



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Patricia Riipi

VIDEOPELITOIMIALAN KANNATTAVUUS

Liiketalous
2021

TIIVISTELMÄ

Tekijä	Patricia Riipi
Opinnäytetyön nimi	Videopelitoimialan kannattavuus
Vuosi	2021
Kieli	suomi
Sivumäärä	46
Ohjaaja	Timo Malin

Videopelit ovat lisääntyneet kulttuurisena ilmiönä ja niiden pelaaminen on nelinkertaistunut 25 vuodessa. Tutkimuksen tarkoituksena on tuottaa ajankohtaista tietoa videopelitoimialasta. Tutkimusongelmana on toimialan kannattavuuden tutkiminen tilinpäätösanalyysin avulla, muutoksien havainnointi ja tulosten mahdollisten eroavaisuuksien syiden selvittäminen.

Tutkimus hyödyntää kvantitatiivisia tutkimusmenetelmiä. Tilinpäätösanalyysissä käytetään satunnaisotantaa kohdeyritysten valinnassa ja empiiristä havainnointia sekä tilastollista testausta yritysten vertailussa. Saatuja tuloksia arvioidaan tilastollisen päättelyn avulla ja niistä muodostetaan hypoteesit, jotka sijoitetaan SWOT-analyysin mukaiseen kuvioon.

Tutkimuksen tulos on se, että toimialan yritykset ovat toiminnaltaan kannattavia. Eroavaisuudet yritysten tunnusluvuissa johtuvat yhtiömuodoista, toimintaiästä, erikoistumisesta tiettyyn alustaan, sitoutumisesta pitkään projektiin ja muista liiketoiminnallisista eroista. Poikkeukselliset arvot tunnusluvuissa johtuvat yritysten erilaisista lähtötilanteista ja toimintamallien muutoksista.

ABSTRACT

Author	Patricia Riipi
Title	Profitability in the video games industry
Year	2021
Language	Finnish
Pages	46
Name of Supervisor	Timo Malin

Video games have grown as a cultural phenomenon and playing them has become four times more common in the last 25 years. The objective of this study was to produce relevant information about the video games industry. The research problem was observation of the video game industry through the usage of the financial statement analysis as well as observation of possible changes and finding out the reasons for possible differences in the values.

This study utilized quantitative research methods. Financial statement analysis utilizes random sample in picking the target companies, empiric observation and statistical testing in comparing the companies. The results were assessed through statistical inference, and they were shaped into hypotheses, which was then placed into the SWOT-analysis pattern.

The results of the study showed that the video game companies are profitable in their business. Differences in companies' key figures are a result of different business entities, operating times, specialization in certain platforms, involvement in long-term projects and other commercial differences. Exceptional values in key figures are a result of different baselines in the companies and differences in the operating models of companies.

Keywords	video games, profitability, financial statement analysis, key figures
----------	---

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	VIDEOPELITOIMIALA.....	9
	2.1 Digitaaliset pelit ja pelitutkimus	9
	2.2 Peliteollisuus	11
	2.3 Harrastustoiminta	17
3	TILINPÄÄTÖSANALYYSI KANNATTAVUUDEN ARVIOINNISSA	19
	3.1 Kirjanpito ja tilinpäätös.....	19
	3.2 Tilinpäätösanalyysi.....	23
	3.3 Yritystoiminnan kannattavuus ja tunnusluvut.....	25
4	KANNATTAVUUDEN VERTAILU	28
	4.1 Yritykset	29
	4.2 Tunnusluvut	30
5	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	38
6	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET	41
	LÄHTEET	43

KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO

Kuvio 1. Tutkimuksen eteneminen.....	7
Kuvio 2. 2000-luvun peliteollisuuden yritysten tyypit.....	12
Kuvio 3. Toimialan uudet käytännöt, toimintamallit ja pelisuunnittelun trendit.	16
Kuvio 4. Tilinpäätösanalyysia hyödyntäviä tahoja ja käyttötarkoituksia.....	24
Kuvio 5. Kannattavuuden tunnusluvut.....	26
Kuvio 6. Vertailussa käytettävät tunnusluvut.....	28
Kuvio 7. Yritysten esittely.....	29
Kuvio 8. Videopelialan SWOT-analyysi.....	38
Taulukko 1. Käyttökate-%.....	31
Taulukko 2. Sijoitetun pääoman tuotto-%.....	31
Taulukko 3. Omavaraisuus-%.....	33
Taulukko 4. Suhteellinen velkaantumis-%.....	34
Taulukko 5. Myyntisaamisten kiertoaika.....	35
Taulukko 6. Ostovelkojen kiertoaika.....	35
Taulukko 7. Quick ratio.....	36
Taulukko 8. Current ratio.....	37

1 JOHDANTO

Pelaamisen muodot pitävät sisällään perinteisiä ei-digitaalisia sekä tietokoneiden myötä yleistyneitä digitaalisia pelityyppejä. Digitaalisten pelien yleistyminen ja niihin liittyvän kulttuurin kehittyminen on herättänyt huomiota (Tampereen yliopisto 2020). Digitaalisten pelien pelaaminen on nelinkertaistunut 25 vuodessa (Tilastokeskus 2019). Suomalaisista 98,2 prosenttia pelaa ainakin joskus pelejä. Digitaalisia pelejä pelaa satunnaisesti 78,7 prosenttia suomalaisista. Digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisen koettiin lisääntyneen koronan aiheuttamissa poikkeusoloissa (Tampereen yliopisto 2020).

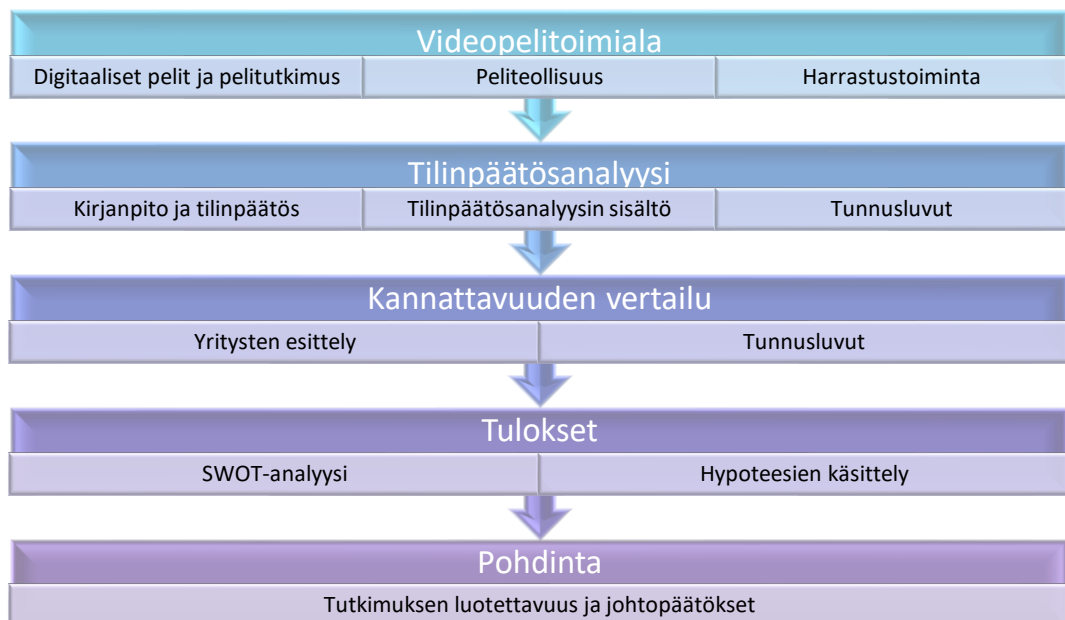
Suomen poliisi selvittää videopelien yllätyslaatikkojen laillisuutta. Arpajaishallinto on linjannut "loot boxien" saattavan täyttää arpajaisten tunnusmerkistön. Yllätyslaatikot tai loot boxit ovat digitaalisen pelin sisällä ostettavia tuotteita, joilla voidaan nopeuttaa pelissä edistymistä. Näiden pelin sisäisten tuotteiden ongelmaksi muodostuu satunnaisuus; jokaisen yllätyslaatikon sisältö arvotaan pelin asettamien mahdollisuuksien mukaisesti (Mansikka 2018).

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on videopelien kustantamisen toimialan yritysten kannattavuuden selvittäminen, tulosten vertailu ja eroavaisuuksien syiden selvittäminen tilinpäätösanalyysin avulla. Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa ajankohtaista tietoa toimialasta, jota voidaan hyödyntää yritystoiminnan kehittämisessä. Päättävänä tavoitteena on muodostaa SWOT-nelikenttäanalyysin mukainen näkymä toimialasta, jonka perustana on tilinpäätösanalyysin tulokset ja teorialuvut. Toimialaksi valitsin videopelien kustantamisen, koska Tilastokeskus on alkanut tarkistaa videopeliyritysten toimialaluokituksia vuodesta 2019 lähtien (Rantanen 2019). Perusjoukosta valittavan otoksen kriteereinä toimii liikevaihto ja henkilöstömäärä. Tilinpäätösanalyysi toteutetaan anonymisti. Tilinpäätösanalyysissä hyödynnetään kolmen kohdeyrityksen tilinpäätöksiä neljän vuoden ajalta. Tilinpäätösten avulla lasketaan kannattavuutta, vakavaraisuutta, maksuvalmiutta, toiminnan laajuutta ja tehokkuutta mittaavia tunnuslukuja.

Tutkimusongelmana on videopelien kustantamisen yritysten kannattavuuden kehittyminen ja tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

1. Mitä kannattavuuden tunnusluvut kertovat?
2. Kuinka tunnusluvut ovat muuttuneet?
3. Mitkä asiat ovat vaikuttaneet kannattavuudessa tapahtuneisiin muutoksiin ja mahdollisiin eroihin yritysten välillä?

Kuviolla 1 havainnollistetaan tutkimuksen etenemistä. Tutkimuksen teoria muodostuu videopelitoimialasta sekä tilinpäätösanalyysistä. Videopelitoimialan teorialuku antaa taustaa alan kehittymiseen ja nykypäivän tilanteeseen. Alaluvuissa käsitellään digitaalisia pelejä, pelitutkimusta, peliteollisuutta ja harrastustoimintaa Suomessa, koska tilinpäätösanalyysin kohteina ovat suomalaiset yritykset. Tilinpäätösanalyysin teorialuvussa käydään läpi tilinpäätöksille ja kirjanpidolle asetettuja lakeja, määräyksiä ja standardeja, tilinpäätösanalyysin sisältöä ja tunnuslukuja.



Kuvio 1. Tutkimuksen eteneminen.

Kannattavuuden vertailu toteutetaan tilinpäätösanalyysia noudattaen. Vertailussa esitellään kohdeyritykset ja analyysiin valitut tunnusluvut. Tunnuslukujen laskemisessa hyödynnetään Navitan Yrittymämalli-ohjelmaa, joka mahdollistaa tilinpäätösten lukujen siirtämisen käsiteltävään sähköiseen muotoon. Viidennessä luvussa muodostetaan SWOT-nelikenttäanalyysi toimialasta, joka perustuu tilinpäätösanalyysiin ja teorialukuihin. Kuudennessa luvussa pohditaan tutkimuksen luotettavuutta ja johtopäätöksiä.

Kvantitatiivinen tutkimusote vastaa kysymyksiin, kuten mikä, missä ja miksi. Tutkimusotteen edellytyksenä on otoksen muodostaminen, josta selvitetään tutkittavan ilmiön muutoksia tai riippuvuuksia. Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimusote selittää tutkimuskohteen käyttäytymisen ja päätöksenteon syitä. Tutkimusote vastaa kysymyksiin miksi, miten ja millainen (Heikkilä 2014, 6–9).

Tämä tutkimus hyödyntää kvantitatiivista tutkimusotetta, koska tutkimuskysymykset ovat numeerisia. Tilinpäätösanalyysin otantamenetelmänä on yksinkertainen satunnaisotanta. Kannattavuuden vertailu hyödyntää empiiristä havainnointia ja tilastollista testausta sekundäärisen aineiston eli tilinpäätöstietojen analysoinnissa. Sekundäärisen aineiston tiedonkeruu on toteutettu Patentti- ja rekisterihallituksen verkkopalvelun avulla. Viidennessä luvussa siirrytään tilastolliseen päättelyyn ja muodostetaan saaduista tuloksista hypoteesit, jotka sijoitetaan SWOT-nelikenttään (KvantiMOTV 2003).

2 VIDEOPELITOIMIALA

Pelit määritellään ajanvietteelliseksi toiminnaksi, jonka aikana osallistujat noudattavat pelille laadittuja sääntöjä ja tekevät sen kulkuun vaikuttavia valintoja. (Suominen, Koskimaa, Mäyrä & Sotamaa 2009, Johdanto I). Pelillä voidaan tarkoittaa lisäksi laitetta, välinettä tai sovellusta, jonka avulla pelaaminen on mahdollista. Digitaalinen peli viittaa peliin, joiden pelaaminen edellyttää digitaaliseen tekniikkaan perustuvaa osapuolta, kuten tietokonetta (Suominen ym. 2009, Johdanto I). Tässä tutkimuksessa näihin peleihin viitattaessa käytetään termiä digitaalinen peli tai videopeli.

Tässä luvussa käsitellään videopelejä Suomessa; digitaalisten pelien ja pelitutkimuksen, peliteollisuuden ja harrastustoiminnan historiaa. Käsitteiden selventämiseksi tai havainnollistamiseksi saatetaan käyttää esimerkkejä muualta kuin Suomesta. Näiden asioiden lisäksi otetaan katsaus nykypäivään; onko mainituilla osa-alueilla tapahtunut merkittäviä muutoksia? Tämän luvun tarkoituksena on antaa laaja-alainen kuva videopeleistä Suomessa sekä etsiä syitä viidennessä luvussa saatuihin tuloksiin ja eroavaisuuksiin.

