KooPee Hiltunen
Johtaja
Neogames Finland ry
27.2.2025

Neogames Finland ry:n lausunto Kulttuuripoliittisesta selonteosta

Peliala on Suomalaisen kulttuurin talouden kärkiala

Kiitämme mahdollisuudesta lausua Kulttuuripoliittisesta selonteosta eduskunnan talousvaliokunnalle.

Peliala on Suomen suurin ja merkittävin kulttuuriala ja se vastaa leijonanosasta Suomen kulttuuriviennistä. Suomen suurimmat kulttuurituotteet ovat pelejä. Esimerkiksi Remedyn Alan Wake 2 pelin tuotantobudjetiksi on arvioitu yli 50 miljoonaa euroa. Tämä on noin neljä kertaa enemmän kuin Suomen suurin kansallinen elokuvatuotanto. Suomen peliala myös saavuttaa yleisönsä globaalisti. Arvioiden mukaan yli kaksi miljardia ihmistä on pelannut Suomessa tehtyjä pelejä. Jo yksin Fingersoftin Hill Climb Racing-pelisarjan pelejä on ladattu yli kaksi miljardia kappaletta. Supercell käyttää vuodessa peliensä markkinointiin yli 500 miljoonaa euroa ja saavuttaa peleillään kuukausittain 300 miljoonan ihmisen yleisön. Peliala ei luo ainoastaan teoksia, jotka luovat kasvua ja saavuttavat laajan kansainvälisen yleisön. Peliala myös muovaa digitaalista kulttuuria ja uuden sukupolven taiteellista ilmaisua kansainvälisellä tasolla.

Kolme miljardia yhteiseen kassaan kymmenessä vuodessa – Suomen kulttuurivetoinen talouskasvu nojaa pelialaan

Kuten selonteon avainluvuista käy ilmi, peliala on 3,55 miljardin euron vuosittaisella kokonaisliikevaihdollaan Suomen talousvaikutuksiltaan merkittävin kulttuuriala. Se on samalla myös Suomen suurin kulttuurivientiala. Alan pelinkehittäjäyritysten liikevaihdosta yli 95 % tulee viennistä.

Pelialan johtavat yritykset, kuten Supercell, Small Giant Games, Rovio, Next Games, Remedy ja Fingersoft, ja niiden avainhenkilöt ovat jo vuosia olleet Suomen suurimpien veronmaksajien joukossa. Pelialan verotuotto viimeisen kymmenen vuoden ajalta ansiotuloverot, osinkoverot, yhteisöverot ja yrityskauppoihin kohdistuvat verot huomioiden, ovat yhteensä yli €3 miljardia euroa eli keskimäärin yli 300 miljoonaa euroa vuodessa. Pelialan suora vuotuinen verotuotto on samaa luokkaa ajoneuvoveron kanssa.

Talouskasvu kulttuuripolitiikan ytimeen – investointi kulttuuriin on investointi talouskasvuun

Kulttuuripolitiikka on itseisarvonsa lisäksi talous- ja kasvupolitiikkaa, ja kulttuuria tarvitaan parantamaan Suomen talouskasvun edellytyksiä.

Selonteossa on käsitelty vain vähän kulttuurin taloudellista ulottuvuutta ja niitä mekanismeja, joiden avulla kulttuurialat kykenevät luomaan taloudellista kasvua. Kulttuurialojen taloudellinen potentiaali, ei tukien saajana, vaan myös kannattavien investointien kohteena tulisi huomioida suomalaisessa kulttuuripolitiikassa nykyistä huomattavasti paremmin ja kattavammin. Peliala on yksi harvoista kulttuurialoista, jotka ovat jo nyt taloudellisilta vaikutuksiltaan merkittäviä ja aidosti globaalisti kilpailukykyisiä. Sen liiketoimintaympäristön kehittäminen ja ylläpitäminen tulisi tunnistaa osana selontekoa.

