

MENESTYS SYNTYY KUNNISSA

SUOMEN PELIALAN
KUNTAVAALIOHJELMA 2025
NEOGAMES FINLAND



 start-upit

 osaajat

 yhteisöt

 julkinen tuki

MENESTYS SYNTYY KUNNISSA

LISÄÄ KASVUA SUOMEN PELIALAN KASVUKESKUKSIIN

Viimeisen kymmenen vuoden aikana Suomen pelialan vahva kasvu on synnyttänyt yli miljoonan euron liikevaihtoon yltäviä pelialan yrityksiä jo seitsemään suomalaiseen kaupunkiin. Nämä yritykset ja työntekijät ovat monissa kaupungeissa myös suurimpia veronmaksajia. Pelialan viimeisen kymmenen vuoden kokonaisverotuotto kunnille lasketaankin sadoissa miljoonissa.

Pelialan tavoitteena on moninkertaistaa verotuotot vuoteen 2030 mennessä.

Mahdollisuudet tämän toteutumiseen ovat huomattavan paljon paremmat kuin monilla muilla toimialoilla, sillä pelialalla harjoitetaan globaalia liiketoimintaa, jota voi tehdä paikasta riippumatta kaikkialla Suomessa. Lisäksi alalle ennustetaan merkittävää kasvua lähivuosina. Pelialan menestys ei synny kuitenkaan tyhjästä vaan vaatii kunnilta panostuksia.

Tässä ovat Suomen pelialan ratkaisut digitaalisen kasvukierteen luomiseen kuntatasolla.

3,5
MRD€

Pelialan verotuotot valtiolle ja kunnille viimeisen 10 vuoden aikana olivat n. **3,5 mrd euroa.**



2
MRD

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



III

EU/ETA on kolmanneksi suurin markkina Kiinan ja Yhdysvaltain jälkeen



1. ALUEELLISET TUKIORGANISAATIOT JA SIEMENRAHASTOT KASVUN MAHDOLLISTAJINA

Pelialan tukitoimet on käynnistettävä uudelleen: Pandemiaa ja Ukrainan sotaa seurannut kansainvälisten investointien hyytyminen on ajanut erityisesti pelialan "ensimmäisen kierroksen" kokemattomat startup-yrittäjät vaikeuksiin. Samaan aikaan edellisen EU-rahoituskauden päätyttyä pelialalle suunnattuja alueellisia tukitoimenpiteitä on ajettu alas ympäri Suomen.

Kuntien on tuettava sekä perinteisiä vahvoja toimialojaan että pelialan tapaisia digitaalisen murroksen edellä kiitäviä tienraivaaja-alojaan. Esimerkiksi pelialan ympärille on kehitymässä lisätyn- ja virtuaalitodellisuuden sekä simulaatio-osaamiseen parissa toimivia paikallisia yhteistyömalleja ja alihankintaverkostoja. Pelialan osaamiselle ja sen käyttämillä teknologioilla on sijansa myös niin kaksikäyttötuotteissa kuin muilla luovan teollisuuden (esim. AV-tuotannot, musiikki) sektoreilla. Nämä mahdollisuudet jäävät usein kartoittamatta, koska pelialan potentiaalia ei erilaisissa yrittäjyysohjelmissa täysin ymmärretä.

- ▶ Pelialalle kohdennetut alueelliset tukitoimenpiteet on käynnistettävä uudelleen ja peliala on nostettava yhdeksi kärkialaksi tukitoimia suunniteltaessa. Jokaiseen pelialan kasvukeskukseen on luotava vahva pelialan klusteriorganisaatio.

Hankeista pysyvään kasvun vauhdittamiseen: Peliala on antanut näyttönsä menestyspotentiaalistaan niin miljoonien liikevaihtoa pyörittävinä yrityksinä kuin miljoonien eurojen kunnallisverotuloina. Pelialan kestävä kehittäminen kannalta on kuitenkin ongelmallista, että yksittäisistä erillishankkeista puuttuu jatkuvuus. Toimintaympäristön kannalta on tärkeää, että pelialan tukitoimet eivät ole pistemäisiä ja riippuvaisia yksistään hankerahoituksesta.

- ▶ Pelialan tukitoimet on otettava osaksi kuntien perustoimintaa.

260

Kaiken kaikkiaan Suomessa on noin 260 pelistudiota.



Kasvun siemenet ovat julkisissa investoinneissa: Aloittelevat pelialan yritykset ovat usein liian riskialttiita sijoituskohteita puhtaasti kaupallisille toimijoille. Saadakseen mahdollisuuden kehittyä nämä yritykset erityisesti tarvitsevat tuekseen julkista riskipääomaa.

Useimmiten epäonnistuvien "ensimmäisen kierroksen" startup-yritysten määrän laskiessa myös paljon kokeneempien ja menestyksekkäämpien "toisen kierroksen" startup-yritysten määrä kääntyy laskuun. Pelialan aloittelijoiden startup-yritykset ovat myös ensiarvoisen tärkeitä korkeakouluista valmistuvan osaavan työvoiman sitouttamisessa alueelle.

