

## Analyysi

*Jaakko Suominen, Tero Pasanen ja J. Tuomas Harviainen*

# Suomalaisten peliyhtiöiden vastuullisuusviestintä 2010-luvulta 2020-luvulle

Kymmenen vuotta sitten, huhtikuussa 2013 *Helsingin Sanomat* (18.4.2013) kirjoitti suomalaisesta mobiilipeliyhtiöstä Supercellistä. Jutun alussa todettiin, miten yhtiö kasvoi ”historiallista vauhtia”. Vain pari vuotta aiemmin Supercellillä ei ollut ollut juuri liikevaihtoa, mutta jutun ilmestymisajankohtana peliyhtiö tuotti ”kahdella mobiilipelillään voittoa arviolta miljoona euroa päivässä.” Kuvaus Supercellistä sopi yleisempään tapaan, jolla suomalaisesta digipeliteollisuudesta luotiin kansainvälistä menestystarinaa (Pasanen ja Suominen 2021).

Harvinaista lehtijutussa oli Supercellin yhteiskunnallisen vastuun korostaminen. Toimitusjohtaja Ilkka Paananen kertoi yhtiön toimintatavoista: jokainen työntekijä oli optio-ohjelman piirissä ja tiimeillä oli ”täysi valta päättää pelien kehityksestä.” Paananen hehkutti Helsinkiä toimintaympäristönä ja korosti yhtiönsä työntekijöiden kansallisuuksien moninaisuutta. Lisäksi jutussa nostettiin esille suomalaisen yhteiskunnan tuki yksilöille ja yrityksille. Yhteiskunnan tuki olikin yksi keskeisimmistä syistä, miksi Supercell ja sen omistajat eivät harrastaneet vero-optimointia vaan maksoivat veronsa Suomeen: ”Me ollaan saatu paljon apua yhteiskunnalta, ja nyt on meidän vuoro maksaa takaisin” (*HS* 18.4.2013). Sittemmin Supercellin perustajiin alettiin viitata kotimaisessa lehdistössä ”iloisina veronmaksajina” (ks. esim. *HS* 1.11.2017).

Tapa uutisoida ja viestiä suomalaisesta peliteollisuudesta oli alkanut muuttua. Taloudellisen menestyksen ohella vastuullisuus sai enemmän huomiota. Vuoden 2019 raportissaan Elinkeinoelämän keskusliitto (EK) (2019) nosti Supercellin – ja samalla koko suomalaisen peliteollisuuden – vastuullisuuden suunnannäyttäjäksi. Suunnannäyttäjä-asema tai vähintään sen julkinen tuottaminen onkin keskeinen syy, miksi yhteiskuntavastuun ja vastuullisuuden puhetapoja kannattaa lähestyä peliteollisuuden kautta.<sup>1</sup> Puhetavat eivät rakennu ainoastaan peliteollisuutta koskevassa uutisoinnissa vaan myös yritysten tuottamien materiaalien kautta. Pelialan yritykset korostavat yksin ja yhdessä vastuullisuuttaan ja esittelevät menneitä ja tulevia vastuullisuustekojaan. Yritykset ja toimiala korostavat, että vastuullisuusviestinnän takaa löytyy aitoja vastuullisuustekoja ja teot edeltävät puheita (ns. *walking-to-talk*; Schoeneborn, Morsing ja Crane 2019).

Vastuullisuuspuheeseen ovat yhtyneet pelialan organisaatiot ja etujärjestöt, Suomen pelinkehittäjien yhdistys IGDA Finland sekä pelialan edunvalvontaorganisaatio Neogames. Ne painottavat suomalaisten yritysten ja työntekijöiden keskinäistä yhteisöllisyyttä ja yhteistyötä sekä hyviä yhteiskuntasuhteita. Neogamesin (2018, 16) mukaan yritysten oma vastuullisuus on yksi tärkeimmistä *yhteiskunnallisen digitalisaation* rakennuspalikoista. Tässä kontekstissa Neogames viittaa digitaalisten palvelujen saavuttavuuteen, eri pelaajaryhmien osallistamiseen, hiilijalanjäljen pienentämiseen sekä alaikäisten pelaajien turvallisuuteen. Neogames on tunnistanut vastuullisuuden ja siihen liittyvän asennemuutoksen koko pelialaa koskevaksi trendiksi (Neogames 2019, 24; 2021, 69).

