

# PELIALAN MENESTYSTARINAT SYNTYVÄT VUOSIEN TYÖLLÄ

Suomen pelialan kuntapolittiset tavoitteet

## DIGITAALINEN KULTTUURI PERUSASTEELLE

Digitaalisen kulttuurin noustessa yhä keskeisempään asemaan yhteiskunnassamme tulee pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen lukutaidosta, luomisesta ja niiden liiketoimintamallien ymmärtämisestä keskeinen kansalaistaito. Sama koskee digitaalisten viestintävälineiden hallitsemista koska niin yksityis- kuin työelämäkin toimii yhä enemmän niiden varassa.

Vaikka pelaaminen on yksi lasten ja nuorten tärkeimmistä uusien kulttuurisisältöjen omaksumistavoista, hyödynnetään opetuspelien mahdollisuuksia vielä heikosti suomalaisissa kouluissa. Haasteena on osin opetushenkilökunnan puutteellinen osaaminen opetuspelien hyödyntämisessä, osin koulujen heikko varustelutaso ja osin merkittävät rakenteelliset esteet opetusaineistojen markkinoille pääsyssä.

Suomen pelialan menestys nojaa aikaisempaa enemmän ulkomaalaisten huipputaajien rekrytointiin ulkomailta. Heille suomalaisen perusopetuksen korkea laatu ja saatavuus englanniksi ovat tärkeitä houkuttimia Suomeen muuttamiseen.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Laadukas englanninkielinen perusopetus turvaa ulkomaalaisten perheellisten huipputaajien rekrytointimahdollisuudet paikallisille yrityksille. Ulkomailta Suomeen muuttavalle perheelle on voitava osoittaa alustavasti koulu jo ennen asunnon hankkimista Suomesta.
- ▶ Opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta.
- ▶ Opettajien täydennyskoulutuksessa on panostettava niin opetuspelien käyttöön opetuksessa kuin digitaalisen kulttuurin ja sen ilmiöiden laaja-alaiseen tuntemukseen.
- ▶ Jokaiseen kouluun on vedettävä 1GB langaton verkkoyhteys ja kouluissa on oltava ajantasaiset välineet uusimpien oppimisyökalujen hyödyntämiseen.
- ▶ Perus- ja toisen asteen koulujen ja innovatiivisia oppimisyökaluja kehittävien pk-yritysten välistä yhteistyötä on tiivistettävä hankerahoituksella (esim. opetuspelien validointi ja pilotointi).

## TOINEN ASTE ANTAA OPISKELIJOILLE EVÄÄT KASVAA MAAILMAN PARHAIKSI

Pelialalla on mahdollonta pärjätä ilman itsensä jatkuvaa kehittämistä. Pelialan koulutusohjelmat antavat hyvän perustan, mutta ilman omaa harrastuneisuutta ja pääsyä ammattilaisyökaluihin huippuammattilaiseksi on lähes mahdollonta kasvaa. Toisen asteen koulutuksen onkin tähdättävä omaehtoiseen ja erikoistuneeseen etenemiseen kauas tutkintovaatimusten edelle. Toisen asteen työelämätaitojen turvaamiseksi opiskelijoiden on vietettävä vähintään opintojen viimeinen vuosi pelialan yritystä vastaavissa harjoitusstudio-olosuhteissa markkinoille julkaistavia pelejä luoden. Toiselta asteelta on oltava selkeä opintopolku korkea-asteelle.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Harrastuneisuuden tukeminen yhdessä nuorisotyön ja yritysmentorien kanssa on otettava osaksi koulutusta.
- ▶ Koulutusohjelmille on aina budjetoitava riittävät resurssit ammattilaisyökalujen ja -laitteiden hankkimiseen.
- ▶ Pelialan työkokemus on korotettava keskeisimmäksi opettajien rekrytointikriteeriksi.

