Peliala pähkinänkuoressa

Suomen peliala on viimeisten reilun kymmenen vuoden aikana kasvanut marginaalitoimialasta kansantaloudellisesti merkittäväksi toimialaksi. Pelialan liikevaihto on kasvanut vuoden 2004 n. 40 miljoonasta vuoden 2016 n. 2,5 miljardiin ja sen suora työllistävyys 400 työntekijästä vuonna 2004 3000 työntekijään 2016. Tilastokeskuksen arvioiden mukaan pelialan osuus BKT:n arvonlisäyksestä oli 2015 yli 0,5 %. Kotimaan pelimarkkinan pienen koon (Suomen pelimarkkina n. 180 miljoonaa vuonna 2016) Pelialan liikevaihdosta noin 98,6 % tulee vientimarkkinoilta.

Peliala on esimerkki tieto- ja osaamisintensiivisestä globaalista kuluttajatuotteita- ja palveluita tuottavasta toimialasta ja peleissä yhdistyvät uraauurtavat teknologiset ratkaisut, innovatiivisiin liiketoimintamalleihin ja huippuluokan kulttuurisiin sisältöihin. Ennusteiden mukaan pelialan markkinoiden nopea globaali kasvu näyttäisi jatkuvan myös tulevina vuosina. Esim. tutkimuslaitos Newzoo jonka arviot ovat yleensä olleet luotettavia, arvioi että globaalin pelialan arvo kasvaa vuoteen 2020 mennessä vuoden 2016 n. 100 Miljardista dollarista (€82 Miljardia) lähes 130 Miljardiin dollariin (€107 Miljardia). **Suomen pelialalla on erinomaiset edellytykset ottaa merkittävä osa tästä kasvusta myös jatkossa**

Pelit palveluina

Pelit mielletään usein digitaalisiksi tuotteiksi. Käsitys on kuitenkin osittain virheellinen. Jo 2000-luvun alkupuolella alkanut digitaalisen jakelun kehittyminen ja varsinkin sen käyttöönotto mobiilimaailmassa on voimakkaasti muuttanut pelien luonnetta palvelujen suuntaan. Erityisesti 2008 lähtien kasvanut mobiili digijakelu ja esim. Apple App Storen ja Google Playn kaltaisten palveluiden esiinmarssi on nopeuttanut kehitystä, Voidaankin sanoa, että vuonna 2018 lähes kaikki pelit, varsinkin mobiilikanavien kautta jaeltavat, ovat luonteeltaan palveluita. **Pelejä päivitetään niiden elinkaaren aikana kymmeniä kertoja ja päivitykset perustuvat pelaajilta saatuun palautteeseen ja pelaajien pelikäyttäytymisestä kerättyyn dataan.** Varsinkin nk. Free to Play-peleissä pelaajien pelikäyttäytymisen ja palautteen huomiointi on erittäin tärkeää. Pelimarkkina on äärimmäisen kilpailtu, esim. Applen App Storessa julkaistaan päivittäin satoja uusia pelejä. Pelaajien palautteen huomioimatta jättäminen johtaa helposti pelaajien menettämiseen.

Tämän vuoksi pelialan yritykset ovat kiinnittäneet paljon huomiota siihen, miten pelien kehittäminen käyttäjäpalautteen ja käyttäjädatan perusteella voidaan parhaiten toteuttaa. Suomen pelialan menestys todistaa sen, että Suomessa on kansainvälisestikin arvioiden erittäin korkeaa osaamista digitaalisten pelipalveluiden kehittämisessä. **Osa tästä osaamisesta on hyödynnettävissä myös muilla toimialoilla kun niiden digitalisoitumiskehitys saavuttaa riittävän tason.**

Digitaalinen palveluosaaminen - tulevaisuuden kilpailuetu

Digitaalisella puolella, varsinkin pelien tapauksessa, näyttää todennäköiseltä, että tulevaisuudessakin pelialan palveluluonne korostuu. Kansainvälinen jatkuvasti koveneva kilpailu ja esim. uusasiakashankinnan (UA = User Acquisition) jatkuvasti kohoava hinta huolehtii siitä, että peliyritysten paras intressi on pitää olemassa olevat pelaajat mahdollisimman tyytyväisinä ja myös ennakoida pelaajien tulevia tarpeita. Tulevaisuuden kilpailuedun kehittäminen vaati kuitenkin myös valtiovallan panostusta ja toimenpiteitä.

1. **Yritystuet.**

Peliala ei ole monien perinteisten toimialojen tapaan riippuvainen esim. energian hintasääntelystä tai muista rakenteellisista taloudellisista tuista. Yritystukien suhteen pelialan paras intressi on uutta luovien innovaatiotukien säilyttäminen ja kasvattaminen.

2. **Valtioiden välinen kilpailu julkisista palveluista.**

Neogamesin näkemyksen mukaan jatkossa valtioiden välinen kilpailu yrityksistä muuttuu rakennetuilla käytävästä kilpailusta kilpailuksi siitä, kuka pystyy tarjoamaan parhaat julkiset palvelut ja vakaimman ja ennustettavimman toimintaympäristön myös innovaatioiden ja palveluiden kehittämisen kannalta. Tämä näkökulma on syytä huomioida myös yritystukiuudistuksen yhteydessä.

3. **Työvoiman saatavuus**

Pelien ja muiden digitaalisten palveluiden kehittäminen vaatii korkeaa osaamista. Maailman huippuluokan tekijöiden saaminen Suomeen mahdollisimman nopeasti, joustavasti ja kilpailukykyisin ehdoin on pelialan kasvun ja kehityksen kannalta olennaista. Tätä asiaa peliala on jo pyrkinyt kehittämään myös yhteistyössä asiasta vastaavien julkisen sektorin toimijoiden kanssa.

4. **Regulaatio ja lainsäädäntö**

Pelit ja digitaaliset palvelut yleensäkin ovat kehittyneet ja kehittyvät edelleen nopeasti. Aloja koskevaa regulaatiota ja lainsäädäntöä kehitetään jatkuvasti, mutta tuo kehitystyö on digitaalisten toimialojen ja palveluiden kehitystä hitaampaa. Tämä aiheuttaa sen, että lainsäädäntö on usein vanhentunutta jo syntyessään. Myös toisiaan sivuavien regulaatioiden yhteisvaikutusten (esim. GDPR, kuluttajansuoja) arviointi on vaikeaa. Pahimmassa tapauksessa regulaatio ja lainsäädäntö saattavat jopa estää digitaalisten palveluiden kehittymisen Suomessa ja EU-alueella.

5. **Tilastointi**

Suomen virallinen tilastointi ei vieläkään tunnista riittävällä tasolla digi- ja palveluvientiä. Tämä aiheuttaa helposti vääristymän joka vaikuttaa myös esim. toimintaympäristöjen kehittämistarpeen arviointiin.

KooPee Hiltunen / Director / Neogames Finland Assn.

+358 40 532 4176 / koopee@neogames.fi