

KTM: pelialasta voi kehittyä vientimenestys

9.6.2006 08:01 — Markku Reiss

Suomalainen peliala elää vahvaa kasvua, ja siitä voi kauppaja teollisuusministeriön tuoreen julkaisun mukaan kehittyä merkittävä vientimenestys. Suomalaisen peliteollisuuden liikevaihto oli toissa vuonna noin 40 miljoonaa euroa, ja viime vuoden liikevaihdoksi on arvioitu 65 miljoonaa euroa.

Yritysten tutkimus- ja kehitysinvestoinnit sekä julkisen sektorin alalle antama tuki alkavat kantaa hedelmää, ja peliala on tällä hetkellä luovan talouden nopeimmin kasvava sektori. Tiedot ilmenevät valtakunnallista pelialaa esittelevästä KTM:n englanninkielisestä julkaisusta Finnish Game Companies.

Suomen pelialan myönteisen kehityksen syitä ovat muun muassa tekninen osaaminen, erinomainen hinta - laatusuhde sekä mobiiliviihdesektorin ennustettu kansainvälinen kasvu. Liiketoiminta on vientivetoista, sillä Suomen pelimarkkinat ovat pienet.

Pienilläkin paljon potentiaalia

Suomalainen peliteollisuus työllisti toissa vuonna noin 600 henkilöä. Yli puolet peliyrityksistä on pieniä, 1 - 5 työntekijän yrityksiä. Pienuudestaan huolimatta yrityksillä on paljon kasvupotentiaalia. Eräät yritykset ovat onnistuneet tekemään kansainvälisen läpimurron. Niistä odotetaan tulevaisuuden peliteollisuuden vetureita.

Pelialalla toimivat suomalaisyritykset voidaan KTM:n mukaan jakaa kolmeen ryhmään: yrityksiin, joille pelit ovat pääliiketoimintaa, yrityksiin, joissa pelit tukevat muuta liiketoimintaa, ja yrityksiin, joille pelit tulevat olemaan strategisesti tärkeitä tulevaisuudessa.

Finnish Game Companies -raportti keskittyy pääasiassa niihin yrityksiin, joille pelit ovat pääbisnestä. Ne tuottavat KTM:n korkealaatuisia pelejä, kuten Sulakkeen Habbo Hotel, Remedyn Max Payne ja Bugbearin Flatout. Kaikkiaan julkaisussa esitellään lyhyesti 39 suomalaista pelialan yritystä.

Korkeakoulut ja peliyritykset yhteistyössä

Myös pelialan koulutus ja tutkimus Suomessa on raportin mukaan korkeatasoista. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio, Oulun yliopiston LudoCraft-tutkimusyksikkö sekä Taideteollisen korkeakoulun mediakeskus LUME ovat kansainvälisesti arvostettuja tutkimuskeskuksia. Korkeakoulut ja peliyritykset tekevät tiivistä yhteistyötä tutkimus- ja liiketoimintahankkeissa.

Suomi on raportin mukaan myös perinteisesti ollut mobiilipelien edelläkävijä. Noin 70 prosenttia peliyrityksistä suunnittelee mobiilipohjaisia pelejä. Mobiilipelien markkinoiden arvioidaan kasvavan voimakkaasti seuraavina vuosina.

Ensimmäiset peleihin erikoistuneet yritykset perustettiin 1990-luvun puolivälin tienoilla. Pääosa yrityksistä on aloittanut toimintansa 2000-luvulla. Vaikka myös ulkomaiset sijoittajat ovat uskoneet suomalaisiin peliyrityksiin, on Tekesin tuki ollut tärkeää.

Finnish Game Companies -raportti on saatavilla kauppa- ja teollisuusministeriön [kotisivuilla](#). Painettu raportti on tilattavissa osoitteesta tiedotus@neogames.fi.

<http://www.digitoday.fi/viihde/2006/06/09/ktm-pelialasta-voi-kehittyä-vientimenestys/20068209/66>