Analyysissä väitämme, että suomalaisten digipeliyritysten vastuullisuudessa ja etenkin siihen liittyvässä julkisessa keskustelussa on useampia vaiheita. Ensimmäisessä, esivaiheessa 2000-luvun alusta 2010-luvun alkuun, suomalaista peliteollisuutta alettiin käsitellä julkisuudessa taloudellisesti tuottavana ja sen vuoksi julkisesti tuettavana kohteena, mutta varsinainen vastuullisuustematiikka ei juuri tullut esiin. Peliteollisuutta tukevia yhteiskunnallisia institutionaalisia rakenteita alkoi kuitenkin muodostua yhä enemmän (Pasanen ja Suominen 2021; Suominen ym. 2022). Toisessa vaiheessa, 2010-luvun alkupuoliskolla, jotkut peliyritykset alkoivat korostaa yhteiskunnallista osallistumistaan ja yhteisöllistä toimintaansa julkisissa puheenvuoroissaan. Samalla yritysten ja omistajien veronmaksuun alettiin kiinnittää huomiota julkisuudessa. Kolmannessa vaiheessa, 2010-luvun jälkipuoliskolta lähtien, digipeliyritysten vastuullisuus alkoi etenkin suuremmilla yrityksillä nivoutua osaksi säännöllistä raportointia ja seurantaa. Viime vuosina suomalaiset digipeliyhtiöt ovat siis laajemminkin erikseen tai yhdessä korostaneet toimintansa yhteiskuntavastuuta ja vastuullisuutta. Yhtiöiden painopistealueet ovat olleet lähtökohtaisesti varsin yhtenevät. Viestinnässä ne ovat nostaneet esiin moninaisuuden ja yhdenvertaisuuden, yrityskulttuurin ja henkilöstön hyvinvoinnin, turvallisen ja vastuullisen pelaamisen sekä yhteiskuntaa ja ympäristöä koskevia teemoja (ks. esim. Next Games 2022, 37–39; Nitro Games 2021b, 29; Remedy 2022, 10; Rovio 2021b, 2).

Tämä analyysi syventyy digipeliyritysten vastuullisuuspuheen kolmanteen vaiheeseen ja ajanjaksoon 2017–2021. Vuonna 2017 ensimmäiset suomalaiset pelialan yritykset listautuivat pörssiin. Vaikka tarkasteltava aikaväli on varsin lyhyt, siinä on havaittavissa useita muutoksia, jotka ovat osaltaan sidoksissa keväällä 2020 alkaneeseen koronapandemiaan ja toisaalta tarpeeseen esittää vastuullisuustoimia ja sitoa niitä institutionaaliin kehyksiin. Korona-aika vaikutti yhtäältä pelimarkkinoihin ihmisten viettäessä enemmän aikaa kotonaan (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020; Kinnunen, Tuomela ja Mäyrä 2022). Toisaalta pelialan yrityksissä – kuten monessa muussakin työpaikassa – jouduttiin uudella tavalla kiinnittämään huomiota työnteon tapoihin ja henkilöstön työsäjäksämiseen.

Analyysiartikkelilla on kaksi päämäärää. Keskitymme suomalaisten digipeliyhtiöiden vastuullisuuspuheeseen. Sen lisäksi tarkastelemme vastuullisuusviestinnän ja sekä konkreettisten vastuullisuustoimien välistä suhdetta. Rajaamme tarkastelun pörssilistautuneisiin suomalaisiin pelialan yrityksiin Rovioon, Remedyyn, Next Gamesiin ja Nitro Gamesiin sekä omistussuhteiltaan hiukan erilaiseen mutta niitä pitkälti muistuttavaan markkinatähti Supercelliin, koska pörssilistautuneilla yrityksillä on erityisiä syitä ja velvoitteita tiedottaa toiminnastaan. Näiden viiden yrityksen viestintä on vielä selvemmin osa strategista johtamista kuin muilla suomalaisilla pelialan yrityksillä, jotka ovat yleensä

pienempiä (yritysten strategisesta viestinnästä ks. Juholin ja Rydelfelt 2022). Tarkastelemme peliyhtiöitä osana mediateollisuutta.

Analyysiartikkelin pääkysymys on, *miten suomalaisten pelialan yritysten vastuullisuuspuhe ja siihen liittyvä toiminta ovat muuttuneet pörssilistautumisesta lähtien koronapandemian asti*. Kysymme myös, miten vastuullisuuden painotukset ovat vaihdelleet tutkittavana ajanjaksona ja millä tavoin yritykset ovat eronneet ja erottautuneet toisistaan pelialan vastuullisina toimijoina julkisten puheenvuorojen kautta.