2.1 Digitaaliset pelit ja pelitutkimus

Digitaaliset pelit alkoivat nousta 1980-luvulla osaksi nuoriso- ja populaarikulttuuria. Suomenkielisiä esityksiä, tutkimuksia ja muita akateemisia pohdintoja tietokonepelaamisesta on esitetty tästä ajasta lähtien. 1990-luvun loppupuolelle päästessä suomalaiset pelitutkijat ovat osallistuneet aktiivisesti alan kansainväliseen keskusteluun (Suominen ym. 2009, Johdanto I). Vuosituhannen vaihteen jälkeen pelitutkimus on ollut globaalisti voimakkaassa kasvussa (Suominen ym. 2009, Johdanto II). Nykypäivänä pelitutkimus on jatkanut kasvuaan. Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistot julkaisevat yhdessä Pelaajabarometri-tutkimussarjaa, jota Suomen Akatemia rahoittaa (Tampereen yliopisto 2020). Suomen pelitutkimuksen seura julkaisee vuosikirjoja, joiden sisältämät julkaisut noudattavat tieteellisen vertaisarvioinnin periaatteita (Suomen Pelitutkimuksen Seura 2021). Neogames

julkaisee joka toinen vuosi laajan raportin toimialan näkymästä ja ajankohtaisista aiheista (Neogames Finland ry. b 2020).

Vuonna 2009 suomalaisista kotitalouksista alkoi löytyä pelaamiseen soveltuvia laitteita. Pelien myynti oli laajentunut marketteihin ja verkkokauppoihin. Oppilaitokset hyödynsivät pelejä ja pelillisiä verkkoympäristöjä opetuksessaan. Internetin tarjoamia ilmaisia pelejä oli runsaasti tarjolla (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 1).

Digitaaliset pelit voidaan jakaa eri alustojen mukaisesti seuraavasti:

- Mobiilialustoja: iOS, Android, Huawei
- Tietokonealusta: PC
- Konsolialustoja: Nintendo, Playstation, X-box
- Virtuaalisen ja lisätyn todellisuuden alustat: VR, AR
- Muut alustat: Chat, Internet-selaimet (Neogames Finland ry. a 2020, 24–25).

Verrattaessa vuotta 1991 ja 2017 keskenään, voidaan havaita digitaalisten pelien pelaamisen nelinkertaistuneen. Pelaamisen osuus on kasvanut 13 prosentista yli 50 prosenttiin (Tilastokeskus 2019). Pelaajabarometri 2020 on nostanut erityisesti poikkeusoloista johtuneet seuraukset digitaalisen pelaamisen lisääntymisen syyksi. Tätä tukee tehdyn kyselyn saadut tulokset koskien vastaajien kokemuksia poikkeusolojen vaikutuksista pelaamiseen. Puolet nuorimmasta ikäryhmästä on ilmoittanut pelaavansa digitaalisia pelejä päivittäin. Yli puolet 50-vuotiaista ja sitä vanhemmista ovat ilmoittaneet, että he eivät pelaa digitaalisia pelejä ollenkaan. Digitaalisten pelien pelaajien iän keskiarvo on 38,9 vuotta (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 5–7).

Pelaamisen koettu lisääntyminen ja pelaamiseen käytetyn ajan määrän lisääntyminen ei ole vaikuttanut käytetyn rahan määrään. Vastaajat ovat pelanneet aikaisemmin hankittuja pelejä, eikä mikromaksuja ole lisätty oleellisesti verrattuna en-

nen poikkeusoloja olleeseen aikaan. Mikromaksut ovat ilmaisten videopelien tarjoama mahdollisuus kuluttaa rahaa pelaamisen jatkuessa, esimerkiksi johdannossa niin kutsutut loot boxit. Suomalaiset käyttävät keskimäärin 10,50 euroa kaudessa digitaaliseen pelaamiseen (Kinnunen ym. 2020, 6, 8).

Pelien ja pelaamisen monimuotoisuudesta sekä pelikulttuurin ristiriitaisista ongelmista kertoo suomalaisten asennoituminen pelaamiseen. 51,4 prosenttia asennoituu pelaamiseen myönteisesti ja pitävät sitä hyödyllisenä. 43,8 prosenttia pitää pelaamista haitallisena. Asenteisiin vaikuttavat pelattavien pelien tyypit sekä muut mahdolliset tekijät (Kinnunen ym. 2020, 11–12, 89–90).

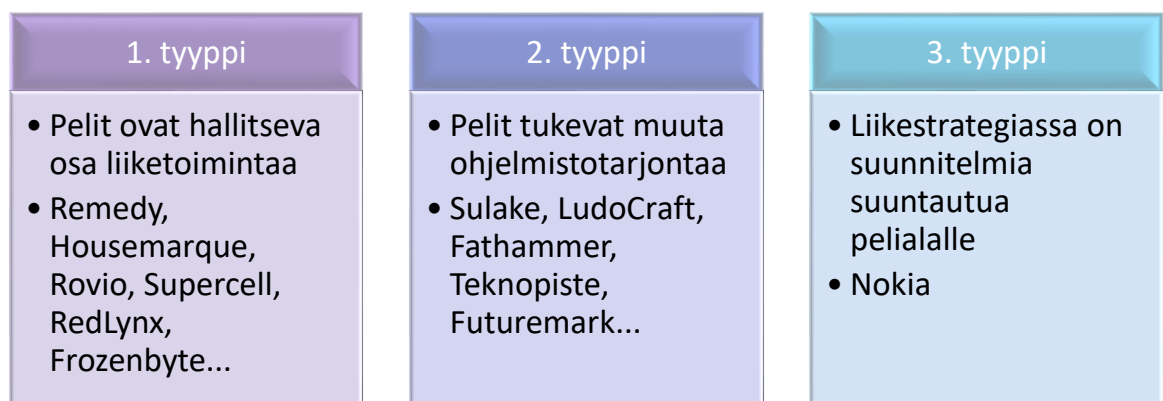
2.2 Peliteollisuus

Suomessa tietokonepeliteollisuuden mahdollisuudet menestykseen olivat haasteelliset. 1980- ja 1990-luvun Suomessa ei ollut juuri lainkaan pelijulkaisijoita, pelitaloja tai -studioita. Pelijulkaisut olivat lähinnä yhden henkilön projekteja, mutta 1990-luvun alussa yhteistyö alkoi yleistymään (Saarikoski & Suominen 2009, 28; Neogames Finland ry. a 2020, 7). Toisena syynä voidaan pitää kotitietokonekinoiden vakiintumista. Pelipiratismi oli 1980-luvulla yleistä ja yritykset kokivat laittomien kopioiden pysäyttämisen mahdottomaksi. Piratismi on tiedoston kopiointisuojausten murtamista ja tiedoston kopiointia sekä levittämistä ilman alkuperäisen tekijän lupaa (Saarikoski & Suominen 2009, 27). Piratismia on pidetty yhtenä suurimmista syistä 1990-luvun alun ”ohjelmistokriisille”, jonka seurauksena peliyritykset menettivät kiinnostuksensa tuottaa pelejä kotitietokoneille. Kotitietokoneiden sijaan tuotanto siirrettiin kasvaville PC- ja pelikonsolimarkkinoille. Suomen tekijänoikeuslainsäädäntöä uudistettiin kattamaan myös tietokoneohjelmat (Saarikoski & Suominen 2009, 24).

Ensimmäinen tunnettu suomalainen digitaalinen peli, Chesmac, julkaistiin vuonna 1979. Alun perin pelien kehittäminen oli harrastus, mutta 1980-luvun puolella välissä pelien kehittäjät julkaisivat ensimmäiset kaupalliset pelit. Ensimmäinen maailmanlaajuisesti jaettu peli oli Sanxion, joka julkaistiin vuonna 1986. Vuonna 1992

järjestetty Assembly antoi alalle ison työnnön eteenpäin. Assembly on pelikehittäjien tapahtuma, jota järjestetään edelleen nykypäivänä. Tapahtuman avulla demoryhmät muodostivat yhdessä ensimmäiset suomalaiset pelistudiot (Neogames Finland ry. a 2020, 7–8). Demoryhmät liittyvät demoskeneen, jota käsitellään tässä alaluvussa myöhemmin.

Kesällä 2001 peliyhtiö Remedyn julkaisemaa Max Payne-peliä ylistettiin lehdistössä kotimaisen peliteollisuuden suurimmaksi virstanpylvääksi ja se sai myönteisiä arvosteluja. Housemarquen julkaisema Supreme Snowboarding keräsi myös suurta suosiota. Nämä pelit ovat nousseet 2000-luvun pelialan tunnetuimmiksi tuotemerkeiksi. Muut yritykset hyötyivät peliteollisuuden noususta ja laajensivat toimintaansa video- ja mobiilipeleihin. Digitaalisista peleistä tuli 2000-luvulla vaikiintunut liiketoiminnan haara. Kuviossa 2 esitellään alan yritysten jakautumista kolmeen tyyppiin (Saarikoski & Suominen 2009, 29; Neogames Finland ry. a 2020, 8). Yrityksistä on pyritty antamaan esimerkkejä, mutta erityisesti 3. tyyppin yrityksistä ei ole saatavilla tietoa sähköisessä muodossa.



Kuvio 2. 2000-luvun peliteollisuuden yritysten tyypit.

Nykypäivänä peliyritysten määrä on jatkanut kasvuaan ja tällä hetkellä toimialalla työskentelee yli 200 yritystä. Toimialan perustana toimineet Remedy ja Housemarque ovat edelleen toiminnassa, mikä kertoo tapahtuneesta kehityksestä. Remedyn julkaisema Returnal-videopeli voitti parhaan toimintakategorian palkinnon vuonna 2021 (Neogames Finland ry. b 2020; The Game Awards 2021).

Demoskenellä ja muilla tietotekniikan alakulttuureilla on oma osansa suomalaisen peliteollisuuden muotoutumisessa (Saarikoski & Suominen 2009, 30). Demoskene syntyi ja kehittyi Skandinaviassa ja Pohjois-Euroopassa 1980–1990 luvuilla. Ilmiön perustana on demo-ohjelmointiharrastus, jossa harrastajat ohjelmoivat itsenäisiä multimediaesityksiä eli tietokonedemoja. Ilmiötä tarkastelevat tutkimukset kuvaavat sitä multimediahakkerismiksi, sillä harrastajat käytännössä testasivat tekniikan rajoituksia ja niiden kiertämistä (Saarikoski & Suominen 2009, 27). Demoskene hyväksyttiin Elävän perinnön arkistoon vuonna 2020 (Museovirasto 2020). Toinen keskeinen tekijä suomalaisen peliteollisuuden kehityksessä on ollut Nokian kännykkäbuumi. Monet suomalaiset peliyhtiöt aloittivat toimintansa tekemällä pelejä ja sovelluksia kännyköihin eli mobiilisovelluksia ja -pelejä (Saarikoski & Suominen 2009, 30).

Kaupallisena tekijänä pelit ovat haastaneet perinteisten medioiden kaltaisia keskeisiä kulttuuriteollisuuksia (Suominen ym. 2009, Johdanto II). Peliteollisuus on poikkeuksellinen alaan vaikuttavien teknologisten innovaatioiden seurauksena. Suoritustehon ja tietoverkkojen infrastruktuuriset kehitykset vaikuttavat alaan suoraan teknisesti ja sisällöllisesti. Peliyritykset pitävät tätä yhtenä suurimmista kilpailuvalteistaan (Karvinen 2011, 59).

Yhteys teknologisiin innovaatioihin tarkoittaa samalla ympäristön olosuhteiden jatkuvia muutoksia, joihin peliyritykset ovat joutuneet sopeutumaan. Uusien käytäntöjen ja toimintamallien syntyminen oli enemmän mahdollisuuksia, kuten digitaaliseen myyntiin siirtymiseen, kuukausimaksuihin ja ”freemium”-mallien kehittämiseen (Karvinen 2011, 60).

Digitaaliseen myyntiin siirtyminen tarkoittaa fyysisistä kopioista luopumista ja siirtymistä digitaalisesti tapahtuvaan myyntiin digitaalisten pelien verkkokauppojen avulla, kuten Steam ja Epic Games Store, pelien kustantajien omien sovellusten tai verkkosivujen kautta, esimerkiksi Origin tai Ubisoft Store, tai älypuhelimien sovelluskauppojen eli Applen App Storen ja Google Play-kauppojen kautta. (Danaher,

Dhanasobhon, Smith & Telang 2010, 6–7; Neogames Finland ry. a 2020, 11). Digitaalisen myynnin avulla tuottojen on arvioitu kasvaneen 15–25 prosentista 70 prosenttiin vuosien 2010–2011 aikana (Neogames Finland ry. a 2020, 11). Kuukausimaksut viittaavat pelaamisesta veloittettavaan maksuun, jota pelaajat maksavat kuukausittain. Freemium- tai free-to-play mallin digitaalisissa peleissä peli on ilmainen, mutta se hyödyntää maksullista lisäsisältöä eli mikromaksuja (Karvinen 2011, 60; Neogames Finland ry. a 2020, 11).

Yksi erityispiirre suomalaisissa peleissä on ollut television ja mobiilipelien yhdistäminen. Nämä pelit ovat lähteneet liikkeelle Nokia-buumista mutta linkittyvät myös suomalaiseen yhtenäiseen televisiokulttuuriin (Saarikoski & Suominen, 31). Pelaamiseen liittyy paljon kansallisia, paikallisia ja yksilöllisiä piirteitä, joista Suomen kohdalla voitaisiin mainita muun muassa pieni markkina-alue, peliautomaatteja ja pelien ikärajoja koskeva sääntely sekä edelläkävijyys mobiiliviihteen alueella (Saarikoski & Suominen 2009, 32).

Toimialana peliteollisuus on sisältöviennin kärkiala, jonka liikevaihdosta 98 prosenttia saadaan viennistä (Suomen Pelinkehittäjät Ry 2018). Vuonna 2020 toimiala tavoitti 2,4 miljardin euron liikevaihdon ja puolen miljardin euron tuloksen. Edelliseen vuoteen verrattuna liikevaihto kasvoi yhdeksän prosenttia. Koronapandemia ei ole vuonna 2020 vaikuttanut alan taloudelliseen tulokseen. Pandemian vaikutuksia voidaan kuvailla sen sijaan välillisinä, joiden pitkän ajanjakson vaikutuksia ei voida vielä arvioida. Peliala on kyennyt vastaamaan lisääntyneeseen digisisällön kuluttamisen tarpeeseen (Neogames Finland ry. a 2020, 12–18, 30–31).

