

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistalenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Pippola, T., Loijas, J. & Mäkeläinen, J. (2022) Katsaus hyötypelien ekosysteemiin Suomessa. eSignals, 13.10.2022.

URL: <https://esignals.fi/kategoria/tutkimus-ja-kehittaminen/katsaus-hyotypelien-ekosysteemiin-suomessa/#a79313a8>

## Katsaus hyötypelien ekosysteemiin Suomessa

Julkaistu : 13.10.2022

Pilotoimme hyötypelien ja pelillisten sovellusten kehittäjien koulutusta Haaga-Helian ja TAMKIn yhteistyöhankkeessa [Luo Hype – Luovaa osaamista hyötypeleistä](#). Tässä kirjoituksessa käsittelemme hyötypelialan toimintaa Suomessa. Luo Hype -hankkeessa sovellamme niitä käytäntöön hankkeen pilottiprojekteissa, joissa Haaga-Helian markkinoinnin ja palvelumuotoilun opiskelijat loivat hyötypelien konsepteja ja prototyyppejä toimeksiantajayrityksille.

## Hyötypelialan järjestökenttä

Suomen pelialasta, eritoten viihdepeleistä, löytyy tietoa ja julkaisuja melko hyvin esimerkiksi Neogamesin kautta. Neogames on aktiivinen pelialan kattojärjestö, jonka tehtävänä on koordinoida ja tukea suomalaisen peliteollisuuden ja pelialan ekosysteemin kasvua ja kehitystä. (Neogames, 2020) Hyötypeleiltä kuitenkin puuttuu sekä aktiivinen kattojärjestö, suunnitelmallisuus, rahoituslähteet ja pelihubien tuki.

Hyötypeliyritysten asioita ja verkostoa hoitamaan perustettiin Serious Gaming Cluster Finland vuonna 2013. Se toimi muutaman vuoden ajan aktiivisesti alan kehittämiseksi, mutta lopulta sen toiminta hiipui. Viimeisin aktiivinen toiminta verkosta löytyvien dokumenttien mukaan on vuodelta 2017. (Serious Gaming Cluster Finland, 2022)

Serious Gaming Cluster Finlandin toiminta on sittemmin siirretty [Suomen Pelinkehittäjät Ry](#):lle, joka on suomalaisten pelinkehittäjäyritysten yhdistys. Sen tehtävänä on toimia suomalaisten peliyhtiöiden yhteistyöelimenä ja edunvalvojana. (Suomen Pelinkehittäjät Ry, 2022) Yhdistys ei ole kuitenkaan onnistunut tekemään hyötypelialaa kovinkaan näkyväksi. Uusia julkaisuja hyötypelialasta tai sen toimintaa tukevia tapahtumia yhdistys ei ole tehnyt. Aktiivisin alan toimijana onkin ollut viime vuosina Turku Game Lab yhdessä Turun IGDA Hubin kanssa.

## Hyötypeliyritysten näkymät

Neogames julkaisee kahden vuoden välein Suomen pelialan tilannekatsauksen, jossa käydään läpi pelialan tilannetta. Tilannekatsauksessa hyötypelejä ei erikseen mainita lainkaan. Viimeisin julkaisu on vuodelta 2020 ja silloin aktiivisia peliyrityksiä suomessa oli noin 200. Ala työllisti noin 3600 henkilöä vuonna 2020 (Neogames, 2020).

Arviomme mukaan hyötypeliyrityksiä oli keväällä 2022 Suomessa noin 30 kappaletta. Arvio on tehty käymällä läpi Suomessa toimivien pelitalojen listaus [Neogamesin sivuilta](#). Neogamesin ylläpitämässä peliyritysten listauksessa oli laskentahetkellä listattuna 331 yritystä. Listausta on otettu Neogamesin sivuilta helmikuussa 2022. Listan perusteella 18 kappaletta yrityksistä voidaan luokitella hyötypeliyrityksiksi. Listauksesta hyötypeliyrityksiksi on laskettu ne yritykset, jotka ilmoittavat toimialakseen serious games, educational games tai health games.

Neogamesin listausta täydennettiin lisäämällä verkosta löydetty suomalaiset hyötypeliyritykset, joita löytyi yhteensä 13 kappaletta. Tarkastimme myös yritysten verkkosivuilta, minkälaisia pelejä ne valmistavat. Hyötypelin määritelmä saattaa olla hieman

lavea, joten on vaikea sanoa, mitkä yritykset todellisuudessa tekevät hyötypelejä ja mitkä viihdepelejä. Osa tekee myös molempia.

