

SUOMEN PELIALAN

POLITIIKKATAVOITTEET

2027-2031

NEOGAMES FINLAND



JOHDANTO

Suomessa on tehty menestyspelejä jo 30 vuotta. Mobiilipelienvoittokulkuasiivittävät nopeaskaalautuvuus ja suomalaisten pelinkehittäjien kyky luoda pelejä, joita pelataan vuosikymmeniä (ns. live-pelit). Yksittäinen peli saattaa olla yli 10 vuotta vanha, mutta tuntua yhä tuoreelta. Suomen pelitoimialan korkea teknologinen ja taiteellinen osaaminen on houkutellut ja kasvattanut globaaleja AAA-pelistudioita Suomeen.

Pelialan menestystarina on pitkä ja vaikuttava, mutta kunnianhimoisella alalla ei tyydytä menneeseen menestykseen, sillä tulevaisuudessa siintää kiinnostavia mahdollisuuksia. Esimerkiksi uudet pelialustat ja jakelukanavat sekä näiden yhdistelmät avaavat uusia kasvun paikkoja pelinkehittäjille. Arvoketjujen muutokset tarjoavat mahdollisuuden päästä lähemmäksi pelaajaa. Toisin sanoen, kuormasta syövien välikäsien määrä vähenee ja voitot voidaan investoida takaisin pelialan ekosysteemiin. Samalla pelialan toimijat ovat tekoälyn hyödyntämisen globaaleja edelläkävijöitä. Toimialalla valmistaudutaan uuden, voimakkaan kasvun kierrokseen ja tähän koko ympäröivän yhteiskunnan ilmapiirillä ja tuella on suuri merkitys.

Neogamesin tehtävänä on tukea suomalaisen peliteollisuuden ja pelialan ekosysteemin kasvua ja kehitystä. Olemme näille sivuille koonneet kaikki toimet, joita peliala tarvitsee poliittisilta päättäjiltä niin kunnan, valtion kuin EU:n tasolta. Tarkoitus on avata, mitä Suomen peliala tarvitsee konkreettisesti seuraavien vuosien aikana jatkaakseen kasvuaan. Tämä kasvu mahdollistaa edelleen uusien yritysten syntymisen, yhteisöverojen kertymisen ja Suomen talouskasvun tukemisen.

Tavoitteet on kirjoitettu yhdessä Neogamesin jäsenten eli ekosysteemin avaintoimijoiden kanssa. Näihin kuuluvat pelialan yritykset, palveluntarjoajat, oppilaitokset sekä alueklusterit.



SUOMEN PELIALA TIETÄÄ, MITÄ SE ON TEKEMÄSSÄ

SISÄLLYSLUETTELO

Peliala toimialana.....	5
1. Maailman paras peliala tarvitsee tekijänsä.....	6
1.1. Suomen on oltava huippuosaajille maailman houkuttelevin maa.....	6
1.2. Huippuosaajien pitovoima: Suomen on pidettävä kiinni huippuosaajistaan.....	6
1.3. Suomen on oltava maailman houkuttelevin maa huippuosaajien perheille.....	7
2. Huippuosaajakasvatuspolku - selkeä reitti suomalaisille harrastajasta huippuosaajaksi.....	8
2.1. Pelaavasta lapsesta pelikehitysharrastajaksi.....	8
2.2. Harrastajasta ammattilaiseksi.....	9
3. Suomesta maailman paras paikka perustaa ja rakentaa peliyritys.....	10
3.1. Start up -rahoitus: Suomen seuraavat pelialan kentaurit ja yksisarviset.....	10
3.2. Jokaisella korkeakoulupaikkakunnalla on oltava vahva pelialan klusteriorganisaatio.....	11
3.3. Suomen pelialan voimavara on yhteisö.....	11
4. Portinvartijoiden vallasta reiluun kilpailuun sisämarkkinoilla.....	12
Suomen pelialan klusterit.....	14
Linkkejä ja lisätietoja pelialasta.....	16

PELIALA TOIMIALANA

Suomen peliala globaalina toimijana: Peliala on Suomen taloudellisesti merkittävin kulttuuriala

- Vuonna 2024 Suomen pelialan liikevaihto oli 2,85 miljardia euroa, mikä tekee siitä Suomen suurimman kulttuurialan ja yhden merkittävimmistä vientialoista.
- 98 % Suomen pelialan liikevaihdosta tulee viennistä.
- Suomen pelialan yhteenlaskettu voitto oli 400 miljoonaa euroa vuonna 2024.
- Neogamesin arvion mukaan pelialan yritykset ja työntekijät ovat maksaneet viimeisen 12 vuoden aikana noin 3,5 miljardia euroa veroja Suomeen.

Peliala Suomessa (vuonna 2024)

- Alalla toimii noin 270 yritystä.
- Yritykset työllistävät Suomessa noin 3 800 ammattilaista.
- ★ Heistä lähes 35 % on ulkomaisia erityisosaajia.
- ★ Noin 25 % alan työntekijöistä on naisia.