Vuonna 2020 ala työllisti 3600 työntekijää, joista 28 prosenttia oli ulkomaalaisia ja 22 prosenttia naisia. Seuraavan vuoden aikana on odotettavissa tarve 400–1000 uudelle työntekijälle. Toimialan aikaisemmat haasteet ovat jatkuneet ja tietyiltä osin korostuneet. Pula osaavasta työvoimasta ja etätyön haasteet, luovan työn ja liiketoiminnan kehittämisen viivästykset ovat aiheuttaneet ongelmia pelien valmiiksi saattamisessa (Neogames Finland ry. a 2020, 18–19, 27, 32–37).

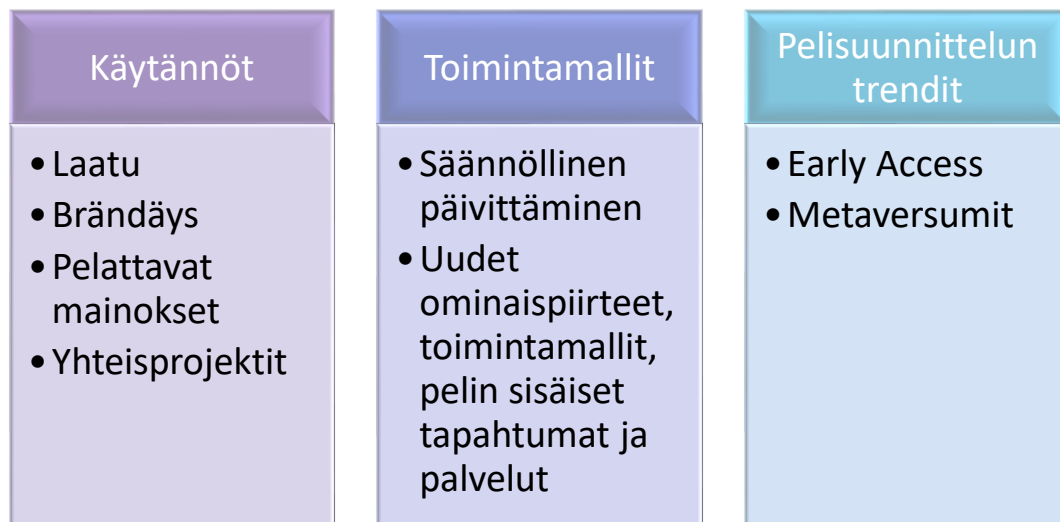
Toimialan suosituimpana alustana on edelleen mobiilialustat. 62 prosenttia yrityksistä kehittää iOS-pohjaisia ja 65 prosenttia Android-pohjaisia pelejä. Pelien kehittäminen usealle alustalle on yleistä. Konsolialustat ovat nostaneet suosiotaan ja tietokonealusta on laskenut neljä prosenttia edellisiin vuosiin verrattuna. Lisätyn todellisuuden eli AR-alustan suosio on laskenut 29 prosenttia (Neogames Finland ry. a 2020, 24–25).

Neogames Finland Ry on ennustanut raportissaan seuraavia teknologisia trendejä, jotka tulevat vaikuttamaan toimialaan:

- Mobiilipelien suosio jatkaa kasvuaan ja PC- ja konsolialustojen pelien suosio pysyy hyvällä tasolla
- Useita alustoja hyödyntävät pelit ja alustojen väliset digitaalisen myynnin kaupat jatkavat kasvuaan
- Pilvipalvelimia hyödyntävät alustat jatkavat kehitystään ja erityisesti mobiilipelit haastavat muut alustat 5G-yhteyksien saapuessa älypuhelimiin
- Mobiilipelien riippuvuus teleyhteyksien parantamisesta ja kehityksestä kasvaa
- Pandemia vaikeuttaa tuotantoketjujen toimintaa ja jakelua, jonka seurauksena kuluttajien tarve uusille konsoleille ja tietokoneiden komponenteille jatkaa aikaisempaa kasvuaan (Neogames Finland ry. a 2020, 62–65).

Alla olevassa Kuviossa 3 esitellään toimialan uusia käytäntöjä, toimintamalleja ja pelisuunnittelun trendejä. Käytäntöjen avulla tavoitellaan pelien pysyvää menestystä, joka perustuu tuotetun pelin korkeaan laatuun ja vahvaan brändäykseen, jotka luovat pitkäaikaista arvoa kuluttajille. Pelattavat mainokset ja peliyhtiöiden yhteiset projektit tukevat tätä tavoitetta. Pelattavat mainokset antavat kuluttajalle mahdollisuuden kokea pelin ominaisuuksia ennen pelin lataamista ja yhteiset projektit vähentävät pienyritysten riskien ja sijoitusten määrää (Neogames Finland ry. a 2020, 65–66, 69). Toimintamalleihin sisältyy Free-to-play toimintamallin kasvu ja uusien pelien esittelemät uudet ominaispiirteet, toimintamallit ja pelin

sisäiset tapahtumat, joilla pyritään lisäämään pelaajien sitoutumista ja rahan kulluttamista peleissä. Uusia kuukausimaksuja hyödyntäviä pelien sisäisiä palveluja kehitetään enemmän (Neogames Finland ry. a 2020, 65–66). Lyhyet ja nopeat kehittämisen jaksot tukevat yksinkertaisia grafiikkoja hyödyntäviä ilmaisia mobiilipelejä (Fava 2021, 1; Neogames Finland ry. a 2020, 66).



Kuvio 3. Toimialan uudet käytännöt, toimintamallit ja pelisuunnittelun trendit.

Pelien suunnittelun merkittävimpinä trendeinä voidaan pitää Early Access- ja Metaversumi-sisältöjä. Early Access on maksullinen ominaisuus, jonka avulla pelaajat pääsevät pelaamaan peliä ennen virallista julkaisua. Pelaajien kohtaamat virhekoodit raportoidaan ja ne on mahdollista ratkaista ennen virallista julkaisua (Neogames Finland ry. a 2020, 70–71). Metaversumi viittaa digitaaliseen maailmaan, jossa voit tehdä käytännössä mitä tahansa haluat (Kinnunen 2021, 00:35-01:48). Nämä digitaaliset maailmat ovat keränneet suosiotaan erityisesti pandemian aikana niiden tarjoamien digitaalisten kokoontumismahdollisuuden kautta. Metaversumien suosio on lisännyt vaatimuksia pelien sosiaalisen sisällön kannalta (Neogames Finland ry. a 2020, 70–71).

2.3 Harrastustoiminta

Videopelialan alkaessa kukoistaa Suomessa, myös harrastustoiminta lisääntyi huomattavasti 2000-luvulla. Kilpapelaaminen tai elektroninen urheilu alkoi keräämään suosiota harrastajien joukossa. Kilpapelaamisella tarkoitetaan digitaalista pelaamista tavoitteellisena harrastuksena tai kilpailutoimintana. Pelaajien paremmuusjärjestyksestä kilpaillaan turnauksissa ja liigoissa (Kojo 2012, 107).

Suomen elektronisen urheilun liitto perustettiin vuonna 2010, jonka päätavoitteena on digitaalisten pelien harraste- ja kilpailutoiminnan edistäminen. Useita joukkueita, peliorganisaatioita, peliseuroja ja peliturnausten järjestäjiä toimi ennen yhdistyksen perustamista kilpapelaamisen alueella. Kilpapelaaminen on kasvattanut suosiotaan ja saanut näkyvyyttä valtamediassa (Kojo 2012, 108). Kilpapelaamisen suosio on nousussa, vaikka kilpaileminen ei ole koko väestön tasolla yleistä (Kinnunen ym. 2020, 10).

Digitaalisen pelaamisen videot ja striimit eli live-lähetykset ovat nousseet kilpapelaamisen kanssa osaksi nykypäivän pelaajakulttuuria. Pelivideot ovat nauhoitettua pelimateriaalia, johon videon tekijä lisää esimerkiksi kamerakuvaa itsestään, taustaselostusta tai animaatioita ja efektejä videonkäsittelyohjelmilla ja lataa ne video palveluun (Kerttula 2014, 81–82). Pelivideoiden määrä on jatkanut kasvuaan nykypäivään saakka ja videoille on syntynyt oma kulttuurinsa alalajeineen (Kerttula 2014, 82–83).

Striimillä tarkoitetaan videopalvelun sivulla olevaa live-lähetystä, jossa striimin pitäjä tekee jotain katsojien viihdyttämiseksi. Suosituimpia tekemisen kohteita lähetyksissä ovat videopelien pelaaminen tai IRL-kategorian lähetykset. IRL-kategorian lähetykset pitävät sisällään live-lähetyksen pitäjän arkielämän seuraamista. Videopalvelu Twitchin vuoden 2019 samanaikainen katsojamäärä IRL-kategorian lähetyksissä oli 1,2 miljoonaa, josta se on seuraavana vuonna noussut kolmeen miljoonaan. Yksityishenkilöiden lisäksi yritykset hyödyntävät live-lähetysten potentiaalia

e-urheilun sisällön luomisessa. Yle, Elisa ja Telia hyödyntävät videopalveluja turnauksien live-lähettämiseen (Suomen Tietotoimisto 2021). Vuonna 2020 kilpapeleiden live-lähetyksiä seurasi 19,6 prosenttia suomalaisista ainakin joskus, kun vastaava luku vuonna 2018 oli 15,3 prosenttia (Kinnunen ym. 2020, 10).

Katsojamäärien kasvamista selittää katsojien läsnäolon tuntu, yhteinen huumori ja osallisuus vaikuttaa lähetysten sisältöön. Katsojat tuntevat itsensä huomatuksi ja kuunnelluksi. Live-lähetysten suosio on seurausta live-lähetysten pitäjien haaveista tehdä toiminnasta oma tulonlähde. Lähetysten pitäjällä on kolme tapaa ansaita rahaa; kanavatilauksilla, lahjoituksilla ja mainostuloilla. Kanavan tilaamisella katsoja saa erilaisia etuja, jotka vaihtelevat käytetyn videopalvelun mukaisesti. Mainostulot koostuvat lähetysten yhteydessä näytetyistä mainoksista (Suomen Tietotoimisto 2021).

Videot ja striimit digitaalisista peleistä ovat joutuneet rikosoikeudelliseen tarkasteluun, sillä pelimateriaali on tekijänoikeuden alainen teos. Yhdysvalloissa on ollut lakialoitteita tekijänoikeuslakien tarkentamiseen ja rajoittamiseen sekä pelivideoiden levittämisen kieltämiseen lailla. Lakialoitteiden lisäksi pelivideot sisältävät myös moraalisia ongelmia; videopalvelut mahdollistavat videoiden katsomisen iästä riippumatta, ainoastaan seksuaalinen sisältö ja äärimmäinen realistinen väkivalta suodatetaan pois (Kerttula 2014, 84–85).

3 TILINPÄÄTÖSANALYYSI KANNATTAVUUDEN ARVIOINNISSA

Tilinpäätösanalyysin luvussa käsitellään kirjanpidon ja tilinpäätösten lakeja, määryksiä ja standardeja, tilinpäätösanalyysin sisältöä, yritystoiminnan kannattavuutta ja tunnuslukuja. Teoriaa hyödynnetään neljännen luvun kannattavuuden vertailussa. Neljännen luvun vertailun toteuttaminen ja tunnuslukujen valinta perustuvat tämän luvun sisältöön.

3.1 Kirjanpito ja tilinpäätös

Kirjanpito on yrityksen tai talousyksikön taloudellisten tapahtumien muistiinmerkitsemisjärjestelmä, jonka oikeellisuutta tarkastellaan monin tavoin, esimerkiksi tilintarkastajan ja verotarkastajan toimesta. Lainsäädännössä on määrätty, mitä taloudellisilla tapahtumilla tarkoitetaan, miten kirjaukset tehdään ja minkälaisia yhteenvetoja, laskelmia ja selvityksiä kirjanpitojärjestelmästä on saatava. Kirjanpitolain mukaan on noudatettava vakiintuneita menettelytapoja (Leppiniemi & Kykänen 2019, 9–10, 18).

Hyvältä kirjanpitotavalta edellytetään kirjanpitoon liittyvän lainsäädännön noudattamista, joista keskeisimmät ovat kirjanpitolaki ja -asetus, sekä asetus pien- ja mikroyritysten tilinpäätöksessä esitettävistä tiedoista. Eri yhteisölait, kuten osakeyhtiölaki, osuuskuntalaki yms. sisältävät myös säännöksiä näiden yhteisömuotojen kirjanpitoon liittyvistä kysymyksistä (Tomperi & Keskinen 2016, 7).

Hyvän kirjanpitotavan tulkitsija toimii kirjanpitolautakunta eli KILA, joka tarvittaessa antaa ohjeita ja lausuntoja hyvän kirjanpitotavan mukaisista menettelytavoista. KILA on antanut yleisohjeita kirjanpitolain soveltamisesta ja kirjanpidon pitämisestä, jotta menettelytavat olisivat yhdenmukaiset ja vastaisivat hyvää kirjanpitotapaa. KILA myöntää poikkeuslupia tiettyjen kirjanpitolain säännösten noudattamisesta. KILA:n lisäksi Suomen Tilintarkastajat Ry ja muut laskentatoimen ammattihenkilöiden järjestöt kehittävät hyvää kirjanpitotapaa (Tomperi & Keskinen 2016, 7).