### **Mediahistoriallinen katsaus peliyhtiöiden vastuullisuuteen**

Peliyritykset ankkuroituvat media-alaan ja niitä on mielekästä tarkastella media- ja viestintätutkimuksen viitekehyksessä. Suuret media-alan yritykset toimivat myös pelialalla tai niiden tuotteista lisensoidaan peliversioita. Pelit ja pelillisuus ovat niin ikään integroituneet sosiaalisen median ympäristöihin ja digitaalisesti tuotettuihin mediaympäristöihin. Lisäksi pelaamista koskeva keskustelu linkittyy muuhun julkisuudessa tapahtuvaan mediaa ja mediakäyttöä koskevaan keskusteluun, kuten mediapaniikkeihin. (Chess ja Consalvo 2022. Pelitutkimuksen suhteesta media- ja viestintätutkimukseen ks. myös Deterding 2017.) Vaikka tutkimuksemme kohdistuu lähivuosiin, teoreettis-metodologinen lähestymistapamme on mediahistoriallinen. Mediahistorian tutkimuksessa kohteena voivat olla instituutiot, tuotantorakenteet, viestintäsisällöt, käyttäjäkokemukset tai mediaa koskevat keskustelut yhdessä tai erikseen. Tyypillisesti mediahistorian tutkimuksissa tarkastellaan mediailmiöiden historiallista kontekstia, tuotannollisia reunaehtoja sekä mediatuotteiden intertekstuaalisia ja intermediaalisia yhteyksiä. (Ks. esim. Salokangas 2012, 25–46; Kortti 2016, 31–34.) Tässä tapauksessa kohteenamme ovat pelialan yritykset sekä yritysten vastuullisuusviestintä ja pelialan vastuullisuutta koskeva julkinen keskustelu. Huomio kohdistuu tuotantorakenteisiin välillisesti, kun analysoimme yritysten vuosikertomuksien kuvauksia vastuullisesta työntekijäpolitiikasta, ympäristön huomioimisesta ja eettisestä asiakaskokemuksesta. Historiantutkimukselle tavanomaiseen tapaan analyysin keskiössä ovat ajallisuus ja muutosprosessit (Kalela 2000, 111–112).

Mediahistorioitsija Pamela Wilson (2009, 183) jaottelee mediahistorian aikalaislähteet varsinaisiin mediatuotteisiin ja niitä tukeviin dokumentteihin. Aikalaislähteet kuvaavat syntyajankohtansa mediaa toisin kuin muistitietolähteet, jotka ovat jälkeempään tuotettuja suullisia tai kirjallisia kuvauksia aiemmin tapahtuneista asioista. Aikalaislähteistä mediatuotteet tarkoittavat esimerkiksi elokuvia, tv- ja radio-ohjelmia. Oman tutkimuksemme kontekstissa olisimme voineet analysoida yritysten tekemistä mediatuotteista pelejä ja vastuullisuuden teemoja niissä, mutta olemme rajanneet ne tarkastelun ulkopuolelle. Mediatuotteita tukevilla dokumenteilla Wilson viittaa mediatuotteisiin suoraan liittyvään raakamateriaaliin, käsikirjoituksiin ja suunnitelmiin sekä muun muassa päätöksentekomuistioihin ja mediaa itseään ja mediatuotteita koskevaan julkiseen keskusteluun. Tässä tutkimuksemme pääkohteina ovat olleet nimenomaan mediatuotteita tukevat dokumentit, kuten yritysten vuosikertomukset ja johtajien vuosikatsaukset, vastuullisuusraportit sekä pelialan yritysten vastuullisuutta koskeva julkinen keskustelu.

Analyysiartikkeli sai lähtökohtansa aiemman suomalaisen pelialan lähihistoriaan ja julkiseen keskusteluun liittyvän tutkimuksen yhteydessä (Pasanen ja Suominen 2021). Sen jälkeen aloimme tarkastella alussa mainittua veronmaksuteemaa laajemmin osana pelialan yritysten vastuullisuuskeskustelua sekä suhteessa vastuullisuutta koskevaan

tutkimukseen. Näin toimiessamme aloimme jo hyödyntää yhtä historianitutkimuksen ja monen muunkin tieteenalan perusmenetelmää, jota historioitsijat Tuomas Tepora, Mirkka Danielsbacka ja Matti O. Hannikainen ovat kutsuneet kontekstualisoinniksi eli tutkimusaiheen, ihmisten, tapahtumien ja ilmiöiden asettamista laajempaan viitekehykseen, osaksi aikansa yhteiskuntaa ja kulttuuria. (Tepora, Danielsbacka ja Hannikainen 2022, 14–16. Ks. tarkemmin Kalela 2000. Verkkolähteisiin kohdistuvista mediahistoriallisista tutkimusprosesseista ks. myös Suominen 2013, 145. Kontekstin eri tasoista osana diskurssianalyttistä tutkimusta, ks. Jokinen, Juhila ja Suoninen 2016, 36–41.)

Tutkittavista yrityksistä Remedy on perustettu vuonna 1995. Se on erikoistunut 2000-luvulla suurten tarinavetoisten PC- ja konsolialustoille tarkoitettujen toimintapeleiden tekemiseen. Esimerkiksi *Max Paynesta* (2001) ja *Alan Wakesta* (2010) tunnetun Remedyn peleissä on runsaasti intertekstuaalisia ja intermediaalisia viittauksia elokuvien ja tv-sarjojen teemoihin ja kerrontatapoihin (Harvola 2010). Vuonna 2003 perustettu Rovio puolestaan tunnetaan erityisesti *Angry Birds* -tuoteperheestään (2009–), jossa mobiilipelejä täydentää laaja oheistuotemyynti ja hahmojen lisensointi. *Angry Birds* -hahmojen ympärille on tehty animaatioelokuvia, ja Rovio onkin hakenut toiminnalleen malleja Disneyn tapaisista yhtiöistä ja esimerkiksi *Tähtien sota* -tuotekokonaisuudesta.