Lähde: Hiltunen, KooPee; Latva, Suvi; Kaleva, J-P; Tyynelä, Elina (2025): "The Game Industry of Finland 2024 report" www.playfinland.fi

Peliala globaalisti: Pelit ovat globaalisti yksi suurimmista kulttuurimarkkinoista

- Vuonna 2025 pelaajat käyttivät globaalisti peleihin 161,3 miljardia euroa.
- Seuraavan kolmen vuoden aikana globaalit pelimarkkinat kasvavat yli 3,3 % vuosivauhtia.
- EU/ETA-alue on kolmanneksi suurin pelimarkkina-alue Kiinan ja Yhdysvaltojen jälkeen.
- Vuonna 2022 ihmiskunnasta 3,2 miljardia ihmistä oli aktiivipelaajia. Arviolta 2 miljardia ihmistä on pelannut pelejä, jotka on kehitetty Suomessa.

Lähde: Newzoo Global Games Market Report 2025 <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>

Suomalaisten pelaaminen: Pelaaminen on yksi suosituimmista kulttuuriharrastuksista Suomessa

- Suomalainen pelaaja käyttää pelaamiseen rahaa keskimäärin 12,1 euroa kuukaudessa.
- Ikäryhmittäin nelikymppiset käyttävät kaikkein eniten rahaa pelaamiseen.
- 81,8 % suomalaisista pelaa ainakin joskus digitaalisia pelejä.
- Suomalainen pelaaja käyttää pelaamiseen aikaa keskimäärin hieman yli 7 tuntia viikossa.
- Aktiivisia eli ainakin kerran kuukaudessa pelaavia kilpapelaaajia on 2,7 % suomalaisista.
- Kaikkien digitaalisia pelejä pelaavien suomalaisten keski-ikä on 39,8 vuotta.
- Miehet käyttävät naisia enemmän aikaa ja rahaa pelaamiseen.

Lähteet:

Kinnunen, Jani; Prykäri, Satu; Mäyrä, Frans. 2024.

Pelaajabarometri 2024: Seurapelaamisen vastaisuus. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3742-1>



1. MAAILMAN PARAS PELIALA TARVITSEE TEKIJÄNSÄ

Suomessa on maailman parhaita peliyrityksiä, jotka rekrytoivat maailman parhaita osaajia Suomeen. Kilpailu näistä globaaleista huippuosaajista on armotonta, jolloin oleskelulupaprosessin luotettavuus ja nopeus muodostuvat keskeiseksi kilpailuvaltiksi. Usein viimeisen sanan työtarjouksen hyväksymisestä sanoo kuitenkin huippuosaajan perhe. Ei siis riitä, että työntekijä saadaan Suomeen nopeasti, myös hänen perheensä on voitava muuttaa Suomeen samalla ja heidän on kyettävä löytämään täältä koulu- ja työpaikat. Suomessa jo olevat ulkomaalaiset huippuosaajat on kyettävä pitämään Suomessa. Pitovoimaa edistetään luopumalla 3 ja 6 kuukauden säännöstä, integroimalla kansainväliset opiskelijat työmarkkinoille, ja sujuvalla polulla kansalaisuuteen.

1.1. Suomen on oltava huippuosaajille maailman houkuttelevin maa

Vahva maabrändi

- Suomen maabrändiä tulee kirkastaa. Suomen tulee olla näkyvästi paikalla pelialan suurimmissa tapahtumissa EU:ssa, USA:ssa, Etelä-Koreassa, Kiinassa ja Japanissa.

Maailman toimivin maahanmuuttoprosessi

- Koko maahanmuuttoprosessi on hoidettava 14 päivässä. Oleskelulupaprosessi edustustosta oleskelulupa on hoidettava 7 päivässä. Koko prosessin Migrin oleskeluluvasta Kelan ja verottajan järjestelmiin sekä koulu- ja päiväkotipaikkoihin on hoidettava 14 päivässä. Koko prosessin on onnistuttava sähköisesti ja englanniksi.
- Viranomaisprosessien sähköistämiseen on panostettava siten, että maahan muuttavan työntekijän on syötettävä tietonsa järjestelmään vain kerran, ja että hän voi tunnistautua muuten kuin pankkitunnuksilla.
- Oleskelulupa- tai viisumihakemus on voitava jättää toisen EU-maan edustustoon. Tunnistautumisen pitää onnistua missä vain EU-maan edustustossa.
- Maahanmuuttoprosessin palvelumuotoilua on kehitettävä viranomaisrajat ylittävänä kokonaisuutena Migrin palvelumuotoilutiimin johdolla (esim. erityisasiantuntijoille oma pikakaista).

- 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.
- Pilotoidaan työnhakuviisumia kasvua tukevien osaajaryhmien kanssa.