Lainsäädännön ja sitä vastaavien määräyksien lisäksi on noudatettava kirjanpidon yleisiä periaatteita. Yleisiin periaatteisiin sisältyy kaikki kirjanpitoa koskevat säännöt ja menettelytavat, jotka ovat yleisesti hyväksytyjä. Näitä tilinpäätösperiaatteita ovat esimerkiksi

- oikean ja riittävän kuvan antaminen (liitetiedot)
- olennaisuus
- oletus toiminnan jatkuvuudesta
- johdonmukaisuus laatimisperiaatteiden ja menetelmien soveltamisessa
- sisältöpainotteisuus liiketapahtumissa (huomion kiinnittäminen liiketapahtumien tosiasialliseen sisältöön eikä oikeudelliseen muotoon)
- varovaisuus (tilinpäätöksessä otetaan huomioon ainoastaan tilikaudelle kuuluvat voitot, mutta kaikki sellaiset päättyneeseen tai sitä aikaisempiin tilikausiin liittyvät, ennakoitavissa olevat vastuut ja menetykset, jotka tulevat tietoon tilinpäätöspäivän jälkeen)
- tilinavauksen perustuminen edellisen tilikauden taseeseen
- suoriteperusteisuus
- hyödykkeiden ja muiden tase-eriin merkittävien erien erillisarvostus
- taseen vastaavien ja vastattavien sekä tuloslaskelman tuottojen ja kulujen esittäminen täydestä määrästäan niitä toisistaan vähentämättä, jollei yhdisteleminen ole tarpeellista oikean ja riittävän kuvan antamiseksi (Tomperi & Keskinen 2016, 7–8).

Kirjanpitovelvollisia ovat seuraavat oikeushenkilöt: avoimet, kommandiitti- ja osakeyhtiöt, osuuskunnat, yhdistykset, säätiöt ja muut yksityisoikeudelliset oikeushenkilöt sekä uskonvapauslaissa tarkoitettut uskonnolliset yhdyskunnat ja niiden rekisteröidyt paikallisyhteisöt. Luonnolliset henkilöt voivat olla harjoittamansa toiminnan perusteella kirjanpitovelvollisia, mutta velvollisuus on kevennettyä. Kirjanpitovelvollisuus velvoittaa kahdenkertaisen kirjanpidon pitämiseen, eli jokaisen liiketapahtuman kirjaamista vähintään kahdelle eri tillille (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 31–32).

Kirjanpitoon merkittäviä tapahtumia ovat menot, tulot, rahoitustapahtumat sekä niiden oikaisu- ja siirtoerät. Nämä tapahtumat täytyy merkitä kirjanpidon tileille niiden sisältöjen mukaisesti. Tilit on pidettävä samansisältöisinä, ellei muuttamiselle ole erityistä perustetta. Yrityksen käytössä olevista tileistä on laadittava selkeä ja riittävästi eritelty tililuettelo, joka selittää tilien sisällön. Tilien nimet ovat sille merkittävien liiketapahtumien luonteen ja tilien sisällön mukaisia, esimerkiksi osto-, myynti-, kassa-, oma pääoma- ja pankkilainatili (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 34-36).

Menot kirjataan suoriteperusteella, eli silloin kun tuotannon tekijä vastaanotetaan ja tulot silloin, kun suorite luovutetaan. Vaihtoehtoisesti menot ja tulot voidaan kirjata myös maksuperusteisesti tai laskuperusteisesti. Maksuperusteisen kirjanpidon edellytyksenä on jatkuva tarkka selvitys ostovelkojen ja myyntisaamisten määristä. Liiketapahtumien kirjaaminen on tehtävä niin, että niitä on mahdollisuus tarkastella aika- ja asiajärjestyksessä. Käteisellä suoritettavat maksut on kirjattava viipymättä päiväkohtaisesti. Muissa tapauksissa koskien kirjausajankohtaa, kirjaus on tehtävä siinä ajassa, että edellytetyt viranomaisilmoitukset verotusta ja muita tarkoituksia varten voidaan laatia ajantasaisesta kirjanpidosta sekä niin, että kirjanpidosta vastaava voi täyttää valvontavelvollisuutensa. Kaikki kirjaukset on aina tehtävä ennen tilinpäätöksen laatimista (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 36).

Tilinpäätös on kirjanpitolaissa säädetyssä muodossa esitetty yhteenveto kirjanpitoon merkityistä taloudellisista tapahtumista. Kirjanpidosta johdetaan lakisääteisiä raportteja, kuten tilinpäätöstiedotteita ja osavuosikatsauksia. Tästä syystä monet yrityksen tiedonantovelvollisuudet perustuvat kirjanpitoon. Tilinpäätös ja toimintakertomus muodostavat yrityksestä ulkoisen kuvan, joiden lisäksi merkittävät yritykset, yhdistykset tai säätiöt voivat laatia vuosikertomuksen. Vuosikertomuksen keskeisen osan muodostaa lakisääteiset asiakirjat, tilinpäätös ja toimintakertomus. Vuosikertomuksessa on tavallisimmin johtajien katsauksia ja arvioita, kuvauksia yrityksestä ja sen tapahtumista, tavoitteista ja hallinnoinnista. Tilinpäätök-

sen tulee aina antaa yrityksestä oikea ja riittävä kuva, josta on määrätty olennaisuuden periaatteessa (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 18, 42–43). Asia on olennainen silloin, kun sen pois jättämisen tai väärin ilmoittamisen voidaan olettaa vaikuttavan tilinpäätöksen perusteella tehtäviin päätöksiin. Asia voi olla yksittäisenä epäolennainen, mutta jos näitä asioita on useita, täytyy ottaa huomioon kokonaisuus (Tomperi & Keskinen 2016, 8).

Tilinpäätöksen keskeisimmät osat ovat tilikauden päättymispäivän taseen ja tuloslaskelman laatiminen. Laskentakautta, jolta tuloslaskelma laaditaan ja jonka päättymispäivälle tase laaditaan, kutsutaan tilikaudeksi. Suomen kirjanpitolain mukaan tilikausi voi olla minä ajankohtana hyvänsä alkava 12 kuukauden jakso. Suomessa pankeilta edellytetään kalenterivuoden mittaisia tilikausia (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 24).

Tilinpäätöstä laadittaessa kaikki juoksevan kirjanpidon tilit päätetään tilinpäätöstileille, tasetilille ja tulostilille. Varat ja velat päätetään taseeseen, tuotot ja kulut tulostilille. Menojen kahtiajaon lisäksi tulo jaetaan kuluksi ja voitoksi. Tilikauden tuloista vähennetään niiden aikaansaamiseksi tarvittavat menot eli kulut, josta muodostunut erotus on voitto (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 24–25). Tase- ja tulostilien laatiminen seuraa seuraavia periaatteita:

- rahoitustilit päätetään tasetilille
- tilikauden tulot päätetään tulostilille tuotoiksi
- tilikauden menot jaetaan kahtia: aktiivaosuus päätetään tasetilille ja kuluosuus tulostilille
- tilikauden tulos kirjataan tasetilille oman pääoman lisäykseksi tai vähennykseksi ja tulostilille (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 40).

Tase kuvaa tilinpäätöspäivän taloudellista asemaa ja tuloslaskelma kuvaa tilikauden tuloksen muodostumista. Rahoituslaskelman tehtävänä on selvittää varojen hankintaa ja niiden käyttöä. Liitetiedot täydentävät ja erittelevät näiden kolmen

antamia tietoja. Tilikaudelta laaditaan myös toimintakertomus, joka ei ole osa tilinpäätöstä, mutta sen laatimisen, julkistamisen yms. seikkojen osalta on samat vaatimukset kuin tilinpäätökseltä. Kuten aikaisemmin mainittiin, toimintakertomusta ei edellytetä kaikilta kirjanpitovelvollisilta (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 40).

Pörssin noteeraamilta yrityksiltä edellytetään kansainvälisesti vertailukelpoisen IFRS- tai US GAAP-tilinpäätöksen laatimista. EU-alueen listayrityksiltä edellytetään konsernitilinpäätöksen laatimista IFRS-tilinpäätöksenä. Suomessa IFRS-tilinpäätöstä joko edellytetään tai sallitaan laajasti, jonka seurauksena se on pakollinen listayritysten konsernitilinpäätösten osalta; vaatimus perustuu EU-säännöstöön (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 18–19).

Henkilöiden, tehtaiden, osastojen yms. tuloksia arvioidaan ja arvostellaan kirjanpitoon perustuvien raporttien ja mittareiden pohjalta. Kirjanpidon pohjalta laadittavat raportit, tilinpäätös ja toimintakertomus ovat laajasti julkisia asiakirjoja. Kirjanpidon ja tilinpäätöksen mittayksikkönä on raha, josta se tarkennetaan valuutan mukaan. Suomessa tilinpäätökset tehdään euron yksiköissä (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 10, 18).

Suomalainen tilinpäätösnormisto ja tilinpäätös on laadittu erilaisten tavoitteiden näkökulmasta kuin IFRS-standardisto ja tilinpäätös. Suomalainen normisto on painottanut verottajan ja velkojien suojan tarpeita, mutta on siirtynyt kansainvälisen käytännön näkemysiin (Kallunki 2015, 27–28).

3.2 Tilinpäätösanalyysi

Tilinpäätösanalyysi on yrityksen taloudellisen tilan arviointia tilinpäätöstietojen ja niistä laskettujen tunnuslukujen avulla. Analyysin avulla voidaan arvioida yrityksen kannattavuutta, kasvua ja liiketoiminnan riskejä. Tyypillisintä analyysissä on saman yrityksen vertaaminen useamman vuoden ajalta. Tilinpäätösanalyysi on osa laajempaa yritysanalyysia, jossa käytetään lisäksi muuta yritystä koskevaa tietoa

sekä kilpailijoiden, toimialan ja koko kansantalouden kehitystä kuvaavaa tietoa. Kuviossa 4 esitellään tilinpäätöstietoja hyödyntäviä tahoja sekä tietojen käyttötarkoitusta (Kallunki 2015, 12–14, 19).



Kuvio 4. Tilinpäätösanalyysia hyödyntäviä tahoja ja käyttötarkoituksia.

Tilinpäätöksiin tehdään ennen analysointia oikaisuja. Oikaisua vaativat esimerkiksi kertaluontoisiksi tulkittavat erät tai kun halutaan eriyttää operatiivisen liiketoiminnan erät rahoituksen eristä. Näiden oikaisujen jälkeen tilinpäätöserät järjestellään uudelleen ja muodostuu analyttinen tuloslaskelma ja tase (Kallunki 2015, 24–25).

Tilinpäätösanalyysin tekniikkoja ovat aikasarja- ja poikkileikkausanalyysit. Aikasarja-analyysissa verrataan saman yrityksen tunnuslukuja eri vuosien välillä ja poikkileikkausanalyysissa eri yritysten tunnuslukuja samalla ajanhetkellä. Aikasarja-analyysin avulla voidaan tunnistaa tunnuslukujen trendejä, kuten kateprosenttien tai velkaisuuden kehittymistä. Analyysin vahvuutena on useamman tili-

kauden hyödyntäminen, jotta mahdolliset poikkeukselliset tilikaudet eivät muodosta yrityksestä väärää kuvaa ja voidaan arvioida pitkän aikavälin taloudellista tilaa. Poikkileikkausanalyysin avulla arvioidaan yrityksen taloudellista menestystä suhteessa toimialan muihin kilpailijoihin (Kallunki 2015, 82–83). Neljännen luvun tilinpäätösanalyysi hyödyntää molempia analyysitapoja.

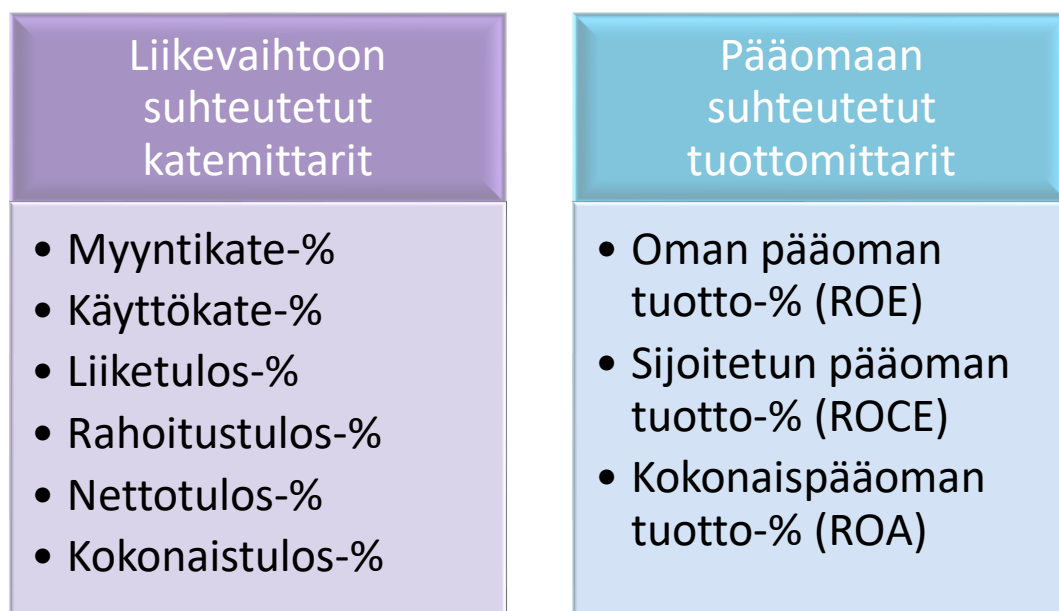
3.3 Yritystoiminnan kannattavuus ja tunnusluvut

Kannattavan yritystoiminnan peruspilareita ovat rahoitus, kannattavuus, vakavaraisuus ja maksuvalmius. Kannattavaa toimintaa harjoittava yritys saa myyntituloina rahaa, jolla maksetaan menot. Rahaa pitää riittää lisäksi lainojen takaisin maksamiseen, ja yrittäjän täytyy saada riittävä korvaus työ- ja pääomapanoksestaan (Tomperi 2016, 118).

Yrityksellä on kaksi mahdollisuutta toiminnan rahoittamisessa: pääomarahoitus ja tulorahoitus. Pääomarahoitusta on omistajilta sijoituksina, rahoitusmarkkinoilta pääomasijoituksina ja luotonantajilta lainoina saatava raha. Tavaroiden ja palveluiden myynti asiakkaille on tulorahoitusta. Yritystoiminnan aloitusvaiheessa yrittäjä sijoittaa yritykseen säästöjään tai nostaa pankista lainaa (Tomperi 2016, 118).

