

Suomalaiset peliohjelmistotalot vielä pieniä

11.8.2003 13:06 — Kalevi Nikulainen

Korkeasta osaamistaan huolimatta suomalaiset pelialan yritykset ovat kansainvälisesti vielä hyvin pieniä, keskimäärin alle kaksikymmentä työntekijää työllistäviä pienyrityksiä, todettiin maanantaina Helsingin kauppakorkeakoululla (HKKK) järjestetyssä seminaarissa.

- Tiivistä yhteistyötä, tukea alan yrityksille niin julkiselta vallalta kuin rahoitusjärjestelmältäkin, liiketoimintaosaamista, oikeita kansainvälisiä kontakteja ja kosolti onnea - siinä oma reseptini menestykseen, toteaa Tampereella kesän aikana perustettua Neogames-pelikeskusta kehittävä Tampereen yliopiston Hypermedialaboratorion professori Frans Mäyrä.

- On selvää, että maailman pelimarkkinoille ei päästä ilman tutkimusta, tuotekehitystä ja vankkaa liiketoimintaosaamista. Tarvitsemme lisää menestystarinoita alalle.

Tietoteknisten pelien (PC-, konsoli- ja mobiilipelit) on kasvanut maailmanlaajuisesti elokuva-liiketoimintaakin suuremmaksi toiminnaksi. Hittielokuvaan liittyy nykyisin kiinteänä osana elokuvamusiikin lisänä laadukas pelituotanto. Toimivan pelin tuottaminen vaatii laaja-alaista osaamista. Laadukkaan animaation, ohjelmoinnin, graafisen suunnittelun, käsikirjoittamisen ja pelisuunnittelun lisäksi pelituote on osattava tuoda oikea-aikaisesti markkinoille iskevällä markkinoinnilla.

- Riskit ovat suuret, mutta niin voivat olla tuototkin, huomauttaa tapahtuman pääjärjestäjänä toiminut HKKK:n ITP-koulutusohjelman (Information Technology Program) johtaja Mirko Laine.

- Pelisektori on herättänyt kiinnostusta myös Kauppakorkeakoulussa - se on yksi kiinnostavimmista it-sektoriin liittyvistä kasvualoista, Laine ennustaa.

Nokian vanaveteen

Peliliiketoiminta on lähentymässä maamme talouden tärkeää

kivijalkaa - teleliiketoimintaa. Nokia tuo markkinoille tänä syksynä ensimmäisen puhtaasti pelaamiseen tarkoitettun pelikonsolin, N-Gagen. Suomalaisilla pelialan yrityksillä on juuri nyt ainutlaatuinen tilaisuus päästä osaksi suuren luokan peliliiketoimintaa.

- Käynnissä on suomalaisen pelisektorin etsikkoaika - nyt jos koskaan on päästävä markkinoille, korostaa professori Mäyrä.

Peliseminaari kokosi yhteensä toista sataa pelisektorista kiinnostunutta alan ammattilaista ja opiskelijaa tiiviin ohjelman pariin. Tapahtumaan osallistui useita pelisektorin johtavia suomalaisia yrityksiä, kuten Nokia, Sumea, Mr. Goodliving, Frantic, Valve, Housemarque ja Idean Research.

Lisäksi mukana olivat alan tärkeimmät tutkimus- ja tuotekehitysyksiköt NeoGames, Tampereen yliopisto/Hypermedialaboratorio, Agora Game Lab ja LTT-Tutkimus Oy. Seminaarin järjestivät yhteistyössä Helsingin kauppakorkeakoulun ITP-ohjelma ja NeoGames-pelikeskus.

<http://www.digitoday.fi/data/2003/08/11/suomalaiset-peliohjelmistotalot-viela-pienia/20034540/66>