1.2. Huippuosaajien pitovoima: Suomen on pidettävä kiinni huippuosaajistaan

Maailman paras maa työskennellä

- Jokaisen korkeakoulupaikkakunnan on vakiinnutettava yhden luukun -periaatteella palveluita maahanmuuttajille tarjoava International House osaksi pysyvää toimintaa.
- Kaikki keskeinen informaatio kunnallisista palveluista on käännettävä vähintään englanniksi.
- Osa huippuosaajista lähtee kohtaamansa arkipäivän rasismin vuoksi. Kaikilta eri yhteiskunnan tasoilta on löydettävä keinoja sen kitkemiseksi.
- 3 ja 6 kuukauden työttömyyssäntö on pidennettävä 12 kuukauteen ja työnantajan ilmoitusvelvollisuus on poistettava pitovoiman lisäämiseksi.
- Vaikuttavia työttömyyspalveluita on saatava sujuvasti englanniksi.
- Pysyvän oleskeluluvan saamisen edellytykset valmistuneille kansainvälisille opiskelijoille on laitettava kuntoon.
- Suomen on luotava selkeä polku kansalaisuuteen. Suomen kielen osaamisesta ja matkapäivien määrästä kansalaisuuden ehtona on luovuttava.

1.3. Suomen on oltava maailman houkuttelevin maa huippuosaaajien perheille

Maaailman perheystävällisin oleskelulupa ja maahantuloprosessi

- Koko perheen pysyvään oleskeluun on tarjottava selkeä ja ennakoitava väylä.
- Ulkomailta Suomeen muuttavalle perheelle on aina kyettävä osoittamaan vähintään englanninkielinen koulu- tai päiväkotipaikka, myös kesken lukukauden.
- Ulkomailta Suomeen muuttavien huippuosaaajien kumppaneille on räätälöitävä heidän työllistymistään tukevia pysyviä ohjelmia.
- Työnantajien kykyä kantaa paremmin vastuuta työntekijöidensä hyvinvoinnista tulee vahvistaa mahdollistamalla nykyistä laajempi luontaisetujen tarjoaminen ilman veroseuraamuksia.

Kielikoulutus avaimena Suomeen jäämiseen

- Työntekijän puolison kotoutumista edesauttavia, työnantajan maksamia toimia (esim. työntekijän kumppaneille maksetut yksilölliset kielikoulutukset tai työvoimavalmennukset), ei tule laskea osaksi työntekijän verotettavaa tuloa.
- Oikeutta vähentää henkilökohtaisessa verotuksessa kielikoulutuksesta aiheutuneet kulut on laajennettava työtilanteesta riippumatta.
- Suomen kielen opetusta on lisättävä ja laajennettava valtakunnallisesti.



**SUOMEN ON OLTAVA MAAILMAN
HOUKUTTELEVIN MAA HUIPPUOSAAJIEN PERHEILLE**

2. HUIPPUOSAAJAKASVATUSPOLKU - SELKEÄ REITTI SUOMALAISILLE HARRASTAJASTA HUIPPUOSAAJAKSI

Suomessa pitää kouluttaa parhaimmat pelialan osaajat, jotta Suomessa tulevaisuudessakin varttuu peliyrittäjiä vauhdittamaan Suomen talouskasvua ja kilpailukykyä. Pelit ovat yksi keskeisimmistä lastenkulttuurin ilmiöistä. Kaikkialla Suomessa on oltava pääsy pelikulttuuriin ja pelinkehitysharrastuksen pariin. Kirjastojen on kyettävä kuroma umpeen digitaalinen kuilu. Pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen lukutaito, luominen ja niiden taustalla vaikuttavien liiketoimintamallien ja teknologioiden ymmärtäminen ovat keskeisiä kansalaistaitoja.

2.1. Pelaavasta lapsesta pelikehitysharrastajaksi

Tulevat osaajat kasvavat turvatusta peruskoulusta

- Suomen peruskoululle on osoitettava tarvittavat resurssit, jotta kaikki lapset pysyvät mukana yhteiskunnassa.
- Varhaskasvatuksen ja peruskoulujen opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta.
- Pelikehitys on otettava osaksi kansallista taiteen perusopetusta.

Toinen aste avaa portit pelaajasta pelinkehittäjäksi

- Kouluissa on oltava ajantasaiset välineet ja ohjelmistot uusimpien oppimistyökalujen hyödyntämiseen.
- AI-avusteisesta ohjelmoinnista on tehtävä oma oppiaineensa niin lukioihin kuin ammattioppilaitoksiin.
- Toisen asteen opintojen on tarjottava riittävät eväät jatko-opintoihin.

Pelikasvatus on kirjastojen, nuorisotyön ja kansalaisyhteiskunnan yhteisponnistus

- Nuorisotyössä ja iltapäiväkerhotoiminnassa pelinkehitysharrastus on otettava strategiseksi painopisteeksi.
- Hyötypelit eli oppimista ja hyvinvointia edistävät pelit on otettava mukaan asianmukaisissa kohdin vauhdittamaan opetusta ja terveydenhuoltoa.
- Kirjastojen on taattava pelikulttuuri-ilmiöiden saavutettavuus. Tämä edellyttää kirjastojen hankintamäärärahojen kasvattamista ja pelivinkkitoiminnan laajentamista.
- Kuvaohjelmalakeja on uudistettava siten, että se mahdollistaa peli-ikärajoista poikkeamisen huoltajan luvalla ohjatussa eSports-harjoittelussa.
- Pelikasvatusta ylläpitävien ja kehittävien kansalaisjärjestöjen, kuten EHYT ry:n, rahoitus on turvattava.