Rahan lähteiden täytyy olla vähintään yhtä suuria kuin rahan käytön, jotta yritys selviytyisi maksuistaan ja maksuvalmius olisi kunnossa. Samalla täytyy kuitenkin huolehtia siitä, ettei yritys velkaannu liikaa. Velkaa ei saa olla liian paljon omaan pääomaan verrattuna eli yrityksen täytyy olla tarpeeksi vakavarainen (Tomperi 2016, 118).

Tilinpäätösanalyysissä hyödynnetään tunnuslukuja, joilla voidaan selvittää yrityksen kehitystä ja jotta saman toimialan yritysten vertailu on mahdollista. (Leppiniemi & Kykkänen, 159). Tunnusluvut jaetaan rahoitusta, kannattavuutta ja maksuvalmiutta mittaaviin lukuihin. Lisäksi voidaan erottaa toiminnan laajuutta ja tehokkuutta mittaavat tunnusluvut (Taloustutka 2021). Kuvio 5 esittelee kannattavuuden tunnuslukujen jakamista kahteen tyyppiin (Alma Talent 2021).



Kuvio 5. Kannattavuuden tunnusluvut.

Rahoituksen tunnusluvut kuvaavat yrityksen oman pääoman suhdetta vieraaseen pääomaan. Tunnusluvuilla selvitetään yrityksen edellytyksiä selviytyä taloudellisista velvoitteista pitkällä aikavälillä (Taloustutka 2021). Rahoituksen tunnuslukuja ovat

- omavaraisuusaste-%
- nettovelkaantumisaste-%
- suhteellinen velkaantuneisuus-%
- nettorahoituskulu-%, rahoitusrasite-%
- vieraan pääoman takaisinmaksuaika
- korolliset nettovelat, käyttökate-%
- lainojen hoitokate
- rahoituskulujen hoitokate
- rahoituskuluprosentti keskimäärin
- investointien omarahoitus- ja tulorahoitusprosentit (Alma Talent 2021).

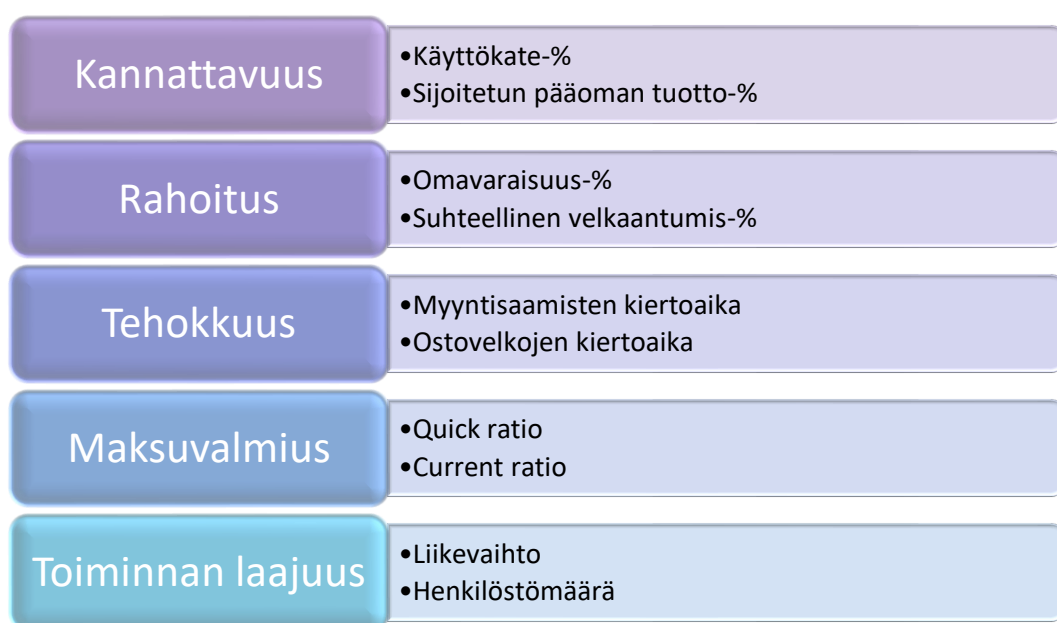
Maksuvalmius kertoo yrityksen edellytyksistä selviytyä maksuista niiden erääntyessä (Taloustutka 2021). Maksuvalmiuden tunnusluvut ovat Quick ratio, Current ratio, rahoitustulos ja toimintajäämä (Alma Talent 2021).

Toiminnan laajuudesta kertoo yrityksen liikevaihto, toimintaan sitoutuneen pääoman määrät ja niiden muutokset sekä henkilöstömäärä. Yrityksen liikevaihdon vertailu toimialan keskiarvoon antaa suuntaa yrityksen toiminnan kasvulle tai lasulle. Tehokkuus tutkii yrityksen käyttörahoituksen ja pääoman tarvetta sekä pääoman käytön tehokkuutta. Pääoman ja käyttörahoituksen tarpeita analysoidaan toimintakykyisyyden kannalta. Tehokkuuden tunnuslukuja ovat esimerkiksi myyntisaamisten ja ostovelkojen kiertoaika, pääoman kiertonopeus, vaihto-omaisuuden kiertoaika ja käyttöpääoma-% (Taloustutka 2021; Alma Talent 2021).

Näiden tunnuslukujen lisäksi on pörssitunnusluvut, jotka kuvaavat pörssinoteeratujen yritysten markkina-arvon suhdetta tilinpäätöslukuihin. Tunnuslukuja hyödyntävät sijoittajat tehdessään päätöksiä hankinnasta tai myynnistä. Tunnuslukuja ovat esimerkiksi P/E-luku, P/B-luku, P/CF-luku ja EV/EBIT-luku (Alma Talent 2021).

4 KANNATTAVUUDEN VERTAILU

Kannattavuuden vertailussa lasketaan tilinpäätösanalyysin tunnusluvut. Tunnusluvut on valittu Kuvion 6 mukaan. Jokaisesta tunnusluvusta esitellään ohjearvo, jos sellainen on saatavilla. Tutkimus keskittyy yritysten kannattavuuteen, mutta kokonaisvaltaisen kuvan luomiseksi toimialasta lasketaan lisäksi rahoituksen, tehokkuuden ja maksuvalmiuden tunnusluvut. Toiminnan laajuus toimii otoksen valintaperusteena, kuten johdannossa esiteltiin.



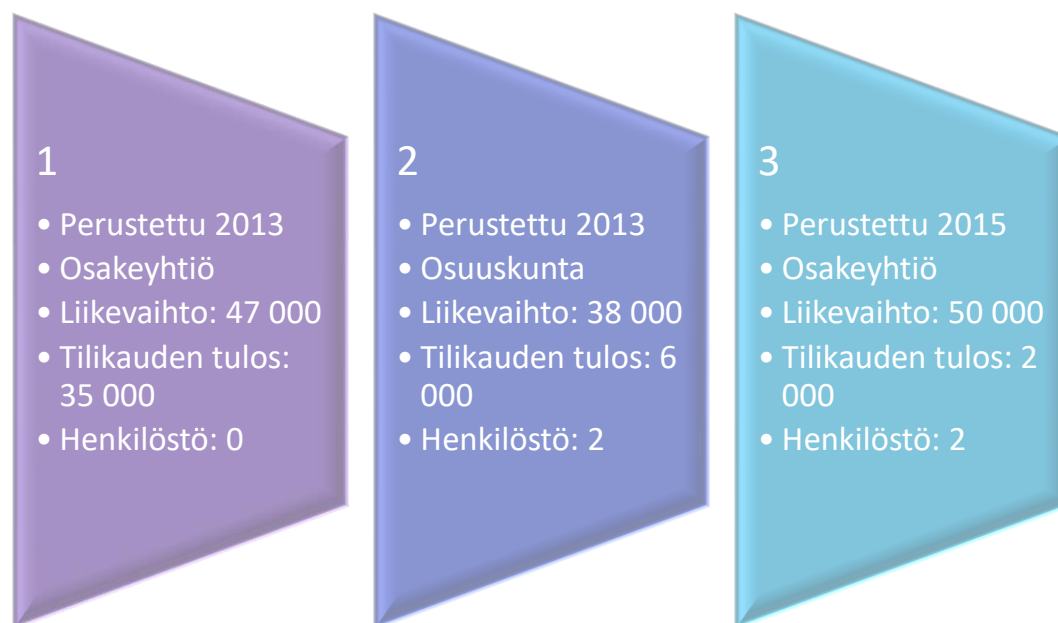
Kuvio 6. Vertailussa käytettävät tunnusluvut.

Analyysin otantamenetelmänä on yksinkertainen satunnaisotanta, jossa otoksen havaintoyksilöillä on sama todennäköisyys tulla valituksi (KvantiMOTV 2003). Tilastollisessa testaamisessa hyödynnetään sijainti- ja hajontalukuja, kuten keskiarvoja, vaihteluvälejä ja keskihajontaa (Heikkilä 2014, 62). Tiedonkeruu eli tilinpäätöksien hankinta on toteutettu Patentti- ja rekisterihallituksen Virre-nettipalvelua hyödyntäen. Tilinpäätösanalyysin tunnuslukujen laskenta toteutetaan Navitan Yritysmalli-ohjelmalla, jonka avulla tilinpäätösten luvut voidaan syöttää sähköiseen

käsiteltävään muotoon. Ohjelmasta käytetään kahta osa-aluetta; Yritysmalli-tiedoston ja vertailutiedoston luontia. Tilinpäätösten syöttäminen tapahtuu Yritysmalli-tiedostossa ja tunnuslukujen laskeminen vertailutiedossa.

4.1 Yritykset

Kuviossa 7 esitellään tilinpäätösanalyysiin valittuja yrityksiä. Kannattavuuden vertailu toteutetaan anonyymisti, joten yritykset on numeroitu. Liikevaihto, henkilöstö ja tilikauden tulos perustuvat vuoden 2020 tilinpäätökseen. Otoksen valintaperusteina ovat olleet henkilöstöltään 0–4 henkilöä työllistävät yritykset, joiden liikevaihto on alle 100 000 euroa vuonna 2020. Yrityksistä, jotka täyttävät kyseiset kriteerit, on muodostettu otanta ja suoritettu valinta Excelin satunnaisotannan funktiota hyödyntäen.



Kuvio 7. Yritysten esittely.

Yritys 1 ja 2 kustantavat pelejä yleisellä tasolla, alustasta riippumatta. Yritys 3 on erikoistunut PC-alustaisten pelien kustantamiseen. Yritys 1 on työllistänyt yhtä henkilöä vuosina 2017–2019. Yrityksen 1 työllistämä henkilö on hyvin todennäköisesti ollut yrityksen omistaja, joka on päättänyt nostaa palkkansa osinkoina

vuonna 2020. Tätä tukee tilinpäätös, jossa palkkakuluja ei ole kertynyt kyseiseltä vuodelta ja osinkoa on päätetty jakaa jakokelpoisesta vapaasta pääomasta.

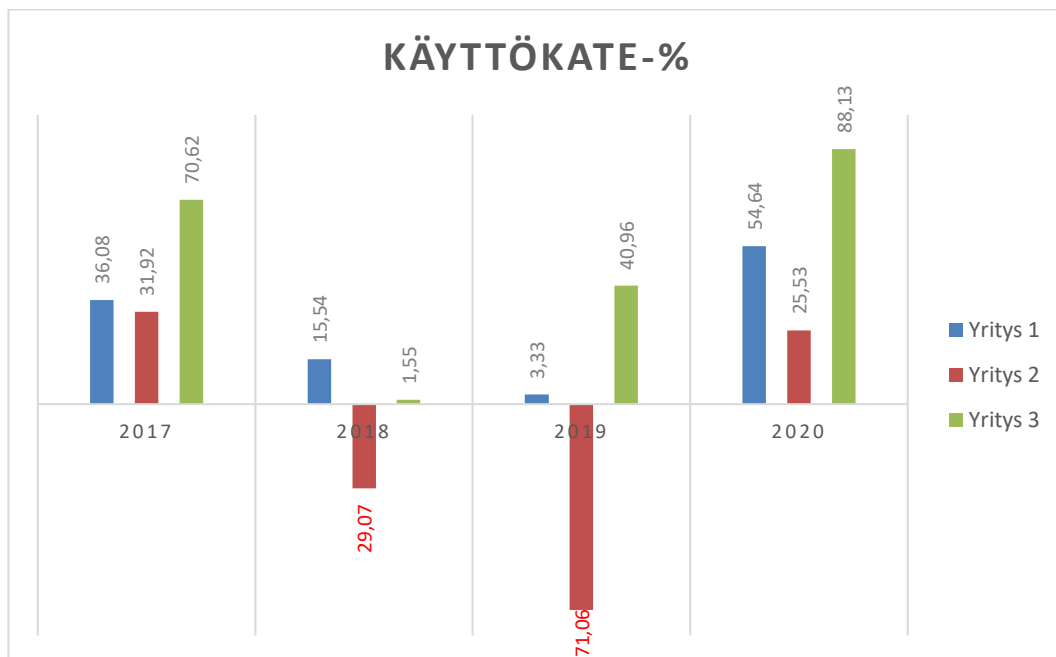
4.2 Tunnusluvut

Kuten Kuviossa 6 esiteltiin, yrityksistä on laskettu neljän osa-alueen tunnusluvut. Keskiarvon, keskihajonnan ja vaihteluvälien arvot perustuvat vuoden 2020 lukuihin. Keskihajonta kertoo arvojen vaihtelun keskiarvoon suhteutettuna ja vaihteluväli saatujen arvojen suurimman ja pienimmän luvun. Vaihteluvälin pituus laskeaan vähentämällä suurimmasta arvosta pienin (Heikkilä 2014, 64).