Vuonna 2013 perustetun ja maaliskuussa 2017 Helsingin pörssiin ensimmäisenä suomalaisena digipeliyrityksenä listautuneen Next Gamesin toimintatapa on osin käänteinen Roviolle, sillä Next Games on erikoistunut tuottamaan pelejä toisten yhtiöiden mediatuotteiden ympärille. Next Games julkaisee erityisesti *The Walking Dead* -televiiosarjaan perustuvia mobiilipelejä. Nitro Games poikkeaa edellisistä yrityksistä siinä, että se listautui kesäkuussa 2017 Suomen sijasta Tukholman pörssin First North -kauppapaikalle. Se tuotti ensimmäiset vuodet PC-pelejä, mutta on keskittynyt viimeisen kymmenen vuoden ajan mobiilipeleihin. Supercell, joka perustettiin vuonna 2010, on suomalaisista pelialan yrityksistä liikevaihdoltaan suurin. Se on tunnettu erityisesti *Clash of Clans* ja *Hay Day* -mobiilipeleistään (2012–). Vuonna 2013 Supercellin osake-enemmistö myytiin japanilaisille Softbankille ja GunHolle, jotka puolestaan myivät omistusosuuksensa kesäkuussa 2016 kiinalaiselle Tencentille.

Rajasimme myös aineistoa. Tutustuimme erityisesti yritysten verkossa julkaisemiin dokumentteihin ja valitsimme tarkemman analyysin kohteiksi julkisia lähteitä, jotka kertoivat vastuullisuudesta kattavimmin. Näitä olivat yritysten vuosikertomukset sekä Supercellin tapauksessa toimitusjohtajan blogikirjoituksenomaiset vuosikatsaukset. Näiden lisäksi hyödynsimme päälähteistöä tukevana materiaalina verkosta löytynyttä mediakirjoittelua. Analyysin pääasiallinen tutkimusaineisto muodostuu siis pörssilistattujen suomalaisten peliyhtiöiden Next Gamesin, Nitro Gamesin, Rovion ja Remedyn vuosikertomuksista 2017–2021<sup>2</sup> sekä Supercellin toimitusjohtajan Ilkka Paanasen kirjoittamista vuosikatsauksista. Jotkut yritykset, erityisesti Rovio, ovat julkaisseet lisäksi erityisiä vastuullisuusraportteja, joita olemme myös hyödyntäneet. Vuonna 2021 Rovion vastuullisuusraportti integroitiin osaksi vuosikertomusta.

Teporan ja kumppanien (2022, 14–15) mukaan toinen historianitutkimuksen perusmenetelmä on lähdekritiikki.<sup>3</sup> Omassa tutkimuksessamme lähdekritiikki liittyy pohdintoihin siitä, kuka on tuottanut lähteet ja mitä tarkoitusta varten. Pörssiyritysten vuosikertomukset ja muut käyttämämme katsaukset ovat yritysten johdon ja viestintäosastojen tuottamia. Niiden pituus vaihtelee, mutta sisältöteemoissa on paljon yhtäläisyyksiä. Vuosikertomukset on suunnattu yritysten osakkeenomistajille, mahdollisille tuleville omistajille ja laajemmin julkisiksi ja eteenpäin viestittäviksi asiakirjoiksi. Niiden tarkoitus

on esittää yritysten tilanne suopeassa ja optimistisessa valossa (tekno-optimismista ks. Airaksinen 2003).

Pörssilistattujen pelialan yritysten vuosikertomukset alkavat tyyppillisesti toimitusjohtajan katsauksella kuluneen vuoden keskeisiin tapahtumiin, jotka liittyvät esimerkiksi yrityksen tuotteisiin, yritysostoihin tai myynteihin, tuotteisiin ja henkilöstöön. Asioita käsitellään sen jälkeen seikkaperäisemmin, ja kertomukset sisältävät usein katsauksen yleiseen markkinatilanteeseen ja näkyvissä oleviin kehitystrendeihin. Retorista vakuuttavuutta lisätään esittelemällä tunnuslukuja ja niiden muutoksia. Peliyhtiöiden vuosikertomusten visuaalinen ilme on yhdistelmä peleistä poimittuja graafisia elementtejä ja henkilökunnan valokuvia, joiden avulla pyritään osoittamaan työyhteisöjen monimuotoisuutta. Vuosikertomusten lopussa on monesti standardiosio, jossa tarkastellaan yrityksen hallintoa ja tilinpäätöstä. Supercell on keskittynyt vastuullisuusviestinnässään verkkosivuihinsa ja sosiaaliseen mediaan muiden yritysten tapaan, mutta ei ole julkaissut laajempia vuosikatsauksia tai erillisiä vastuullisuusraportteja. Tämä voi johtua siitä, että Supercellin emoyhtiö, kiinalainen internet-alan suuryritys Tencent julkaisee vuosittain oman yhteiskuntavastuuraporttinsa.

