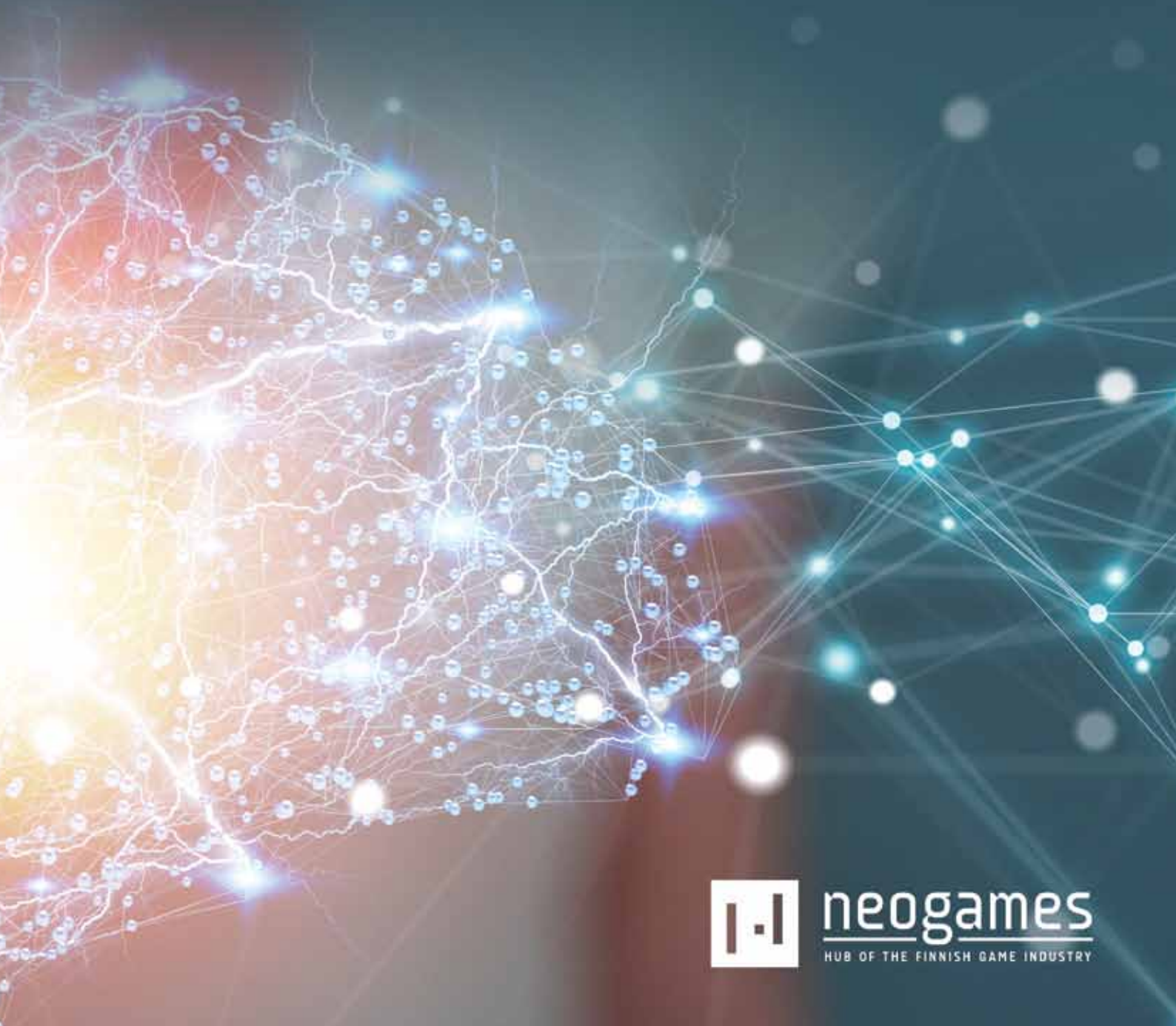
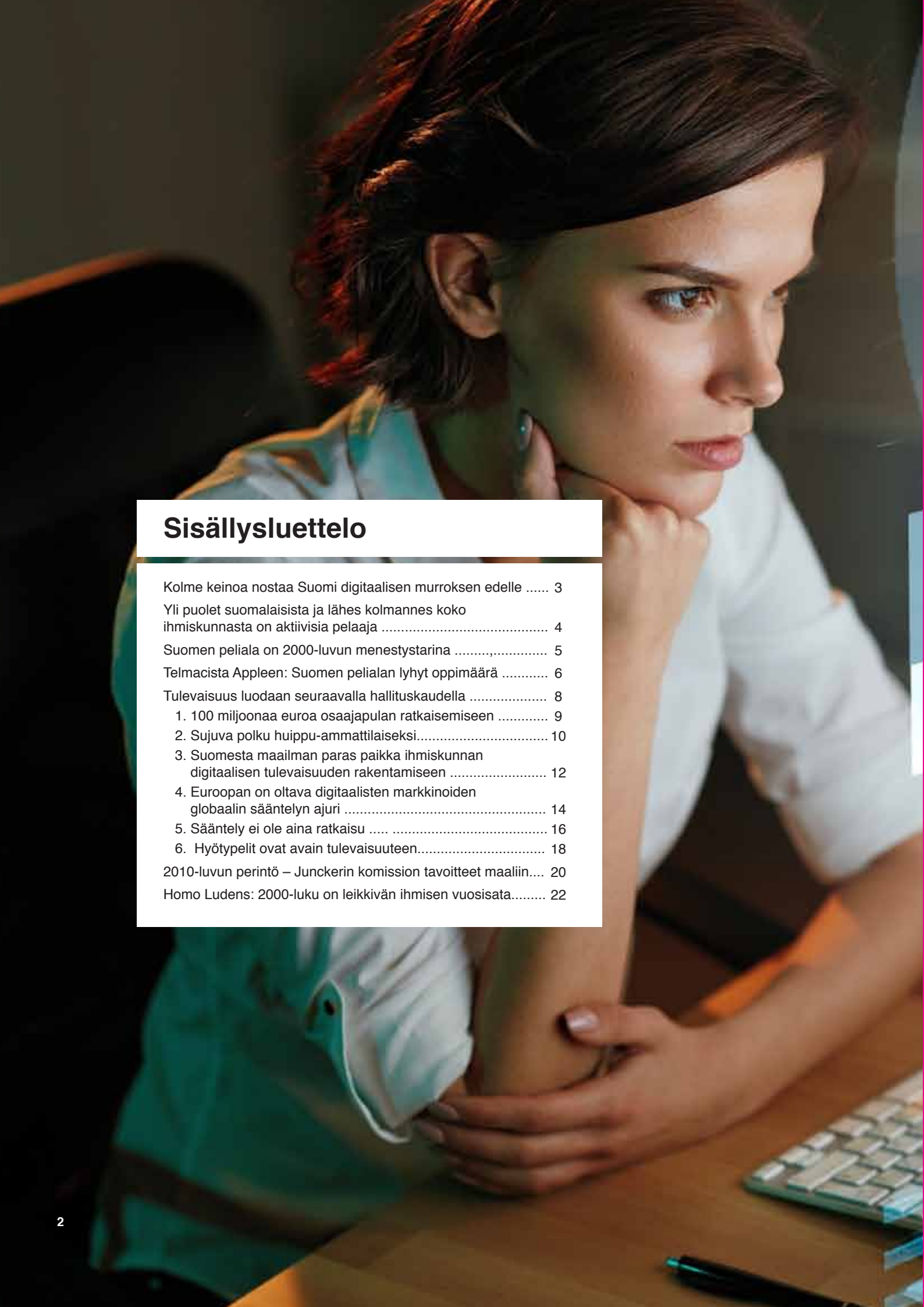
PELIALAN
POLITIIKKASUOSITUKSET VUOSILLE 2019-2024



neogames
HUB OF THE FINNISH GAME INDUSTRY



Sisällysluettelo

Kolme keinoa nostaa Suomi digitaalisen murroksen edelle 3

Yli puolet suomalaisista ja lähes kolmannes koko ihmiskunnasta on aktiivisia pelaaja 4

Suomen peliala on 2000-luvun menestystarina .....,..... 5

Telmacista Appleen: Suomen pelialan lyhyt oppimäärä 6

Tulevaisuus luodaan seuraavalla hallituskaudella 8

1. 100 miljoonaa euroa osaajapulan ratkaisemiseen 9
2. Sujuva polku huippu-ammattilaiseksi..... 10
3. Suomesta maailman paras paikka ihmiskunnan digitaalisen tulevaisuuden rakentamiseen 12
4. Euroopan on oltava digitaalisten markkinoiden globaalin sääntelyn ajuri 14
5. Sääntely ei ole aina ratkaisu 16
6. Hyötypelit ovat avain tulevaisuuteen..... 18

2010-luvun perintö – Junckerin komission tavoitteet maaliin.... 20

Homo Ludens: 2000-luku on leikkivän ihmisen vuosisata..... 22

Kolme keinoa nostaa Suomi digitaalisen murroksen edelle

1. MAAILMAN PARHAAT OSAAJAT SUOMEEN

- **VALTIO:** Suomeen on voitava muuttaa seitsemässä päivässä.Tämä edellyttää 100 miljoonaa euroa huippu-osaajien houkutteluun ja maahanmuuttoprosessin sujuvoittamiseen ensi vaalikaudella.
- **ALUEET/VALTIO**: Nuorille on luotava hyvin resurssoitu ja toimiva polku nuorisotyön pelinkehitys-klubeilta oppilaitoksiin ja lopulta alan huipulle.

2. MAAILMAN PARHAAT TUKI-INSTRUMENTIT NOSTAVAT SUOMEN MAAILMAN KÄRKEEN

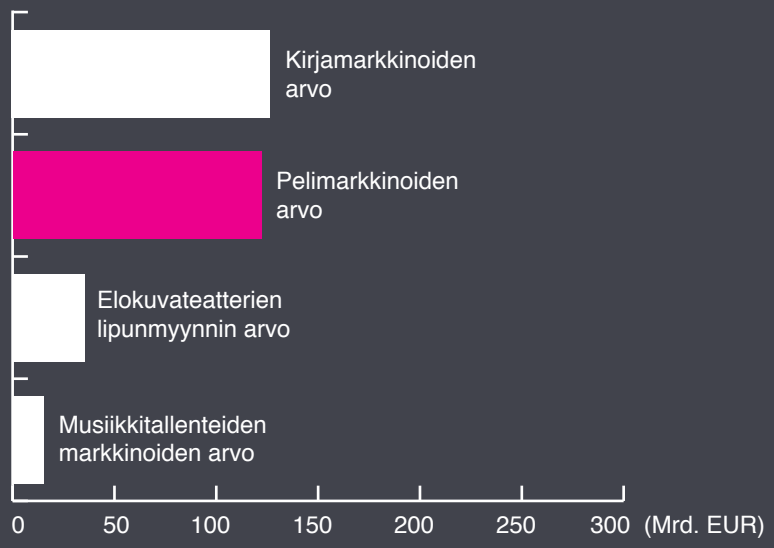
- **ALUEET/VALTIO:** Suomi on maailman johtavia pelikehitysmaita ja sen on näyttävä myös pelialan tärkeimmissä tapahtumissa. Pelialan yritysten vientimatkoille ja alan harrastajien seminaarimatkoille on taattava riittävä rahoitus.
- **ALUEET/VALTIO:** Alueelliset siemenrahastot ensimmäisen kierroksen start-up yritysten perustamiseen.
- **VALTIO/EU:** Oma tuotantotuki-instrumentti peleille OKM:n alaisuuteen täydentämään Luova Eurooppa -ohjelman rahoitusta.