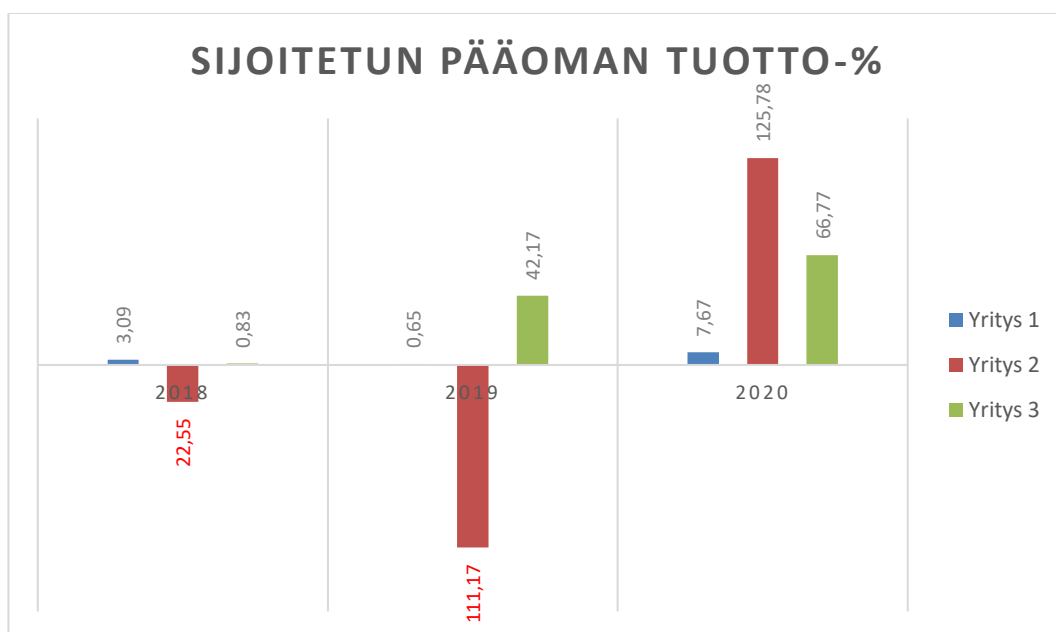
Ensimmäisenä käsitellään kannattavuuden tunnusluvut; käyttökate-% ja sijoitetun pääoman tuotto-%. Käyttökate-% kertoo voiton ennen poistojen vähennystä ja sijoitetun pääoman tuotto-% kertoo pääomalle saadun koron. Sijoitetun pääoman tuotto-% ohjearvoina yli 15 prosenttia on hyvä, 0–15 prosenttia on tyydyttävä ja negatiivinen on heikko (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 160–162).

Taulukosta 1 voidaan havaita kaikkien tunnuslukujen laskeneen merkittävästi vuonna 2018. Tämä saattaa kertoa siitä, että kyseinen vuosi on ollut erityisen haastava pienille yrityksille ja tästä on yritetty toipua vuonna 2019. Toisena merkittävänä tekijänä on yritysten perustamisvuodet; kaikki kolme yritystä ovat olleet toiminnassa lyhyen ajan suhteutettuna suurempiin yrityksiin, joilla on vuosikymmenien kokemus. Näistä syistä johtuen tunnusluvut vaihtelevat tässä neljän vuoden vertailussa. Yritys 2 on saattanut tehdä muutoksia toimintapolitiikassaan, joka on heijastunut vuosien 2018–2019 tunnuslukuihin. Tunnusluvun keskiarvoksi muodostuu 56,10 ja keskihajonnaksi 25,58, jotka kertovat yritysten välisistä luonnollisista eroavaisuuksista. Vaihteluvälin pituus on 62,60.

Taulukko 1. Käyttökate-%.



Taulukko 2. Sijoitetun pääoman tuotto-%.



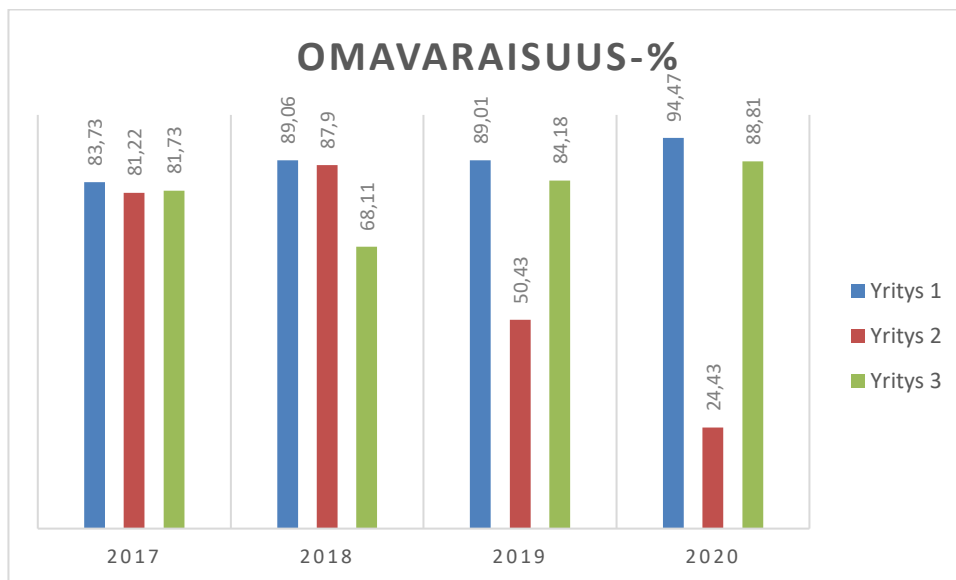
Taulukosta 2 voidaan havaita vaihtelun jatkuvan. Tunnusluvun keskiarvo on 66,74, keskihajonta 48,22 ja vaihteluvälin pituus 118,11. Käyttökate-% verrattuna yritys-

ten väliset eroavaisuudet ovat kasvaneet, josta kertoo hajontalukujen arvot. Taulukosta puuttuu vuoden 2017 tunnusluvut, koska aikaisemman tilikauden tuloslaskelmaa ja tasetta ei ollut syötetty ohjelmaan.

Kannattavuuden tunnusluvut kertovat otoksen yritysten yhtiömuodoista; yrityksen 2 tunnusluvut ovat saaneet negatiivisia arvoja. Yhtiömuoto selittäisi nämä poikkeavaisuudet, sillä osuuskuntien toiminta perustuu palvelujen tuottamiseen osuuskunnan jäsenille. Voiton tuottaminen ei ole osuuskunnan ensisijainen tarkoitus, mutta siitä voidaan säätää erikseen. Laskettaessa yritysten neljän vuoden käyttökate-% keskiarvot ja keskihajonnat, voidaan huomata yrityksen 2 keskihajonnan olevan suurin (yritys 1; 19,60, yritys 2; 42,16, yritys 3; 32,82).

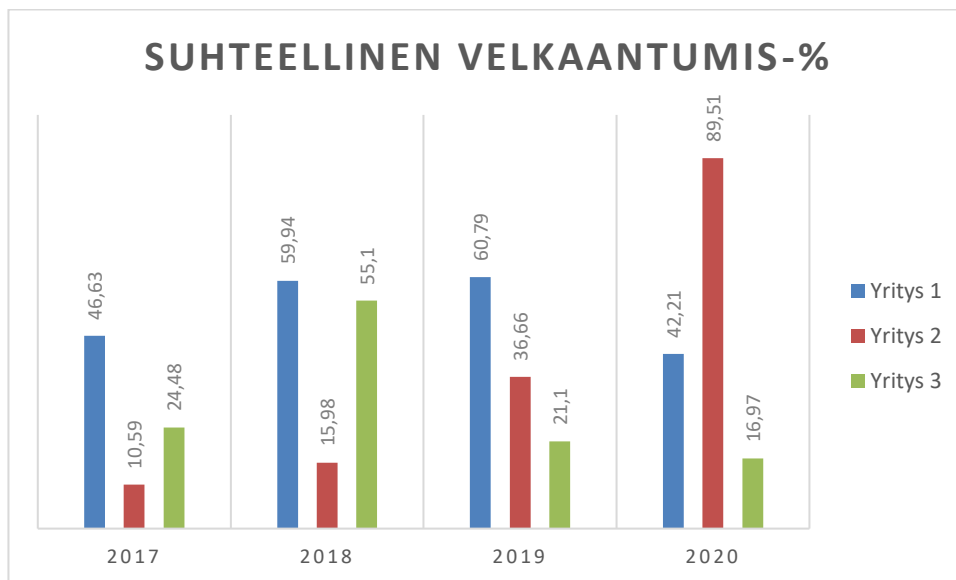
Rahoituksen tunnusluvuiksi valikoitui omavaraisuus-% ja suhteellinen velkaantumis-%. Omavaraisuus-% kertoo oman pääoman ja koko pääoman välisen suhteen prosentteina. Ohjearvoina yli 40 prosenttia on hyvä, 20–40 prosenttia on tyydyttävä ja alle 20 prosenttia on heikko. Yrityksen tuottaessa vakaata tulosta, ovat poikkeuksellisen korkeat velkaantumisasteet hyväksyttäviä (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 163).

Suhteellinen velkaantumis-% laskee velkojen määrän suhteessa liikevaihtoon prosentteina. Ohjearvot tunnusluvulle; alle 40 prosenttia on hyvä, 40–80 prosenttia tyydyttävä ja yli 80 prosenttia heikko. Tunnuslukua käytetään yrityksen kehityksen kuvaamiseen ja seuraamiseen (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 164).

Taulukko 3. Omavaraisuus-%.

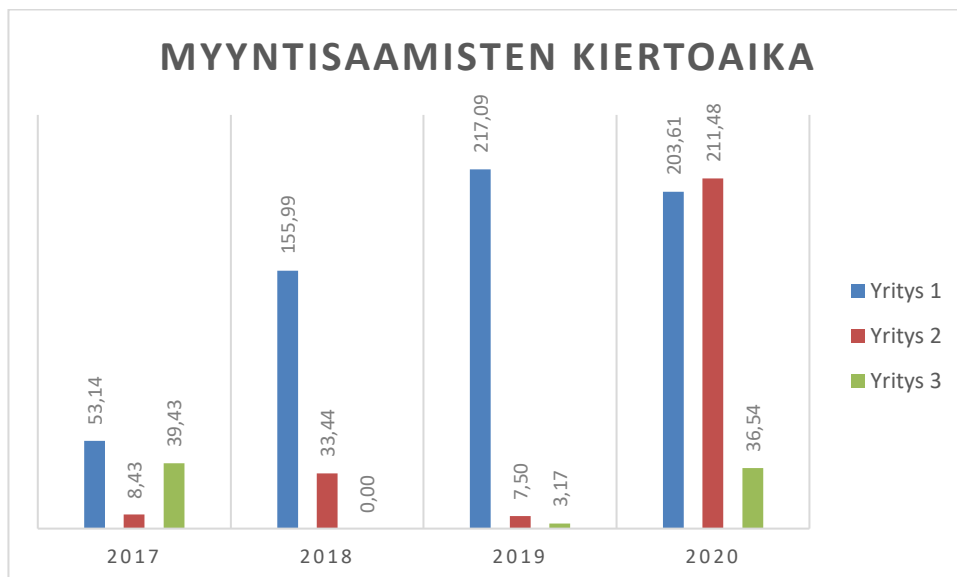
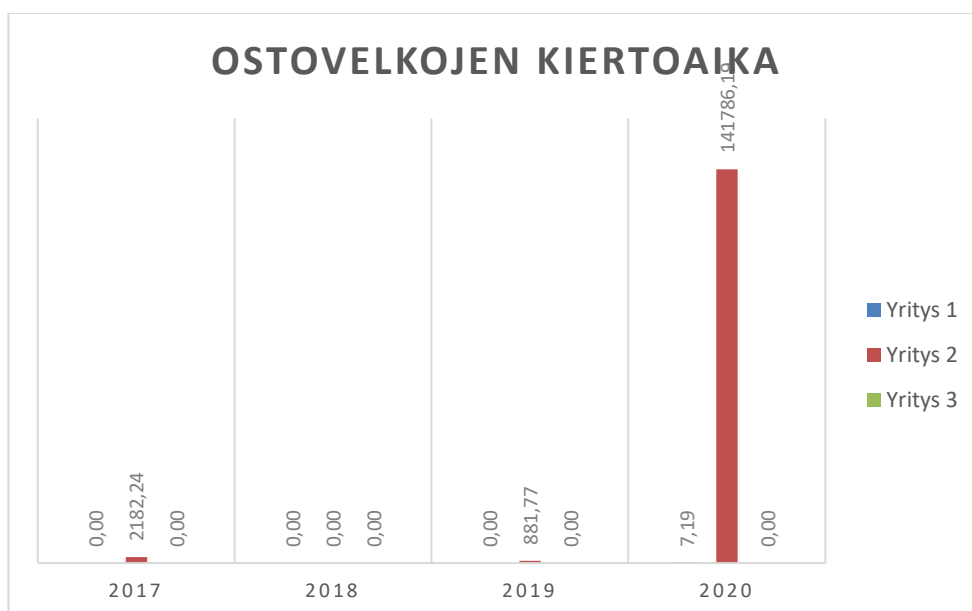
Taulukosta 3 voidaan huomata yritysten 1 ja 3 tunnuslukujen pysyneen hyvin vakaalla pohjalla ja vaihtelut ovat suhteellisen pieniä vuosien välillä. Yrityksellä 2 on laskeva trendi. Yritys 2 on vaikeassa tilanteessa, sillä yritys on tehnyt negatiivisen tuloksen vuosina 2018–2019. Tunnusluvun keskiarvo on 69,24, keskihajonta 31,77 ja vaihteluvälin pituus 70,04. Vaihteluvälin pituutta ja yrityksen 2 laskevia arvoja vuonna 2020 selittää vieraan pääoman suuri kasvu; edelliseen vuoteen verrattuna se on kasvanut nelinkertaiseksi.