**Taulukko 1.** Tutkimuksessa käytetty aineisto.

Yritys	Ensisijainen tutkimusaineisto	Täydentävä tutkimusaineisto
Next Games	Vuosikatsaukset 2017–2021	Suomalaisia pelialan yrityksiä ja niiden vastuullisuutta käsittelevät digitaaliset uutisartikkelit 2012–2022
Nitro Games	Vuosikatsaukset 2017–2021	
Remedy	Talouskatsaus 2017, Vuosikatsaukset 2018–2021	
Rovio	Vuosikatsaukset 2017–2021, Vastuullisuusraportit 2017–2020	
Supercell	Toimitusjohtajan katsaukset 2018–2021	

Hyödynnämme analyysissä toissijaisena lähteenä kotimaisissa verkkouutisissa julkaistuja peliyritysten vastuullisuutta käsitteleviä artikkeleita. Lehtiaineisto toimii vuorovaikutuksessa yritysten tuottamien dokumenttien kanssa. Julkinen keskustelu on tarjonnut kehyksen ja puitteet tavalle, jolla yrityksen on kannattanut ohjata toimintaansa ja viestiä toiminnastaan. Toisaalta lehti uutisoinnissa voi nähdä, ovatko yritysten ja niiden keskeisten edustajien painotukset raportoitu sellaisenaan mediassa. Media-aineisto kerättiin Sanoma-arkistosta sekä tekemällä tarkennettuja verkkohakuja. Haimme ensin yrityksiä käsitelleitä artikkeleita ja rajasimme sitten analyysin kohteeksi ne, joissa aiheena oli vastuullisuus ylipäätään tai jotka käsitelivät yritysten vastuullisuuden jotain osa-aluetta, kuten veronmaksua, ympäristötietoisuutta, henkilöstön hyvinvointia tai pelituotteiden eettisyyttä. Aineistohauissa käytettiin hakusanoja ”peliala” ja ”peliteollisuus” sekä yksittäisten yritysten nimiä ja niitä yhdistettiin sanoihin ”vastuullisuus” ja ”yritysvastuu”. Lehtiaineisto on viimeisen kymmenen vuoden ajalta, sillä alussa mainittu veronmaksu-tematiikan käsittely tietyssä mielessä aloitti suomalaisen peliteollisuuden vastuullisuustrendin.

Olemme lukeneet valitsemamme lähdeaineiston useasti läpi, poimineet vastuullisuuteen liittyviä aineistokatkelmia erillisiin tiedostoihin ja tehneet niiden perusteella tutkimusprosessin ajan alustavia huomioita ja tulkintaehdotuksia. Analyysiartikkelin kirjoitusprosessin aikana tulkinnat ovat täsmentyneet ja vakiintuneet. Olemme tunnistaneeet aineistosta toistuvia tai muutoin keskeisiä teemoja. Huomioimme esimerkiksi toistuvat tai erityiset sanavalinnat sekä laajemmin tavat puhua suoraan tai epäsuorasti yritysten ja vastuullisuuden suhteesta.

Vaikka tutkimusprosessi oli varsinkin loppuvaiheessaan poikkeuksellisen vaikea,<sup>4</sup> se noudatteli historiantutkimuksen etenemistapaa. Historiantutkija Jorma Kalela on kutsunut toimintatapaa kirjoittamalla tapahtuvaksi ja edistyväksi päättelyksi. Kirjoittaminen on ensin tutkimusmenetelmä, jossa aineistosta ja tutkimuskirjallisuudesta kirjataan havaintoja ja tehdään tulkintoja. Myöhemmässä vaiheessa kirjoittaminen muuttuu Kalelan mukaan tutkimustulosten esittämisen välineeksi. (Kalela 2010, 44. Ks. myös Suominen 2013, 146.) Tepora ja kumppanit käsittelevät hekin kirjoittamalla toimivaa päättelyä historiantutkimuksen kolmantena perusmenetelmänä. He korostavat tutkimus- ja kirjoitusprosessin aikana tapahtuvaa kehämäistä hermeneuttista päättelyä, jossa esimerkiksi tutkimuskysymykset tarkentuvat tai kokonaan muuttuvat. (Tepora ym. 2022, 16–17.)

