

Asia: VN/1489/2026

Luonnos hallituksen esitykseksi ulkomaalaista kasvuyrittäjää ja yrittäjää koskevan sääntelyn uudistamiseksi

Lausunnonantajan lausunto

Lausuntonne yrittäjän oleskelulupaa koskevasta muutoksesta.

Neogames Finland ry:n lausunto hallituksen esitykseksi ulkomaalaista kasvuyrittäjää ja yrittäjää koskevan sääntelyn uudistamiseksi

Lausuntopyynnön diaarinumero: VN/1489/2026

Neogames Finland ry. kiittää mahdollisuudesta lausua asiassa VN/1489/2026 Luonnos hallituksen esitykseksi ulkomaalaista kasvuyrittäjää ja yrittäjää koskevan sääntelyn uudistamiseksi. Neogames on Suomen pelialan kattojärjestö, joka koordinoi, kiihdyttää ja tukee suomalaisen pelialan kasvua. Neogamesin jäsenistö koostuu pelialan yrityksistä, yhdistyksistä, palveluntarjoajista, oppilaitoksista ja alueklustereista.

Toimiva työperäinen maahanmuutto on pelialan menestyksen elinehto. 2,85 miljardin euron liikevaihdollaan peliteollisuus on Suomen merkittävin ja kilpailukykyisin kulttuurivientiala. Alan 270 yritystä työllistävät noin 3 800 huippuammattilaista Suomessa ja 500 suomen ulkopuolella. Suomessa työskentelevistä lähes 35% on ulkomaalaisia erityisosaajia, mikä kertoo alan merkityksestä huippuosaajien houkuttelussa Suomeen. Osa huippuosaajista perustaa omia pelistudioita Suomeen ja Suomesta tuleekin luoda maailman paras paikka perustaa ja rakentaa peliyritys. Toimiva pelialan ekosysteemi luo uusia kentaureja ja yksisarvisia, jotka hyödyttävät koko maata. Päättäväinen TKI-politiikka mahdollistaa yrityksen sujuvan perustamisen ja kasvun.

Neogames Finland ry pitää ehdotettua muutosta tarkoituksenmukaisena ja maahantuloa sujuvoittavana. On perusteltua, ettei yrittäjän ensimmäisen oleskeluluvan hakemisen yhteydessä enää edellytettäisi yrityksen rekisteröintiä tilanteissa, joissa liiketoiminta ei ole vielä käynnistynyt

Suomessa. Menettely vähentää tarpeetonta hallinnollista työtä sekä hakijoilta että viranomaisilta ja ehkäisee sellaisten yritysten rekisteröintiä, joiden toiminta ei lopulta ala oleskeluluvan epäämisen tai muiden syiden vuoksi.

Kaikki maahantulon prosessit tulee olla selkeitä, ennakoitavia ja hakijalle mahdollisimman sujuvia. Muita esityksestä puuttuvia, pelialalle tärkeitä huomioita olisivat:

- Koko maahanmuuttoprosessin on hoiduttava 14 päivässä. Oleskelulupaprosessi edustustosta oleskelulupa on hoiduttava 7 päivässä. Koko prosessin Migrin oleskeluluvasta Kelan ja verottajan järjestelmiin sekä koulu- ja päiväkotipaikkoihin on hoiduttava 14 päivässä. Koko prosessin on onnistuttava sähköisesti ja englanniksi.
- Viranomaisprosessien sähköistämiseen on panostettava siten, että maahan muuttavan työntekijän on syötettävä tietonsa järjestelmään vain kerran, ja että hän voi tunnistautua muuten kuin pankkitunnuksilla.
- Oleskelulupa- tai viisumihakemus on voitava jättää toisen EU-maan edustustoon. Tunnistautumisen pitää onnistua missä vain EU-maan edustustossa.

Tällainen toimintamalli tukee sujuvampaa maahantuloprosessia, joka herättää luottamusta ja toimii Suomelle kilpailuetuna.

Lausuntonne kasvuyrittäjän oleskelulupaa koskevasta muutoksesta.