3. SUOMESTA MAAILMAN PARAS PAIKKA PONNISTAA MAAILMALLE

- **VALTIO:** Suomesta on saatava maailman parhaat ja kattavimmat tukipalvelut verottajalta, tietosuoja-viranomaiselta ja kuluttajansuojaviranomaiselta globaaleilla digitaalisilla markkinoilla toimimiseen.
- **EU:** Euroopan unionista on tehtävä yhtenäinen ja innovaatioystävälliseen sekä yhdenmukaiseen teknologia-, sisältö- ja liiketoimintamallineutraaliin sääntelyyn perustuva sisämarkkina-alue.

Yli puolet suomalaisista ja lähes kolmannes koko ihmiskunnasta on aktiivisia pelaajia

ERI SISÄLTÖALOJEN GLOBAALIT MARKKINAT



122Mrd
Vuonna 2018 ihmiset käyttävät globaalisti noin 122 miljardia euroa peleihin.

+10%
Seuraavien kolmen vuoden aikana globaalit pelimarkkinat kasvavat yli 10% vuosivauhtia.

3.
EU/ETA on kolmanneksi suurin pelimarkkina-alue Kiinan ja Yhdysvaltain jälkeen.

2,2Mrd
Vuonna 2018 maailman väestöstä 2,2 miljardia ihmistä on aktiivipelaajia.

+1Mrd
Arviolta yli miljardi ihmistä on pelannut pelejä, jotka on kehitetty Suomessa.

+2Mrd
Suomen pelialan kokonaisliikevaihto oli vuonna 2017 kolmatta vuotta peräkkäin yli 2 miljardia euroa.

190M
2017 Suomen kansallisen pelimarkkinan kooksi arvioitiin noin 190 miljoonaa euroa.

11€
Suomalainen pelaaja käyttää pelaamiseen rahaa keskimäärin 11 euroa kuukaudessa.

60,5%
60,5% Suomen aikuisväestöstä pelaa digitaalisia pelejä kerran kuukaudessa tai useammin.

5 tuntia
Suomalainen pelaaja käyttää pelaamiseen aikaa keskimäärin hieman vajaat 5 tuntia/viikko.

38v.
Aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä on Suomesssa 38 vuotta.

> 50%
Yli 50-vuotiaidenkin ikäryhmissä jo yli puolet suomalaisista pelaa digitaalisia viihdepelejä.

1,8%
Aktiivisia, eli ainakin kerran kuukaudessa pelaavia kilpapelaajia on 1,8 % suomalaisista.

♂&♀
Miehet pelaavat digitaalisia pelejä naisia enemmän ja myös aktiivipelaajien osuus on miehissä naisia suurempi. Naispelaajia on kuitenkin miehiä enemmän pulmapeleissä (51,6%) musiikki- ja seurapeleissä (55,6 %) ja opetuspeleissä (73,4 %).

Lähteet:

Tampereen Yliopiston pelaajabarometri 2018
State of the Polish Video Game Industry 2017
Newzoo 2018
IFPI Global Music Report 2018
MPAA THEME-report 2018
Bookmap 2017

Suomen peliala on 2000-luvun menestystarina

98%
alan liike-vaihdosta tulee viennistä

Peliala on yksi Suomen vahvoista vientialoista. Neogamesin arvioiden mukaan Suomen pelinkehityksen liikevaihdosta 98 % tulee viennistä. Vientinsä puolesta peliala on Suomen sisältötuotantoaloista ehdottomasti suurin. Pelit ovat varsinkin viihdekulttuuria muokkaava voima ja maailmanlaajuisesti arviolta yli miljardi ihmistä on pelannut pelejä jotka on kehitetty Suomessa. Pelit ovat suomalaiselle kulttuurituotannolle ainutkertainen mahdollisuus tavoittaa globaali yleisö laajuudella, johon mitkään sisältö- tai kulttuurituotteet eivät ole aiemmin kyenneet.

0,6%
Suomen BKT:stä

Kulttuurin satelliittikirjanpidon mukaan pelialalla on myös kansantaloudellista merkitystä. Vuonna 2015 pelialan osuus bruttokansantuotteesta oli 0,6 % kun muun kulttuurituotannon yhteenlaskettu osuus ilman pelialaa oli 2,9 %. Liikevaihtonsa puolesta peliala vertautuu esim. metallimalmien ja teollisuusmineraalien tuotantoon, joiden liikevaihto oli noin 2 miljardia euroa vuonna 2016. Pelialan liikevaihto oli puolestaan noin 2,4 miljardia joskin pelialan negatiiviset ympäristövaikutukset ovat kaivosteollisuutta huomattavasti pienemmät.

Yli 20
kertaiset verotuotot julkisiin panostuksiin nähden

Suomen julkinen sektori on tukenut pelialaa jo parinkymmenen vuoden ajan Tekesin, nykyisen Business Finlandin kautta. Vuosina 2004 - 2016 Tekes tuki peliyrityksiä kaikkiaan noin 100 miljoonalla eurolla. Samaan aikaan toimialan kumuloituva liikevaihto oli noin 8,5 miljardia euroa. Pelkästään Suomen peliyhtiöistä liikevaihdoltaan suurin, Supercell, on vuosina 2012 – 2016 maksanut yhteisöveroa 622 miljoonaa. Henkilöveroja Supercellin työntekijät ja omistajat ovat maksaneet noin 400 miljoonaa ja Supercellin yhtiöjärjestelyt ovat tuoneet verotuloa 670 miljoonaa. Pelkästään nämä yhteisöveron ja henkilöverotuksen kautta saatavat verotulot ovat noin 17 kertaa suuremmat kuin julkisen sektorin suora panostus pelialaan 2004 – 2016. Peliala on ollut Suomen valtiolle siis erittäin tuottava investointikohde.

Suomen digitaalisen tulevaisuuden rakentaja

Mahdollisuus verotuottoihin ei kuitenkaan ole yksistään ollut julkisen panostuksen syynä. Nopeasti digitalisoituvassa maailmassa pelialan kaltainen tieto- ja osaamisintensiivinen globaali toimiala on myös yhteiskunnan digitalisaation moottori, joka tuo uudet teknologiset innovaatiot, uudet liiketoimintamallit ja ennennäkemättömät taiteelliset sisällöt ihmisten arkeen.

1980-2010 -luvuilla

TEKNOLOGIA

- 1980-luku: kotitietokoneet ja -konsolit
- 1990-luku: internet
- 2000-luku: kännykät
- 2010-luku: älypuhelimet ja tabletit, big data, koneoppiminen, yhteisölähtöinen tuotekehitys ja data-analytiikka

MARKKINAT

- 1980-luku: vähittäismyynti
- 1990-luku: digitaalinen jakelu, kuukausitilaus
- 2000-luku: maksu per lataus
- 2010-luku: ilmaiseksi ladattavat pelit, data-analytiikka

DIGITAALINEN KULTTUURI

- 1980-luku: tietokone- ja konsolipelit
- 1990-luku: verkkopelit ja digitaalisten yhteisöjen ylläpito
- 2000-luku: mobiilipelit
- 2010-luku: Älypuhelinten pelisovellukset, sijaintiin perustuvat lisätyn todellisuuden pelit ja e-urheilu

VAIKUTUS YHTEISKUNTAAN

- 1980-luku: pelit toivat tietokoneet koteihin
- 1990-luku: pelit vauhdittivat prosessoriteknologian kehitystä, jonka myötä digitaaliset sisällöt nousivat teknologisen kehityksen veturiksi laajemminkin
- 2000-luku: pelit jouduttivat kännyköiden ja älypuhelinten yleistymistä
- 2010-luku: pelit olivat data-analytiikan tienraivaajia kuluttajamarkkinoilla, yhteisömanagerointi loi polut digitaalisten yhteisöjen kestävälle ylläpidolle

MAHDOLLISTAVAT POLITIIKAT

- 1990-luku: pelinkehitysharrastuneisuuden mahdollistanut nuorisopolitiikka
- 2000-luku: tietoliikenteen neutraalius ja julkinen tuki pelien kehittämiselle
- 2010-luku: tietosuojan harmonisoiminen Euroopan tasolla ja digitaalisten kuluttajanoikeuksien harmonisoiminen Euroopan tasolla

Telmacista Appleen: Suomen pelialan lyhyt oppimäärä

1979-1986

1. Alku

KOTIMAASTA KANSAINVÄLISILLE MARKKINOILLE

Ensimmäinen tunnettu suomalainen digitaalinen peli julkaistiin jo 1979. Kyseessä oli ***Raimo Suonion*** kehittelemä shakkipeli ***Chesmac***. Varsinaisesti pelinkehitys kuitenkin alkoi vasta seuraavalla vuosikymmenellä kotitietokoneiden yleistymisen myötä.

Aluksi pelinkehitys oli useimmille kehittäjille lähinnä harrastus, mutta jo 80-luvun puolivälin tienoilla julkaistiin ensimmäiset kaupalliset pelit. Nämä varhaiset pelijulkaisut olivat kotimarkkinoille suunnattuja. Ensimmäinen kansainväliseen levitykseen päätynyt peli, ***Sanxion***, julkaistiin 1986

1987-1995

2. Ammattilaisuus

YKSITTÄISISTÄ KEHITTÄJISTÄ PELINKEHITYSTIIMEIHIN

Vielä 80-luvun alussa peli oli useimmiten yhden henkilön hengentuote. 80-luvun lopulta alkaen nämä yksittäiset pelinkehittäjät ryhtyivät tekemään yhteistyötä ja näin syntyivät ensimmäiset pelitiimit.

Tässä kehityksessä auttoivat mm. pelinkehittäjien omat tapahtumat, joista tunnetuin lienee 1992 alkanut ja edelleen järjestettävä ***Assembly***. Näistä pelitiimeistä eli demoryhmistä syntyivät myös ensimmäiset suomalaiset pelistudiot. Vanhimmilla edelleen toimivilla peliyrityksillä, ***Housemarquella*** ja ***Remedy Entertainmentilla*** onkin vahvat juuret näissä demoryhmissä.

1996-2000

3. Ensimmäinen aalto

ENSIMMÄISET MENESTYSTARINAT JA MOBIILIPELISTUDIOT

90-luvun puolivälissä pelinkehitys keskittyi aluksi lähinnä kotitietokoneille. 1999 tapahtui kuitenkin muutos. ***Nokian*** lanseeraama WAP vaikutti lupaavalta alustalta myös pelinkehityksen kannalta. Sen vanavedessä perustettiin useita mobiilipeleihin keskittyneitä pelistudioita ja Suomen peliteollisuus koki ensimmäisen nousukautensa.

WAP ei kuitenkaan täyttänyt sille asetettuja odotuksia ja ensimmäisen aallon mobiilipelistudiot siirtyivät historiaan WAP:n käytön vähenemisen myötä. Muilla rintamilla kuitenkin onnistuttiin. ***Housemarquen Supreme Snowboarding*** ja ***Remedyn Max Payne*** menestyivät PC- ja konsolipuolella ja ***Sulakkeen Hotelli Kultakala eli Habbo Hotel*** nousi nettipeli-ilmiöksi.