### **Iloiset veronmaksajat ja pelialan vastuullisuuspuheen kehkeytyminen 2010-luvun alussa**

Julkisuudessa suomalaisten pelialan yritysten vastuullisuus tuli esille ensin erityisesti veronmaksun kontekstissa. Veronmaksun konteksti liittyy suomalaisen mediajulkisuuden vuotuisrituaaliin. Suomessa verottaja julkaisee vuosittain marraskuussa tuloverotuksen tiedot ja toimittaa medialle pyynnöstä vähintään 100 000 euroa ansainneiden tiedot. Tämä yli kaksi vuosikymmentä jatkunut perinne nojautuu lakiin verotustietojen julkisuudesta ja salassapidosta (1346/1999). Tietojen julkaisua on perusteltu kansalaisten tiedonsaantioikeudella ja läpinäkyvyydellä (HS 3.11.2020).

Kutsumme pelialan veronmaksuun liittyvää vastuullisuuspuhetta mediassa käytetyn fraasin mukaan *iloisten veronmaksajien teemaksi* (ks. esim. HS 1.11.2017; Yle 1.11.2017). Siihen vaikutti vuosien 2013–2016 pelialan hyperkasvu, jonka aikana kotimaisen peliteollisuuden liikevaihto nousi 2,5 miljardiin euroon. Priimusmoottoreina kasvussa toimivat Rovio ja Supercell (Neogames 2021, 30–31). Veronmaksukerronnan taustalla on kuvaus suomalaisen peliteollisuuden noususta, jonka myötä aiempi pienryhmien peliohjelmointiharrastus muuttui maailmanluokan taloudelliseksi menestykseksi 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa (ks. esim. Pasanen ja Suominen 2021). Ydinviestin mukaan verojen maksu yrityksen perustamismaahan on menestyksen jälkeen tärkeää, sillä se hyödyttää yhteiskuntaa ja yhteisöjä, joista yritykset ovat ponnistaneet maailmalle sekä luo uusia hyvinvoinnin kasvun edellytyksiä.

Iloinen veronmaksu nousee aineistosta esiin uniikkina teemana, joka on vahvasti sidoksissa pohjoismaisen hyvinvointivaltion retoriikkaan. Veronmaksuteema keskittyy yhteisö-, pääoma- ja ansiotuloveron maksuun ja aktivoituu verotietojen julkaisupäivänä. Sen ansiotulo- ja pääomaveroon liittyvä osa kohdistuu Suomen suurimpien peliyritysten toimitusjohtajiin ja perustajiin, ei alan tavallisten palkansaajien ympärille.

Peliteollisuuden toimijoiden veronmaksupuhe alkoi kehkeytyä vuosien 2012 ja 2013 aikana, kun media uutisoi Rovion ja Supercellin avainhenkilöiden tuloista sekä yhtiöiden kiitollisuudenvelasta suomalaista yhteiskuntaa kohtaan (IS 1.11.2012; HS

18.4.2013; *MTV* 1.11.2013). Puhe yleistyi vuonna 2014, kun Supercell nousi maamme neljänneksi suurimmaksi yritysveronmaksajaksi. Yhtiö maksoi vuoden 2013 tuloistaan noin 83 miljoonaa euroa veroa. Samana vuonna japanilaiset Softbank ja GungHo ostivat yhtiöstä 51 prosentin osuuden. Supercellin perustajat maksoivat kaupan seurauksena 150 miljoonaa pääomaveroa (*IL* 3.11.2014). Seuraavana vuonna Supercellistä tuli Helsingin suurin yksittäinen yhteisöveron maksaja 62 miljoonalla eurolla (*HS* 5.1.2015).

Veronmaksupuheen tähänastinen huippu nähtiin vuonna 2017, kun Supercell maksoi valtiolle yhteisöveroa 181 miljoonaa euroa ja holding-yhtiö Kahon 3 puolestaan 675 miljoonaa euroa. Kahon 3 oli perustettu vuonna 2013, jotta Supercellin pääkonttori säilyisi Suomessa. Veropotti oli seurausta japanilaisen Softbankin ja kiinalaisen Tencentin välisestä yrityskaupasta vuonna 2016, jolloin Supercellin osake-enemmistö vaihtoi omistajaa 6,4 miljardilla eurolla. Kahon 3 oli Softbankin ja GungHon perustama. Kaupan myötä peliala nousi hetkellisesti maamme suurimmaksi veronmaksajaksi. Kahon 3:n odottamatonta verosummaa kutsuttiin kotimaisessa mediassa yllätyspotiksi ja Supercelliä tituleerattiin ”suomalaisen talouden supertähdeksi” (*HS* 29.10.2017; *Yle* 1.11.2017). Japanilaisomisteisen, mutta Suomessa kirjoilla olevan yhtiön päätös maksaa veronsa juuri Suomeen herätti myös ihmetystä (*Uusi Suomi* 29.10.2017). Päätöksen taustalla oli todennäköisesti Suomen Japania alhaisempi yritysverotus.