Kulttuurialat ovat teknologisen ja kaupallisen kehityksen suunnannäyttäjiä – kulttuuriteknologia luo sen tulevaisuuden jonne haluamme päästä

Kulttuuri itsessään on muutosvoima ja sen kautta paitsi käsitellään ympäröivää maailmaa, myös konkreettisesti muutetaan sitä. Teknologia on väline kulttuuriseen itseilmaisuun ja kulttuurin jatkuvasti kasvavat vaatimukset kirittävät kulttuuristen sisältöjen luomiseen ja välittämiseen käytettävää teknologiaa eteenpäin. Emme tarvitse digitaalista taidetta ja kulttuuria vain kuvitellaksemme tulevaisuuden, johon haluamme päästä. Tarvitsemme digitaalista taidetta ja kulttuuria luodaksemme sen tulevaisuuden, johon haluamme päästä.

Peliala on yksi vahvimmista digitaalisen kulttuurin ilmentymistä. Peliala ei ainoastaan sopeudu digitaaliseen murrokseen, vaan se luo uutta digitaalista kulttuuria yhdistäen taiteellisen interaktiivisen tarinankerronnan, liiketoiminnan ja teknologisen innovoinnin. Peliala tulisi tunnistaa keskeisenä osana digitaalista kulttuuria ja sen kehitystä.

Muista kulttuurialoista poiketen peliala ei sopeudu teknologiseen murrokseen vaan on itsessään keskeinen teknologisen murroksen suunnannäyttäjä (esim. Pelimoottorien, virtuaaliympäristöjen big datan ja tekoälyn saralla). Peliala myös muuttaa maailmaa ja vauhdittaa talouskasvua olemalla kaupallisen murroksen veturi. Monet digitaalisten markkinoiden liiketoimintamallit on ensin kehitetty digitaalisten kulttuurituotteiden tarpeista käsin (esim. Peliala on virtuaalisten maailmojen digitaalisten valuuttojen edelläkävijä). Suomen pelialalla kehitetyt teknologiset, liiketoiminnalliset ja sisällölliset innovaatiot mahdollistavat digitalisaatiokehityksen myös alan ulkopuolella.

Ottaen huomioon, että valtio suunnittelee panostavansa 9 miljoonaa euroa vuodessa kulttuuriteknologiaan lähivuosina, kulttuuriteknologian innovaatiopotentiaalia ja muita seurannaisvaikutuksia tulisi arvioida myös

kulttuuripoliittisessa selonteossa tarkemmin, koska niillä on merkittävää merkitystä siihen, miten, millä lailla ja ennen kaikkea millä tavoin kulttuurin rahoitustarpeet voitaisiin kattaa.

Kulttuuriviennistä kulttuurialojen kansainväliseen vaikuttavuuteen

Ajatus kulttuurista vientituotteena pohjautuu paljolti perinteisen teollisuuden malleihin. Kulttuurin kansainvälinen vaikuttavuus ei synny vain siitä, että viemme suomalaista kulttuuria maailmalle, vaan myös siitä, että olemme osaltamme luomassa uutta kansainvälistä kulttuuria. Pelkän kulttuuriviennin sijasta tulisikin puhua siitä, kuinka kulttuurialan toimijat voisivat toimia kansainvälisillä markkinoilla alusta lähtien. Mitä suurempi Suomalaisten kulttuurituotteiden kansainvälinen vaikuttavuus ja näkyvyys on, sitä helpompaa on kansainvälisen yleisön sitouttaminen Suomen tukemiseen mahdollisissa kriisitilanteissa.

Kuten Suomen pelialan menestys osoittaa, valovoimainen kulttuuri auttaa myös houkuttelemaan taiteen ja kulttuurin kansainvälisiä huippuosaajia Suomeen. Vain olemalla yksi maailman houkuttelevimpia paikkoja myös kulttuurialojen huippuammattilaisille, suomalainen kulttuuri onnistuu menestyksekkäästi lisäämään ulkomaista kysyntää, investointeja ja vauhdittamaan Suomen talouskasvua.