2001-2004

4. Vaikeat vuodet

POHJAN KAUTTA UUTEEN NOUSUUN

Muutamista menestyksistä huolimatta 2000-luvun alkupuoli oli Suomen peliteollisuudelle hankalaa aikaa. Riskisijoitukset pelialalle olivat jäissä ja lupaavasti alkanut mobiilipelikehitys oli lähes pysähtynyt. Julkaisijavetoinen PC- ja konsolipelikehitys taas oli useimmille pienille pelistudioille liian haastavaa.

Apuun tuli Nokia. ***Nokian N-Gage,*** jonka Nokia uskoi muuttavan mobiilipelaamisen, tuli markkinoille 2003. Sen myötä Nokia panosti myös laitteella pelattavan sisällön kehitykseen. Osa näistä panostuksista kohdistui myös suomalaisiin pelistudioihin.

Nokian N-Gage ei onnistunut. Laite oli kallis valmistaa, pelaaminen oli kömpelöä ja pelien jakelukanava oli perinteinen kivijalkakauppa. Mobiilipeliekosysteemi kuitenkin käynnistyi ja 2003 – 2005 perustettiinkin joukko uusia pelistudioita, esim. ***Sumea, Mr Goodliving ja Universomo***.

2005-2009

2010-2011

2012-2016

2017-2019

5. Maltillista kasvua

KYPSÄN MARKKINAN KAUSI

2000-luvun loppupuolella Suomen pelialan ekosysteemi jatkoi tasaista kasvuaan. Harrastustoiminnasta oli viimein muodostunut vakavasti otettava toimiala, peliteollisuus.

Kasvu oli kuitenkin suhteellisen hidasta. Pelialan liikevaihto kasvoi noin 40 miljoonasta eurosta vuonna 2004 noin 87 miljoonaan euroon vuonna 2009. Hitaahkon kasvun takana oli pelien jakelun arvoketju, joka oli kyllä toimiva, muttei pelinkehittäjän kannalta taloudellisesti erikoisen tuottava. Muutos oli kuitenkin jo ovella.

6. Systeemi murtuu

DIGITAALINEN MOBIILIJAKELU MUUTTAA VOIMASUHTEITA

Pelialan muutoksen moottori oli pelien digitaalinen jakelu. Digijakelu alkoi PC-alustalta, mutta laajeni myöhemmin myös konsoleihin ja ***Applen Appstoren*** ja ***Google Playn*** kautta älypuhelimiin.

Jakelun muutos tarkoitti myös voimasuhteiden muuttumista. Digijakelun myötä 70% pelin tuotoista päätyi pelinkehittäjälle entisen n. 15-25% sijaan. Muutos oli merkittävä ja ***Rovion Angry Birds*** sekä sen jatko-osat olivat ensimmäisten joukossa hyödyntämässä sen tuomia mahdollisuuksia.

Markkinoiden uusi avautuminen ja kansainvälisten sijoittajien kiinnostus ja sijoitukset Suomeen saivat aikaan ennätysmäisen studiomäärän kasvun. Toimialan liikevaihto nousi kolmessa vuodessa 2009 – 2012 noin 87 miljoonasta eurosta 350 miljoonaan euroon.

7. Täydellinen myrsky

MIKROMAKSUMALLI

Mobiilipeleissä mikromaksumallia käytti ensimmäisenä onnistuneesti ***Supercell*** jonka ***Hay Day*** ja ***Clash of Clans*** nousivat raketin lailla vuosiksi eniten ansaitsevien pelien listoille.

Supercellin menestys kasvatti entisestään kiinnostusta Suomen pelialaan ja sekä investointien että liikevaihdon määrä 2012 – 2015 kasvoi. 2015 Suomen peliala ylitti 2 miljardin euron liikevaihdon rajapyykin.

Vahvasta mobiilipainotuksesta huolimatta pelinkehitys myös muille alustoille jatkui. ***Remedyn Alan Waken*** ja ***Quantum Breakin*** sekä ***Colossal Orderin Cities: Skylinen*** menestystarinat ovat hyvä osoitus tästä osaamisesta.

8. Vakiintumisen aika

PELITEOLLISUUS 2017 ->

Vuosi 2017 oli Suomen peliteollisuudelle vakiintumisen vuosi. Neljän suomalaisen pelialan yrityksen listautuminen pörssiin oli alalle tärkeä virstanpylväs ja myös osoitus siitä, että toimialan liiketoiminta on saavuttanut uuden kypsyystason.

Toimiala kehittyi myös rakenteellisesti ja peliyritysten ”hyvinvoiva keskiluokka” vahvistui selvästi. Yli 50 henkilöä työllistävien yli 10 miljoonan euron liikevaihtoa tekevien yritysten määrä kasvoi edelleen.

Alan työntekijöiden määrä kasvoi lähes 3000 työntekijään. Kansainvälisessä vertailussa Suomi säilytti asemansa Euroopan kolmen suurimman pelinkehittäjämaan joukossa.

Tulevaisuus luodaan seuraavalla hallituskaudella

Perusta vuosisadan lopulla edessä olevien haasteiden ratkaisemiseen luodaan 2020-luvulla. Sen sijaan, että annamme muiden maanosien viitoittaa digitaalisen tulevaisuuden suunnan, Euroopasta ja Suomesta on tehtävä maailman houkuttelevin paikka maailman huippuosaajille ja koulutusjärjestelmämme on kyettävä kasvattamaan tulevaisuutemme rakentajat. Samalla digitaalisten sisämarkkinoiden sääntely on toteutettava viisaasti.

Osaajapula on suurimpia esteitä suomalaisten ja eurooppalaisten peliyhtiöiden kasvulle. Tähän pulaan on vastattava sekä kansainvälisten huippuosaajien houkuttelemisella että kotimaisten osaajien koulutuksella.

Jos Eurooppa haluaa kuluvalla vuosituhannella yhtä vahvan roolin digitaalisen maailmanperinnön rakentamisessa kuin viime vuosituhannella, Euroopan ja Suomen täytyy avata rajansa huippuosaajille ja tulla maailman houkuttelevimmaksi paikaksi työskennellä vuoteen 2024 mennessä.

Samalla Euroopan, mukaan lukien Suomen, koulutusjärjestelmän on kyettävä kasvattamaan maailman parhaat huippuosaajat. Pelialan koulutuksen tarjoajilla on kuitenkin yhä suurempia ongelmia taata riittävä osaamistaso valmistuville opiskelijoilleen. Pelialalle oleellisia taitoja ei saavuteta ainoastaan koulutusjärjestelmän sisällä, vaan se perustuu vahvasti myös harrastuneisuuteen ja aihetta kohtaan tunnettuun spontaaniin mielenkiintoon. Ilman näitä alan huippuammattilaiseksi on lähes mahdotonta kasvaa. Koulutusjärjestelmän fokus onkin siirrettävä tutkinnoista elinikäiseen oppimiseen, jolla taataan kaikille mahdollisuus osaamisensa jatkuvaan päivittämiseen ja itsenäisesti hankitun osaamisen tunnistamiseen. Samalla pelialan koulutuksessa tulee käyttää entistä enemmän samoja materiaaleja kuin yritysten sisäisissä koulutuksissa.

2020-luvulla

TEKNOLOGIA

- Puettavasta elektroniikasta tulee merkittävä käyttöliittymä *(Haptic suits and controllers)*
- Lisätyn ja virtuaalitodellisuuden laseista tulee merkittävä kilpailija kuvaruudulle *(Head-mounted AR/VR displays)*
- Mobiilit 3D-skannerit mahdollistavat saumattoman digitaalisen ja fyysisen todellisuuden yhdistämisen *(Mobile 3D scanners)*
- Esineiden leikillinen internet *(Playful internet of things)*. Esimerkiksi itsestään ajavista autoista tulee pelialusta.
- Entistä suurempi osa musiikista ja graafisista sisällöistä on algoritmien generoimaa.
- Äänikäyttöliittymät yleistyvät

MARKKINAT

- Pelit palveluna *(game as a service)*
- Pilvipelaaminen
- Chattipelit
- Koneoppimisesta tulee keskeinen osa pelianalytiikkaa ja pelien toimintaa
- Kuukausimaksujen uusi tuleminen
- 2010-luvun chattialustat olivat vasta alkua, kiinalaiset digitaalisten sisältöjen jakelualustat ottavat globaalin johtajuuden
- Virtuaalitodellisuus yleistyy virtuaalitodellisuushallien kautta *(Virtual reality)*
- Hyötypelien yleistyminen

DIGITAALINEN KULTTUURI

- Virtuaalitodellisuuspelit
- Lisätyn todellisuuden pelit *(Augmented reality)*
- Esineiden internetin tuomien sensoreiden myötä aistivasta arkipäivän ympäristöstä tulee pelialusta *(Playful enviroments)*
- Pelaajan mukaan räätälöidyt pelisisällöt

VAIKUTUS YHTEISKUNTAAN

- Internetyhteyksien saatavuuden parantuessa globaalisti pelaajayhteisöistä tulee entistäkin ylikansallisempia.
- Pelit toimivat keskeisenä lisätyn todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden tienraivaajina kuluttaja-markkinoilla, jonka seurauksena virtuaalitodellisuudesta tulee valtavirtaa ja lisättytodellisuus arkipäiväistyy.
- Kuten 2010-luvulla (esim. data-analytiikka ja yhteisömanagerit) peliala toimii uuden työn suunnannäyttäjänä.
- Kynnys pelinkehitysharrastuksen aloittamiseen laskee entisestään.
- Kannattavan peliliiketoiminnan harjoittaminen vaikeutuu kilpailun kovenemisen myötä.

MAHDOLLISTAVAT POLITIIKAT

- Kestävä ratkaisu osaajapulaan
- Digitaalisen syrjäytymisen ehkäisy
- Alustaregulaatio (esim. reunaehdot jakelualustojen sopimusehdoille)
- Tekoälyregulaatio (esim. läpinäkyvyys ja digitaalisen palveluntarjoajan vastuu)
- Digitaalisen aikakauden verojärjestelmä
- Pelialan lupaavimpien start-upien ja kasvuyritysten julkisen rahoituksen varmistaminen.
- Julkisen sektorin hankintojen innovaatioystävällisyys

1

100 miljoonaa euroa osaajapulan ratkaisemiseen

SUOMESTA MAAILMAN HALUTUIN PAIKKA TYÖSKENNELLÄ – ILMAN ULKOMAALAISTEN HUIPPUOSAAJIEN VERTAISTUKEA SUOMALAISET EIVÄT NOUSE MAAILMAN KÄRKEEN

ALUEET: Yksi brändi pääkaupunkiseudulle

- Peliklusteripaikkakunnilla korkeakoulujen, kaupungin ja maahanmuutto-palveluiden tulee tehdä tiivistä yhteistyötä maahanmuuton helpottamiseksi. Erityisesti pääkaupunkiseudun kuntia on ohjattava entistä määrätietoisemmin yhteismarkkinointiponnistuksiin.

VALTIO: Maailman kolmelle tärkeimmälle pelialan tapahtumalle on saatava Suomi-osasto.

- Suomea on aktiivisesti markkinoitava maailman parhaana paikkana työskennellä alan huippuosaajien keskuudessa.