2.2. Harrastajasta ammattilaiseksi

Korkeakoulutuksen resurssien on vastattava alan tarpeita

- Pelialan korkeakoulutusta tulee lisätä ja pelialan koulutusta tarjoaville oppilaitoksille ja koulutusohjelmille on aina budjetoitava riittävät resurssit ammattilaistyökalujen ja -laitteiden hankintaan.
- Pelialan tapaisille nopeasti kehittyville aloille soveltuvaa koulutusmallia on pilotoitava luomalla pelialalle oma tutkinto.
- Pelialan koulutuksen on mahdollistettava tekoälyn tarjoamien mahdollisuuksien täysimittainen hyödyntäminen. Pelialan koulutusta onkin käytettävä pilottina tekoälyn käytön laajamittaisessa hyödyntämiselle kaikilla luovilla ja kulttuurialoilla.

Sujuva siirtymä oppilaitoksesta työelämään

- Pelialan koulutus on rakennettava ammattikorkeakouluissa oppiainerajat ylittävien peliprojektien varaan, jossa etsitään markkinarakoja ja perehdytään eri liiketoimintamalleihin. Oman yrityksen perustamisesta on luotava vaihtoehtoinen päättötyö ammattikorkeakouluihin ja yliopistojen kandidaattivaiheeseen.

- Korkeakoulujen keskinäistä sekä oppilaitosten ja yritysten välistä yhteistyötä tiedon, opetussisältöjen ja ammattiosaamisvaatimusten jakamisessa on tiivistettävä. Koulutuksen tulee antaa opiskelijoille riittävät valmiudet selviytyä yritysten sisäisissä koulutuksissa käytetyistä verkkokursseista (esim. Courseran kärkekurssit). Yleistiedot näiden kurssien vaatavuustasosta on kerättävä kaikkien saataville.
- Toisen asteen koulutuksen on tähdättävä omaehtoiseen etenemiseen kauas nykyisten tutkinto vaatimusten edelle. Harrastuneisuuden tukeminen on otettava keskeiseksi osaksi toisen asteen koulutusta.
- Alan opiskelijoille ja harrastajille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapahtumien osallistumiskulujen kattamiseksi.
- Valtion on luotava kannustin yritysten ja oppilaitosten yhteisten harjoitteluohjelmien luomiseksi.
- Pelialan tutkimusrahoitusta on kasvatettava.



HUIPPUOSAAJAKASVATUSPOLKU

SELKEÄ REITTI SUOMALAISILLE HARRASTAJASTA HUIPPUOSAAJAKSI

3. SUOMESTA MAAILMAN PARAS PAIKKA PERUSTAA JA RAKENTAA PELIYRITYS

Toimiva pelialan ekosysteemi luo uusia kentaureja ja yksisarvisia Suomeen. Päättäväinen TKI-politiikka mahdollistaa yrityksen sujuvan perustamisen ja kasvun. Uuden yritystoiminnan pullonkaulana on siirtymävaiheen rahoitus. Tukipolku katkeaa juuri siinä kohdassa, kun alkuvaiheen kokeiluista pitäisi siirtyä kohti jatkuvampaa liiketoimintaa. Alueelliset klusteriorganisaatiot mahdollistavat alan kasvun niin pääkaupunkiseudulla kuin maakunnissa.

3.1. Start up -rahoitus: Suomen seuraavat pelialan kentaurit ja yksisarviset

Pre-seed

- Opintojaan päättävälle on luotava opintolainaa vastaava yrittäjälainajärjestelmä ensimmäisen oman yrityksen perustamista varten.
- Oman yrityksen perustaville valmistuvilla opiskelijoille on pidennettävä oikeutta paikallisen opiskelija-asuntosäätiön asuntoon.
- Ansiosidonnaisella päivärahalla on voitava täydentää osaamistaan rajattomasti.
- Ansiosidonnaisella (esim. kassan sijoituksena yritykseen) on voitava harjoittaa yritystoimintaa vuoden ajan kaupparekisteriin ja alv-velvolliseksi rekisteröitymisen jälkeen.

Seed

- Suomeen on perustettava 20 miljoonan euron julkinen siemenrahasto ensimmäisen kierroksen korkean riskin start up -yritysten tukemiseen.

Pullonkaulana siirtymävaiheen rahoitus

- TKI-tuissa on huomioitava liiketoiminta- ja markkinatuki, esimerkiksi kaupallistaminen, julkaisijamallit ja markkinavalidointi jäävät nyt heikosti tuetuiksi.
- Tuki on pääosin hankemuotoista ja määräaikaista – ei muodosta pysyvää, ennakoitavaa polkua.

Start up -rahoitus

- Siemen- ja soft loan -rahoitusta pelialan start up -yrityksille on kasvatettava, jotta entistä useampi lupaava tiimi saa mahdollisuuden.
- Pk-yrityksille suunnatun TKI-rahoituksen maksimitukitasoa on nostettava, jotta start up -yrityksiä ei pakoteta myymään osuuksia sijoittajille liian aikaisin alihintaan omarahoitusosuuden kattamiseksi.
- Suomen on luotava uusi liiketoiminnan kehittämisen tukimalli, joka tähtää siihen, että suomalaisten yritykset pystyvät hankkimaan tarvittavan strategisen osaamisen Suomen toimintojen roolin vahvistamiseen kansainvälisen konsernin sisällä.
- T&K-verokannustimen kehittämistä on jatkettava toimintalogiikaltaan selkeämmäksi ja nykyistä paremmin ennakoitavaksi.
- Digitaalisen murroksen myötä tuotteiden ja palveluiden testaus tapahtuu entistä useammin aidossa markkinaympäristössä (esim. ns. soft launch). Koemarkkinointi on sisällytettävä nykyistä laajemmin osaksi TKI-rahoitusta.
- DigiDemo-tuotantotukirahoitus on turvattava. Rinnalle on luotava tuotantokannustin, joka mahdollistaa uusien suomalaisten pelattavien pelidemojen luomisen.
- Business Finlandin suorien TKI-tukien rahoituksen on huomioitava paremmin innovaatorahoitus osana tuotanto- ja kehitystukea. On uskallettava panostaa uuteen potentiaaliin, jotta toimialan disruptio voidaan hyödyntää.
- Finnveran lainojen henkilökohtaisista takauksista on luovuttava, jotta epäonnistuminen ei johda velkavankeuteen.
- Tuessa tulee huomioida sisältöinnovaatiot ja pelien itsejulkaisu.

Turvaverkko epäonnistumiselle

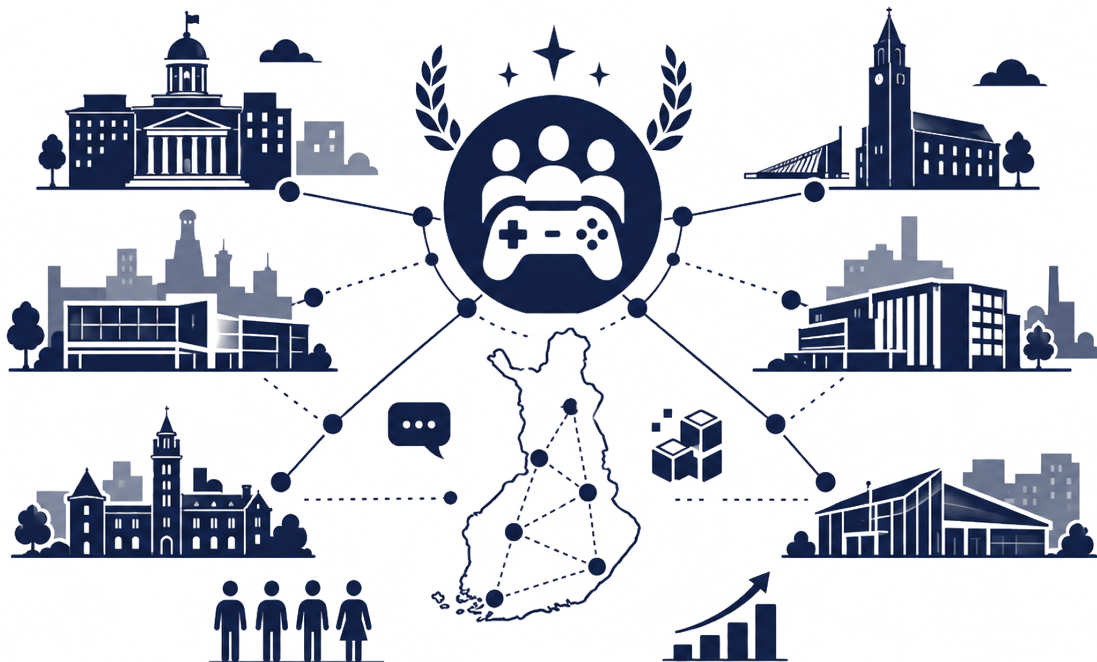
- Jokainen yrityshautomo tarvitsee rinnalleen yrityshautaamon yritystoiminnan turvallista lopettamista varten.
- Sosiaaliturvajärjestelmän on mahdollistettava turvallinen epäonnistuminen.
- Toimiva terveydenhuolto on pitkään ollut Suomen tärkeimpiä veto- ja pitovoimatekijöitä. Suomen on myös jatkossa taattava kaikille nopea ja luotettava pääsy perus- ja erikoissairaanhoidon sekä mielenterveyspalveluihin.

3.2. Jokaisella korkeakoulupaikkakunnalla on oltava vahva pelialan klusteriorganisaatio

- Paikallisten pelialan klustereiden, hubien ja kiihdyttämöjen on huomioitava kansallisissa ja paikallisissa strategioissa.
- Pienten ja keskisuurten yritysten mahdollisuuksia vientimatkoihin lisättävä.
- Jokaiseen korkeakoulukaupunkiin on perustettava hyvin resursoitu pelialan klusteriorganisaatio.
- Kaupunkeihin on luotava julkinen siemenvaiheen sijoitusrahasto yritystoiminnan käynnistämiseen. Rahastoilla on oltava riittävä pelialan asiantuntemus.