Lausunnon antaja

Lausunnon antaja Neogames Finland ry on Neogames Finland ry on Suomen pelialan katto-organisaatio ja Suomen pelialan ainoa ammattimaisesti toimiva valtakunnallinen tukiorganisaatio. Neogames on myös pelialan tiedotuskeskus ja osa OKM:n osarahoittamaa tiedotuskeskusten kokonaisuutta. Neogames on perustettu 2004 ja kahdenkymmenen toimintavuotensa aikana, Neogamesista on tullut kiinteä osa Suomen pelitoimialan kansallista ekosysteemiä, kansainvälisesti luotettu Suomen pelialan tiedon tuottaja, globaalisti verkostoitunut välittäjä ja koko Suomen pelialaa laaja-alaisesti yhteen kokoava voima.

Yksityiskohtaiset huomiot

Alla huomioitamme Kulttuuripoliittisesta selonteosta ja käytännön toimenpide-ehdotuksia. Niiden tarkoituksena on avata pelialan kantoja toimialan kehityksen kannalta kriittisiin asiakysymyksiin.

Kulttuurin perusta tulevaisuuskestäväksi – Suomesta ei saa tulla digitaalisten kulttuurisisältöjen passiivista kuluttajayhteiskuntaa

Suomen kulttuuri-infrastruktuurin perustaa vahvistettaessa erityistä huomiota on kiinnitettävä suomen digitaalisen kulttuuri-infrastruktuurin vahvistamiseen. Suomesta ei saa tulla digitaalisten kulttuurisisältöjen passiivista kuluttajayhteiskuntaa, jonka käyttämä sisältö tulee kokonaan muualta. Suomalaisten toimijoiden mahdollisuus toimia johtavassa roolissa ihmiskunnan digitaalisen kulttuuriperinnön suunnannäyttäjinä on turvattava.

Pitkällä aikavälillä Suomen kilpailukyky ja talouskasvu syntyy nuorista huippulupauksista. Sukupuolten ja eri väestöryhmien välinen epätasapaino peli- ja pelinkehitysharrastuksessa ja muiden nousevien digitaalisten kulttuuriteknologioiden parissa on murrettava. Käytännössä tämä tarkoittaa, että varhaiskasvatuksen, nuorisotyön, perusopetuksen ja opettajankoulutuksen kehittämistä.

Käytännössä tämä edellyttää, että

Yritykset otetaan mukaan talkoisiin.

Ehdotetut lahjoitusten verovähennykset on laajennettava koskemaan yksityishenkilöiden lisäksi yrityksiä. Peliyrityksille on luotava luontevat väylät ja kannustimet tukea paikallista ja kansallista pelikulttuuri- ja pelikasvatustoimintaa.

Nuorille luodaan reitti kulttuurisen talouskasvun vauhdittajiksi.
Kulttuurisessa nuorisotyössä pelinkehitysharrastus on nostettava nuorten harrastuneisuuden tukemisen strategiseksi painopisteeksi ja pelinkehitysklubitoiminnalle on osoitettava riittävät resurssit toiminnan alasajon sijaan. Nuorille on luotava hyvin resursoitu ja toimiva polku pelinkehitysharrastuksesta oppilaitoksiin ja lopulta pelialan yrittäjäksi. Pelialan kasvatuspolun on tavoitettava myös aliedustetut ryhmät.

Kirjastoista tehdään myös digitaalisen kulttuurin keskuksia.
Kirjastojen on kyettävä kuromaan umpeen digitaalinen kuilu sekä uusimpien pelikulttuuri-ilmiöiden saavutettavuudessa että eri väestöryhmien

pelilukutaidossa. Tämä edellyttää kirjastojen hankintamäärärahojen kasvattamista.

Opettajien osaaminen saatetaan ajantasalle. Perusopetuksessa opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta. Pelien ja muiden digitaalisten sisältöjen lukutaito, luominen ja niiden taustalla vaikuttavien liiketoimintamallien ja teknologioiden ymmärtäminen on keskeinen kansalaistaito.