Metropoliassa 2017 tehdyn tutkimuksen mukaan Suomessa toimi vuonna 2017 noin 80 hyötypeliyritystä, joista noin 40 kuului Serious Gaming Finland Clusteriin – alan yhdistykseen. (Holvikivi et al., 2017) Näin ollen vaikuttaa siltä, että alan yritysten määrä on jyrkässä laskussa. Yritysten vähenemisen syiden selvittäminen vaatisi lisätutkimuksia, mutta ajallinen yhteys on havaittavissa pelillistämisen syvempään kriisiin.

## Hyötypelien voittajat ja häviäjät

Gartner ennusti jo vuonna 2012, että 80 prosenttia pelillistämiprojekteista epäonnistuu vuoden 2014 loppuun mennessä (Petty & van der Meulen, 2012). Raftopoulos (2020) kertoi, että pelillistämisen aikaiset omaksujat ovat vähentäneet pelillisyyden hyödyntämistä merkittävästi vuosien 2014 ja 2018 välillä. Koivisto ja Hamari (2019) raportoivat vastaavia löydöksiä, mutta näkivät myös merkkejä siitä, että pelillistämisen pahin pohjakosketus on ohi ja ala on lähtenyt uuteen nousuun.

Suomessa on kehitetty lukuisia menestyneitä hyötypelejä. Yksi mittari menestymiselle on vuosittain järjestettävä Finnish Game Awards -gaala, jossa on vuodesta 2017 alkaen palkittu myös vuoden hyötypeli. Finnish Game Awards -voittajia viime vuosilta ovat Antidote / Psyon Games (2017), Lights On! / Turku Game Lab & Humak (2018) Pikku Kakkosen Eskari / Pikku Kakkosen sovellustiimi (2019) ja Psyon Games / Full ADHD (2021). (Neogames, 2022)

Kaksi voittajista on yleishyödyllisiä tai julkisia organisaatiota eli pelien rahallista menestystä on vaikea arvioida. Suomen suurimpana kaupallisena menestyksenä voidaan pitää Yousiciania, joka tekee musiikin opiskeluun tarkoitettua pelillistä sovellusta. Yousicianin liikevaihto oli n. 42M€ vuonna 2021 (Asiakastieto, 2022).

## Hyötypelialan tulevaisuus auki

Hyötypeleihin liittyvää koulutusta ei virallisesti ole paljon, vaikkakin pelikoulutusta on Suomessa tarjolla melkoisen paljon. Esimerkiksi Ruotsissa järjestetään Master-tason koulutusta Serious Games – Master's Programme – Skövden yliopistossa. Suomen pelikehityksen yhtenä kulmakivenä pidetään harrastuneisuutta. Pelialalla kaivataan harrastustoimintaa lapsille ja nuorille. Voisiko samanlaista toimintaa järjestää myös hyötypelien ympärille?

Hyötypelien tilanteesta Suomessa saataisiin parempaa tietoa, jos jokin taho aktivoituisi ja keräisi tiedot vuosittain esimerkiksi kyselyllä ja haastatteluin. Kyselyä varten pitäisi tehdä selkeä ja läpinäkyvä määritelmä siitä, mitä hyötypeleillä tarkoitetaan ja mitkä yritykset voidaan laskea tähän kategoriaan. Hyötypeliyritysten verkostoa pyörittämään kaivataan myös uutta aktiivista toimijaa. Hankevoimin alaa ei voida pitää elossa, sillä hankkeiden rajalliset resurssit sekä aikarajoitteet eivät mahdollista pitkäjänteistä kehittämistä, mitä hyötypeliala kipeästi kaipaisi.

## Lähteet

[Asiakastieto](#). (2022). Yousician Oy.

Holvikivi, J., Joensuu, J., Nuorteva, M. & Suutari, S. (2017). Hyötypelit Suomessa Tilanne vuonna 2017. EduDigi-hankkeen katsaus 16.10.2017

Koivisto, J., & Hamari, J. (2019) The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210.

Neogames (2020). [The Game Industry of Finland Report 2020](#).

Pettey, C., & van der Meulen, R. (2012, November 27). [Gartner says by 2014, 80 percent of current gamified applications will fail to meet business objectives primarily due to poor design](#) [Press Release].

Raftopoulos, M. (2020). Has Gamification Failed, or Failed to Evolve? Lessons from the Frontline in Information Systems Applications.

[Serious Gaming Cluster Finland](#). (2022).

[Suomen Pelinkehittäjät Ry](#). (2022).

Kirjoittajat:

[Toni Pippola](#)

TAMK

[Jouko Loijas](#)

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

[Johanna Mäkeläinen](#)

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu