, varsinkin alueellisen rahoituksen heikkeneminen
- ✓ Koventunut kilpailu

Vuonna 2022 pelialan globaali liikevaihto laski ensimmäisen kerran 15 vuoteen eri arvioiden mukaan 2-6 %. Taloustilanteen vaikutukset näkyvät vuoden 2023 aikana yrityksissä esim. irtisanomisten, liiketoiminnan uudelleen suuntaamisen (PIVOT) ja yritysten sulkemisen ja konkurssien muodossa. Tilanteeseen ei ole odotettavissa nopeaa parannusta 2024, vaikkakin inflaatio on laskusuuntainen ja sijoittajamarkkinan odotetaan piristyvän 2024. Pelitoimialan ydin on kuitenkin vahva ja elinvoimainen.

4. NEOGAMESIN TOIMINTA 2024–2026

- ✓ SELVITYKSET JA TUTKIMUKSET
 - FGIR 2024, Palkkaselvitys 2025, muut selvitykset projekteina
- ✓ VIESTINTÄ, MEDIATYÖ JA PR
 - Alan sisäinen ja ulkoinen viestintä
- ✓ TOIMIALAKEHITYKSEN FASILITOINTI
 - Pienryhmät esim. HR, CEO, LEGAL. Yhteistyö valtionhallinnon kanssa
- ✓ TAPAHTUMAT JA YHTEISÖN YLLÄPITO
 - Peligaala, Get Funded, Exec-aamiaiset
- ✓ POLIITTINEN VAIKUTTAMINEN KOTIMAASSA
 - Ulkomaisen työvoiman houkuttelu ja pito. Pelialan rahoitus, lausunnot
- ✓ POLIITTINEN VAIKUTTAMINEN EU:SSA (EGDF)
 - DMA, AI-sääntely, kuluttajansuoja, tekijänoikeudet
- ✓ REGULAATION ja SÄÄNTELYN SEURANTA
 - Sääntelyn vaikutusten arviointi ja parhaiden käytäntöjen jalkauttaminen
- ✓ OPPILAITOSYHTEISTYÖ
 - Esim. Game Badges -hanke
- ✓ VASTUULLISUUSTOIMET JA DIVERSITEETTI
 - Ilmastonmuutos, hiilijalanjälki, Strategies-hanke, yhteiskuntavastuu (Corporate sustainability), diversiteettihankkeet
- ✓ VIENTIMATKAT
 - 3-4 matkaa vuodessa, päätapahtumana Gamescom
- ✓ KANSALLISET ja KANSAINVÄLISET VERKOSTOT
 - Investoriverkoston ylläpito ja laajentaminen
 - Suomen Pelinkehittäjät, IGDA, We in Games, Finnish Game Jam EGDF ja NGI

5. NEOGAMESIN TOIMINTA 2024–2026: PAINOPISTEET (1/2)

KESTÄVÄ KEHITYS



PELIALAN SUSTAINABILITY-TOIMIEN TUKEMINEN JA FASILITOINTI

- Tuleva Corporate Sustainability Reporting, ilmastotoimet ja muut toimialan vastuulliseen toimintaan liittyvät toimet tulevat vaikuttamaan toimialan toimintaan tulevina vuosina. Neogames jatkaa ja tehostaa muutoksen fasilitointia ja sen seurausten arviointia tukeakseen alan yrityskehitystä.

SÄÄNTELY



REGULAATION JA SEN TUOMIEN MAHDOLLISUUKSIEN JA UHKIEN SEURAAMINEN, NIISTÄ TIEDOTTAMINEN JA MUUTOKSEN FASILITOINTIA

- Varsinkin DMA ja AI-sääntely tulevat muokkaamaan kenttää ja luomaan sekä uhkia, että mahdollisuuksia. Neogames tukee alan yrityskehitystä seuraamalla ja selvittämällä sääntelyn aiheuttamia muutoksia ja jalkauttamalla parhaat käytännöt toimialalle.