3.3. Suomen pelialan voimavara on yhteisö

- 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). Naisten ja eri väestöryhmien välinen epätasapaino peli- ja pelinkehitysharrastuksessa ja muiden nousevien teknologioiden parissa on murrettava.
- Neogamesin rahoitus taiteen edistämiskeskuksena on turvattava. Rinnalle tuotava vientituki, joka mahdollistaa pienten toimijoiden viemisen kansainvälisiin pelitapahtumiin.



**JOKAISELLA KORKEAKOULUPAIKAKUNNALLA ON OLTAVA
VAHVA PELIALAN KLUSTERIORGANISAATIO**

4. PORTINVARTIJOIDEN VALLASTA REILUUN KILPAILUUN SISÄMARKKINOILLA

Regulaatiomuutokset EU:ssa ja Suomessa eivät saa heikentää Suomen pelialan kilpailukykyä. Useat suomalaiset menestyspelit perustuvat ns. free-to-play -liiketoimintamalliin, jossa peli on kaikille ilmainen ladata ja pelata. Mallissa tulot syntyvät vapaaehtoisten pelien sisäisten valuuttojen pienostoista. Malli on mahdollistanut sen, että miljardit ihmiset ympäri maailman voivat pelata laadukkaita pelejä maksutta. Suomen on toimittava aktiivisesti EU:ssa varmistaakseen, että pelialan sääntely on oikeasuhtaista, teknologianeutraalia, perustuu näyttöön ja turvaa reilun kilpailun.

Portinvartija-alustojen ja pienten suomalaisten pk-yritysten on kilpailtava EU:n pelimarkkinoilla samoilla säännöillä. Jotta EU-lainsäädännön suomalaisille yrityksille tuomat oikeudet toteutuvat, viranomaisilla on oltava riittävät resurssit lainsäädännön toimeenpanoon, valvontaan ja neuvontaan. Jäsenvaltioiden tukikilpailun minimoivasta valtiotukijärjestelmästä on siirryttävä unionin globaalin kilpailukyvyn turvaamiseen. Peliyrityksillä on oltava pääsy omaan dataansa ja tietoihin koko arvoketjun hiilijalanjäljestä, jota globaalit digijätit hallinnoivat. Peliyritysten datan on liikuttava vapaasti valtiorajojen yli.

Suomen kilpailukyky lainsäädäntötyön keskiöön

- Regulaatiomuutokset EU:ssa ja Suomessa eivät saa heikentää Suomen pelialan kilpailukykyä. Suomen on ajettava aktiivisesti, ettei EU:ssa valmistettava Digital Fairness Act aseta pelien sisäisille valuutoille vaatimuksia, jotka tekevät free-to-play -liiketoimintamallin EU:ssa kestävämmäksi.
- Suomen on painostettava komissiota rajoittamaan portinvartijayritysten valtaa täysimääräisesti (Digital Market Act) ja nostettava teknologisen ja kulttuurisen suvereniteetin turvaaminen EU-rahoituksen ja kilpailupolitiikan keskiöön.
- Kilpailu-, tietosuoja- ja kuluttajansuojaviranomaisten palvelutaso yritysten suuntaan on nostettava verottajan tasolle. Poliisin verkko- ja kyberturvallisuuteen on osoitettava lisärahoitus. Nämä palvelut on oltava saatavilla myös englanniksi.

- Pääsy lakeihin ja ohjeistuksiin ei saa olla konsulttiyhtiöiden yksinoikeus. Eurooppalaisten yritysten on löydettävä tiedot helposti koottuna. 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.
- Tekoälyn hyödyntämiselle on luotava selkeä ja ennakoitava regulaatioympäristö, joka kannustaa panostamaan tekoälyn hyödyntämiseen.

Maailman toimivin julkinen tukijärjestelmä ja rahoitusympäristö

- Valtiotukisääntöjen on keskityttävä Euroopan kilpailukyvyn turvaamiseen. Jäsenvaltioiden tukikilpailun minimoivaa valtiotukijärjestelmää muutetaan unionin globaalia kilpailukykyä parantavaan suuntaan. Unioni tarvitsee valtiotukiympäristön, 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.
- Pelialan sisäisiä investointeja tukisivat verohelpotukset exit-tilanteissa tai T&K-veroinstrumenttien tapainen alennettu verotus toisen toimintavuoden voitoille.
- Optiotulot on verotettava vasta lunastusvaiheessa ja siirrettävä pääomaveron tai sen tasoisen veron alle. Korjataan henkilöstöannin verotuksen aukot.

EU:sta on luotava toimiva etätyömarkkina-alue

- 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 työlainsäädäntö on päivitettävä etätyöaikaan sidosyrityksen määritelmää muuttamalla ja omistusyhteyksikriteeristä on luovuttava.