NOPEIN MAAHANTULOPROSESSI – RUOTSI ON JO SUOMEA EDELLÄ

ALUEET: International House jokaiselle korkeakoulupaikkakunnalle

- Työperäisen maahanmuuton vahvistaminen ja huipputyöntekijöiden sitouttaminen alueen yrityksiin on aluepolitiikan uusi avainkysymys.
- Jokaiselle korkeakoulupaikkakunnalle on perustettava yhden luukun periaatteella palveluita maahanmuuttajille tarjoava International House.
- Kaikki keskeinen informaatio kunnallisista palveluista on käännettävä englanniksi.

VALTIO: Oleskelulupa seitsemässä päivässä

- Maahanmuuttoprosessin sujuvoittamisesta on tehtävä yksi seuraavan hallituksen kärkihankkeista ja sille on varattava vähintään 100 miljoonan euron rahoitus.
- Yrityksen työntekijälle maksamia muuttokuluja Suomeen ei tule katsoa tuloveron alaiseksi palkanlisäksi, vaan työntekijälle verottomiksi normaaleiksi rekrytointikuluiksi. Työntekijän itse maksamat muuttokulut on tehtävä verovähennyskelpoisiksi.
- Maahanmuuttoprosessin palvelumuotoilua on kehitettävä viranomaisrajat ylittävänä kokonaisuutena Migrin palvelumuotoilutiimin johdolla.
- Viranomaisprosessien sähköistämiseen on panostettava siten, että maahan muuttavan työntekijän tulee syöttää tietonsa järjestelmään vain kerran. Helpoimmissa tapauksissa on siirryttävä algoritmipohjaiseen päätöksentekoon ja ihmisten tulee ratkaista vain monimutkaisimmat tapaukset. Vahva tunnistautuminen on mahdollistettava viranomaisprosesseissa muutoinkin kuin pankkitunnuksilla.
- Suomen on luotava selkeä ja jouheva polku kansalaisuuteen. Suomen kielen osaamisesta kansalaisuuden ehtona on luovuttava.

EU: Oleskelulupahakemus mihin tahansa EU-edustustoon

- Oleskelulupahakemus yhteen EU:n jäsenmaista on voitava jättää toisen EU-maan edustustoon.
- Sinisen kortin tulee asettaa vain minimitaso työperäisen maahanmuuton kriteereille. Jäsenvaltioiden on voitava halutessaan soveltaa myös löysempiä kriteereitä.
- Korkeakoulututkinnosta Sinisen kortin ehtona on luovuttava, koska korkeakoulujärjestelmä tutkintoineen kulkee entistä enemmän teknologista kehitystä ja sen tuomia uusia osaamistarpeita jäljessä. Sen sijaan myöntökriteeriksi tulee nostaa relevantti osaaminen.

MUUTTAMISESTA HOUKUTTELEVAA KOKO PERHEELLE.

ALUEET: Koulutustakuu jokaiselle Suomessa asuvalle lapselle

- Ulkomailta Suomeen muuttavalle perheelle on kyettävä osoittamaan koulu- tai päiväkotipaikka jo ennen asunnon hankkimista, myös kesken lukukauden.
- Laadukas ja saavutettavissa oleva vieraskielinen koulutus sekä laaja-alaiset ja maahanmuuttajataustaisille nuorille avoimet harrastusmahdollisuudet turvaavat ulkomaalaisten huippuosaajien rekrytointimahdollisuudet paikallisille yrityksille.
- Ulkomailta Suomeen muuttavien huippuosaajien kumppaneille tarjolla oleviin työllistymisen tukipalveluihin on panostettava huomattavasti nykyistä enemmän.

VALTIO:

- Koko perhe samalla oleskelulupahakemuksella maahan.

2 Sujuva polku huippu-ammat-tilaiseksi

PERUSKOULU

Pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen luomisesta, lukutaidosta ja niiden taustalla vaikuttavien liiketoiminta-mallien ymmärtämisestä on kehittymässä keskeinen kansalaistaito.

- **ALUEET:** Opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta.
- **ALUEET:** Opettajien täydennyskoulutuksessa on panostettava pelien käyttöön opetuksessa sekä digitaalisen kulttuurin laaja-alaiseen tuntemukseen.
- **ALUEET:** Jokaiseen kouluun on hankittava 1GB langaton verkkoyhteys ja kouluissa on oltava ajantasaiset välineet uusimpien oppimistyökalujen hyödyntämiseen.

TOINEN ASTE

- **ALUEET:** Toisen asteen koulutuksen on tähdättävä omaehtoiseen etenemiseen kauas nykyisten tutkinto-vaatimusten edelle, siksi harrastuneisuuden tukeminen on otettava keskeiseksi osaksi toisen asteen koulutusta.
- **ALUEET:** Kaikille koulutusohjelmille on aina budjetoitava riit-tävät resurssit ammattilaistyökalujen ja -laitteiden hankintaan.
- **VALTIO:** 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.

PELIALAN YLEISSIVISTYS — **HARRASTAJA**

IKÄ 5 10 15

VARHAISKASVATUS
mediakasvatus

ALUEET: Henkilöstölle on turvat-tava riittävät valmiudet tarkastella maailmaa matemaattisesti. Yhteistyötä kansalaisyhteiskunnan ja opetuspelikehittäjien kanssa on lisättävä pelikasvatuksessa.

PERUSKOULU (luokat 1-6)
visuaalinen ohjelmointi, matematiikka, musiikki, kuvaamataito, äidinkieli ja muut kielet

ALUEET: Iltapäiväkerhotoiminnalle on osoitettava riittävät resurssit, jotta koodausosaaminen muuttuu peli-kehitysharrastukseksi.

PERUSKOULU (luokat 7-9)
algoritminen ajattelu, perus-ohjelmointi-taidot, matematiikka, musiikki, kuvaamataito, äidinkieli ja muut kielet

AMMATTI-OPISTOT
pelialan ammatti-tutkinnot ja jatko-opinto-valmiudet

LUKIO
valmiudet pelialan jatko-opintoihin

PELINKEHITYSKESÄLEIRIT
pelikehityksen- ja kasvatuksen kulttuurinen nuorisotyö

ALUEET: Nuorisotyössä pelinkehi-tysharrastus ja muut nousevat teknologiat on nostettava nuorten harrastuneisuuden tukemisen strategiseksi painopisteeksi ja pelinkehitysklubitoiminnalle on osoitettava riittävät resurssit. Harrastustoiminnasta on luotava selkeä polku yritystoiminnan käynnistämiseen.

NUORISOTALOT
pelinkehitys-aktiviteetit

PELINKEHITYS-KLUBIT
edistyneille harrastajille

KIRJASTOT
pelikulttuurin saavutettavuus, pelilukutaito ja kasvatus

ALUEET: Kirjastojen on kyettävä kuromaan umpeen digitaalinen kuilu sekä uusimman pelikulttuurin saavutettavuudessa että eri väestöryhmien pelilukutaidossa. Tämä edellyttää kirjastojen hankintamäärärahojen kasvattamista ja pelivinkkaustoiminnan laajentamista kaikille vauvasta vaariin.

JUNIOR GAME JAMS
pelinkehitysharrastu-neisuutta tukeva nuorisotyö

ALUEET/VALTIO: Nuorille harrastajille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapah-tumien osallistumiskulujen kattamiseksi.

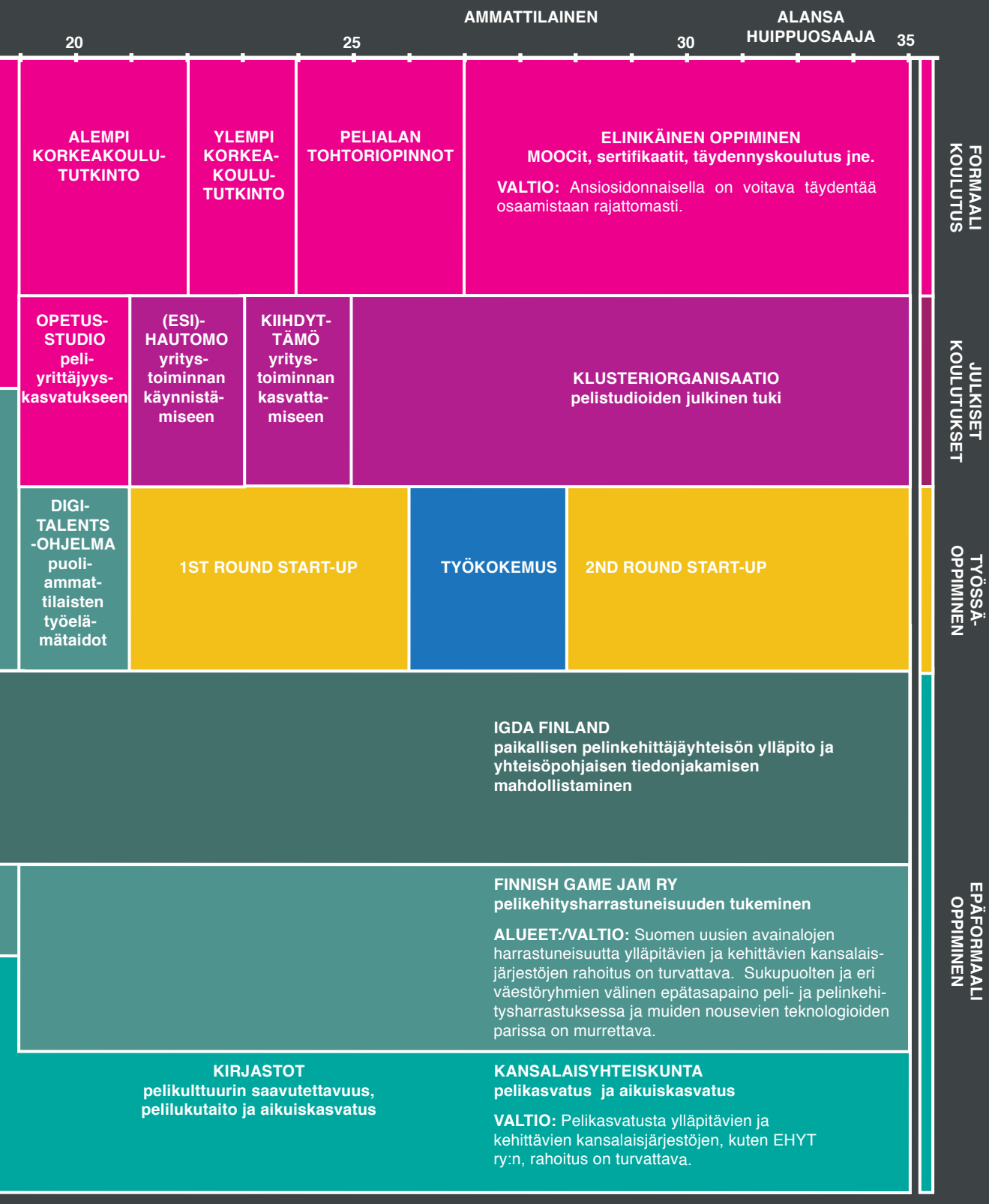
KIRJASTOT
pelikulttuurin saavutettavuus, pelilukutaito ja kasvatus

ALUEET: Kirjastojen IGDA Junior -toiminta on vakinaistettava ja laajennettava kaikille keskeisille pelinkehityspaikkakunnille.