Softbankin ja Tencentin välisen kaupan jälkeen iloisten veronmaksajien teema on keskittynyt pääasiassa Supercelliin – ja kerronnallisesti sisältänyt yhtiön nimeen sopivia superlatiiveja. Supercellin perustajien Ilkka Paananen ja Mikko Kodisojan on kerrottu esimerkiksi nousseen ”kaikkien aikojen parhaiksi veronmaksajiksi Suomessa” yli 150 miljoonan euron verosummalla. ”Superkaksikoksi” kutsutun parivaljakon maksamia veroja verrattiin julkisiin menoihin, kuten rintamaveteraanien kuntoutukseen ja kansanedustajien toimintamenoihin. Heitä verrattiin esimerkiksi vuonna 2019 myös suurliikemies Björn Wahlroosiin, joka ”muutti perintöveroja välttääkseen Ruotsiin” (*HS* 4.11.2019; *Päivänlehti* 4.11.2019).

Supercell hyödyntää positiivista veronmaksujulkisuutta ja hyvinvointivaltiokansalaisen supertähteyttä itse tekemissään mediaesityksissä. Yhtiön toimitusjohtaja Paananen (12.2.2019; 11.2.2020; 16.2.2021; 15.2.2022) on viitannut veronmaksuun säännöllisesti vuotuisissa katsauksissaan. Paananen on kommentoinut verokysymystä useasti mediassa. Vuoden 2017 itsenäisyyspäivän Linnan juhlien vastaanotolla – puitteissa joissa haastateltavilta yleensä kysytään itsenäisyyspäivän merkityksestä ja suomalaisuudesta, hän totesi *Turun Sanomien* mukaan seuraavasti: ”Olemme saaneet paljon suomalaiselta yhteiskunnalta, ja olemme onnekkaita. Totta kai maksetaan verot tänne, minne muualle ne maksettaisiin. Kun mietti omaa tuttavapiiriä, kaikki muutkin maksavat tänne, joten miksi tekisimme toisin?” (*TS* 6.12.2017). Paananen viittasi ilmaiseen koulutusjärjestelmään sekä yhteiskunnalliseen rahoitukseen, jolla peliteollisuutta on kehitetty johdonmukaisesti.<sup>5</sup>

Rovion omistajajärjestelyt ovat toimineet sivujuonena iloisten veronmaksajien teemalle. Vuonna 2013 Rovion markkinointijohtaja Peter Vesterbacka kertoi yhtiön maksavan mielellään veronsa Suomeen (*Yle* 12.12.2013). Kommentti oli todennäköisesti reaktio Supercellin ympärillä pyörineeseen veronmaksukeskusteluun. Rovion aktiivinen rooli pelialan veronmaksujulkisuudessa päättyi pörssilistautumiseen vuonna 2017 (*IL* 5.9.2017).<sup>6</sup>

## Pörssilistautuminen ja vastuullisuusviestinnän hajanaisuus 2017–2018

Vuonna 2017 neljä suomalaista digipeliyritystä listautui pörssiin. Ensimmäinen listautuja oli maaliskuussa Next Games. Huhtikuun ja toukokuun vaihteessa saman teki Remedy. Rovio avasi listautumisosakeannin syyskuussa, ja kaupankäynti yhtiön osakkeilla aloitettiin syys–lokakuun vaihteessa. Nitro Games listautui Tukholman pörssin kesäkuussa 2017.

Pörssilistautumista seuranneina kahtena vuonna yritysten suhtautuminen vastuullisuuteen ja sitä koskevaan viestintään vaihteli. Yrityksistä Rovio näyttäytyi jo tuolloin suomalaisen pelialan *vastuullisuusveturina*, joka aloitti listautumisvuonna jopa erillisten vastuullisuusraporttien tekemisen. Rovio käsitteli vastuullisuutta kaikkein systemaattisimmin vuosikertomuksissaan. On todennäköistä, että yhtiön laaja globaali menestys ja pelituotteiden lisäksi operoiminen hahmolisenssimarkkinoilla vaikutti vastuullisuuden painoarvoon.

Rovio oli tutkituista yrityksistä ainoa, jolla oli jo 2017 vuosikertomuksessaan laajempi vastuullisuusosio, jonka lisäksi toimitusjohtaja Kati Levoranta viittasi vastuullisuustematiikkaan epäsuorasti omassa vuosikatsauksessaan kirjoittaessaan henkilöstön huomioimisesta: ”Vahvuutemme on innovatiivinen, vapautta ja vastuuta korostava, osallistava ja epähierarkinen [sic!] työskentelykulttuuri sekä aktiivinen vuorovaikutus. Yhdenvertaisuuden ja monimuotoisuuden arvostaminen työyhteisössä on vahva perusta, johon yrityskulttuurimme nojaa.” (Rovion vuosikatsaus 2018.)

