

Kirjallinen kysymys KK 211/2026 vp

Atte Harjanne vihr

Kirjallinen kysymys pelialan tehokkaasta tukemisesta kasvuun

Eduskunnan puhemiehelle

Suomi tunnetaan menestyksekkäänä peliteollisuusmaana, ja Suomesta on kasvanut monia pelialan menestystarinoita. Pelialan maailmanlaajuisen markkinan ennakoitaan kasvavan vuonna 2026 yli 500 miljardiin dollariin, ja peliteollisuus on noussut luovien alojen merkittävimmäksi teollisuudenalaksi elokuvien ja musiikin ohi. Suomessa peliala on kuitenkin samaan aikaan kohdannut vaikeuksia, ja alan liikevaihto on ollut laskussa, vaikka osaavaa työvoimaa on tarjolla.

Yksi ongelmista on Suomen pelialalle kohdistuvien tukien rakenne. Suomessa peliala ei elä tukien varassa, mutta pelikehittäminen on luonteeltaan riskialtista TKI-toimintaa, jota on perusteltua tukea myös julkisin varoin. Olennaista on, että tuet ovat kustannustehokkaita ja vaikuttavia. Suomessa pelialan tukia jakaa Business Finland. Tuki kohdentuu tätä nykyä rakenteellisesti suurille, vakiintuneille yrityksille. Viime vuosina valtaosa tuista on kohdentunut vain kouralliselle yrityksille.

Pelialalle vaikuttavinta olisi kuitenkin tukea mahdollisimman monen pienen, uuden yrityksen ja pelikehitysprojektin toimintaa verrattain pienillä summilla keskittyneen, yksittäisten mittavien tukien jakamisen sijaan. Jo 10 000—50 000 euron tuki voi auttaa ratkaisevasti yritystä kehittämään pelistään demon ja esittelemään sen rahoittajille esimerkiksi kansainvälisillä alan messuilla. Varsinainen kehitystyö kaupalliseksi tuotteeksi ja skaalaaminen markkinoille tapahtuu tämän jälkeen tehokkaasti yksityisen rahan turvin. Suuret, vakiintuneet peliyhtiöt eivät niinkään tarvitse rahallista kehitystukea, vaan niiden toimintaa on perustellumpaa tukea muuten pelialan näkökulmasta toimivalla elinkeinopolitiikalla ja sääntelyllä.

Suurin osa pienistä yrityksistä luonnollisesti epäonnistuu, mutta onnistuvien osalta tukirahalle saadaan monikymmenkertainen, jopa monisatakertainen tuotto, ja hajautettu tukimalli ylläpitää samalla vireää pelinkehitysekosysteemiä.

Useassa EU-maassa onkin luotu tukimekanismeja ja -instrumentteja, jotka keskittyvät tällaiseen pelialan pienten ja uusien yritysten alkumatkan apuun. Esimerkiksi Tanskassa toimii NIMBI Game Lab -instituutti kulttuuriministeriön alaisuudessa, jonka tehtävänä on tukea tanskalaista pelialaa ja -kulttuuria. Suomessa vastaavanlainen järjestely voisi olla opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuuteen perustettava Kansallinen peli-instituutti, jonka alaisuuteen myös pelialan tukien jakaminen asetettaisiin.

Kirjallinen kysymys KK 211/2026 vp

Edellä olevan perusteella ja eduskunnan työjärjestyksen 27 §:ään viitaten esitän asianomaisen ministerin vastattavaksi seuraavan kysymyksen:

Millä tavoin hallitus varmistaa suomalaisen pelialan tulevaisuuden ja kilpailukyyn, ja onko hallitus valmis tarkastelemaan ja uudistamaan pelialan kehittämistukia tavalla, joka parantaisi uusien ja pienten yritysten mahdollisuuksia kasvuun ja vientiin?

Helsingissä 18.5.2026

Atte Harjanne vihr