VIESTINTÄ



PELIALAN JA NEOGAMESIN VIESTINNÄN PARANTAMINEN

- Neogames tukee alan yrityskehitystä tehostamalla toimialan sisäistä ja ulkoista viestintää. Toimet on jo aloitettu. Tehtävään palkataan mahdollisuuksien (budjetti) mukaan kokopäiväinen viestintähenkilö.

5. NEOGAMESIN TOIMINTA 2024–2026: PAINOPISTEET (2/2)

TYÖVOIMA



TYÖVOIMAN SAATAVUUDEN PARANTAMINEN JA PYSYVYYDEN VARMISTAMINEN

- Ammattitaitoisen työvoiman saaminen on edelleenkin kasvun pullonkaula. Uuden hallitusohjelman myötä on myös noussut esiin uhkakuva ulkomaisen työvoiman pysyvyydestä. Neogames tukee alan yrityskehitystä jatkamalla ja tehostamalla aiheeseen liittyvää työtä.
- Game Badges -hankkeen kautta tehostetaan yhteistyötä oppilaitosten kanssa.
- Toimialan yrityksistä irtisanotut työntekijät pyritään pitämään toimialalla.

TEKNOLOGIAMURROS



TEKOÄLYYN LIITTYVÄN TEKNOLOGIAMURROKSEEN FASILITOINTI (AI)

- AI tulee muuttamaan pelialaa monin tavoin. Neogames tukee alan yrityskehitystä selvittämällä ja fasilitoimalla muutosta.

