U 61/2025 vp

Sivistysvaliokunnalle,

Neogames Finland ry:n lausunto valtioneuvoston kirjelmästä eduskunnalle ehdotuksesta Euroopan parlamentin ja neuvoston asetukseksi AgoraEU-ohjelman perustamisesta vuosiksi 2028–2034 ja asetusten (EU) 2021/692 ja (EU) 2021/818 kumoamisesta

Neogames Finland ry. on Suomen pelialan kattojärjestö, joka koordinoi, kiihdyttää ja tukee suomalaisen pelialan kasvua. Sen jäseninä on ovat niin Suomen Pelinkehittäjät ry, joka edustaa Suomen pelialan yrityksiä kuin alan palveluntarjoajat, alueklusterit ja oppilaitoksetkin. **Tällä hetkellä EU:n Luova Eurooppa -ohjelma, ja sen korvaava AgoraEU-ohjelma ovat merkittävin suomalaisille pelialan yrityksille tarjolla oleva tuotantotuki-instrumentti.**

1. Yleistä

Peliala on Suomen kilpailukykyisin kulttuurivientiala

Suomen pelialan liikevaihto oli 2,85 miljardia euroa ja liiketulos noin 400 miljoonaa euroa vuoden 2024 lopussa. Neogames arvioi, että ala on kokonaisuudessaan maksanut viimeisen 12 vuoden aikana Suomeen 3,5 miljardia euroa veroja. Suomalainen peliala on liikevaihdoltaan edelleen yksi Euroopan suurimmista, ja ala on Euroopan johtava mobiilipelien kehittäjä. Pelitoimiala on kansantalouden kannalta nettopositiivinen toimiala, ja jokainen pelialaan investoitu suomalainen tukieuro on tuonut valtion kassaan 22 euroa pelkästään verotuloina.

Vuoden 2024 lopussa **Suomen peliala koostui yhteensä 270 pelistudiosta.** Ala on Suomessa hyvin moninainen aina suurista mobiilipelisuuryrityksistä yhden ihmisen indiepelistudioon.

Pelit ovat tällä hetkellä näkyvin osa suomalaista kulttuuria maailmalla. Helsinkiläisten Supercellin Clash of Clans -hahmot ja Small Giant Gamesin Empires and Puzzles -hahmot, espoolaisten Remedyn Alan Wake ja Control -pelisarjojen luoma peliuniversumi ja Rovion Angry Birds -hahmot sekä oululaisen Fingersoftin Hill Climb Racing -hahmot ovat osa satojen

miljoonien ihmisten arkea ympäri maailmaa.

Suomen peliala on merkittävä ja jatkuvasti kasvava työllistäjä. Vuonna 2024 ala työllisti suoraan 4 300 ihmistä Suomessa ja ulkomailla. Alan kasvua rajoittaa kuitenkin ennen kaikkea puute osaavasta työvoimasta. Peliala rekrytoikin ulkomailta erityisosaajia, joita Suomessa ei ole juurikaan saatavilla. Vuoden 2024 lopussa ulkomaalaisia työntekijöitä oli noin 35 % kokonaistyöntekijämäärästä Suomessa (n. 30 % vuoden 2022 lopussa). Viime vuosina yritykset ovat järjestäneet omia harjoitteluohjelmia pelialalle tähtäävien uusien osaajien tuomiseksi alalle.

Lisätietoja alan tilanteesta on saatavilla osoitteessa: https://www.playfinland.fi/

Pelit kulkevat teknologisen murroksen edellä

Vaikeat ajat avaavat uusia ovia pelialalle. Ala hakee aktiivisesti uusia kasvun polkuja pysyäkseen kilpailukykyisenä murroksessa. Kun perinteiset pelimarkkinat kypsyvät ja saturoituvat, suomalaiset pelistudiot etsivät aktiivisesti vaihtoehtoisia jakelukanavia, kuten pelinsisäisiä kauppoja ja monialustaisia ratkaisuja. Lisäksi tekoälyratkaisut tarjoavat lupaavia näkymiä koko pelialan tuotannon, jakelun ja näkyvyyden kehittämiseen. Tekoälyn käyttö pelikehityksessä voi tuoda merkittävää etumatkaa tutkimus- ja kehitystyöhön panostaville studioille. **Tässä prosessissa myös EU-rahoituksella ja sääntelyllä on tärkeä roolinsa; erityisesti nyt kun EU kaavailee ilmaispelien, joihin Suomen mobiilipelivetoisen pelialan kasvu perustuu, merkittävää lisäsääntelyä ja käy neuvotteluja alan kannalta tärkeiden EU-rahoitusinstrumenttien tulevaisuudesta.**

2.Yksityiskohtaiset huomiot

AgoraEU Media+ -rahoitus on Suomen kilpailukykyrahoitusta

Saksa investoi tällä hetkellä joka vuosi 125 miljoonaa euroa pelkästään oman pelialansa tuotantotukiin[1]. Myös muilla Euroopan mailla on joko käynnissä tai suunnitteilla omia ohjelmiaan pelialan tueksi. Suomi investoi vuosittain vain 0,4 miljoonaa euroa Digidemo-rahoitusta kaikille audiovisuaalisille aloille suunnattuun demotuotantotukeen. Samaan aikaan Business Finlandin leikkaukset ovat lopettaneet vuoden 2026 alusta Suomen pelialalle merkittävät rahoitusinstrumentit: Tempo-, Talent-, Exhibition- ja Market Explorer -rahoitukset. Myös pelialalle tärkeiden Nuoret Innovatiiviset Yritykset -tuen (NIY) tulevaisuus ja Tempon korvaavan Sprint-rahoituksen yksityiskohdat ovat vielä epävarmat.