Nuoret viedään maailmalle alansa huippujen oppiin. Nuorille harrastajille on luotava matka-apurahajärjestelmä kansainvälisten tapahtumien osallistumiskulujen kattamiseksi.

Suomalaiset pelit otetaan osaksi Suomen kansallista kulttuuriperintöä. Huhtikuussa 2020 Opetus- ja kulttuuriministeriö hyväksyi Suomen demoskenen elävän perinnön kansalliseen luetteloon ensimmäisenä digitaalisen kulttuurin muotona. Suomen pelimuseo on Suomen pelialan muistiorganisaatio ja sen rooli ja merkitys tunnustettava ja sille on taattava riittävä rahoitus suomalaisten pelien pitkäaikaissäilytykseen.

Kulttuurin tekijät avainasemassa – pelialan osaajapulaan on vastattava myös osaajakasvatuksen kautta.

Pelialan on kulttuurin digitaalisen ja kestävyysmurroksen edelläkävijä ja niin taidelähtöisen digitaalisen liiketoiminnan kuin ympäristötietoisen digitaalisen siirtymän suunnannäyttäjä. Pelialan osaaminen on jo nyt laajasti käytössä eri talouden ja yhteiskunnan sektoreilla. Valitettavasti tämä ei näy pelialan ruohonjuuritasolle suunnatussa julkisessa tuessa ja peliala on kamppaillut vuosia huippuosaajapulan kanssa. Pelialan laadukas koulutus vaatii valtiolta selkeitä kohdennettuja lisätoimenpiteitä.

Käytännössä tämä edellyttää, että

Pelitaiteen perusrahoitus on turvattava. Vaikka peliala on liikevaihdoltaan selkeästi suomen suurin kulttuuriala ja sillä Suomen kulttuurialoista merkittävin potentiaali Suomen talouskasvun vauhdittamiseen, nykyinen taiteen valtionrahoitusjärjestelmä ei huomioi pelitaidetta juuri ollenkaan.

AVEK:n digidemorahoitus on turvattava ja sitä on laajennettava nykyisestään. Digidemo on monelle digitaalisen kulttuurin tekijälle ensimmäinen ja ainoa instrumentti, jolla voidaan luoda ideoita käytännössä testaavia sisältötuotteita. Ilman digidemoa ja sen kasvattamista moni

potentiaalisesti menestyvä konsepti ja digitaalinen tuote tai sisältö jää suunnitelma asteelle.

Projektivetoisesta ympäristötietoisuudesta ja pysyvään kestävyyteen. Pelialan tienraivaajaroolia ympäristötietoisen digitaalisen siirtymän vauhdittajana on vahvistettava lisätuella pelialan ympäristötoiminnan vakiinnuttamiseen.

Koulutusleikkauksista koulutuspanostuksiin Suomen on kasvatettava toisen ja korkea-asteen koulutuksen rahoitusta. Koulutuksen pitää antaa opiskelijoille riittävät valmiudet selviytyä yritysten sisäisissä koulutuksissa käytetyistä verkkokursseista. Yleistiedot näiden kurssien vaativuustasosta on kerättävä kaikkien saataville. Korkeakoulutuksen kehittämisen tulee perustua alakohtaisen yhteistyön, ei keskinäisen kilpailun, lisäämiseen. Oppilaitosten keskinäistä sekä oppilaitosten ja yritysten välistä yhteistyötä tiedon ja opetussisältöjen jakamisessa on tiivistettävä. Opiskelija- ja opettajavaihdon lisäksi Euroopan unionin on luotava järjestelmä opetussisältöjen jakamiseen (esim. MOOCien kautta). Suomessa on otettava käyttöön harjoittelutakuu. Valtion on luotava kannustin yritysten ja oppilaitosten yhteisten harjoitteluohjelmien luomiseksi. Erasmus+ -ohjelman alle on luotava liikkuvuus- instrumentit, jotka kannustavat monikansallisten startup-tiimien kokoamiseen ja työharjoitteluun toisessa jäsenvaltiossa.