STARTUP-YRITYKSET

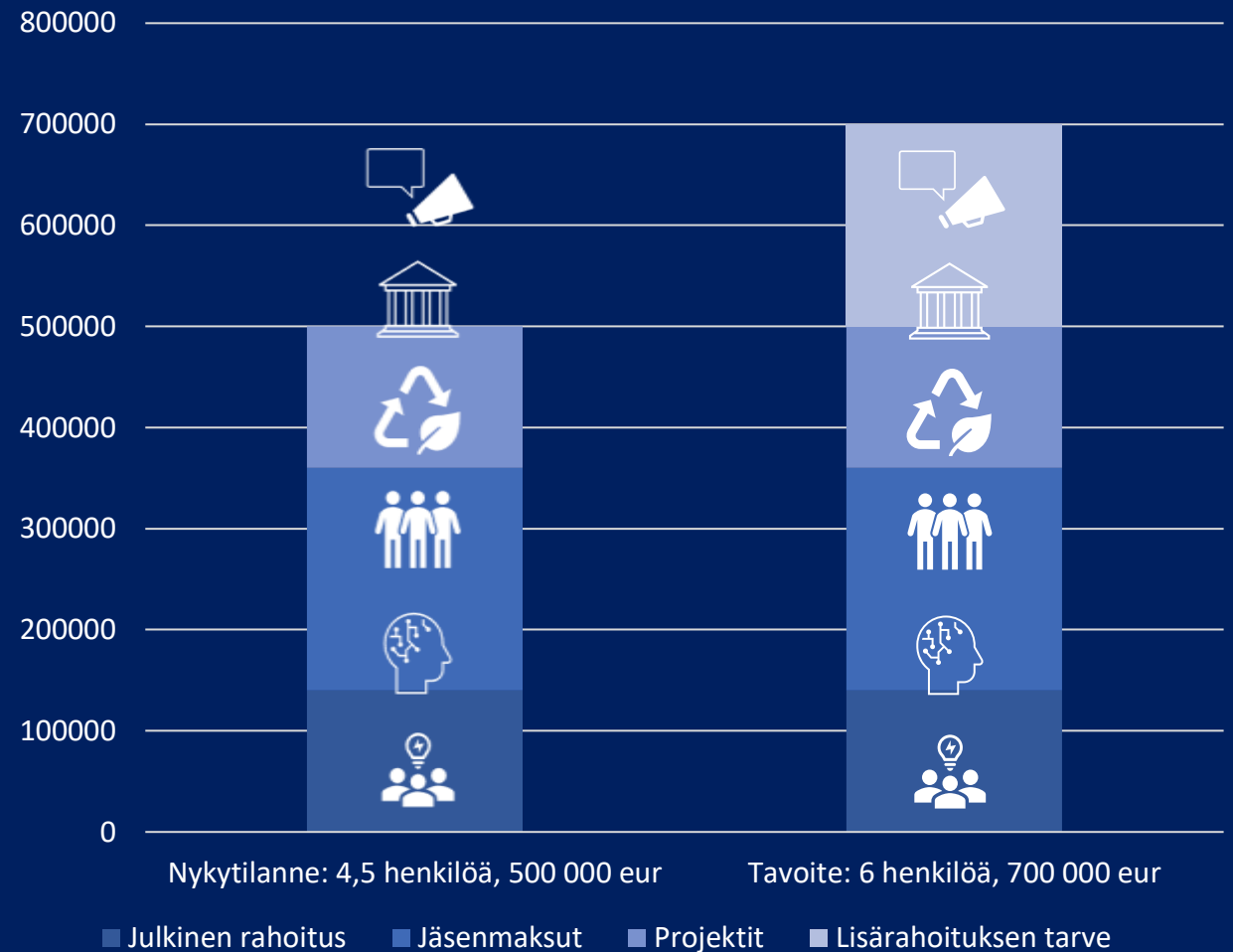


STARTUP-KEHITYKSEN TUKEMINEN

- Startup-yritysten tukea tehostetaan.

6. RESURSSIT – MITÄ TARVITAAN

- ❑ Selkeä tarve lisätä resurssia varsinkin viestintään sekä regulaation ja sääntelyyn seurantaan.
- ❑ Jos lisäresurssin saaminen esim. rahoitussyistä ei onnistu, toiminnan painopisteitä ja tekemisen tapoja täytyy tarkastella uudestaan
- ❑ Toiminnan pohjan / juridisen muodon muuttaminen, esim. pelialan oma säätiö / instituutti Play Finland



7. MISSIO 2030

VAHVA, AUTONOMINEN JA MONIALUSTAINEN SUOMALAINEN PELIALA

8. VISIO: 7 MILJARDIN PELIALA 2030

1,8 %

- ✓ Suomen pelialan osuus maailmanmarkkinasta on tällä hetkellä noin 1,8 %.

7 mrd €

- ✓ Säilyttääkseen markkinaosuutensa globaalisti (ennuste 2030: 400 mrd €) Suomen pelialan liikevaihdon tulee nousta 7 miljardiin euroon vuoteen 2030 mennessä.

500–750
/vuosi

- ✓ Työntekijämäärään suhteen tämä nykyisillä suhdeluvuilla tarkoittaa kasvua vähintään 8 000 - 10 000 työntekijään vuoteen 2030 mennessä.

8. VISIO: 7 MILJARDIN PELIALA 2030

- ✓ Liikevaihtotavoitteen saavuttaminen vaatii vahvoja taloudellisesti ja hallinnollisesti autonomisia yrityksiä, jotka kehittävät omaan IP:hen nojaavia, myös muulla tavoin kuin IP:n kautta suojattuja pelejä samanaikaisesti useille alustoille.
- ✓ AI:n tuomat mahdollisuudet täytyy pystyä hyödyntämään täysimääräisesti
- ✓ Suomeen täytyy syntyä jatkuvasti uusia vartenotettavia startup-yrityksiä, joista osasta kasvaa menestyviä scale-up-kasvuyrityksiä.
- ✓ Näistä osa syntyy uusille, peleihin liittyville liiketoiminta-alueille.
- ✓ Suomen pelialan yritysten positiota arvoketjussa tulee pystyä parantamaan. Yrityksillä tulee olla mahdollisuus käyttää hyväksi alan murroksia.