Lähde: Huippuosaajakasvatuksen Helsinki-malli, http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/julkaisut/

KORKEA-ASTE

- **VALTIO:** Koulutuksen pitää antaa uusille työntekijöille riittävät valmiudet selviytyä yrityksen sisäisessä koulutuksessa käytetyistä verkkokursseista (esim. Courseran kärkikurssit). 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 opetussisältöjen jakamisessa on tiivistettävä.
- **EU:** Opiskelija- ja opettajavaihdon lisäksi Euroopan unionin on luotava järjestelmä opetussisältöjen jakamiseen (esim. MOOCien kautta).
- **VALTIO:** Pelialan koulutus on rakennettava ammattikorkeakouluissa oppiainerajat ylittävien peliprojektien varaan. Oman yrityksen perustamisesta on luotava vaihtoehtoinen päättötyö ammattikorkeakouluihin ja yliopistojen kandidaattivaiheeseen.
- **VALTIO:** Pelialan tutkimusrahoitusta on kasvatettava.
- **VALTIO:** Opintojaan päättäville 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.



3

Suomesta maailman paras paikka ihmiskunnan digitaalisen tulevaisuuden rakentamiseen

MAAILMAN PARHAAT JULKISET PALVELUT

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

ALUEET: Hautomo tarvitsee rinnaalleen hautaamon

- Alueellisten klustereiden on kehitettävä tukitoimintojaan niin yritystoiminnan alkuun saattamisessa ja kasvattamisessa kuin sen hallitussa päättämisessä.
- Pääkaupunkiseutu on Suomen viimeinen keskeinen alue, jossa pelinkehityksen tukitoimintoja ei ole vielä vakinaistettu, kun taas muualla Suomessa tämä on jo arkipäivää. Pääkaupunkiseudun pelinkehityksen tukiorganisaatioiden toimintaedellytykset on turvattava ja jatkuvuus taattava.

VALTIO: Maailman paras verottaja sekä kuluttajansuoja- ja tietosuojaviranomainen

- Verottajalle sekä tietosuoja- ja kuluttajaviranomaisille on taattava riittävät resurssit pelinkehittäjien auttamiseen esim. tietosuojalainsäädännön soveltamisessa.
- Kuluttajansuoja- ja tietosuojaviranomaisten yrityksille tarjoamat palvelut on nostettava vähintään verottajan palveluiden tasolle.

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:** 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.

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 kilpailukyvyn turvaamiseen

- Pelialalla EU on tällä hetkellä vasta kolmanneksi suurin markkina-alue ja pelialan yritysten pahimmat kilpailijat tulevat lähinnä Aasiasta ja USA:sta. Tulevaisuudessa USA:n asema säilynee vahvana, mutta Aasian ja varsinkin Kiinan mahti kasvaa. Tämä on kyettävä huomioimaan EU:n valtiontukijärjestelmää kehitettäessä siten, että jäsenvaltioiden tukikilpailun minimoivaa järjestelmää muutetaan unionin globaalia kilpailukykyä parantavaan suuntaan.
- Unioni tarvitsee valtiontukiympäristön, joka on optimoitu mahdollistamaan eurooppalaisten yritysten menestys globaaleilla markkinoilla.
- PK-yrityksen määritelmässä on siirryttävä käyttämään ainoastaan sidosyrityksen määritelmää ja omistusyhteyskriteeristä on luovuttava.
- Pelialan tuki-instrumentit on otettava ryhmäpoikkeusasetuksen audiovisuaalisen alan poikkeaman piiriin.

PARAS JULKINEN TUKIJÄRJESTELMÄ

	EKOSYSTEEMIN TUKEMINEN	ALAN YTIMEN TUKEMINEN	ALAN EDELLÄKÄVIJÖIDEN TUKEMINEN
RISKINOTON JA MARKKINA-MURROKSEN HYÖDYNTÄMISEN MAHDOLLISTAMINEN	**Pelialan yhteisöjen tukeminen** - **VALTIO/ALUEET:** Jotta tietämyksen siirto markkinamurroksen mahdollisuuksista tapahtuu tehokkaasti, kuntien ja valtion on osoitettava riittävä rahoitus paikallisten ja valtakunnallisten pelialan yhteisöjen ylläpitoon.	**Kunnianhimoisten T&K&I-hankkeiden mahdollistaminen** - **EU:** Koska Euroopassa toimivien pelialan yritysten on huomattavasti kilpakumppaneitaan vaikeampaa hankkia riskisijoituksia, on T&K&I-rahoituksen säilyttävä HorizonEurope- ohjelmassa jatkossakin avustus-pohjaisena laina-pohjaisuuden sijaan.	**Suorat tuet alaa uudistavien tienraivaajien riskinottoon** - **EU:** Luova Eurooppa-ohjelma on tällä hetkellä ainoa tuotantotuki-instrumentti Suomen pelialalle. Sen rahoitusta on laajennettava. - **EU:** Luova Eurooppa-ohjelman lainainstrumentti on muutettava osin investointi-instrumentiksi. Mitä pohjoi-semmaksi käydään, sitä vä-hemmän pankit ovat kiinnos-tuneita lainainstrumentin hyödyntämisestä. - **EU:** HorizonEuropen PK-yritysinstrumentin rahoitusta on kasvatettava. - **VALTIO:** Business Finlandin suorien T&K tukien rahoitusta on kasvatettava. - **VALTIO:** StepDemo rahoitus on vakinaistettava ja sen rinnalle on luotava tuotanto-rahoitusinstrumentti myös vakiintuneimmille tiimeille.
KASVUN MAHDOLLISTAMINEN	**Kasvun mahdollistavan rahoituksen turvaaminen** - **ALUEET:** Kuntien on osoitettava riittävä rahoitus paikallisten pelialan klustereiden, hubien ja kiihdyttämöjen toiminnalle, jotka mahdollistavat mm. vientimatkat. - **EU:** Komission on varmistettava, että vanhan ja uuden rahoituskehyksen välinen siirtymäkausi supistetaan minimiin, jotta EU-rahoituksesta riippuvien alueellisten pelialan klusterien ja yritysten tuotekehitysprosessien sekä tutkimushankkeiden jatkuvuus ei vaarannu.	**Kasvun mahdollistavan rahoituksen turvaaminen** - **ALUEET:** Kaupunkeihin on luotava julkinen siemen-vaiheen sijoitusrahasto. - **VALTIO:** Siemen- ja soft-loan -rahoitusta pelialan start-up yrityksille on kasvatettava, jotta entistä useampi lupaava tiimi saa mahdollisuuden. Vaikka sukupuoli ei ole rahoituksen este, moni harvoista pelialan naisyrittäjistä karsiutuu pois ensimmäistä yritystä perustettaessa, koska kilpailu rahoituksesta on ankaraa.	**Huippuosaamisen mahdollistaminen** - **EU:** Erasmus+ -ohjelman alle on luotava liikkuvuus-instrumentit, jotka kannustavat monikansallisten start-up -tiimien kokoamiseen ja työharjoitteluun toisessa jäsenvaltiossa. **Markkinoille pääsyn esteiden ylittäminen** - **ALUEET:** Kaikkien kaupunkien on luotava avustusjärjestelmä yritysten vientimatkojen toteuttamiselle.
JATKUVA KEHITTYMINEN JA UUDISTUMINEN	**Turvaverkko epäonnistumiselle** - **VALTIO:** Ansiosidonnaisella (esim. kassan sijoituksena yritykseen) on voitava harjoittaa yritystoimintaa vuoden ajan kauppa-rekisteriin ja alv-velvolliseksi rekisteröitymisen jälkeen. - **VALTIO:** Sosiaaliturva-järjestelmän on mahdollis-tettava turvallinen epäonnis-tuminen. - **VALTIO:** Finveran lainojen henkilökohtaisista takauksista on luovuttava, jotta epäonnistuminen ei johda velkavankeuteen.	**Rahoitus ensimmäiselle yritykselle** - **VALTIO:** Pelialan sisäisiä investointeja tukisivat verohelpotukset exit-tilanteissa tai T&K-veroinstrumenttien tapainen alennettu verotus toisen toimintavuoden voitoille. Optiotulot on siirrettävä pääomaveron alle.	

4

Euroopan on oltava digitaalisten markkinoiden globaalin sääntelyn ajuri

DIGITALISAATIOVALMIIN LAINSÄÄDÄNNÖN PERIAATTEET

Eurooppalaiset ja suomalaiset alustat ja laitevalmistajat ovat lähes kokonaan kadonneet globaaleilta markkinoilta. Sen sijaan digitaalisissa sisällöissä, varsinkin pelien saralla, Eurooppa on yhä suunnannäyttäjä koko ihmiskunnalle.

Eurooppalaisten pelistudioiden menestys nojaa erityisesti vähäisiin markkinoille pääsyn esteisiin.Täten vuosi vuodelta lisääntyvän digitaalisten markkinoiden sääntelyn pirstaloituminen globaalilla tasolla on merkittävä uhka eurooppalaisten ja suomalaisten pelinkehittäjien menestystarinalle. Euroopan unionin ja Suomen on keskityttävä jatkossa huomattavasti nykyistä enemmän globaalin sääntelykehyksen rakentamiseen digitaalisille markkinoille sisämarkkina-regulaation hienosäädön sijaan.

Jos Euroopan unioni ja Suomi haluavat olla aito ja globaali muutosvoima, ne tarvitsevat selkeän ja konkreettisen vision digitaalisen yhteiskunnan rakentamiselle. Tämän vision on perustuttava seuraaviin poikkileikkaaviin perusperiaatteisiin:

VALTIO/EU: Lainsäädännön valmistelu:

- **Neutraalius**: Kaiken sääntelyn tulee perustua vahvaan teknologia-, sisältö- ja liiketoimintamallineutraaliuteen.
- **Harmonisointi:** Digitaalisten sisämarkkinoiden sääntely-ympäristön tulee olla täysin harmonisoitu.
- **Yhdenmukaisuus:** Unionin ja Suomen on luotava yksiselitteiset ja selkeät määritelmät avainkäsitteille (esim. henkilökohtainen data), jotka ovat käytössä politiikkalohkolta toiselle. Eri sektoreiden lainsäädäntöympäristöjen on muodostettava keskenään ristiriidaton kokonaisuus.
- **Innovaatioystävällisyys:** Kaikkien aloitteiden tulee keskittyä yleisten periaatteiden asettamiseen ja jättää yksityiskohdat markkinatoimijoiden itsesääntelyn tai niiden yhteistyössä kansallisten viranomaisten ja komission kanssa harjoittaman vertaissääntelyn vastuulle.

VALTIO/EU: Lainsäädännön toimeenpano:

- **Digitaalisen kasvun valtavirtaistaminen:** Digitaalista kasvua ja innovaatioita edistävillä viranomaisilla täytyy olla yhtä vahva rooli sääntelyn toimeenpanossa kuin esim. vero-, kuluttajansuoja- ja tietosuoja-viranomaisilla.
- **Luotettavuus:** Kansallisten viranomaisten keskenään ristiriitaiset tulkinnat siitä, kuinka ajastaan jälkeen jäänyttä lainsäädäntöä sovelletaan uusiin innovaatioihin, ovat vuosi vuodelta merkittävämpi uhka digitaalisen sisämarkkina-alueen yhtenäisyydelle. Tästä syystä kansallisten viranomaistulkintojen koordinaatiota on lisättävä Euroopan tasolla.
- **Saavutettavuus:** Kaikki digitaalisten sisältöjen luomista koskevat lait, ohjeistukset ja tuomioistuinratkaisut on oltava saatavilla yhdestä eurooppalaisesta portaalista kaikilla unionin virallisilla kielillä.