Opiskelijoista-yrittäjiksi

Pelialan koulutus on rakennettava ammattikorkeakouluissa oppiainerajat ylittävien peliprojektien varaan. Oman yrityksen perustamisesta on luotava vaihtoehtoinen päättötyö ammattikorkeakouluihin ja yliopistojen kandidaattivaiheeseen. Opintojaan päättäville on luotava opintolainaa vastaava valtion takaama yrittäjälainajärjestelmä ensimmäisen oman yrityksen perustamista varten. Oman yrityksen perustaville valmistuville opiskelijoille on tarjottava halpa asunto maksimissaan kahdeksi vuodeksi esimerkiksi paikallisen opiskelija-asuntosäätiön toimesta.

Turvaverkko epäonnistumiselle

Kulttuuriyrittäjyys on korkean riskin yrittäjyyttä sanan varsinaisessa merkityksessä. Ansiosidonnaisella (esim. kassan sijoituksena yritykseen) on voitava harjoittaa yritystoimintaa vuoden ajan kaupparekisteriin ja alv-velvolliseksi rekisteröitymisen jälkeen. Sosiaaliturvajärjestelmän on mahdollistettava turvallinen epäonnistuminen. Finnveran lainojen

henkilökohtaisista takauksista on luovuttava, jotta epäonnistuminen ei johda velkavankeuteen

Pitkäjänteistä ja monialaista kulttuuripolitiikkaa – Suomen on siirryttävä kulttuuripolitiikassaan tyhjistä sanoista tekoihin

Neogames on vuosien saatossa osallistunut kymmenien erilaisten luovien alojen strategioiden, ohjelmien, selvitysten ja tiekarttojen laatimiseen. Useimmat näissä esille nostetuista asioista ovat jääneet kuolleiksi kirjaimiksi dokumenttien lehdille.

Käytännössä tämä edellyttää, että

Suomalaisessa kulttuuripolitiikassa on siirryttävä sanoista tekoihin

Oli sitten kyse tutkimus- ja innovaationeuvoston (TIN) yhteyteen luotavasta oma kulttuuri- ja luovien alojen toimikunnasta, tai uudesta pysyvästä neuvoa-antavasta kulttuuripoliittisesta toimielimestä, tärkeintä on, että suomalaisessa kulttuuripolitiikassa siirrytään vihdoin sanoista toimenpiteisiin ja niiden vaikuttavuuden arvioimiseen. Uusien rakenteiden luominen itsessään ei auta.

Kaikkien alojen erityistarpeet on huomioitava

Mahdolliset uudet toimielimet eivät saa johtaa tilanteeseen, jossa kulttuurialoja käsitellään yhtenä monoliittina ja niihin kohdistuva rahoitus ja toimenpiteet harmonisoidaan niin, että yksikään toimiala ei niistä täysimääräisesti hyödy.

Uudistumisen, kestävyyden ja kasvun mahdollistaminen - Suomen on tähdättävä maailman, ei Pohjoismaiden kärkeen

Vaikka peliala on pääosin yksityisrahoitteinen, tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan julkinen (TKI) rahoitus sekä Suomen ulkopuolelta saatava julkinen tuotantotuki on sille yhä tärkeämpää. Menestyksen jatkuvuus edellyttää uuden syntymistä, joten peliyritysten alkuvaiheen korkean riskin toiminnalle julkinen tuki on elintärkeää.

Riittävä rahoitus kulttuuri- ja luovien alojen uudistumisen, kestävyyden ja kansainvälistymisen tueksi on edellytys kulttuurivetoisen talouskasvun mahdollistamiselle. Ei riitä, että Suomi on Pohjoismaiden kärkeä kulttuuri-innovaatioiden ja kansainvälisten läpimurtojen tuottajana. Suomen on tähdättävä maailman kärkeen. Vaikka joillakin kulttuurin aloilla yksityisen rahoituksen ja investointien osuus on merkittävä, myös nämä alat kaipaavat

rahoitusta toimialan ekosysteemin ruohonjuuritason ylläpitämiseen ja uuden luomiseen. Pelkkä markkinoilta saatava rahoitus vääristää helposti tuotantorakennetta ja vaarantaa kulttuurisen arvonluonnin.