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että jatkossa AgoraEU-ohjelma tulee todennäköisesti olemaan Suomen pelialan keskeisin julkinen tuki-instrumentti niin tuotantotuen, uusien innovaatioiden kehittämisen, alan tapahtumien kuin lähtökohtaisesti kansainvälisillä markkinoilla toimivan pelialan vientitoimenpiteidenkin osalta. Erityisesti nykyisen kansallisen ja kansainvälisen yksityisen rahoituksen matalasuhdanteen ja Suomen julkisen rahoitusten

[1] Lisätietoja: https://www.gamesindustry.biz/with-125m-in-annual-government-support-the-german-games-industry-is-feeling-good-about-2026

leikkausten jälkeisissä oloissa, Suomen pelialan tulevien kasvuyhtiöiden perustaminen vaikeutuu merkittävästä ilman AgoraEU:n kautta tarjolla olevaa varhaisen vaiheen rahoitusta Suomen pelialan pk-yrityksille.

Tästä näkökulmasta on huolestuttavaa, että valtioneuvosto on kannassaan esittänyt AgoraEU-ohjelman budjetin leikkaamista. Muuhun EU budjettiin verrattuna AgoraEU:n budjetti on pieni, ja mahdolliset säästöt tuleekin etsiä ensisijaisesti muista ohjelmista. **Mikäli tämä tavoite säilyy Suomen kantana, tulisi sitä täydentää siten, että Suomen ajamat leikkaukset tulee kohdistaa ensisijaisesti CERV-ohjelmaan, jonka budjetti on jo valmiiksi kulttuuri- ja mediaohjelmia suurempi.**

Suomen kannassa tulisi korostaa nykyistä enemmän EU:n kilpailukyvyn vahvistamista myös AgoraEU-ohjelman kautta. Käytännössä tämä tarkoittaa, että EU:n kilpailukykyä vahvistavien ohjelmien (kuten laina- ja riskipääomarahoitusta, teknologian kehitykseen suunnattua rahoitusta, vientimatkoihin suunnattua rahoitusta ja peleille suunnatun rahoituksen laajentaminen demoista tuotanto- ja markkinointitukeen) tulee priorisoida kulttuuri- ja mediaohjelmien alla.

AgoraEU Media+ -rahoitus turvaa Euroopan taiteellisen ja teknologisen suvereniteetin

AgoraEU-rahotus mahdollistaa pelistudioiden taiteellisen ja teknologisen itsenäisyyden. Digitaalisella aikakaudella on elintärkeää, että EU-rahoituksella turvataan niin Euroopan teknologinen (esim. AgoraEU:n teknologiarahoitus) ja taiteellinen suvereniteetti (esim. AgoraEU:n pelikehitysrahoitus). AgoraEU-rahoitus näyttelee erityisesti Suomessa keskeistä roolia siinä, ettei yritysten tarvitse myydä itseään tai peliensä IP-oikeuksia, usein ei-eurooppalaisille, alan jättiyhtiöille liian varhaisessa vaiheessa. Business Finlandin leikkausten myötä sen rooli suomalaisen peliteknologian kehittämisen mahdollistajana kasvaa.

Mediadeskien rahoitus tuo rahat Suomeen

AgoraEU:n hallinto on keskitettävä DG Connectin pääosaston alle. Nykyään CERV-rahoitus on DG JUST -pääosaston, mediarahoitus DG CONNECT -pääosaston ja kulttuurirahoitus DG EAC -pääosaston alla. Näistä pääosastoista DG CONNECT:lla on parhaat valmiudet Euroopan kilpailukyvyn edistämiseen rahoituksen kautta ja näin ollen sen tulisi olla päävastuussa koko AgoraEU-ohjelman koordinaatiosta.

On erinomaista, että valtioneuvoston kirjelmässä on tunnustettu yhteyspisteiden (kuten mediadesk) keskeinen rooli Suomen saannon turvaajana. Ilman kansallisten yhteyspisteiden tarjoamaa tukea rahoituksen hakemiseen ja tiedotusta rahoitusmahdollisuuksista suomalaisten yritysten kyky hakea AgoraEU-rahoitusta olisi huomattavasti heikompi.

Lisätietoja:

Jari-Pekka Kaleva

Chief Policy Advisor
Neogames Finland ry
jari-pekka.kaleva@neogames.fi
www.neogames.fi