TEKIJÄNOIKEUS – SAMAT SÄÄNNÖT KOKO UNIONIIN

- **EU:** Tekijänoikeuslainsäädännössä tulee huomioida, että pelien kehittämiseen osallistuu useita taiteilijoita ja yhdessä pelissä voidaan käyttää lukuisia taide-elementtejä. Yksittäisten taide-elementtien tekijänoikeussuoja on harmonisoitava EU:n laajuisesti toimivien sisämarkkinoiden luomiseksi.
- **EU:** Ohjelmistopatentteja ei tule sallia Euroopassa, koska ne hidastavat ja vaikeuttavat merkittävästi teknologista kehitystä.
- **EU:** Pelivideoiden, kuvien ja pelien itsensä käytölle tieteellisissä julkaisuissa sekä pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen pitkäaikaissäilytykselle muistiorganisaatioissa on luotava selkeät tekijänoikeuspoikkeamat.
- **EU:** Lisätyn todellisuuden sovellusten kehittämisen mahdollistamiseksi Euroopassa on otettava käyttöön koko sisämarkkina-alueen laajuinen panoraama-poikkeama, joka mahdollistaa 3D-mallien skannaamisen kaikista ympäristöistä.
- **EU:** Unionin ja sen jäsenvaltioiden on päättäväisesti puututtava vilpillisten tekijänoikeusrekisterien toimintaan.
- **EU:** Maarajoitusten poistaminen on tehtävä harkiten
  - Kaikkia kulttuurituotteita on käsiteltävä maarajoitusten sallimisen osalta yhdenvertaisesti, jotta 1900-luvun raja-aidat eri taidemuotojen välillä eivät siirry 2000-luvulle.
  - Ennen maarajoitusten poistamista on arvioitava huolellisesti sen vaikutukset kuluttajansuojalainsäädännön soveltamiseen arvonlisäverollisen hinnan ilmoittamisen osalta.
  - Samalla on varmistettava, ettei se pakota arvonlisäverovelvollisuuden alarajan alla toimivia yrityksiä verovelvollisiksi.
  - Järjestelmään on luotava riittävä siirtymäaika, jotta tekniset haasteet vaihtokurssiriskien minimoimiseksi ehditään ratkaista.

KAUPPASOPIMUKSET – DIGITAALISTEN SISÄLTÖJEN KAUPAN ESTEET ON MURRETTAVA

- **EU:** Jokaiseen EU:n laatimaan kauppasopimukseen on liitettävä vaatimus digitaalisen markkina-alueen lainsäädännön ja muiden viranomaisohjeistusten kääntämisestä englanniksi ja tuomisesta yhden selkeän portaalin kautta pk-yritysten tietoon.
- **EU:** EU:n tulee sitouttaa kauppasopimuksilla kauppakumppaneitaan ottamaan käyttöön eurooppalaiset kuluttajansuoja- ja tietosuojastandardit.
- **EU:** Kauppasopimuksien on turvattava, etteivät ohjelmistopatentit sallivilla markkina-alueilla toimivat patenttitrollit saa mahdollisuutta toimia Eurooppassa.
- **EU:** Kauppasopimusten tulee pyrkiä hillitsemään harhaanjohtavien kopiopelien leviämistä.
- **EU:** Kokeellisten pelien luomisen mahdollistavia kulttuurisia valtiontukia ei tule ottaa sopimusneuvottelujen piiriin.

KULUTTAJANSUOJA – ENNAKOITAVA JA YHDENMUKAINEN REGULAATIOYMPÄRISTÖ

- **EU:** Erityisesti Aasian markkinoilla tehdään kuluttajia harhaanjohtavia lähes identtisiä kopioita eurooppalaisista peleistä. Kuluttajansuojaviranomaisille on rakennettava nykyistä tehokkaammat ja nopeammat keinot näiden vilpillisten sisältöjen poistamiseen kauppapaikoista.
- **EU:** Kuluttajansuojalainsäädäntö on harmonisoitava mahdollisimman pitkälle.
- **EU:** Kuluttajansuojalainsäädäntöön on luotava poikkeus alle 18-vuotiaille pelinkehittäjille, jotta heidän ei tarvitse julkaista fyysistä osoitettaan www-sivuillaan.
- **EU:** Kuluttajansuojalainsäädännöstä ei tule luoda päällekkäistä ja kilpailevaa lainsäädäntöä tietosuojalainsäädännölle. Kuluttajansuojalainsäädännön ja sen toimeenpanon tulee olla tiukasti linjassa tietosuoja-asetuksen kanssa.
- **EU:** Pelinkehittäjien vastuut tulee rajata kuluttajien pelistä maksamiin summiin.
- **EU:** Haavoittuvaisten kuluttajien suojelun tulee perustua jatkossa entistä enemmän pelien ikäluokitusten tapaisiin itsesääntelymekanismeihin.
- **EU:** Kuluttajansuojalainsäädännön on mahdollistettava tuotteiden etukäteismyyntiin perustuvien joukkorahoituspalveluiden toiminta.

KONEOPPIMISEN / TEKOÄLYN SÄÄNTELY – LÄPINÄKYVYYS ON TIE ETEENPÄIN

EU: Koneoppimisen / tekoälyn regulaation on perustuttava läpinäkyvyyden lisäämiseen. Algoritmien itsensä sijaan läpinäkyväksi on tehtävä:

- algoritmipohjaisen päätöksenteon pääpiirteittäiset toimintaperiaatteet,
- ongelma, jota algoritmilla yritetään ratkaista,
- mitä dataa algoritmille syötetään,
- periaatteet, joilla algoritmin tekemien päätösten kestävyyttä on arvioitu.

TIETO- JA YKSITYISYYDENSUOJA – FOKUS UUSIEN SÄÄNTÖJEN TOIMEENPANOON

EU: Yleisen tietosuoja-asetuksen ja mahdollisen e-privacy -direktiivin jälkeen unionin on annettava digitaalisille markkinoille aikaa uuden tasapainon löytämiseen liiketoiminnan ja yksityisyyden välillä ennen kuin julkaistaan uusia tietosuoja- tai yksityisyydensuoja-aloitteita.

ALUSTATALOUDEN REGULAATIO – POIS KESTÄMÄTTÖMISTÄ TOIMINTAMALLEISTA

- **EU:** Pitkällä aikavälillä alustojen on otettava globaalisti vastuu kuluttajakaupan arvonlisäveron maksamisesta.
- **EU:** Alustojen vastuut kuluttajansuojasta ja asiakastuesta on selkiytettävä.
- **EU:** Eurooppalaiseen lainsäädäntöön on luotava läpileikkaava alustan määritelmä.
- **EU:** Vaikka viranomaispäätös poistaa peli palvelusta kohdistuu ensisijaisesti alustaan, pelinkehittäjällä on oltava valitusoikeus päätökseen.
- **EU:** Alustat eivät saa rajoittaa eurooppalaisten palveluiden markkinoille pääsyä.
- **EU:** Alustojen on mahdollistettava eurooppalaisille yrityksille määräaikojen puitteissa tapahtuva veroilmoitusten täyttäminen siten, että verotus ei enää perustu arvioon.

DIGITAALISEN AIKAKAUDEN VEROJÄRJESTELMÄ

- **EU:** Siirtymää kohti reaaliaikaista, digitalisoitua ja automatisoitua verotusta tulee edistää. Verotusmenettelyn tulee olla ennustettavaa ja tehokasta.
- **EU:** Verotuksen muutosten tulee edistää teknologista kehitystä, ei jarruttaa sitä.
- **EU:** Ohjelmistojen lähdeverotusongelmat tulee ratkaista. Suomella tulee olla kansainvälisesti vertaillen toimiva ja kilpailukykyinen verosopimusverkosto.
- **EU:** Datakeskuksia tulee kannustaa hiilidioksidipäästöjen minimoimiseen suosimalla verotuksessa vähäpäästöistä energiantuotantoa.

5

Sääntely ei ole aina ratkaisu

Pelialan teknologinen kehitys on äärimmäisen nopeaa. Näin ollen digitaalisten markkinoiden sääntely kulkee väistämättä aina alan kehitystä jäljessä ja useimmiten epäonnistuu digitaalisen murroksen haasteiden pysyvässä ratkaisussa.

Pelialan yrityksille niiden oman toiminnan vastuullisuus onkin yksi keskeisimmistä digitaalisen tulevaisuuden rakennuspalikoista. Tämä tarkoittaa mm. pelien saavutettavuuden jatkuvaa parantamista uusien käyttöliittymien kehittyessä, jotta esim. virtuaalitodellisuuspahoinvoinnista tai punavihersokeudesta kärsivät pystyvät nauttimaan täysipainoisesti peleistä. Alan yritykset oppivat jo kauan sitten, ettei digitaalisia yhteisöjä voi jättää oman onnensa nojaan vaan niiden ylläpitoon pitää panostaa, jotta kaikki pelaajat tuntevat olonsa niissä tervetulleiksi. Pelialan yritykset tiedostavat oman roolinsa ihmiskunnan hiilijalanjäljen pienentämisessä. Samaan aikaan uusien liiketoimintamallien kehittämisessä otetaan huomioon haavoittuvaisessa asemassa olevat pelaajat (esimerkiksi lapset).

Peliala rakentaa tulevaisuutta ja välillä tulevaisuuden rakentaminen tapahtuu yrityksen ja erehdyksen kautta, koska valittujen ratkaisujen kaikkia vaikutuksia on mahdotonta nähdä etukäteen. Digitaalisen murroksen eturintamassa on kuitenkin mahdotonta pysyä, jos virheistään ei opi.

VASTUULLISUUS

SAAVUTETTAVUUS

- Pelinkehittäjät pyrkivät vastuullisesti maksimoimaan peliensä yleisön, siksi käytettävyyden selvittäminen on keskeinen osa pelinkehitysprosessia ja osana tätä työtä huomioidaan myös erityisryhmien tarpeet.
- Pelialalla on jo nyt merkittävä määrä parhaita käytänteitä pelien saavutettavuuden parantamiseksi erityisryhmien parissa.

YHDENVERTAISET DIGITAALISET YHTEISÖT

- Faniyhteisöjen rooli on pelien tuote-kehityksessä ja markkinoinnissa vuosi vuodelta tärkeämpi. Tästä syystä pelialan yritykset ovat jo vuosia panostaneet terveiden ja turvallisten pelaajayhteisöjen luomiseen.
- Pelialan kokemusten valossa pelkät moderointityökalut eivät ole ratkaisu, vaan tarvitaan myös aktiivisia toimia peliyhteisön itsensä toiminnan kehittämiseksi yhteisömanageroinnin kautta.

KESTÄVÄ LIIKETOIMINTA

- Pelaaja, joka lopettaa pelaamisen, koska käyttää siihen liikaa aikaa tai rahaa on alan yrityksen näkökulmasta epäonnistuminen. Tästä syystä pelit pyritään optimoimaan siten, että ne sopivat pelaajille mahdollisimman hyvin.
- Pelialan yritykset ottavat liiketoiminta-käytänteidensä suunnittelussa huomioon haavoittuvassa asemassa olevat pelaajat esim. pelialan sisältöjen ikäluokitusten itsesääntelyn kautta.