- ▶ Jokaiseen pelialan kasvukeskukseen on luotava oma julkinen ja alueellinen korkean riskin siemenrahasto.

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 Kajaanin sijaitsevan yhtä kaukana Helsingistä kuin Istanbul. Peliala on nk. born global -toimiala, ja jopa pelialan aloittavat yritykset tähtäävät suoraan kansainvälisille markkinoille, ja yritysten on pystyttävä liikkumaan tämän mukaisesti.

- ▶ Jokaisesta Suomen pelialan kasvukeskuksesta on päästävää alle kahdessa tunnissa Helsinki-Vantaalle, ja kaupunkien tulee tukea pelialan kasvuyritysten mahdollisuuksia osallistua pelialan tapahtumiin niin kotimaassa kuin kansainvälisesti (esim. matkatuki).

2. HUIPPUOSAAJAT KASVAVAT KUNNISSA

Pelialan huippuosaaminen perustuu harrastuneisuuteen. Kuntien on vahvistettava panostuksiaan erityisesti lasten ja nuorten pelikehitysharrastustoimintaan.

- ▶ Jokaisessa Suomen pelialan kasvukeskuksessa on oltava oma pelikehitysklubinsa.

Selkeä polku harrastajasta huippuosaajaksi: Pelialan huippuosaajaksi kasvetaan kuten huippuviulistiksi - pitkäjänteisen harjoittelun tuloksena. Kuntien on tarjottava selkeä polku kirjastojen ja nuorisotyön mahdollistamasta pelikehitysharrastuksesta pelialan koulutukseen ja sieltä pelialan yrittäjäksi. On tärkeää muistaa, että pelialan koulutus luo myös osaamista muille digitaalisille toimialoille, jotka on monissa valtakunnallisissa strategioissa nostettu tulevaisuuden talouskasvun edellytykseksi.

- ▶ Jokaisessa Suomen pelialan kasvukeskuksessa on tarjottava riittävät resurssit pelialan alemmaan korkeakoulutukseen ja luotava oma pelialan yrityshautomo valmistuvien opiskelijoiden yrityksille.



98 % suomalaisista pelaa pelejä ainakin joskus

98%



Kaikkien digitaalisia pelejä pelaavien suomalaisten keski-ikä on noin 40 vuotta

40v.

3. HUIPPUOSAAJAT SUOMEEN

Kuntien välisestä kilpailusta on siirryttävä yhteistyöhön osaajien houkuttelussa ja viennin edistämisessä: Pk-yritysten kasvua ja kansainvälistymistä tukevilla toiminnoilla hyödynnetään usein aivan liian vähän rinnakkaisten hankkeiden tarjoamia synergiahyötyjä. Selvimmin tämä näkyy vientitapahtumissa, joissa Suomen kansallinen messuosasto on Suomen pelialan painoarvoon nähden vaatimaton. Nykyistä tiiviimpi yhteistyö on erityisen tärkeää myös kansainvälisten osaajien houkuttelun saralla. Jo nykyisellään pelialan kaltaisten korkeaa osaamistasoa vaativien toimialojen tueksi on rakennettu niin valtakunnallisia kuin alueellisia toimenpiteitä. Ilman näiden toimenpiteiden tehokkaampaa koordinaatiota on riskinä, ettei hankkeista saada niiden täyttä potentiaalia irti.

- ▶ Kuntien on yhteistyössä varmistettava näkyvyytensä pelialan keskeisissä kansainvälisissä tapahtumissa.

Uusi koti huippuosaaajien perheille Suomesta:

Eryisesti koulupaikkojen puute hidastaa merkittävästi perheellisten huippuosaaajien rekrytointia ulkomailta. Myös englanninkielisissä harrastusmahdollisuuksissa olisi parantamisen varaa. Pienenevien ikäluokkien myötä työvoiman saatavuus kaikilla digitaalisilla toimialoilla heikkenee, ja myös tämä on otettava huomioon osaajien houkuttelun tarvetta arvioitaessa.

- ▶ Kuntien on lisättävä englanninkielisiä koulupaikkojaan ja harrastusmahdollisuuksiaan.