## 7-vuotias

**Kirjastot turvaavat pääsyn pelikulttuurin äärelle, mikä luo pohjan harrastuneisuudelle.**

## 12-vuotias

**Matka huippuammattilaiseksi alkaa nuorisotoimen pelinkehityskesäleiriltä ja jatkuu pelinkehitysklubilla.**

## 16-vuotias

**Ensimmäiset pelit sovelluskauppoihin; siirtyminen puoli-ammattilaiseksi nuorisotyön tukemana.**

## 19-vuotias

## KIRJASTOT TAKAAVAT KAIKILLE PÄÄSYN DIGITAALISEN KULTTUURIN ÄÄRELLE

Pelit ovat kasvavassa määrin keskeinen osa lasten, nuorten ja aikuisten arkea. Samaan aikaan digitaalinen kuilu niiden kansalaisten välillä, joilla on pääsy pelaamisen mahdollistaviin päätelaitteisiin, ja niiden, joilla ei ole, syvenee. Samalla kasvavat myös erot kansalaisten pelilukutaidossa.

Tämä nostaa kirjastot avainasemaan niin kaikkien kansalaisten opastamisessa kestävään pelaamiseen kuin pelikulttuurin ja pelien kehittämisen tuomisessa kaikkien kansalaisten saataville varallisuuteen katsomatta. Samalla kirjastot tarjoavat ympäristön pelien testaamiseen loppukäyttäjillä.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Kirjastojen on tarjottava pelivinkkaustoimintaa niin taaperoilta lapsille, nuorille kuin senioreillekin.
- ▶ Kirjastojen digitaalisten aineistojen hankintamäärärahoja on kasvatettava, jotta digitaalinen kuilu uusimpaa teknologiaa hyödyntävien kuntalaisten ja siitä osattomaksi jäävien välillä ei räjähdä käsiin.

## NUORISOTYÖ LUO UUDEN TEOLLISEN POHJAN

Suomen peliala sai alkunsa harrastustoiminnasta ja se on yhä alan keskeinen kulmakivi (esim. demoskene ja game jams). Täten kunnallisen nuorisotoimen tarjoamat pelinkehityisleirit ja -klubit (esim. Helsingissä) ovat nousseet keskeiseen asemaan alan uusien huipputaajien kasvattamisessa ja kestävästi peliharrastuskulttuurin luomisessa.

Pelinkehitysharrastuksen tukemiseksi kehitetyt mallit toimivat pohjana myös muiden nousevien teknologioiden varhaisten pioneerien auttamisessa (esim. maker-kulttuuri). Juuri harrastajat ovat uusien paikallisten teollisten menestystarinoiden tienraivaajia niin 3D-printauksen, dronien kuin digitaalisten sisältöjen alalla.

Lisäksi laaja-alaiset ja maahanmuuttajataustaisille nuorille avoimet harrastusmahdollisuudet ovat tärkeä kilpailutekijä ulkomaalaisten huipputaajien rekrytoinnissa paikallisiin yrityksiin.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Laaja-alaiset ja maahanmuuttajataustaisille nuorille avoimet harrastusmahdollisuudet turvaavat perheellisten ulkomaalaisten huipputaajien rekrytointimahdollisuudet paikallisille yrityksille.
- ▶ Pelinkehitysharrastus on nostettava nuorisotyön strategiseksi painopisteeksi yhdessä muiden nousevien teknologioiden kanssa.
- ▶ Pelinkehitysklubitoiminnalle on osoitettava riittävät resurssit.
- ▶ Harrastustoiminnasta on oltava selkeä polku harrastukseen pohjautuvan yritystoiminnan käynnistämiseen.

## KORKEA-ASTEEN RAJA-AIDAT ALAS PELIALAN KOULUTUKSESSA

Myös korkea-asteella pelialan koulutus vastaa parhaiten työelämätarpeita, kun graafisen alan, pelisuunnittelun, ohjelmoinnin ja liiketalouden opiskelijat laitetaan toteuttamaan yhteisiä peliprojekteja ensimmäisestä opintovuodesta alkaen. Korkeakouluja on kannustettava tukemaan sekä opiskelijoiden omaehtoista pelikulttuuriin liittyvää harrastustoimintaa että opiskelijalähtöistä yrittäjyystoimintaa tiiviissä yhteistyössä kunnallisen nuoriso- ja elinkeinotoimen kanssa.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Pelialan koulutus on rakennettava ammattikorkeakouluissa oppiainerajat ylittävien yhteisten peliprojektien varaan, oman yrityksen perustaminen vaihtoehtoiseksi oppinäytetyöksi.
- ▶ Oppilaitosten on tehtävä tiivistä yhteistyötä kunnallisen nuoriso- ja elinkeinotoimen kanssa opiskelijoiden koulutusalaansa liittyvän harrastuneisuuden tukemisessa ja yritystoiminnan aloittamisessa.
- ▶ Kuntien on luotava sujuva polku opinnoista yrittäjäksi.