VIHREÄ TEKNOLOGIA

- Vähähiilisiä konesaleja ei synny, jos niille ei ole kysyntää. Yhä useampi pelialan yritys huomioi myös hiilijalanjälkensä konesalia valitessaan.
- Pelialan yrityksissä vanhenee runsaasti teknistä laitteistoa vuosittain. Tämä pyritään mahdollisuuksien mukaan kierrättämään eteenpäin.

6

Hyötypelit ovat avain tulevaisuuteen

Suomella on mahdollisuus ryhtyä edelläkävijäksi ja varmistaa johto-asema hyötypelien suhteen. Hyötynäkökulman tulee ohjata tätä edelläkävijyyttä, tavoitteena tulee olla esim. lisää tulovirtoja valtiolle, kustannusten pienentäminen (esim. opiskelu, sairaanhoito ja väestön ikääntymisestä johtuvat kustannukset), kansalaisten aseman ja elämänlaadun parantaminen.

1. Validaatio ja sertifiointi: Suomen valtio on globaalisti luotettu toimija. Mikäli valtio alkaisi validoimaan, eli analysoimaan pelien vaikuttavuutta, ja myöntämään sertifikaatteja hyötypeleille, kyseiset sertifikaatin saaneet hyötypelit saavuttaisivat globaalia näkyvyyttä, uskottavuutta ja kilpailuetua markkinoilla.

2. Valtion tulisi toimia pilottiasiakkaana sekä hankkia ja ottaa käyttöön enemmän hyötypelejä sekä tehdä tutkimusta niiden vaikuttavuudesta.

3. Mitallistettu minä (*quantified self*): Valtion tulisi luoda mahdollisuus jokaiselle kansalaiselle kerätä itsestään pelien avulla dataa koko elämänsä ajan ja hyödyntää tätä dataa esim. opiskelussaan tai terveydentilansa seurannassa.

OPPIMISPELIT (EDUGAMES)

Vaikutus koulutukseen:

- motivoivat oppimaan,
- nopeuttavat oppimista,
- parantavat oppimistuloksia,
- hyötypelien avulla voidaan käytännössä opettaa mitä tahansa.

Toimenpiteitä:

- **ALUEET/VALTIO:** Niin pelialan koulutuksia kuin muitakin koulutuksia tulisi pelillistää ja kehittää sekä hyödyntää laajemmin tähän tarkoitukseen räätälöityjä hyötypelejä.
- **VALTIO:** Valtion tulee investoida koulutusten pelillistämiseen nopeuttaakseen oppimisprosesseja. Sen etuina ovat kouluttautumismotivaation parantuminen ja nopeammat oppimistulokset.

HYVINVOINTIPELIT (HEALTHGAMES)

Vaikutus kansanterveyteen ja kuluihin

- elinikäinen hyötypelien pelaaminen ja henkilökohtaisen terveystietodatan kertyminen sekä sen vertaaminen muihin ihmisiin esim. sairauksien aikaisen vaiheen tunnistamiseksi,
- elämäntapamuutoksiin kannustaminen sekä hoitopolulle ohjaaminen hyötypelien avulla,
- sairauksien hoitaminen ja yksilöiden toimintakyvyn ylläpito hyötypelien avulla.

Toimenpiteitä:

- **VALTIO:** Valtion tulee investoida hyötypelien kehittämiseen.
- **VALTIO:** Valtion tulee ottaa käyttöön ja validoida hyötypelien vaikuttavuutta. Hyötypelit, joilla on todellista vaikuttavuutta, vähentävät esim. ikääntymiseen ja sairauksiin liittyviä kustannuksia.

SIMULAATIOT, OPETUS JA KOULUTUS

Vaikutus esim. armeijoihin ja sotilaalliseen toimintaan:

- armeijat tulevat lisäämään kouluttautumista erilaisiin tilanteisiin sekä erilaisen kaluston käyttöön hyötypelien avulla, mukaan lukien lisätty-, virtuaali- ja yhdistetty (mixed) todellisuus,
- lähes kaikkia asioita, joita voidaan mallintaa, voidaan opettaa sekä kouluttaa hyötypelien kuten simulaatioiden avulla.

Toimenpiteitä:

- **VALTIO:** Valtion tulee investoida simulaatioiden kehittämiseen.
- **VALTIO:** Valtion tulee ottaa käyttöön ja validoida simulaatioiden vaikuttavuutta. Simulaatioiden etuna on kouluttautumismotivaation parantuminen ja nopeammat oppimistulokset.

2010-luvun perintö – Junckerin komission tavoitteet maaliin

Vuosina 2018-2019 sinetöidään Junckerin komission perintö digitaalisten sisämarkkinoiden rakentajana.

ALUSTATALOUDEN SÄÄNTELY – SELKEÄT MINIMISÄÄNNÖT OVAT EUROOPPALAISEN YRITTÄJÄN TURVA

- **EU:** Kaikkien alustojen ja niihin liittyvien palveluiden sopimusehtojen on oltava pk-yritysten ymmärrettävissä.
- **EU:** Alustojen on selkeästi kerrottava mitä sopimusehtoja ne tarkalleen ottaen muuttavat ja ilmoitus muutoksista on tehtävä hyvissä ajoin.
- **EU:** Alustojen on vastattava sekä kuluttajien että yrittäjien kysymyksiin.
- **EU:** Alustojen on selkeästi perusteltava päätöksensä ja yrittäjien on voitava valittaa niistä.
- **EU:** PK-yrittäjien on voitava käyttää eurooppalaisia riidanratkaisumekanismeja alustojen kanssa olevien kiistojen ratkaisuun.
- **EU:** Alustat eivät saa rajoittaa eurooppalaista elinkeinon tai taiteen vapautta luomalla esteitä palveluiden ja sisältöjen markkinoillepääsylle.

TEKIJÄNOIKEUDET – TEKIJÄNOIKEUSFILTTERIT OVAT UHKA VIRAALIMARKKINOINNILLE

- **EU:** Alustojen vastuuta sisällöstä ei tule kasvattaa. Nykyistä tiukemmat tekijänoikeusfiltterit poistaisivat helposti myös sisältöjä, joiden peliyritykset haluaisivat leviävän. Tekijänoikeusfilttereistä tulisi siten merkittävä uhka viraalimarkkinoinnille, josta on tullut yksi keskeisimmistä markkinointiväylistä pk-yrityksille.
- **EU:** Lisätyn todellisuuden sovellusten kehittämisen mahdollistamiseksi Euroopassa on otettava käyttöön koko sisämarkkina-alueen laajuinen panoraamapoikkeama, joka mahdollistaa 3D-mallien skannaamisen kaikista ympäristöistä.

KULUTTAJANSUOJA – EI SAKKOKILPAILUA ERI POLITIIKKALOHKOJEN VÄLILLE

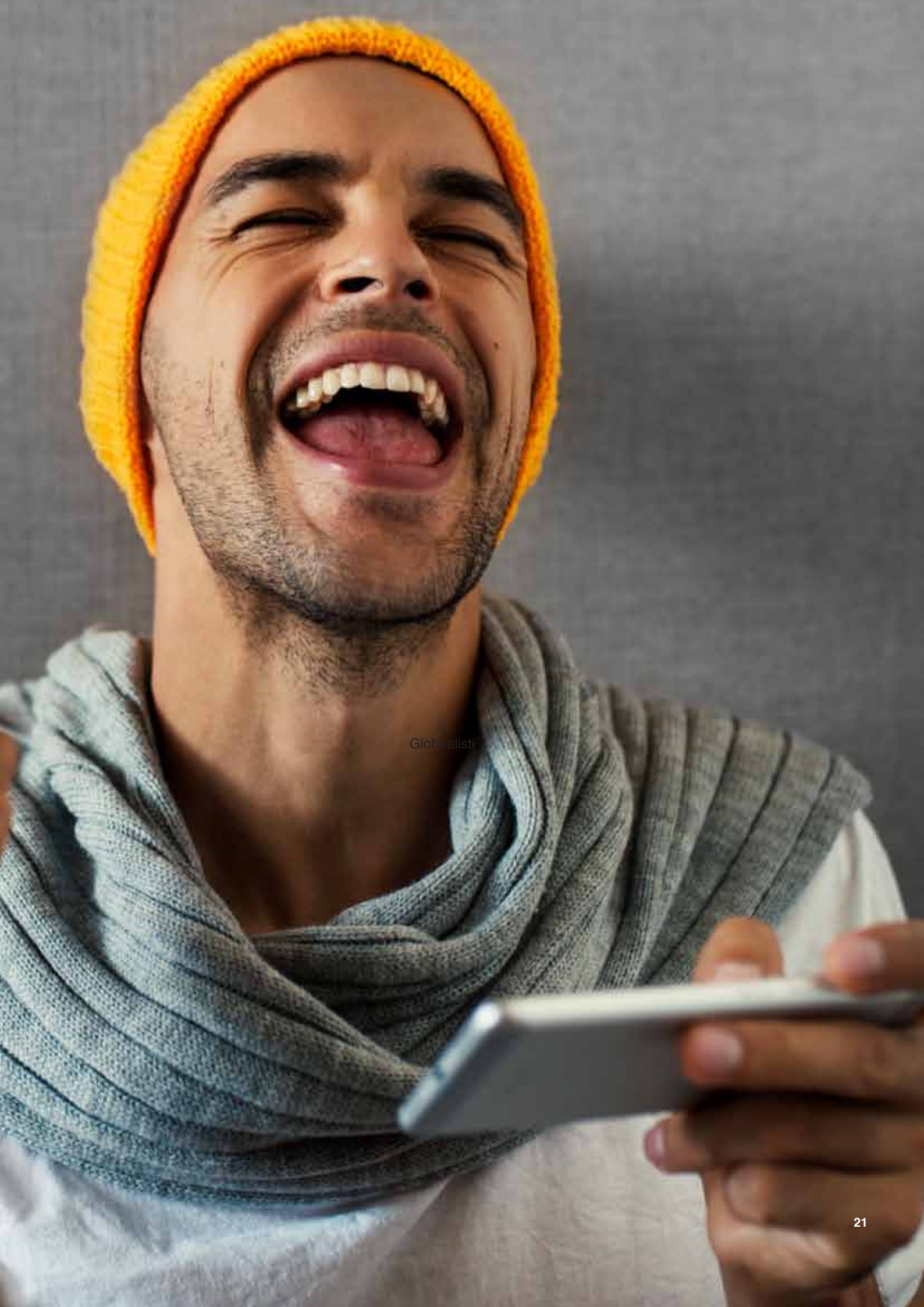
- **EU:** Kaikki viittaukset fakseihin on poistettava EU-lainsäädännöstä.
- **EU:** Fyysisten ja digitaalisten tuotteiden kuluttajansuojaa ei tule eriyttää toisistaan.
- **EU:** Harrastajien on voitava jatkossakin julkaista pelinsä ilmaiseksi joutumatta kuluttajansuojalainsäädännön piiriin.
- **EU:** Kuluttajansuoja ja tietosuojalainsäädännön välinen sakkokilpailu on lopetettava alkuunsa.

