

Asia: VN/20129/2020

Valtioneuvoston periaatepäätös teknologiapolitiikasta 2020-luvulla – teknologialla ja tiedolla maailman kärkeen

Teknologiapolitiikan päämäärä

Lausuntonne ehdotetusta teknologiapolitiikan päämäärästä.

-

Tavoite 1

Lausuntonne ehdotetusta tavoitteesta 1: Suomi on maailman kilpailukykyisimpiä valtioita ja maailman paras paikka teknologiayrityksille.

1. Suomen pitää nostaa kunnianhimoaan sekä T&K-rahoituksen tason että sen laadun ja toimivuuden osalta: Business Finlandin suorien T&K-tukien rahoitusta on kasvatettava ja PK-yrityksille suunnatun T&K-rahoituksen maksimitukitasoa on nostettava, jotta start-up -yrityksiä ei pakoteta myymään osuuksia sijoittajille liian aikaisin alihintaan omarahoitusosuuden kattamiseksi. T&K-rahoituksen on luotava edellytykset kokeiluille yrityksen valtakunnallisesta sijainnista riippumatta.

2. Panostukset pelkästään T&K-toimintaan eivät riitä; niiden lisäksi tarvitaan investointeja alkuvaiheen yrityksiin sekä panostuksia markkinointiin ja vientiin yritysten kilpailukykyyn turvaamiseksi: Digitaalisen murroksen myötä tuotteiden ja palveluiden testaus tapahtuu entistä useammin aidossa markkinaympäristössä (esim. Ns. soft launch). Koemarkkinointi on sisällytettävä nykyistä laajemmin osaksi T&K- rahoitusta. Suomi on maailman johtavia pelikehitysmaita ja sen on näyttävä myös pelialan tärkeimmissä tapahtumissa. Pelialan yritysten vientimatkoille on taattava riittävä rahoitus. Alkuvaiheen yrityksille suunnatut korkean riskin siemenrahastot ovat keskeinen keino investointien kiihdyttämiseen. Suomeen tarvitaan alakohtaisia valtakunnallisia korkean riskin siemenrahastoja, jotka keskittyvät aloitteleviin yrityksiin, jotka ovat usein liian riskialttiita sijoituskohteita puhtaasti kaupallisille toimijoille. Nämä erityisesti ensimmäisen kierroksen start-up-yritysten perustamiseen kohdennetut rahastot ovat keskeinen ja alihyödynnetty keino sitouttaa osaajia ja houkutella yritystoimintaa myös pääkaupunkiseudun ulkopuolelle. Useimmiten epäonnistuvien ensimmäisen kierroksen start-up- yritysten määrän laskiessa myös paljon menestyksekkäämpien toisen kierroksen start-up -yritysten määrä kääntyy laskuun.

Tavoite 2

Lausuntonne ehdotetusta tavoitteesta 2: Suomessa on maailman tunnetuimpia ja houkuttelevimpia teknologia-alan koulutuksen, tutkimuksen, osaajien ja investointien keskuksia.

1. LUMA-mallissa on otettava huomioon tieteen, teknologian, insinööritaidon ja matematiikan lisäksi myös digitaalisten taiteiden tukeminen (ns. STEAM-malli): Nuorille on luotava hyvin resursoitu ja toimiva polku nuorisotyön pelinkehitysklubeilta oppilaitoksiin ja lopulta alan huipulle. Kuntien on panostettava nykyistä enemmän pelikehitysharrastustoiminnan ja nuorten aloittelevien yritysten tukemiseen. Diversiteetin lisäämiseksi erityisesti kuntien on tehtävä töitä sen eteen, että harrastus tavoittaa myös tytöt ja muut aliedustetut ryhmät.

2. Koulutusjärjestelmän digiloikka ja korkeatasoisen koulutuksen turvaaminen edellyttää sekä kunnianhimoa että riittäviä resursseja: Opettajille on annettava riittävät resurssit käsitellä digitaalista kulttuuria osana opetusta. Opettajien täydennyskoulutuksessa on panostettava pelien käyttöön opetuksessa sekä digitaalisen kulttuurin laaja-alaiseen tuntemukseen. Kaikille koulutusohjelmille on aina budjetoitava riittävät resurssit ammattilaistyökalujen ja -laitteiden hankintaan. Toisen asteen koulutuksen on tähdättävä omaehtoiseen etenemiseen kauas nykyisten tutkintovaatimusten edelle, siksi harrastuneisuuden tukeminen on otettava keskeiseksi osaksi toisen asteen koulutusta. Pelialan koulutus on rakennettava ammattikorkeakouluissa oppiainerajat ylittävien peliprojektien varaan. Oman yrityksen perustamisesta on luotava vaihtoehtoinen päättötyö ammattikorkeakouluihin ja yliopistojen kandidaattivaiheeseen. Korkeakoulutuksen pitää antaa uusille työntekijöille riittävät valmiudet selviytyä yrityksen sisäisessä koulutuksessa käytetyistä verkkokursseista (esim. Courseran kärkekurssit). Yleistiedot näiden kurssien vaativuustasosta on kerättävä kaikkien saataville.

3. Työ- ja koulutusperäisen maahanmuuton on oltava tietenkin helppoa ja houkuttelevaa, mutta ennenkaikkea nopeaa.

Tavoite 3

Lausuntonne ehdotetusta tavoitteesta 3: Suomessa on maailman teknologia- ja innovaatiomyönteisin julkinen sektori, joka mahdollistaa ihmisten ja yritysten hyvinvoinnin.

1. Automatisaatiota ja digitaalisaation rinnalla on turvatta palveluiden hyvä ja korkea laatu: Suomesta on saatava maailman parhaat ja kattavimmat tukipalvelut verottajalta, tietosuoja- viranomaiselta ja kuluttajansuojaviranomaiselta globaaleilla digitaalisilla markkinoilla toimimiseen

2. Julkishallinnon päätöksenteon automatisointi on aloitettava viipymättä. Koko oleskelulupaprosessin automatisointi yksi keskeisimmistä yritysten elinvoimaan vaikuttavista kysymyksistä ja täten julkishallinnon päätöksenteon automatisointia pitäisi pilotoida sillä.

Tavoite 4

Lausuntonne ehdotetusta tavoitteesta 4: Suomi hyötyy laajalti globaaleihin haasteisiin vastaavien teknologioiden rohkeasta kehittämisestä ja soveltamisesta.

1. Uusien teknologioiden ohella Suomen pitää pystyä hyödyntämään myös uusien liiketoimintamallien ja digitaalisten sisältöjen tuomat mahdollisuudet. Pelialan kaltaisten tienraivaaja-alojen menestystä on hyödynnettävä muilla sektoreilla esim. hyötypelien kautta.

Seurantamalli

Lausuntonne ehdotetusta seurantamallin toteuttamisesta.

-

Lausunnonantajan lausunto

Yleiset kommentit ja huomiot.

-

Kaleva Jari-Pekka
Neogames Finland ry