Euroopassa on oltava maailman paras tietoverkkoinfrastrukturi

- Eurooppa on jäämässä nopeasti Aasian jälkeen tietoverkkojen nopeudessa. EU:n on asetettava tavoitteeksi 1GB laajakaistayhteys tai 5G mobiili-internet yhteys jokaiseen eurooppalaiseen kotiin.
- Jotta uudet dataintensiiviset mobiilipalvelut voidaan rakentaa Euroopassa, on Euroopan unionissa siirryttävä käyttämään ainoastaan kiinteähintaisia mobiilidataliittymiä ilman kuukausikohtaista kattoa mobiilidatan käytölle.
- Tietoverkkojen neutraaliudesta ei saa joustaa.

EU on kokoaan suurempi maailmalla

- EU:n digitaalisesta sisämarkkina-alueesta on rakennettava saman arvopohjan jakavien maiden kanssa globaali digitaalinen vapaakauppa alue, jossa on käytössä yhteiset työkalut veroraportointiin (esim. alvien OSS) ja harmonisoidut tieto- ja kuluttajansuojasäännöt.
- EU:n on ryhdyttävä toimiin Kiinan pelimarkkinoille pääsyn esteiden poistamiseksi eurooppalaisilta peliyrityksiltä.

EU ilmastonmuutoksen torjunnan eturintamaan

- EU:n on kiritettävä koko maailmaa päästövähennyksissä. Ilmastonmuutoksen torjunnan kirittäminen vaikuttaa esimerkiksi pelialan suurimpaan päästölähteeseen, eli sähköntuotantoon, vauhdittamalla siirtymää vähäpäästöisiin energialähteisiin.
- Pelialan yrityksille on tarjottava tukea, neuvontaa ja rahoitusta kestävyys siirtymän ratkaisujen selvittämiseen ja myös kestävyys siirtymän toteuttamiseen.
- Pelialan yritysten täytyy saada tietoa heidän käyttämiensä palveluiden hiilijalanjäljestä kysymättä, ja arvio jo ennen palvelun käyttöönottoa. EU:n on edistettävä avoimuutta ja läpinäkyvyyttä mm. globaalien pilvipalveluiden tuottajilta eurooppalaisia asiakkaitaan kohtaan.



SUOMEN PELIALAN KLUSTERIT

PÄÄKAUPUNKISEUTU

Vakiintuneita yrityksiä 2026: 148
Yli 1 M€ liikevaihdon 2024: 25
Kokonaisliikevaihto 2024: 2 780 M€
Työntekijöitä 2024: 2 962 (ulkomaalaisia 36 %)
Työvoimatarve 2024: 360-730 henkeä
Sijoituksia 2023-2024: 96,833 M€
Uusia paikallisia pelejä 2024-2025: 60

Erityishaasteet:

- Pääkaupunkiseudun kuntien välille tarvitaan nykyistä tiiviimpää yhteistyötä. Pääkaupunkiseudun kv-huippuosaajille suunnatun markkinoinnin on perustuttava yhtenäiseen Helsinki-brändiin.
- Suomen suurin pelialan klusteri tarvitsee vahvan klusteriorganisaation. Pelialan tukihankkeiden yhteistyötä on vahvistettava.
- Helsingin on säilytettävä asemansa pelialan harrastustoiminnan johtavana pioneerina. Pelialan huippuosaaminen perustuu harrastuneisuuteen. Helsingin on vahvistettava erityisesti lasten ja nuorten pelikehitysharrastustoimintaan.
- Pääkaupunkiseudulla on lisättävä englanninkielisiä koulu- päiväkotipaikkoja. Paikkojen puute hidastaa merkittävästi perheellisten huippuosaajien rekrytointia ulkomailta.

TAMPERE

Vakiintuneita yrityksiä 2026: 42
Joista yli 1 M€ liikevaihdon 2024: 5
Kokonaisliikevaihto 2024: 23,57 M€
Työntekijöitä 2024: 205 (ulkomaalaisia 7 %)
Työvoimatarve 2024: 15-70
Sijoituksia 2023-2024: 6,12 M€
Uusia tamperelaisia pelejä 2024-2025: 11

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 2026: 20
Joista yli 1 M€ liikevaihdon 2024: 1
Kokonaisliikevaihto 2024: 3,31 M€
Työntekijöitä 2024: 80 (ulkomaalaisia 8 %)
Työvoimatarve 2024: 10-25
Sijoituksia 2023-2024: -
Uusia turkulaisia pelejä 2024-2025: 8

Erityishaasteet:

- Turku Game Hubille on turvattava riittävä rahoitus.
- Rahoitusta ja osaajia houkuttelevan veturiyrityksen puuttuminen edellyttää kaupungilta panostuksia yritysten tukemiseen julkisen ja yksityisen rahoituksen hankkimiseksi esim. matka-apurahatuen tyyppisillä instrumenteilla.