Taulukosta 4 havaitaan kaikkien yritysten tunnuslukujen vaihdelleen eri tasojen välillä neljän vuoden aikana. Keskiarvoksi muodostuu 49,56, keskihajonnaksi 30,07 ja vaihteluvälin pituudeksi 72,54. Yritys 2 on mahdollisesti sijoittanut suureen projektiin erityisesti vuoden 2020 arvoista pääteltynä. Yrityksen 1 arvot ovat kehittyneissä positiiviseen suuntaan tiettyjen vuosien poikkeuksellisista arvoista huolimatta. Yrityksellä 1 on huolestuttava trendi, sillä liikevaihto on ainoastaan laskenut neljän vuoden aikana. Yritys 3 on onnistunut pysymään hyvällä tasolla useamman vuoden ja sen kehitys on ollut vakaata vuoden 2018 poikkeusta lukuun ottamatta. Poikkeus johtuu laskeneesta liikevaihdosta, sillä veloissa ei ole tapahtunut suuria muutoksia.

Taulukko 4. Suhteellinen velkaantumis-%.

Tehokkuuden tunnuslukuina ovat myyntisaamisten ja ostovelkojen kiertoajat. Myyntisaamisten kiertoaika kertoo, kuinka kauan myyntitulot ovat saamisina, kunnes niistä saadaan suoritus ja ostovelkojen kiertoaika, kuinka kauan ostovelat ovat velkaa, kunnes ne maksetaan. Kiertoaikojen tunnusluvuilla analysoidaan rahan sitoutumista yrityksen toimintaan (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 166). Tunnusluku-
jen tavoitearvot ovat alle 14 päivää.

Taulukko 5 kertoo, että kaikilla yrityksillä on mahdollisuuksia tehdä parannuksia kiertoaikoihin. Yritys 3 on onnistunut pitämään kiertoaikansa lyhyinä verrattuna kahteen muuhun yritykseen. Myyntisaamisten kiertoaikaa on mahdollista saada pienemmäksi esimerkiksi ulkoistamalla maksujen perinnän. Tämä vähentäisi yritysten vaadittujen prosessien määrää ja vapauttaisi aikaa korkeampien prioriteettien prosessien tekemiseen. Tunnusluvuista saatu keskiarvo on 150,54, keskihajonta 80,68 ja vaihteluvälin pituus 174,94. Hajontaluvut kertovat yritysten 1 ja 2 poikkeuksellisista arvoista, jotka ovat nostaneet keskiarvon todella korkeaksi. Hajontaluvuista voidaan päätellä yritysten eroavaisuuksia; tunnusluvun perusteella voitaisiin argumentoida, että yritykset 1 ja 2 ovat sitoutuneet pitkiin peliprojekteihin, joiden sopimukseen sisältyy todella pitkät maksuajat.

Taulukko 5. Myyntisaamisten kiertoaika.**Taulukko 6.** Ostovelkojen kiertoaika.

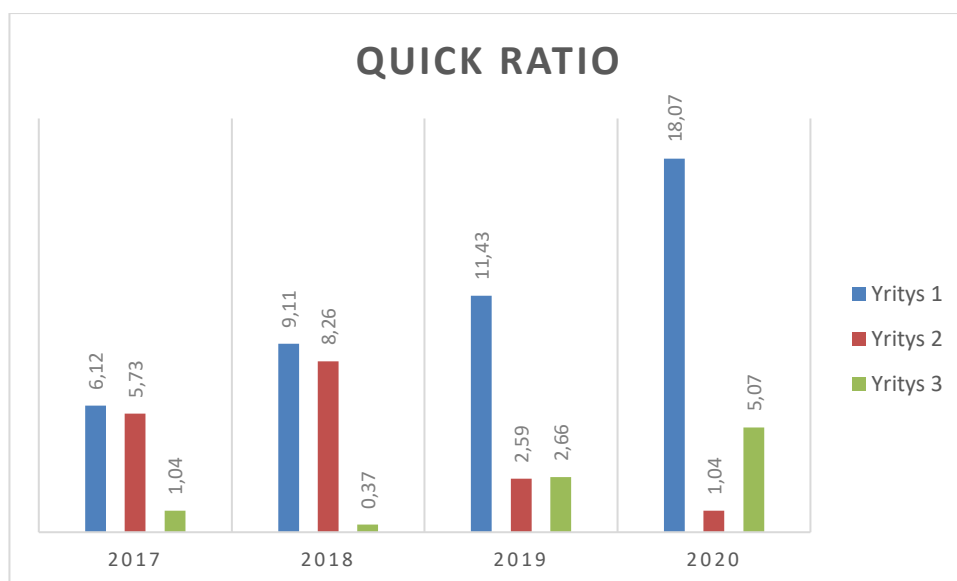
Taulukon 6 tunnusluvuissa tulee esille sama ongelma kuin myyntisaamisten kiertoajoissa. Myyntisaamisten ja ostovelkojen kiertoajat ovat riippuvaisia toisistaan, jos yrityksellä ei ole muita rahoituksen lähteitä tukemassa liiketoimintaa. Yrityksen 1 tunnusluvut ovat nollassa kolmen vuoden ajan, koska sillä ei ole jäänyt taseeseen ostovelkoja näiltä tilikausilta. Yrityksestä 3 ei ole mahdollista laskea kiertoaikoja, koska se ei ole toteuttanut ostoja neljän vuoden aikana. Yritys 2 on toteuttanut

vähäisiä aine- ja tarvikeostoja ostovelkoihin verrattuna. Nämä tiedot kertovat, että yritys 3 ainoastaan kustantaa pelejä, eikä sillä ole omaa toimintaa. Yrityksillä 1 ja 2 on kustantamisen lisäksi muuta pienimuotoista liiketoimintaa.

Tunnusluvun keskiarvo on 47264,46, keskihajonta 66836,96 ja vaihteluvälin pituus 141779. Näiden laskemisessa ei ole huomioitu yrityksen 3 puuttuvia arvoja. Tunnusluvun tuottamat arvot eivät ole vertailukelpoisia, mutta ne ovat tuottaneet tärkeää tietoa yritysten toiminnasta.

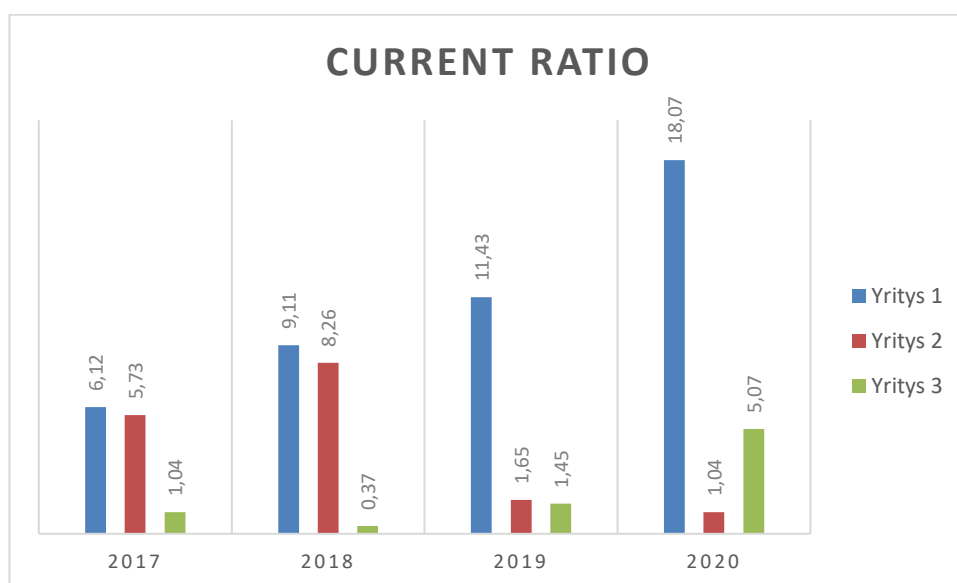
Viimeisinä tunnuslukuina käsittelen maksuvalmiuden tunnusluvut eli Quick ratio ja Current ratio. Tunnusluvut kertovat yrityksen mahdollisuuksista selviytyä mak-suvelvoitteistaan lyhyellä aikavälillä. Tunnusluvut edustavat yhtä tilikauden päi-vää. Quick ratio vertaa rahoitusomaisuuden määrää lyhytaikaiseen vieraan pää-oman määrään. Tunnusluvun ohjearvot; yli 1 on hyvä, 0,5–1 on tyydyttävä ja alle 0,5 on heikko. Current ratio vertaa rahoitusomaisuuden lisäksi vaihto-omaisuuden määrää lyhytaikaiseen vieraan pääoman määrään. Tunnusluvun ohjearvot; yli 2 on hyvä, 1–2 on tyydyttävä ja alle 1 on heikko (Leppiniemi & Kykkänen 2019, 164–165).

Taulukko 7. Quick ratio.



Taulukko 7 kertoo yritysten rahoitusomaisuuksien määrien olevan riittäviä, kuten tehokkuuden tunnusluvuista olettaisi. Kaikki yritykset ovat päässeet hyvälle tasolle, vaikka yrityksen 2 kehitys näyttää putoavan. Yrityksen 1 korkeat arvot ovat seurausta sen rahoista ja pankkisaamisista, jotka kattavat lyhytaikaisen vieraan pääoman useampaan kertaan. Tunnusluvun keskiarvo on 8,06, keskihajonta 7,27 ja vaihteluvälin pituus 17,03. Keskihajonnan suuruus on seurausta yrityksen 2 arvoista.

Taulukko 8. Current ratio.



Taulukko 8 kertoo samoista piirteistä kuin Taulukko 7. Tunnuslukujen arvojen pientä eroa selittää osaltaan se, että yritysten päätoimiala on pelien kustantaminen. Tästä syystä arvot ovat lähes samanlaisia Quick ration kanssa. Yritys 3 on päässyt vuonna 2020 hyvälle tasolle aikaisemmista vaikeuksista huolimatta. Yrityksen 2 arvot ovat kehittyneet päinvastaiseen suuntaan ja tunnusluvut jäävät tyydyttävän tasolle. Tunnusluvusta saatu keskiarvo, keskihajonta ja vaihteluvälin pituus vastaavat Quick ratiosta saatuja arvoja.

5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Neljännessä luvussa toteutettu kannattavuuden vertailu ja teorialuvut ovat toimineet perustana alla olevan Kuvion 8 muodostamisessa. Hypoteesien muodostamisessa on otettu huomioon Neogames Finland Ry:n ennusteet (luku 2.2) sekä tilinpäätösanalyysin tulokset.



Kuvio 8. Videopelialan SWOT-analyysi.

Kuviossa 8 olevat hypoteesit koskevat videopelitoimialan yrityksiä yleisellä tasolla, jolloin hypoteesit eivät pidä täysin paikkaansa joidenkin yritysten kohdalla. Kuten luvun alussa mainittiin, hypoteesit on muodostettu toteutetun tilinpäätösanalyysin sekä Neogames Finland Ry:n raportin avulla.

Toimialan vahvuutena on teknologinen kehitys, joka mahdollistaa pelisisällön uudistamisen sekä uuden sisällön luomisen. Neogamesin mainitsemat ennusteet mobiilialustaisten pelien suosion kasvamisesta 5G-yhteyksien avulla ovat mahdollisia teknologisen kehityksen avulla. Aikaisempia julkaisuja voidaan päivittää, jolloin ne vastaavat nykyhetken kuluttajien tarvetta. Tämän seurauksena uusien peliprojektien aloittaminen ja julkaiseminen ei ole välttämätöntä, jos aikaisempien julkaisujen sisältöä on mahdollista päivittää.

Heikkouksiin kuuluu peliprojektien pituus, joihin yritysten täytyy olla valmiita sitoutumaan useamman vuoden ajaksi. Tämä luonnollisesti johtaa myös siihen, että kustantajien sijoittama raha projektiin alkaa tuottamaan tulosta vasta vuosien jälkeen, kuten tilinpäätösanalyysin tunnusluvuista pystyy päättelemään. Peliprojekteilte täytyy laatia tarkka suunnitelma budjetista ja aikataulusta, jotta projektin valmistumisen viivästyminen ei johda nouseviin kustannuksiin.

Mahdollisuuksia ovat kuluttajamäärien kasvu ja projektien mahdollisuus saada useampi kustantaja. Kuluttajamäärien kasvua pystytään perustelemaan Pelaaja-barometrin 2020 tuloksilla; nuorista ikäluokista (10–19) puolet ovat kertoneet pelaavansa pelejä päivittäin. Tämä kertoo pelien kuuluvan edelleen nuorisokulttuurin osaksi, jonka suosio jatkaa kasvuaan. Useamman kustantajat mahdollisuus puolestaan vähentää yrityksen rahan menetystä, jos projekti epäonnistuu tai jää kesken. Kustantajien riskit vähenevät ja he pystyvät tekemään oman taloudellisen tilanteen mukaisesti valinnan esimerkiksi mahdollisesta jatkorahoituksesta.

Uhat liittyvät uusien peliprojektien aloittamiseen; pitkän kehittämisvaiheen päätteeksi julkaisu saattaa epäonnistua tai projekti saattaa kaatua kehittämisvai-

heessa. Projektin kaatumiseen voidaan varautua laatimalla suunnitelmat kehittämisvaiheen aikatauluista; suurin syy projektien kaatumiseen kehittämisvaiheessa on rahoituksen loppuminen. Kustantajat eivät ota uusia riskejä, jos yrityksellä ei ole todisteita tapahtuneesta edistymisestä. Valitettavasti pelijulkaisujen menestymistä ei pystytä ennustamaan, joten yritykset voivat ainoastaan yrittää parhaansa onnistuakseen. Neljännen luvun tilinpäätösanalyysin tunnusluvuista pystytään tunnistamaan nämä riskit; yritykset 2 ja 3 tuottavat useasta tunnusluvusta heikoimmat arvot. Yritys 1 puolestaan tuottaa vakaita arvoja, josta voidaan päätellä yrityksen kustantaman tai kustantamien projektien menestyneen. Kolmantena uhkana on saatavuusongelmat komponenteissa. Tämä vaikuttaa pelialan lisäksi useisiin muihin teknisiin aloihin, jotka tarvitsevat komponentteja hyödykkeiden tuottamiseen. Komponenttien saatavuusongelmien seurauksena kilpailu niiden ostamisesta kasvaa, joka puolestaan nostaa kustannuksia.