## SUJUVA POLKU OPINNOISTA YRITTÄJÄKSI

Usein tehokkain keino hankkia pelialalle työllistymiseen tarvittavaa osaamista on oman yrityksen perustaminen. Täten erityisen tärkeää, että siihen liittyviä taloudellisia riskejä vähennetään, jotta lupaavat urat eivät katkea ensimmäiseen epäonnistumiseen.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Opintolainaa vastaava kunnallinen yrittäjälainajärjestelmä opintojaan päättävälle.
- ▶ Opiskelija-asuntosäästöiden ovet on avattava vastavalmistuneille yrittäjille kahdeksi vuodeksi valmistumisen jälkeen.
- ▶ Kunnallinen tukipiste Suomeen jääville EU- tai ETA-maiden ulkopuolisille kuntalaisille start-up -oleskeluvan hankkimiseen.

## JOUSTAVASTI YRITTÄJÄSTÄ TYÖNTEKIJÄKSI JA ULKOMAILTA SUOMEEN

Yksittäisten pelialan yritysten elinkaari on usein lyhyt, joten on erityisen tärkeää taata joustava ja turvallinen siirtyminen työntekijästä yrittäjäksi ja takaisin työntekijäksi.

Suomen teollisen menestyksen tulevaisuus riippuu osaltaan yritysten kyvystä rekrytoida ulkomaalaisten huipputaajien tietotaito maahan. Maahanmuuttoprosesseja on helpotettava ja erityisesti pääkaupunkiseudun on panostettava itsensä markkinoitiin asuinpaikkana.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Pääkaupunkiseudun kuntia on ohjattava entistä määrätietoisiin yhteismarkkinointiponnistuksiin.
- ▶ Kunnallisten viranomaisten on tarjottava yleisimmän käyttämänsä lomakkeet ja niihin liittyvät tiedot englanniksi.
- ▶ Kuntien luotava yhden luokun palvelupiste, joka tukee alueen yrityksiä ulkomaalaisten huipputaajien rekrytointiin liittyvän byrokraatian hoitamisessa: erityisasiantuntijoiden oleskeluluvat, henkilötunnuksen hankkiminen jne.
- ▶ Kunnallisen toimeentulokijärjestelmän on toimittava moitteettomasti myös epäonnistuneen yrittäjän kohdalla.

## 19-vuotias

Opintojen päättyessä nuorella on harrastuneisuuden kautta parhaimmillaan jo yli 10 vuoden kokemus alalta.

## 24-vuotias

Oppilaitoksen ja kunnan yhteisessä yrityshautomossa perustettu 1. start-up -yritys on usein se todellinen opinnäytetyö, joka osoittaa osaamisen.

## 27-vuotias

Alueellinen kasvu syntyy erityisesti kokeneiden ammattilaisten perustamien ja alueellisten klustereiden tukemien ns. 2nd round start up -kasvu-yritysten kautta

## 31-vuotias

## PELIALAN KANSALAIJÄRJESTÖT MAHDOLLISTAVAT HARRASTUNEISUUDEN

Suomen pelialan juuret ovat Assemblyn kaltaisissa vapaaehtoisvoimin toteutettavissa peliharrastajien tapaamisissa. Assemblyllä ja muilla niin pelinkehitystä (esim. Finnish Games Jam ry.) kuin peliharrastusta (esim. Suomen kilpapelajaat ry tai Nörttiytöt ry.) edistäväillä järjestöillä on yhä keskeinen rooli alan huipputaajien takaavan harrastuneisuuden ylläpitämisessä. Kunnalliset nuorisjärjestöt ovatkin keskeisessä roolissa pelinkehitysharrastuksen tukemisessa ja sosiaalialan järjestöt tekevät merkittävää työtä kestävän peliharrastuskulttuurin eteen.