Käytännössä tämä tarkoittaa, että

Fokus tekoälyyn ja teknologisten portinvartijoiden horjuttamiseen. Kulttuuri- ja luovien alojen uudistamisen ja arvoketjuaseman parantamisen kannalta välttämättömien toimintamallien ja palveluiden kehittämisen tulee keskittyä erityisesti tekoälyyn ja alan teknologisten portinvartijoiden aseman horjuttamiseen. Suomen onkin käynnistettävä kulttuurialojen tekoälypilotti. Pelialan koulutusta on käytettävä pilottina tekoälyn käytön laajamittaiselle hyödyntämiselle kaikilla luovilla ja kulttuurialoille. Peliala on yksi tekoälyn hyödyntämisen tienraivaaja-aloista. Lähivuosina tekoälyn hyödyntäminen niin kulttuurisisältöjen luomisessa kuin esim. testauksessa tulee mullistamaan pelialan markkinat. Suomen on kohdennettava T&K rahoituksensa strategisesti suomalaisten yrityksen arvoketjuaseman parantamiseen. Digimarkkina-asetuksen tälle luomat uudet mahdollisuudet on hyödynnettävä täysimääräisesti.

T&K rahoituksen lisäksi siemen- ja soft loan -rahoitusta kulttuuri- ja luovien alojen startup- yrityksille on kasvatettava, jotta entistä useampi lupaava tiimi saa mahdollisuuden. Kasvun kiihdyttämiseksi Suomeen on perustettava 20M euron siemenrahasto ensimmäisen kierroksen korkean riskin startup-yritysten tukemiseen yhteistyössä yksityisten toimijoiden kanssa. Kaupunkeihin on luotava julkinen siemenvaiheen sijoitusrahasto yritystoiminnan käynnistämiseen. Rahastoilla on oltava riittävä pelialan asiantuntemus. Suomessa on otettava käyttöön yrittäjyystakuu. Jokaiselle lupaavalle nuorelle on taattava siemenrahoitus oman pelialan yrityksen perustamiseen. Jotta kulttuuri– ja luovien alojen riskirahoituspohjaa saadaan laajennettua. pelialan sisäisiä investointeja tukisivat verohelpotukset niissä exit-tilanteissa joissa varoja laitetaan uuden yksityisen riskirahaston perustamiseen.

Business Finland pelialan osaamista ei saa hukata. Business Finlandin Luovien alojen tutkimus ja tuotekehitystoiminnan rahoitus on rakennettava Business Finlandin pelialan asiantuntemuksen päälle. Business Finlandilla on jo nyt riittävä asiantuntemus rahoituksen käynnistämiseksi. Luovien alojen kasvustrategian odottelun sijaan Business Finlandin on siirryttävä mahdollisimman nopeasti sanoista tekoihin.

EU-vaikuttaminen edellyttää riittäviä resursseja. Kulttuuri- ja luovien alojen toimintaedellytysten parantamista osana EU:n strategisen kilpailukyvyn vahvistamista ja niiden sitouttaminen EU-vaikuttamiseen edellyttää riittävien resurssien osoittamista mm. alan toimialajärjestöjen regulatorisen asiantuntemuksen kehittämiseen ja ylläpitämiseen sekä riittäviin resursseihin osallistua kulttuuri- ja luovien alojen Eurooppalaisten järjestöjen ja verkostojen toimintaan ja päätöksentekoon.

InvestEU-ohjelman takausvälineen hyödyntämisen tulppana eivät ole kulttuuri- ja luovien alojen toimijat vaan Suomalaisten rahoituslaitosten matala mielenkiinto yhteiskuntavastuullisen lainarahoituksen myöntämiseen vaikka sitä varten olisi tarjolla myös takauksia.