Tilinpäätösanalyysin tuloksia on vaikea arvioida yrityksen 2 tuottamien poikkeuksellisten arvojen seurauksena. Osuuskunnan tarkoituksena on selvästi palvelujen tuottaminen sen jäsenille, eikä voiton tuottaminen. Tästä seuraa se, että liiketoiminta näyttää tunnuslukuja tarkastellessa todella epävakaa ja toiminnalla on suuria riskejä. Yritykset 1 ja 3 ovat puolestaan erilaisissa tilanteissa, vaikka niiden yhtiömuoto on sama. Yritys 1 tuottaa vakaata voittoa ja sen liiketoiminnan riskeinä on lähinnä liikevaihdon laskeva trendi. Yritys 3 vaikuttaa olevan pelin tai pelien kehittämisvaiheessa tai mahdollisesti aikaisempien julkaisujen päivittämisvaiheessa. Kehittämisvaiheessa ollessaan yritys on riippuvainen uusista julkaisuista. Päivittämisvaiheessa riskit ovat huomattavasti pienemmät ja tavoitteena on parannusten tekeminen kuluttajien tyytyväisyyden takaamiseksi. Yrityksellä 3 ei vaikuta olevan muuta liiketoimintaa kustantamisen lisäksi. Parhaiten kannattavuutta pystyy arvioimaan yritysten 1 ja 3 avulla; yritykset kuvaavat toimialaa kahdesta eri tilanteesta.

6 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän tutkimuksen tavoitteena on tuottaa ajankohtaista tietoa toimialasta, jota voidaan hyödyntää yritystoiminnan kehittämisessä. Tavoitteen suorittamiseksi tutkimus sisältää tilinpäätösanalyysin toimialan yrityksistä ja SWOT-analyysin mukaisen näkymän toimialasta. Tutkimus on pyrkinyt vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin;

1. Mitä kannattavuuden tunnusluvut kertovat?
2. Kuinka tunnusluvut ovat muuttuneet?
3. Mitkä asiat ovat vaikuttaneet kannattavuudessa tapahtuneisiin muutoksiin ja mahdollisiin eroihin yritysten välillä?

Kannattavuuden tunnusluvut kertovat toimialan muutoksista ja toimintamallien muutoksien vaikutuksista. Tunnuslukujen negatiivisuus kertoo toiminnan tuottaneen tappiota. Muutamien vuosien tappiollinen tulos ei ole muodostanut estettä toiminnan jatkumiselle, vaan siitä on pystytty toipumaan ja tuottaa voittoa seuraavana vuonna. Tunnusluvut ovat neljän vuoden aikana kehittyneet positiiviseen suuntaan ja yritykset ovat kannattavia. Tunnuslukujen arvoissa on esiintynyt puutoamista, mutta kokonaisuutena kaikki yritykset ovat päässeet positiiviselle tulokselle. Kannattavuudessa tapahtuneet muutokset ovat vaihdelleet yritysten välillä, sillä jokaisella on ollut erilainen lähtötilanne tilinpäätösanalyysissa. Mahdollisia syitä yritysten välisiin eroihin ovat yhtiömuodot, yritysten toimintaikä, erikoistuminen tiettyyn alustaan, sitoutuminen pitkään projektiin sekä muut liiketoiminnalliset erot (liikevaihdon, palkkakulujen tai ostovelkojen nousu tai lasku).

Validiteetti viittaa tutkimuksen mittarin pätevyYTEEN eli mittaako se niitä asioita, joita sen on tarkoitus mitata. Validiteettia arvioidaan esimerkiksi tutkimalla mittarin sopivuutta tutkimukselle. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa reliabiliteetti viittaa johdonmukaisuuteen. Reliabiliteetti kertoo, saadaanko valitulla mittarilla samat

tulokset. Reliabiliteetti jaetaan kahteen osa-alueeseen: stabiliteettiin ja konsistenssiin. Stabiliteetti kertoo mittarin pysyvyydestä ajan kuluessa ja konsistenssi yhtenäisyydestä (Tietoarkisto 2021).

Tutkimuksen validiteetissa on parantamisen mahdollisuuksia. Tilinpäätösanalyysin otannan olisi voinut rajata useamman kriteerin perusteella, jotta satunnaisotanta vastaisi tutkimuksen asetettuihin tavoitteisiin paremmin. Tilinpäätösanalyysi on onnistunut kertomaan toimialan kannattavuudesta ja soveltuu tutkimukseen. Empiirinen havainnointi tuloksista on yksipuolista. Toimialan asiantuntijan haastattelu olisi antanut tutkimukselle uuden näkökulman tuloksia arvioidessa. Tutkimuksen saadut tulokset pystytään yleistämään vain pienten yritysten vertailussa. Tilinpäätösanalyysin satunnaisotanta on vaikuttanut reliabiliteettiin. Tilinpäätösanalyysi voidaan toistaa samalla otannalla ja saataisiin samat tulokset. Tästä huolimatta on olennaista huomata, että otanta on liian pieni toimialaan suhteutettuna (3:200+). Tätä olisi voinut parantaa esimerkiksi lisäämällä otosta kahdella yrityksellä. Viidestä yrityksestä tehty tilinpäätösanalyysi tuottaisi harvemmin poikkeavia tuloksia, joten sitä voitaisiin toistaa ja saada samoja tuloksia. Toisena vaihtoehtona olisi aiemmin mainittu otoksen kriteerien lisääminen ja tarkentaminen.

Tutkimuksen tuloksia voi hyödyntää toimialan yritykset sekä sijoittajat pohtiesaan mahdollisia sijoituskohteita. Tutkimus on keskittynyt videopelitoimialan yrityksiin, joten jatkotutkimukset voisivat tutkia kuluttajien näkemystä toimialasta. Toisena jatkotutkimuksen mahdollisuutena olisi toteuttaa seuranta-analyysi, jonka avulla olisi mahdollista arvioida SWOT-analyysin hypoteesien toteutumista. Kolmas ehdotukseni on keskisuurten tai suurten yritysten valitseminen otokseksi, joka pystyisi tarkentamaan validiteettia kyseisten kokoluokan yritysten kannalta.

LÄHTEET

Alma Talent. 2021. Tunnuksluokas. Artikkele. Alma Median verkkosivut. Viitattu 23.8.2021. <https://www.almatalent.fi/tietopalvelut/tunnuksluokas>

Danaher B., Dhanasobhon S., Smith M. & Telang R. 2010. Converting Pirates without Cannibalizing Purchasers: The Impact of Digital Distribution on Physical Sales and Internet Piracy. Julkaisu. The Heinz College. Viitattu 20.7.2021. https://www.heinz.cmu.edu/~rtelang/ms_nbc.pdf

Eskelinen M. 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Sitran raportteja 51. Raportti. Edita Prima Oy. Helsinki. Viitattu 19.1.2021. <https://media.sitra.fi/2017/02/27173121/Raportti51-2.pdf>

Fava E. 2021. Hyper-casual simulation video games may not be original enough to enjoy copyright protection, but game cloning could still be prevented by relying on unfair competition: Voodoo v Rollic Games and Hero Games (Tribunal Judiciaire de Paris, 4 September 2020). Artikkele. Social Science Research Networkin verkkosivut. Viitattu 12.8.2021. <https://poseidon01.ssrn.com/delivery.php?ID=872119091124113031030110013122093087049073070064025021111114068102071092101119124000120032062006006027002112111109096074026004000029026049019122066086018095089020124018052042067105003065107122065079031003117071093096098104077111098082114122069117086104&EXT=pdf&INDEX=TRUE>

Heikkilä T. 2014. Kvantitatiivinen tutkimus. Esitys. Tilastollisen tutkimuksen verkkosivut. Viitattu 3.6.2021. <http://www.tilastollinentutkimus.fi/1.TUTKIMUS-TUKI/KvantitatiivinenTutkimus.pdf>

Kaisanlahti T., Leppiniemi J. & Leppiniemi R. 2017. Tilinpäätöksen tulkinta. Helsinki. Alma Talent Oy.

Kallio K., Mäyrä F. & Kaipainen K. Pelikulttuurin monet kasvot – Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Artikkele. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Suomen pelitutkimuksen seuran verkkosivut. Viitattu 17.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>

Kallunki J.P. 2015. Tilinpäätösanalyysi. Oulu. Talentum Media Oy.

Karvinen J. Evolutionaarinen näkökulma peliteollisuuteen. Artikkele. Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. Suomen pelitutkimuksen seuran verkkosivut. Viitattu 18.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-kaikki.pdf>

Kerttula T. 2014. Peli, jota ei voi pelata – pelivideoiden kulttuuri. Artikkele. Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. Suomen pelitutkimuksen seuran verkkosivut. Viitattu 26.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-08.pdf>

Kinnunen J., Taskinen K. & Mäyrä F. 2020. Pelaajabarometri 2020 – Pelaamista koronan aikaan. Julkaisu. Tampereen yliopisto. Viitattu 1.8.2021. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kinnunen K. 2021. Metaverse on maailma, jossa voit olla mitä haluat – Internetin seuraaja on simulaatio, jota ei pääse pakoon edes todellisuudessa. Nauhoitettu artikkeli. Suplan verkkosivut ja Suomen Kuvalehti. Viitattu 12.8.2021. <https://www.supla.fi/episode/7a33adb3-b502-58be-983a-6580eaff77d5>

Kojo M. Pelijumalia ja kuolevaisia – Katsaus suomalaiseen kilpapelamiseen ja kilpelaajiin. Artikkel. Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Suomen pelitutkimuksen seuran verkkosivut. Viitattu 18.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/PTV2012.pdf>

KvantiMOTV. 2003. Otos ja otantamenetelmät. Artikkel. KvantiMOTV-verkkosivut. Viitattu 3.6.2021. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/otos/otantamenetelmat.html>

Leppiniemi J. & Kykkänen T. 2019. Kirjanpito, tilinpäätös ja tilinpäätöksen tulkinta. Helsinki. Alma Talent Oy.

Mansikka O. 2018. Yllätyslaatikot ovat pelien uusi villitys – Suomen poliisi selvittää asiaa, koska se vaikuttaa laittomalta. Uutinen. Helsingin Sanomat. Viitattu 19.1.2021. <https://www.hs.fi/nyt/art-2000005827320.html>

Museovirasto. 2020. Demoskene, sahansoitto ja romanien hevostaidot – Elävän perinnön kansalliseen luetteloon 12 uutta kohdetta. Tiedote. Museoviraston verkkosivut. Viitattu 13.7.2021. <https://www.museovirasto.fi/fi/ajankoh-taista/demoskene-sahansoitto-ja-romanien-hevostaidot-elavan-perinnon-kansalliseen-luetteloon-12-uutta-kohdetta>

Neogames Finland ry. a 2020. Finnish Game Industry Report 2020. Raportti. Neogames Finland Ry:n verkkosivut. Viitattu 10.8.2021. <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2021/06/FGIR-2020-Report.pdf>

Neogames Finland ry. b 2020. Tietoa toimialasta. Tiedote. Neogames Finland Ry:n verkkosivut. Viitattu 18.12.2021. <https://neogames.fi/fi/tietoa-toimialasta/>

Rantanen M. 2019. Videopeliyritysten toimialaluokitusta tarkistetaan – yrityksiä siirryt ohjelmoinnista kustantamiseen. Uutinen. Tilastokeskus. Viitattu 31.5.2021. <https://www.stat.fi/uutinen/videopeliyritysten-toimialaluokitusta-tarkistetaan-yrityksia-siirryt-ohjelmoinnista-kustantamiseen>

Saarikoski P. & Suominen J. Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa – Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Artikkel. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Suomen pelitutkimuksen seuran verkkosivut. Viitattu 17.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>

Suomen Pelinkehittäjät Ry. 2018. Tietoa pelitoimialasta. Tiedote. Suomen Pelinkehittäjät Ry:n verkkosivut. Viitattu 10.8.2021. <http://www.pelinkehittajat.fi/tieto-pelitoimialasta/>

Suomen Pelitutkimuksen Seura. 2021. Lisätietoja vuosikirjasta. Tiedote. Suomen pelitutkimuksen seuran verkkosivut. Viitattu 19.1.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/lisatietoja>

Suomen Tietotoimisto. 2021. Yhä useampi tienaa striimaamalla pelaamistaan tai arkielämäänsä. Uutinen. Yle Uutisten verkkosivut. Viitattu 13.7.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-11944073>

Suomen virallinen tilasto (SVT). 2017. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinker-
taistunut 25 vuodessa. Raportti. Tilastokeskus. Helsinki. Viitattu 19.1.2021. http://tilastokeskus.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html

Suominen J., Koskimaa R., Mäyrä F. & Sotamaa O. 2009. Johdanto. Artikkel. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Suomen pelitutkimuksen seuran verkkosivut. Viitattu 17.5.2021. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>

Taloustutka. 2021. Tunnusluvut – Tilinpäätösanalyysi tutuksi. Artikkel. Taloustutkan verkkosivut. Viitattu 12.3.2021. <https://product.taloustutka.fi/tunnusluvut-etusivu/>

Tampereen yliopisto. 2020. Pelaajabarometri: Pelaaminen lisääntyi koronaeristyksen aikana. Tiedote. Tuni-verkkosivut. Viitattu 19.1.2021. <https://www.tuni.fi/fi/ajankohtaista/pelaajabarometri-pelaaminen-lisaantyi-koronaeristyksen-aikana>

The Game Awards. 2021. Best action game. Tiedote. The Game Awards-verkkosivusto. Viitattu 18.12.2021. <https://thegameawards.com/nominees/best-action>

Tietoarkisto. 2021. Kvantitatiivisen tutkimuksen verkkokäsikirja – Mittaaminen: Mittarin luotettavuus. Artikkel. Viitattu 15.1.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/mittaaminen/luotettavuus/>

Tomperi S. & Keskinen V. 2016. Kirjanpidon erityiskysymyksiä. Helsinki. Edita Publishing Oy.

Tomperi S. 2016. Yrityksen taloushallinto. Kannattavuus- ja kustannuslaskenta. Helsinki. Edita Publishing Oy.