9. MITEN 2030 TAVOITTEET SAAVUTETAAN?

9.1. OSAAJATAVOITTEET 2030. MITEN SAADA 500-750 UUTTA TYÖNTEKIJÄÄ VUODESSA?

ULKOMAINEN TYÖVOIMA

OSAAJATAVOITE – NOPEA MAAHANTULO

- Suomen maahanmuuttojärjestelmä mahdollistaa pelialan asiantuntijoiden muuttamisen ulkomailta Suomeen kahdessa viikossa. **Neogamesin roolina poliittinen vaikuttaminen aiheeseen.**

POLIITTISEN TOIMINNAN TAVOITTEET – ESTEIDEN POISTAMINEN

- Esteet, jotka estävät lahjakkuuksien houkuttelemista ja maahanmuuttoa Suomeen, on ratkaistu.
- Helsinki on pelialan osajille yhtä houkutteleva paikka kuin Berliini tai Barcelona.
- Rajat ylittävän etätöiden byrokraattiset esteet poistetaan.

TOIMIALATAVOITTEET – MAABRÄNDI NÄKYVÄKSI

- Suomalainen maabrändi näkyy pelialan keskeisissä tapahtumissa ympäri maailmaa.
- **Neogamesin roolina** yritysten kannustaminen maabrändin rakentamiseen ja julkisen ja yksityisen rahan hankkiminen toimenpiteisiin.

KOTIMAAN OSAAJAT

OSAAJATAVOITTEET – KOULUTUKSEN KIINNOSTAVUUS

- Pelikoulutusohjelmat ovat kiinnostavimpia opinto-ohjelmia vuotuisessa yhteishaussa.
- Pelialan koulutus tavoittaa aliedustetut ryhmät.
- Ammattimaiset pelikoulutusohjelmat ovat hyvin resursoituja ja erikoistuneet pelikehityksen eri osiin.
- **Neogamesin** roolina yhteistyö pelikoulutusten kanssa.

POLIITTISEN TOIMINNAN TAVOITTEET – KOULUTUKSEN JA NUORISOTYÖN RESURSSIT

- Alan nuorilla kyvyillä on selkeä ja hyvin resursoitu polku harrastuksena toimivasta pelikehityksestä peliyrittäjyyteen.
- Pelit sisältyvät taiteen perusopetuksen opetussuunnitelmaan.
- Suomalainen pelikasvatus on edelläkävijä tekoälyn käytön valtavirtaistamisessa kulttuuri- ja luovilla aloilla.

TOIMIALATAVOITTEET – RAHOITUS JA YHTEISTYÖ

- Suomessa on korkeariskinen siemenrahasto uusille pelinkehittäjille.
- **Neogames** saavuttaa opiskelijat tietopakettilla ja viestii välillä myös suomeksi.
- **Neogames** ottaa roolin yritysten kannustamisessa nuorten houkutteluun alalle.
- Oppilaitoksilla ja pelikehitysstudioilla on yhteisiä harjoitteluohjelmia.
- **Neogames** tavoittaa innokkaat loppuvaiheen opiskelijat ja kannustaa heitä ottamaan yhteyttä yrityksiin.

9.2. RAHOITUSTAVOITTEET 2030. MITEN RAHOITAA TOIMIALAN KASVU?

TOIMIALATAVOITTEET – RISKIRAHOITUKSEN SAATAVUUS

- ✓ Suomessa on useita kilpailevia pelialaan keskittyviä riskipääomarahastoja.
- ✓ Suomalaisilla studioilla on erinomaiset yhteydet ulkomaisiin riskisijoittajiin. Neogames ylläpitää ja laajentaa verkostoa osaltaan.
- ✓ Suomalaisilla studioilla on erinomaiset yhteydet kustantajiin ja alustoihin. Neogames ylläpitää ja laajentaa verkostoa osaltaan.

POLIITTISEN TOIMINNAN TAVOITTEET – JULKINEN RAHOITUS JA TUKIPALVELUT

- ✓ DigiDemo-rahoitus jatkuu ja Suomella on pelituotannon tuotantokannustin.
- ✓ Business Finlandilla on edelleen oma tiimi ja rahoitusväline pelien kehittämiseen.
- ✓ Suomessa on julkinen tukiväline menestystarinoiden kasvattamiseen (50-100 milj. euroa).
- ✓ Suomi tarjoaa parhaat ja kattavimmat julkiset palvelut yritystoiminnan harjoittamiseen.