Valitettavasti pelialan tapahtumat ja harrastusorganisaatiot ovat nuoresta iästään johtuen vain harvoin onnistuneet vakiinnuttamaan toimintansa taloudellisesti. Nuorilla yhdistysaktiiveilla on erityisen heikot mahdollisuudet matkustaa keskeisiin kansainvälisiin tapahtumiin.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Nuorille järjestöaktiiveille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapahtumien osallistumiskulujen kattamiseksi.
- ▶ Alueellisesti merkittävien alojen harrastuneisuutta ylläpitävien ja kehittävien järjestöjen rahoitus on turvattava.

## OSAAMINEN SYNTYY ALUEELLISISSA KLUSTEREISSA, HUBEISSA, YRITYSHAUTOIMOISSA JA -KIIHDYTTÄMÖISSÄ

Pelistudion perustaminen ei edellytä suuria alkuinvestointeja. Suomalaiset pelistudiot Rovaniemeltä Helsinkiin toimivat alusta alkaen suoraan globaaleilla markkinoilla, eivätkä siis kilpaile keskenään pienillä kotimarkkinoilla.

Pelialan kasvun potentiaali on huomioitava myös pääkaupunkiseudun ulkopuolella. Tällä hetkellä 60% pelialan yrityksistä ja merkittävä osa kasvun kannalta olennaisesta koulutuksesta sijaitsee maakunnallisissa kasvukeskuksissa.

Alueelliset pelialalle osoitetut tukitoimet ovat yleensä pienimuotoisia ja niiden jatkuvuus on katkonaista. Maakunnallisten pelialan klustereiden, hubien, hautomoiden ja yritysten itsensä toimintaedellytysten varmistaminen on olennaista niin Suomen peliteollisuuden kuin uusien yrittäjyyden eväitä etsivien kuntien tulevaisuuden kannalta.

Menestyminen on pelialalla kuitenkin vaikeaa. Alueellisten tukitoimien pitää pystyä tukemaan yrittäjiä yritystoiminnan kasvattamisen lisäksi sen aloittamisen kriittisessä arvioinnissa ja tarpeen vaatiessa myös sen hallitussa lopettamisessa.

Toisin kuin USA:ssa, Euroopassa aloittavien yritysten on äärimmäisen vaikeaa saada alkuvaiheen rahoitusta. Eurooppalaiset sijoittajat suosivat sijoituksia menestyksensä jo osoittaneisiin yrittäjiin, joten aloittelevien yritysten on erityisen vaikeaa saada rahoitusta Suomesta.

### MITÄ KUNTA VOI TEHDÄ?

- ▶ Kuntien on osoitettava riittävät resurssit pelialan klustereiden, hubien, hautomoiden ja kiihdyttämöjen toiminnalle, joka mahdollistaa yrityksille mm. rahoituksen hankkimisen (esim. vientimatkat, kunnalliset sijoitusrahastot).
- ▶ Maakunnallisia toimijoita on ohjattava keskinäisestä kilpailusta tiiviiseen yhteistyöhön sekä tietojen ja resurssien jakamiseen.
- ▶ Alueellisten klustereiden on kehitettävä yhtä lailla toimintojaan yritystoiminnan alkuun saattamisessa ja kasvattamisessa kuin sen hallitussa päättämisessä.
- ▶ Pelialalle kohdistettuja tukitoimenpiteitä on vahvistettava erityisesti pääkaupunkiseudulla.

## PELIALA JA KUNNALLISPOLITIikka

Tähän tavoitepaperiin on koottu yhteen Suomen pelialan koko ekosysteemin kunnallispoliittiset tavoitteet. Alan nopeasta kehityksestä johtuen tavoitepaperia päivitetään jatkuvasti. Kaikenlainen palaute ja muutosehdotukset ovat siis tervetulleita osoitteeseen jari-pekka.kaleva@neogames.fi.

## NEOGAMES FINLAND RY - SUOMEN PELIALAN YHDISTÄVÄ TEKIJA

Neogames on voittoa tavoittelematon Suomen pelinkehittäjät ry:n, Serious Gaming Cluster Finland ry:n, alan oppilaitosten, klustereiden ja palveluntarjoajien kattoyhdistys. Tehtävänäme on koordinoita, kiihdyttää ja tukea suomalaisen peliteollisuuden kasvua ja kehitystä. Yhdistämme pelialan eri sektorien toimijat ja ajamme heidän yhteisiä etujaan.