EU-rahoituksen on oltava ratkaisu eikä ongelma. Jo nykyisellään Suomen kulttuuri- ja luovien alojen alueellinen rahoitus nojaa suurelta osin EU-hankkeisiin. Valitettavasti tämän seurauksena uuden EU-rahoituksen hankkimisesta on tullut monille suomalaisille toimijoille toiminnan päätarkoitus. Valtion tulisikin kannustaa aikaisempaa vaikuttavampaan EU-rahoituksen käyttöön kulttuuri- ja luovien alojen hyväksi. Onkin tärkeää, että yksityisten säätiöiden, alueellisten toimijoiden sekä OKM:n ja TEM:n lisäksi kulttuuri- ja luovien alojen tulevaisuusfoorumiin kutsutaan myös kulttuuri- ja luovien alojen edustajat.

Yhteistyön ja osallisuuden voima – datalukutaito edellyttää pääsyä dataan

Peliala on kulttuuri- ja luovien alojen datapohjaisen sisällöntuotannon edelläkävijä. Pelialan menestys datapohjaisten kulttuurituotantojen kehittäjänä perustuu alan kykyyn luoda itse omat tuotantoteknologiansa, jotka ovat usein siirtyneet myös muiden kulttuuri - ja luovien alojen käyttöön. Esimerkiksi pelimoottoreita käytetään tätä nykyä niin animaatioiden kuin elokuvien erikoistehosteiden luomiseen. Datalukutaito ja innovatiiviset datan tuottamismallit ovatkin kiinteästi kytköksissä valtion T&K-panoksiin dataa keräävien ja jalostavien kulttuurituotantoteknologioiden kehittämiseen.

Käytännössä tämä tarkoittaa, että

Datalukutaidon lisäksi pääsy dataan on turvattava: Pelkkä datalukutaito ei riitä vaan tarvitaan myös käyttäjädatan saatavuuden turvaava asema arvoketjussa ja kyky luoda datan hyödyntämiseen tarvittavat teknologiset ratkaisut.

Yhteinen linja politiikassa – Suomen on turvattava kulttuurialojensa intressit Euroopan digitaalisten sisämarkkinoiden kehityksessä

Kulttuurialan liiketoimintaympäristöä kehitettävä eri politiikka-alojen yhteistyönä myös kestävän kehityksen ja tekoälyregulaation ulkopuolella. Digitaalisten kulttuurituotteiden ja -palvelujen liiketoimintamahdollisuuksien hyödyntämisen edellytyksenä on niin tietosuoja, kuluttajansuoja-, tekoäly-, kilpailu- ja lastenoikeusviranomaisten kuin innovaatiorahoitusviranomaisten saumaton yhteistyö toimivien digitaalisen kulttuurituote- ja palvelumarkkinoiden luomiseksi. Koska Suomen digitaalisten kulttuurituotteiden ja -palveluiden kotimarkkinat ovat EU digitaaliset sisämarkkinat, tämän on tapahduttava EU-tasolla.

Käytännössä tämä tarkoittaa, että

Suomen on asettava strategiseksi tavoitteekseen luoda EU:hun toimivat digitaaliset sisämarkkinat kulttuurituotteille ja palveluille. Euroopan unionista on tehtävä yhtenäinen ja innovaatioystävälliseen sekä yhdenmukaiseen teknologia-, sisältö- ja liiketoimintamallineutraaliin sääntelyyn perustuva sisämarkkina-alue. Suomen on otettava johtajuus EU:n tason kokeellisen sääntelyn hiekkalaatikon luomiseksi lohkoketjuille, kryptovaluutoille ja pelaa & ansaitse -liiketoimintamallille.