9.3. YHTEISÖTAVOITTEET 2030. MITEN PITÄÄ TOIMIALA YHTENÄISENÄ?

TOIMIALATAVOITTEET - YHTEISÖLLISYYS JA VERTAISTUKI

- ✓ Kaikilla ammattiryhmillä on sisäiset fooruminsa vertaistukea ja tiedon jakamista varten.
- ✓ Neogames fasilitoi näitä vertaistukiryhmiä ja helpottaa tiedon siirtoa niiden välillä.
- ✓ Kaikilla Suomen tärkeimmillä pelikehityskeskuksilla on alueelliset pelinkehittäjäyhteisönsä vertaistukea ja tiedon jakamista varten.

POLIITISEN TOIMINNA TAVOITTEET – RESURSOITU KLUSTERIORGANISAATIO

- ✓ Kaikissa korkeakoulukaupungeissa on hyvin resursoitu klusteriorganisaatio pelien kehittämiseen.
- ✓ Koko Suomesta on hyvät matkustajayhteydet ulkomaille.
- ✓ Kaikilla pelinkehittämissyhteisöillä on toimialan yhdessä laatimat, selkeät osallistavuus- ja non-toxic-käytännöt, joiden tekemistä Neogames fasilitoi.

9.4. ARVOKETJUTAVOITTEET 2030: KUINKA PYSYÄ PELIN PÄÄLLÄ – REILU MARKKINA

TOIMIALATAVOITTEET – EDELLÄKÄVIJÄT TULEVAT SUOMESTA

- ✓ Johtavilla peliteknologian palveluntarjoajilla on paikallistoimistot Helsingissä.
- ✓ Suomalainen pelialan ekosysteemi pystyy kasvattamaan yhden yksisarvisen puolella vuosikymmenessä.
- ✓ Suomalaiset pelinkehittäjäryitykset ovat ensimmäisten yritysten joukossa, jotka hyödyntävät teknologian, liiketoiminnan ja sääntelyn aiheuttamia epäjatkuvuuskohtia.
- ✓ **Neogames** varmistaa, että kaikki pelinkehittäjät tietävät esim. DMA:n heille tarjoamista uusista mahdollisuuksista.

POLITTISEN TOIMINNAN TAVOITTEET – EU:N DIGITAALINEN YHTEISMARKKINA-ALUE

- ✓ EU muodostaa yhtenäisen digitaalisen yhtenäismarkkina-alueen, joka perustuu teknologiaan, liiketoimintamalliin ja sisältöneutraaliin, harmonisoituun ja innovaatioystävälliseen sääntelyyn.

10. MENESTYKSEN MITTARIT – MITÄ SEURATA?

- ✓ **RAHA - TOIMIALAN KASVU JATKUU**
 - Yhteenlaskettu liikevaihto
 - Kasvuorientoituneiden scale-up-yritysten määrä
 - toimiva ekosysteemi: startup-yritysten määrä ja indie-pelinkehittäjien määrä
 - Investointien määrä

- ✓ **OSAAJAT – OSAAJIEN SAATAVUUS PARANEE**
 - Pelialan koulutuksen hakijamäärien kehitys
 - Huippuosaajien määrä Suomessa (asiantuntijaviisumit Suomessa)

- ✓ **TIEDONSIIRTO – ALAN SISÄINEN KOMMUNIKOINTI SÄILYY**
 - Prosentuaalinen osuus työvoimasta, joka osallistuu eri yhteisöihin (SIG:t, IGDA Hub meetings)
 - Pelinkehittäjät ry:n jäsenmäärä suhteessa yritysmäärään

- ✓ **REILU MARKKINA – KAKKU JAETAAN TASAISESTI**
 - Kuinka iso osa peliin käytetystä eurosta päätyy pelinkehittäjälle
 - Keskeisten välttämättömien toimijoiden ottaman komission osuus pelien koko liikevaihdosta
 - Pelinkehittäjän osuus arvoketjusta, mahdollisuus parantaa arvoketjupositiota (DMA)