

## Kepeille peleille raskaat markkinat

15.1.2007 13:05 — Taloussanomat

Suomalaiset tietokonepelit saavat maailmalta lisää elintilaa. Pelien suosiota lisää pelaajakunnan kasvu.

Pienille suomalaisille pelinkehittäjille on avautumassa uusia mahdollisuuksia tietokonepelien markkinoilla.

Näin todetaan konsulttiyhtiö Gearshift Groupin tekemässä pelitoimialan selvityksessä.

-Esimerkkejä tällaisista peleistä ovat kevyet ajanvietepelit kuten suositut Poppit ja Bejewled, sekä pelit, joissa myydään virtuaalisia hyödykkeitä; yhtenä esimerkkinä suomalainen Habbo Hotel, sanoo tilannetta selvittänyt **Olof Hoverfält**.

Selvityksen mukaan peliteollisuuden kasvu tulee käyttäjäryhmän lisääntymisestä, ei niinkään nykyisten käyttäjien suuremmasta kulutuksesta. Käyttäjäkuntaa laajentavat uudet pelit ja pelikonseptit, jotka synnyttävät uusia pelaajaprofiileja.

Selvityksessä arvioidaan, että peliteollisuuden voimakas maailmanlaajuinen keskittyminen toisaalta heikentää pienten pelinkehittäjien asemaa.

Suomessa on noin 40 pelialan yritystä. Suomen pelitaloista puolet on alle 10 hengen yrityksiä, ja noin 70 prosenttia yrityksistä tekee mobiilipelejä.

Maailmanmarkkinoita hallitsevat kansainväliset suuryritykset, joiden liikevaihto on miljardiluokkaa.

<http://www.digitoday.fi/viihde/2007/01/15/kepeille-peleille-raskaat-markkinat/20071047/66>