OULU

Vakiintuneita yrityksiä 2026: 23
Joista yli 1 M€ liikevaihdon 2024: 1
Kokonaisliikevaihto 2024: 24,59 M€
Työntekijöitä 2024: 163 (ulkomaalaisia 29 %)
Työvoimatarve 2024: 20-40 henkeä
Sijoituksia 2023-2024: 6,74 M€
Uusia oululaisia pelejä 2024-2025: 11

Erityishaasteet:

- Oulu Game Labin rooli uusien osaaajien ja yrittäjien 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 2026: 22
Joista yli 1 M€ liikevaihdon 2024: 1
Kokonaisliikevaihto 2025: 4,58 M€
Työntekijöitä 2024: 42 (ulkomaalaisia 2 %)
Työvoimatarve 2024: 5-30 henkeä
Sijoituksia 2023-2024: 0,5 M€
Uusia jyvaskyläläisiä pelejä 2024-2025: 11

Erityishaasteet:

- Keski-Suomen alueella voi opiskella pelialaa toisesta asteesta tohtoriin, ja suurin osa opiskelijoista ovat kansainvälisiä opiskelijoita. Tämän vastineeksi tarvitaan rahoitusta mm. kiihdytystoimintaan tuottamaan yrityksiä, työpaikkoja ja liiketoimintaa alueelle. Tällä sidottaisiin osaamista alueeseen paremmin.
- Riittävä rahoitus on turvattava Peliosuuskunta Expalle, jotta Jyväskylään voidaan rakentaa jatkuva kiihdytysohjelma ilman erillishankkeita. Riittävä rahoitus tukee toiminnan tavoitteellisuutta ja pitkäjänteisen vision toteuttamista.
- Rahoitusta ja osaaajia houkuttelevan veturiyrityksen puuttuminen edellyttää kaupungilta panostuksia yritysten tukemiseen julkisen ja yksityisen rahoituksen hankkimiseksi. Esim. matka-apurahatuen tapaisilla instrumenteilla jyvaskyläläiset yritykset pystyisivät kasvattamaan asiantuntemustaan ja osaamistaan alan keskeisissä tapahtumissa.



KAJAANI

Vakiintuneita yrityksiä 2026: 9
Joista yli 1 M€ liikevaihdon 2024: 3
Alustava liikevaihto 2024: 10,17 M€
Työntekijöitä 2024: 113 (ulkomaalaisia 12 %)
Työvoimatarve 2024: 10-20 henkeä
Sijoituksia 2023-2024: -
Uusia kajaanilaisia pelejä 2024-2025: 4

Erityishaasteet:

- Kajaanin pelialan kehitys rahoitus on turvattava myös nykyisen hankekauden loppumisen jälkeen. Uusien menestysyritysten kasvattaminen edellyttää pitkäjänteistä työtä ja tukea.
- Kansainvälisten ja kansallisten huippuosaajien houkuttelu ja sitouttaminen kaupunkiin edellyttää enemmän panostuksia heille suunnattuihin palveluihin ja kaupunkimarkkinointiin
- Kajaanin ja Helsingin väliset lennot on turvattava myös 2028 jälkeen. Ilman lentoja matka-aika Helsinkiin on yhtä pitkä kuin Dohaan (Qatar)

KYMENLAAKSO

Vakiintuneita yrityksiä 2026: 6
Joista yli 1 M€ liikevaihdon 2024: 3
Kokonaisliikevaihto 2024: 11,11 M€
Työntekijöitä 2024: 77 (ulkomaalaisia 26 %)
Työvoimatarve 2024: 5-45 henkeä
Sijoituksia 2023-2024: 7,72 M€
Uusia kymenlaaksolaisia pelejä 2024-2025: 5

Erityishaasteet:

- Paikallisen kehittämissyhtiön pelialan tukitoimien alasajon myötä yritysten pääsy julkiseen ja yksityiseen rahoitukseen on vaikeutunut, vaikkakin XAMK on hankkeiden myös pelialaa tukenut. Kymenlaaksolla on pitkä historia ja vahva osaaminen pelialan tukemisessa, mikä tulisi täysimääräisesti hyödyntää.



Linkkejä ja lisätietoja pelialasta

The European media industry outlook September 2025
 Kinnunen, Jani; Prykäri, Satu; Mäyrä, Frans. 2024.
 Pelaajabarometri 2024: Seurapelaamisen vastaisuus.
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3742-1>

The Finnish Game Industry 2024 report
<https://neogames.fi/wp-content/uploads/2025/08/FinnishGameIndustryReport2024.pdf>





SUOMEN PELIALAN

Politiikkatavoitteet

2027-2031

NEOGAMES FINLAND

Tämän eduskuntavaaliohjelman on toteuttanut Neogames Finland ry yhteistyössä pelialan oppilaitosten, yritysten, alueklusterien ja järjestöjen kanssa.

Tähän tavoitepaperiin on viidettä kertaa koottu yhteen koko Suomen pelialan poliittiset tavoitteet. Tavoitepaperia on tarkoitus päivittää säännöllisesti, sillä toimiala erityisen altis muutoksille. Kaikenlainen palaute ja muutosehdotukset ovat siis enemmän kuin tervetulleita osoitteeseen:

jari-pekka.kaleva@neogames.fi

NEOGAMES FINLAND RY – SUOMEN PELIALAN YHDISTÄVÄ TEKIJÄ

Neogames voittoa tavoittelematon pelialan yhdistys, jonka jäsenistö koostuu pelialan oppilaitoksista, yrityksistä, palveluntarjoajista, alueklustereista ja muista toimialan järjestöistä. 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 - 2026

