

## Suomalaiset pelitoimijat järjestäytyvät klusteriin

22.12.2003 09:14 — Kalevi Nikulainen

Toimialan edistämiseksi maahamme Mediakeskus Lume on mukana käynnistämässä peliteollisuuden klusteritoimintaa yhteistyössä NeoGames-pelikeskuksen kanssa.

Klusterin tarkoituksena on Lumeen mukaan nostaa alan arvostusta, linkittää alan toimijoita yhteen sekä edesauttaa alan kehittymistä globaaleilla markkinoilla.

Mediakeskus Lumeen Crucible-studio ja Tampereen yliopiston Hypermedialaboratorio ovat myös käynnistäneet pelien ilmaisuun pureutuvan Pelit ja kerronta - koulutuskokonaisuuden toteuttamisen yhteistyössä Nokian ja Veikkauksen kanssa.

### Tuotantoketju haltuun

Peliteollisuus on globaalia bisnestä, joka on keskittymässä voimakkaasti. Kansainväliset viihdeteollisuuden jättiläiset pyrkivät varmistamaan asemaansa pelimarkkinoilla ottamalla haltuunsa alan koko tuotantoketjun, ilmenee tuoreesta tutkimuksesta.

Tutkimuksen mukaan käynnissä olevan prosessin seurauksena peliyritysten markkinoille pääsy on vaikeutunut olennaisesti samalla kun tuotekehityksen riskit ovat kasvaneet. Toisaalta ajoitus on alalla ratkaiseva menestystekijä.

Suomalaiset pelintekijät ovat onnistuneet tekemään kansainvälisiä hittipelejä. Millaisilla rakenteilla ja rahoitusinstrumenteilla voitaisiin varmistaa suomalaisen peliteollisuuden menestyminen myös jatkossa?

### Brandit arvokkaita

Arvokkaimmaksi omaisuudeksi pelibisneksessä ovat nousseet pelien brandit, koska menestystuotteet poikivat jatko-osia ja monistuvat myös muille viihdeteollisuuden alustoille. Saadaanko Suomessa syntyneiden menestyksekkäiden brandien omistus pidettyä kotimaassa, vai tuleeko maamme pelien tekijöistä viihdeteollisuuden alihankkijoita?

---

Keskittymiskehityksen myötä pelialan liikkeenjohdollisten taitojen tarve on tutkimuksen mukaan korostunut. Sopimusneuvottelut, markkinoillepääsy, oikeuksien säilyttäminen ja itse tuotantoprosessin jäsenelty hallinta ovat kasvavia haasteita alan yritysten johdolle.

Menestystekijöitä pohdittaessa on myös tärkeää havaita alan kehitykseen vaikuttavat tekijät ja nousevat trendit. Alan koulutuksella ja tutkimuksella voidaan kehittää liikkeenjohdollista osaamista ja toisaalta löytää uusia omintakeisia painopistealueita.

Nouseviksi trendeiksi tutkimuksessa tunnistettiin muun muassa kommunikatiivisuuden ja yhteisöllisyyden varaan toteutettavat pelit, monimedialliset pelibrändit, mobiilipelaaminen sekä paikka-tietoon perustuvien pelien tuleminen. Pelejä ja pelillisiä lähestymistapoja voidaan soveltaa monilla eri alueilla peruskoulutuksesta kriisitilanteiden hallintaan. Pelien kerronta kehittyi, syvenee ja muuttuu uusien konseptien myötä.

Suomalaisen peliteollisuuden kartoitustutkimus toteutettiin Uudenmaan TE-keskuksen tilauksesta Euroopan Unionin ESR -rahoituksen turvin.

<http://www.digitoday.fi/viihde/2003/12/22/suomalaiset-pelitoimijat-jarjestaytyvat-klusteriin/200314409/66>