Kulttuurin kukoistava toimintaympäristö – Laajoista kasvustrategioista sektorikohtaisiin strategioihin

Suomessa on vuosikymmeniä rakennettu kulttuuri- ja luovien alojen laajoja yhteisiä strategioita ja kasvusopimuksia. Nämä eivät ole johtaneet mihinkään. Yhtenä syynä tähän on alojen tuotannon, jakelun ja liiketoimintaympäristön erilaisuus ja tarvittavien julkisten investointien puuttuminen. Kulttuurialojen taloudellisen arvonluonnin mahdollisuudet, toimintaympäristöt ja menestyksen mittarointitavat poikkeavat myös merkittävästi toisistaan. Toimialat ovat toki omaehtoisesti itse luoneet omia kasvustrategioitaan, mutta näitä ei ole voitu täysimääräisesti ottaa huomioon laajoissa, kaikkia kulttuurialoja koskevissa strategioissa. Myös epäselvä määrittelyt luovien alojen, kulttuurialojen ja taidealojen suhteen ovat vaikeuttaneet toimintaympäristön haltuunottoa ja kokonaisvaltaista kehittämistä.

Peliteollisuus ja pelialan liiketoiminta on erityisen riippuvainen vahvoista immateriaalioikeuksista, ja omien IP-oikeuksien hallinnasta, ja sen menestys edellyttää vahvaa ja innovaatioystävällistä tekijänoikeusjärjestelmää sekä kansainvälisesti kilpailukykyistä sääntelyä.

Käytännössä tämä tarkoittaa, että

Fokus on laitettava sektorikohtaisiin strategioihin. Jatkossa olisi syytä harkita toimialakohtaisten toimenpidesuunnitelmien laatimista kokonaisvaltaisen strategian / toimenpide-ehdotuksen sijasta tai lisäksi.

Kulttuurialojen kilpailukyky säätely-ympäristön kehityksen ytimeen: Kulttuuriteknologisten innovaatioiden (esim. tekoäly) ketterän hyödyntämisen ja kehittämisen tarpeet on otettava huomioon sääntely-ympäristöä kehitettäessä.

Kansainvälistyvä kulttuuri

Angry Birdsin ja Clash of Clansin tapaiset pelit ovat maailmanlaajuisesti tunnetuimpia suomalaisia brändejä. Valitettavasti pelejä on toistaiseksi hyödynnetty vain vähän tai ei ollenkaan suomalaisessa kulttuuridiplomatiassa ja maakuvatyössä. Pelialan yritykset ovat ensimmäisestä toimintapäivästään asti kansainvälisillä markkinoilla. Kansainvälistymisen lisäksi Suomen onkin osoitettava tukea ja kansainvälisesti toimivien kulttuurialojensa globaalin aseman vahvistamiseen.

Peliteollisuus on Suomen kansainvälisin luova ala, jossa noin 30 % työvoimasta on ulkomaalaisia osaajia. Alan kasvu ja kilpailukyky riippuvat kyvystä houkutella ja pitää huippuosaajia.

Käytännössä tämä tarkoittaa, että

Suomalaiset toimijat kehittyvien markkinoiden ytimeen. Suomen peliala hyötyi paljon siitä, että se olin ensimmäisten Eurooppalaisten toimijoiden joukossa Kiinan markkinoilla. Nyt vastaavia panostuksia tarvitaan paitsi jo olemassa olevien verkostojen ylläpitämiseen USA:ssa ja Aasiassa myös uusien verkostojen luomiseen Latinalaisessa Amerikassa, Intiassa ja Afrikassa. Tässä suhteessa on erityisen tärkeää osoittaa lisää tukea messuosallistumisille. Rajalliset budjetit huomioiden, Suomen on aktiivisesti edistettävä messunäkyvyydessä yhteistyön tiivistämistä muiden pohjoismaiden ja Viron kanssa.

Kansainväliset huippuosaajat on saatava Suomeen. Kilpailu maailman parhaista osaajista on armotonta ja Suomen onkin parannettava niin tänne tulevien kulttuurialan ammattilaisten mahdollisuuksia työskennellä Suomessa maahanmuuton ja työnhaun byrokraattisia esteitä poistamalla kuin lisättävä

panostuksiaan osaajien houkutteluun Suomeen ja Suomen osaajapitovoiman lisäämiseen.