YRITYSVEROTUS – SUOMALAISTEN YRITYSTEN ON SAATAVA MAKSAA VERONSA SUOMEEN

- **EU:** Verojärjestelmä ei saa kaivaa maata unionin kansalaisten tietosuojan alta. Yritysverojärjestelmä ei saa perustua todistustaakkaan kuluttajien sijainnista ja sijaintitietovaatimuksia ei saa tiukentaa arvonlisäverotuksen puolella.
- **EU:** Eurooppa tarvitsee digitaalisen aikakauden ratkaisun yritysverouudistukseen. Yritysverotuksen tulee kannustaa jäsenvaltioita tukemaan yritystensä uudistumista ja kilpailukykyä, eikä kannustaa investoimaan seiniin tai välttelemään tuottavuutta lisäävää automatisaatiota. Yritysverotuksen ei myöskään tule muodostaa arvonlisäverotukselle rinnallista järjestelmää.
- **EU:** Jo nyt arvonlisäverojärjestelmä ohjaa valtaosan verotuotoista suuriin jäsenmaihin. Yritysverojärjestelmä ei saa voimistaa tätä kehitystä ohjaamalla vielä nykyistäkin enemmän verotuloja pienistä jäsenvaltioista suuriin jäsenvaltioihin ja siten heikentää pienten jäsenvaltioiden mielenkiintoa tukea digitaalisia toimialoja.

YKSITYISYYDENSUOJA – TIUKKA FOKUS PÄÄTELAITETASOLLE

- **EU:** Asetusehdotus keskittyy kapeakatseisesti muutamaan yksittäiseen toimintamalliin, eikä tunnista esimerkiksi eroja mobiilisovellusten ja verkkosivujen toimintalogiikassa. Yksittäisten toimintamallien hienosäädön sijaan sen pitäisi luoda toimivat puitteet yksityiselämän kunnioittamiseen ja henkilötietojen suojaan kaikilla digitaalisen elämän osa-alueilla.
- **EU:** Jotta yksityisyydensuojaa koskeva sääntelykehys säilyy mahdollisimman selkeänä, asetus tulee rajata koskemaan vain päätelaitteen käsittely- ja tallennustoimintoja (esim. sovelluksen asentaminen tai evästeen tallentaminen). Tämän rajauksen ulkopuolelle jäävien henkilötietojen käsittelyn on tapahduttava yksiselitteisesti tietosuoja-asetuksen asettamissa puitteissa.
- **EU:** Jotta asetus kestää aikaa ja on teknologianeutraali, yksityisyysasetuksia varten annettuja tietoja ja vaihtoehtomahdollisuuksia ei tule säännellä joustamattomalla teknisellä lakitekstillä.



Globaalisti

2030- ja 2040-luvuilla

TEKNOLOGIA

- Ajatuksen voimalla toimivat aivokäyttöliittymät valtaavat alaa kuluttajamarkkinoilla *(Brain-computer interfaces).*
- Ruumiista itsestään tulee jokaista sydämen lyöntiä myöten peliohjain täydennetyn ihmisyyden kautta *(Human augmentation).*
- Lisätyn todellisuuden laseista tulee piilolinssejä *(Augmented reality contact lenses).*
- Virtuaaliassistenteista keskeinen osa monipelikokemusta *(Virtual assistants).*

MARKKINAT

- Digitaaliset sisällöt nousevat digitaalisten markkinoiden murroksen veturiksi.
- Uusien teknologioiden, kilpailun koventumisen ja erilaisten uusien maksujärjestelmien myötä liiketoimintamallit jatkavat kehittymistään.

DIGITAALINEN KULTTUURI

- Raja virtuaalisen ja lisätyn todellisuuden välillä sumenee *(Extended/ mixed reality).*
- Digitaalisesta pelaamisesta tulee erottamaton osa fyysistä todellisuutta *(Transreality).*
- Lähes koko ihmiskunta on internetissä.

VAIKUTUS YHTEISKUNTAAN

- Pelit ovat yksi keskeisimmistä aivokäyttöliittymien, lisätyn todellisuuden piilolinssien ja puettavan elektroniikan sovelluskohteista. Pelit puskevat täydennetyn ihmisyyden sovelluksia valtavirtaan.

MAHDOLLISTAVAT POLITIIKAT

- Ajatusten suoja
- Täydennetyn ihmisyyden suoja
- Ihmisten välisen digitaalisen kuilun kaventaminen

2050- ja 2090-luvuilla

TEKNOLOGIA

- Tekoäly on korvannut ihmiset merkittävässä osassa vuosisadan alun työtehtävistä.

MARKKINAT

- Digitaalinen todellisuus palveluna *(Reality as a service)*

DIGITAALINEN KULTTUURI

- Digitaalisia todellisuuksia ei ole enää mahdollista erottaa fyysisestä todellisuudesta *(Alternative reality).*
- Digitaalisista todellisuuksista tulee yhä enemmän yksilöllisesti räätälöityä *(Synthetic reality).*
- Viihteen ja muun elämän raja hämärtyy lopullisesti *(Life as a medium).*

VAIKUTUS YHTEISKUNTAAN

- Pelit ja pelaaminen ovat keskeisimpiä inhimillisen itseilmaisun välineitä.

MAHDOLLISTAVAT POLITIIKAT

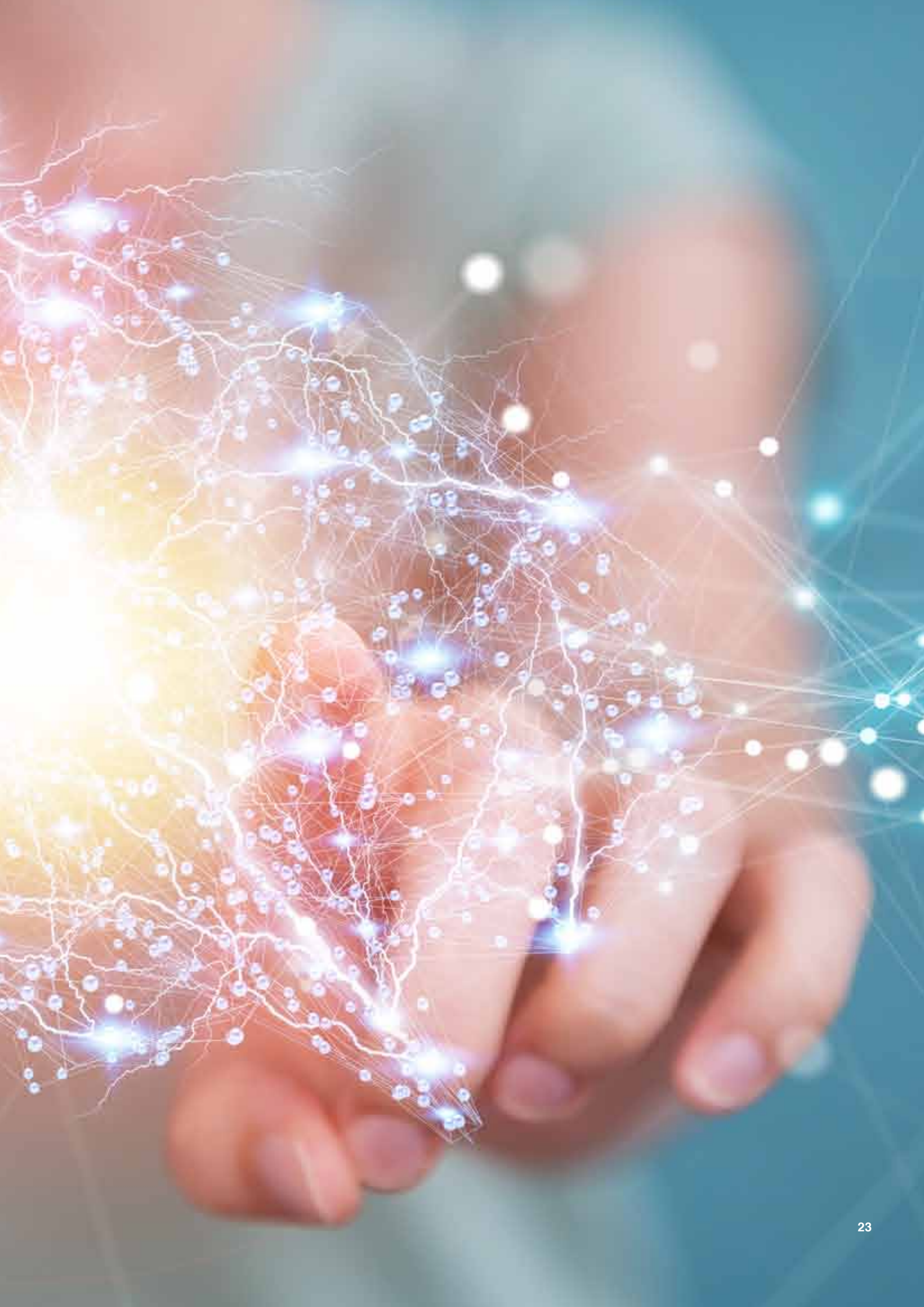
- Perusinfrastruktuurin luotettava ylläpito
- Ihmisten välisen digitaalisen kuilun kaventaminen

Homo Ludens: 2000-luku on leikkivän ihmisen vuosisata

Peliala on koko olemassaolonsa ajan toiminut uusien teknologisten ratkaisujen tienraivaajana, uusien liiketoimintamallien suunnannäyttäjänä ja digitaalisen kulttuurin luojana. Pelien kautta rakennetaan Suomen ja Euroopan digitaalista tulevaisuutta, jossa raja digitaalisen ja fyysisen todellisuuden välillä vuosi vuodelta sumenee, maantieteelliset etäisyydet menettävät merkitystään, ihmisistä tulee passiivisten kuluttajien sijaan aktiivisia toimijoita digitaalisissa yhteisöissä ja talouskasvu siirtyy luontoa rasittavien fyysisten tuotteiden kaupasta aineettomiin sisältöihin.

Pelialalla luodaan jo nyt automatisaation ja tekoälyn vallankumouksen jälkeistä uutta työtä. Nyt 2000-luvun alussa pelit ovat arkea tasapainottavaa viihdettä. Vuosisadan loppua kohden mentäessä on vuosi vuodelta todennäköisempää, että elämä pelillistyy lisääntyvissä määrin. Viime vuosikymmenen aikana kasvanut eSports-tähtien ammattikunta ja kuluvan vuosikymmenen pelitubettaja-ammattilaiset ja Suomen pelinkehittäjien huikeat menestystarinat ovat vasta alkusoittoa tulevasta. Vuosisadan loppua kohden mentäessä yhä useampi saa joko suoraan tai välillisesti elantonsa pelikulttuurista ja sen ympärille rakentuneista ekosysteemeistä.

Suomen pelialan näkökulmasta on tärkeää, että kaikki löytävät paikkansa yhteiskuntaamme ravistelevan digitaalisen murroksen jälkeisessä maailmassa. Tämä edellyttää kansalaisten voimaannuttamista pienestä pitäen digitaalisen kulttuurin toimijoiksi, yhteiskunnallista muutosta viisaasti ohjaavaa mutta ei rajoittavaa sääntely-ympäristöä ja ennen kaikkea jokaisen omistajuutta ja osallisuutta edessämme olevassa murroksessa.



neogames
HUB OF THE FINNISH GAME INDUSTR

SUOMEN PELIALAN TAVOITTEET MAAKUNTA-, EDUSKUNTA- JA EUROPARLAMENTTIVAALEIHIN

Tähän tavoitepaperiin on toista kertaa koottu yhteen Suomen pelialan koko ekosysteemin 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. Tehtävänämme on koordinoida, 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

XI.I - 2018