30% alan työntekijöistä oli ulkomaalaisia 2022

30%

SUOMEN PELIALAN KASVUKESKUKSET

PÄÄKAUPUNKISEUTU

- ★ **Tiiviimpää yhteistyötä pääkaupunkiseudun kuntien välille osaajien houkuttelussa.** Pääkaupunkiseudun kv-huippuosaajille suunnatun markkinoinnin on perustuttava yhtenäiseen pääkaupunkiseudun brändiin.
- ★ **Suomen suurin pelialan klusteri tarvitsee vahvan klusteriorganisaation.** Pelialan tukihankkeiden yhteistyötä on vahvistettava ja pääkaupunkiseudulle on muodostettava koko alueen yhteinen kiihdyttämö esim. Espoo Game Labin mallin mukaan.
- ★ **Helsingin on säilytettävä asemansa pelialan harrastustoiminnan johtavana pioneerinä.** Pelialan huippuosaaminen perustuu harrastuneisuuteen. Helsingin on vahvistettava panostuksiaan erityisesti lasten ja nuorten pelikehitysharrastustoimintaan.
- ★ **Lisää englanninkielisiä koulupaikkoja:** Paikkojen puute hidastaa merkittävästi perheellisten huippuosaajien rekrytointia ulkomailta.
- ★ **Merkittävimmät yritykset:** Supercell, Small Giant Games, Rovio Entertainment, Metacore, Yousician, Futureplay, Next Games / Netflix Finland, Remedy Entertainment, Housemarque, Epic Games Finland, Ubisoft RedLynx, Redhill Games

OULU

- ★ **Oulun peliala kamppailee osaajapulan kanssa.** Oulu Game Labin rooli uusien osaajien ja aloittavien yritysten hautomona oli merkittävä ja sen alasajo oli virhe. Oulu tarvitsee jo olemassa olevien Pelifarmin ja Oulu Game Industry pre-incubatorin lisäksi uusia toimenpiteitä alan osaaja- ja yrittäjäkasvatuksen turvaamiseksi. Business Oulun pelialan toimenpiteiden rahoituksen jatkuvuus on turvattava.
- ★ **Kansainvälisten ja kansallisten huippuosaajien houkuttelu ja sitouttaminen kaupunkiin edellyttää enemmän panostuksia heille suunnattuihin palveluihin ja kaupunkimarkkinointiin.**
- ★ **Merkittävimmät yritykset:** Fingersoft, Ludocraft, Spectarium

TAMPERE

- ★ **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.
- ★ **Merkittävimmät yritykset:** Colossal Order, Dreamloop, 10tons, Iceflake, Greener Grass

SUOMEN PELIALAN KASVUKESKUKSET

TURKU

- ★ **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.
- ★ **Merkittävimmät yritykset:** Fakefish, Bugbyte, Tower Pop, MiTale

KYMENLAAKSO

- ★ **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.
- ★ **Merkittävimmät yritykset:** Nitro Games, Social First

KAJAANI

- ★ **Pelialalle kohdennettujen tukitoimien vakiinnuttaminen.** Kajaani ajoi pelialan tukitoimet alas vuosiksi. Tämän seurauksena uusien yritysten perustamistahti romahti. Nyt Kajaani on aloittanut uuden tukiohjelman, joka on vakiinnutettava. Uusien menestysyritysten kasvattaminen edellyttää pitkäjänteistä työtä ja tukea. Samaan aikaan Itä-Suomeen on perustettava erityistalousalue, jonne kohdennetaan verokannustimia ja muuta tukea alueen digitaalisen kasvun vahvistamiseen.
- ★ **Kansainvälisten ja kansallisten huippuosaajien houkuttelu ja sitouttaminen** kaupunkiin edellyttää enemmän panostuksia heille suunnattuihin palveluihin ja kaupunkimarkkinointiin.
- ★ **Merkittävimmät yritykset:** Kitka Games, CSE Simulation, Critical Force CSE Simulation, Critical Force

JYVÄSKYLÄ

- ★ **Pelialan tukitoimista on tehtävä osa kaupungin pysyvää toimintaa ja tavoitteellista pelialan elinkeinon kehittämistä sekä varmistettava riittävä rahoitus Peliosuuskunta Expalle.** Jyväskylässä on jo rakennettu selkeät opintopolut: pelialan opintoja voi suorittaa toisen asteen koulutuksesta aina tohtorintutkintoon asti. Lisäksi Expa operoi kansallisesti merkittävää Suomen ainoaa Unreal Authorized Training Center (UATC) -osaamiskeskusta. Alan osaaja- ja yrittäjäkasvatuksen turvaamiseksi tarvitaan kuitenkin uusia toimenpiteitä, kuten jatkuvasti toimiva pelialaan erikoistunut kiihdyttämö elinkeinon ja liiketoiminnan kasvattamiseen sekä matka-apurahatuen kaltaisia tukimuotoja.
- ★ **Merkittävimmät yritykset:** Zaibatsu Interactive, Psyon Games

MENESTYS SYNTYY KUNNISSA

SUOMEN PELIALAN KUNTAVAALIOHJELMA 2025 NEOGAMES FINLAND

Tämän kuntavaaliohjelman on toteuttanut Neogames Finland ry yhteistyössä alan oppilaitosten, yritysten, alueklusterien ja järjestöjen kanssa.

Tähän tavoitepaperiin on neljättä 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 tavoittelematon pelialan yhdistys. Tehtävänä 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 - 2025