Neogames Finland ry kiittää, että selvityksessä havaittuihin ongelmiin tartutaan. Kasvuyrittäjän oleskeluluvan yhdenmukaistaminen yrittäjän oleskelulupa on tarkoituksenmukaista, mutta arvioinnista tulee maksullista jo aiemmassa vaiheessa. Tämä voi nostaa pienten, yhden tai kahden hengen pelistudioiden kynnystä hakea kasvuyrittäjän oleskelulupaa, vaikka hallituksen esityksen mukaan maksullisuuden arvioidaan vähentävän erityisesti kokeilu- ja uusintahakemuksia.

Pelialalla yrittäjän oleskelulupa väylänä maahan on vähän käytetty, sillä peliyrityksen kasvuun tähtääviä liiketoimintasuunnitelmia on ollut vaikeaa saada Business Finlandin kautta läpi. Pelistudioita ja peliyrittäjiä varten hakemuksia arvioimaan tarvitaan ihmisiä, joilla on myös syvällistä ymmärrystä pelialasta toimialana. Huolena on, tunnistaako esitys tarpeeksi hyvin luovien ja teknologiavetoisten startupien erilaiset kasvupolut. Moni pelistudio ei näytä alussa perinteiseltä ”nopean kasvun” yhtiöltä, vaikka sillä olisi vahva potentiaali, ja tämän hetkinen liian kapea tulkinta voi sulkea ulos juuri ne tekijät, joita Suomi haluaa houkutella.

Esitys kirjaa hyvin tiukkoja, yksityiskohtaisia ehtoja lakiin, joka ei välttämättä sovellu nopeasti muuttuvaan startup-ympäristöön. Hallituksen esityksessä edellytyksiksi nostetaan muun muassa vähintään kahden henkilön tiimi, liiketoimintasuunnitelma, rahoitus, nopea kansainvälinen kasvu,

uutuusarvo, kannattavuus ja toiminnanvapaus. Pelialalla osaajaprofiilit voivat olla hyvin erilaisia, ja moni huippuosaaja on itseoppinut tai osoittanut osaamisensa käytännössä, mikä tekee koulutus- ja osaamiskriteerien arvioinnista toimialakohtaisesti vaativaa.

Lisäksi myös keskimääräisiin liikevaihto- tai työllisyysvaikutuksiin nojaaminen ei sovellu samalla tavalla alasta toiseen ja antaa kasvuyrittäjyydestä kapean kuvan. Hallituksen esitys itse toteaa, että kasvuyrittäjän oleskeluluvalla Suomeen tulleiden yritystoiminnan kansantaloudelliset ja työllisyysvaikutukset ovat tähän asti olleet vähäisiä ja että vain rajallinen osa yrityksistä on tuottanut merkittävää liikevaihtoa. Pelialalla pienikin tiimi voi kuitenkin luoda erittäin nopeasti merkittävää arvoa, kun tuotteena on kansainvälisesti skaalautuva peli tai peliteknologiaratkaisu.

Muut huomionne ehdotuksesta.

Esitys pyrkii parantamaan ennakoitavuutta ja viranomaisprosessin laatua, ja yhdistämällä kaksi tietojärjestelmää yhdeksi tässä on aito mahdollisuus. Toisaalta uudet vaatimukset ja maksullisuuden siirto voi vähentää kansainvälisten perustajien ja osaajien houkuttelua Suomeen.

Hallituksen esityksen yhtenä tavoitteena näyttää olevan hallinnon selkiyttäminen, mutta se jää vajaaksi siltä osin, että Suomeen pitäisi samalla luoda vahvempia kannusteita tänne tuleville uusille yrittäjille. Esityksessä tunnistetaan, että aiemmin toteutunut yritystoiminta on ollut rajallista ja siten talous- ja työllisyysvaikutukset ovat jääneet vähäisiksi. Tämän vuoksi olisi perusteltua arvioida tarkemmin, parantaako maksullinen ja tiukemmin säädelty malli todella niitä vaikutuksia, joita sillä tavoitellaan.

Suomeen voidaan rakentaa sujuvia, digitaalisia ja nopeita maahantuloväyliä yrittäjille ja osaajille. Suomen pelialan menestys edellyttää maailman parhaan osaamisen houkuttelua, sujuvaa digitalisaatiota ja byrokratian vähentämistä, ei sen lisäämistä. Tällä vahvistetaan Suomen kasvua, kilpailukykyä ja osaamista.

Laurila Iida
Neogames Finland ry