Vastuullisuuden Rovio esitti vuosikertomuksessa 2017 yrityksen sisäisenä monivuotisena prosessina, joka oli alkanut vuonna 2014 ”yritysvastuutyönä” ja liittymisenä yritysvastuuverkosto FIBSin jäseneksi. Vuosikertomuksen mukaan yritysvastuu painottui aluksi ”lisenssituotteiden arvoketjuun” mutta laajeni siitä ”vastuullisen pelaamisen kysymyksiin”. Vuosikertomus esitti, miten vastuullisuustyötä oli vuoden 2018 aikana tarkoitus kiihdyttää: ”Vuonna 2018 toteutamme yritysvastuun olennaisuusanalyysin, jonka pohjalta määritellään yritysvastuutyön painopisteet, tärkeimmät aiheet ja tavoitteet. Osana yritysvastuuhjelman rakentamista määritämme yritykselle vastuullisuusnäkökulman huomioivan tarkoituksen (*purpose*). Työ on jo aloitettu maaliskuussa 2018 henkilöstöä laajasti kuulemalla.” (Rovion vuosikatsaus 2018.)

Rovion vuosikertomus viittasi myös globaaliin hyväntekeväisyyskampanjointiin, jota oli tarkoitus jatkaa. Samaten vuosikertomuksessa käsiteltiin toiminnan ympäristövaikutuksia, esimerkiksi tekoja, joilla voitaisiin vähentää sähkönkulutusta ja työmatkoja. Näin Rovion vastuullisuuskäsittely sisälsi jo useimmat Suomen pelialan yritysten vastuullisuuden peruspalikat eli henkilöstön hyvinvoinnin, vastuullisen pelaamisen ja laajemmin eettisen liiketoiminnan periaatteet, ympäristöä säästävät ja suojelevat toimenpiteet sekä hyväntekeväisyystyön.<sup>7</sup>

Hyväntekeväisyys onkin yksi perinteisimmistä yritysten yhteiskuntavastuun sektoreista (ks. esim. Willmott 2001, 2–3; Sheehy 2015, 630). Se kiinnittyy vastuullisuuden sosiaalisiin ja kulttuurisiin osa-alueisiin ja välittää ajatusta harkinnanvaraisesta sosiaalisesta vastuusta, jota ei ole määritetty lakisääteisesti (ks. esim. McWilliams ja Siegel 2001, 117). Yritykset ovat aiemmin tehneet enemmän hyväntekeväistyötä Yhdysvalloissa kuin Euroopassa. Erot johtuvat kulttuurisista, sosiaalipoliittisista ja juridisista syistä. (Ks. esim. Maignan ja Ralston 2002; Danko ym. 2008.) Tämän analyysin esimerkit osoittavat, että myös suomalaiset pelialan yritykset ovat omaksuneet hyväntekeväisyystyön osaksi vastuullisuuden kokonaisuuttaan.



Tutkittavista pelialan suomalaista pörssiyrityksistä toista ääripäätä suhteessa vastuullisuuteen edusti Nitro Games. Se oli selvästi pienempi ja tuntemattomampi kuin Rovio ja sen vastuullisuusviestintää voisi kutsua *hajanaiseksi ja implisiittiseksi vastuullisuuden käsittelyksi*. Nitro Gamesin vuosikertomuksissa 2017–2018 vastuullisuutta ei sanana tai teemana mainittu, mutta vastuullisuusteemoja on mahdollista lukea erityisesti osana yrityksen henkilöstöön ja yrityskulttuuriin kohdistuvista mainintoja. Työntekijöitä kutsutaan yrityksen tärkeimmiksi resursseiksi ja toimivan tiimin merkitystä keskeiseksi yrityksen menestystekijäksi. Viestin toistaminen kuuluu pelialan yritysten vuosikertomusten ja muiden yritystä esittelevien dokumenttien kerronnalliseen rakenteeseen eikä eroa merkittävästi monella muulla alalla käytettävästä HR-kielenkäytöstä.

Yleisesti ottaen kaikkien yritysten vuosikertomuksissa korostettiin työntekijöiden roolia viittaamalla tiimien itsenäiseen toimintaan, etenemismahdollisuuksiin uralla yrityksen sisällä, koulutukseen, mentorointiin sekä palkitsemisjärjestelmiin. Keskeinen ja lähes poikkeuksetta mainittu seikka oli, kuinka suuri osa työntekijöistä oli suomalaisia ja kuinka paljon yrityksessä työskenteli ulkomailta Suomeen muuttaneita – jos sillä ei ollut toimipisteitä Suomen ulkopuolella. Yritykset kertoivat myös, kuinka useaa eri kansallisuutta työntekijät edustivat.

Remedyn vuoden 2017 talouskatsauksessa ei ollut juuri muita vastuullisuusteemoihin kytkeytyviä seikkoja kuin lyhyt katsaus henkilöstörakenteeseen sekä usein toistuva maininta osaavasta ja motivoituneesta henkilöstöstä menestyksen takana. Remedyn vuosikatsaus 2018 edusti sekin vielä hajanaista ja implisiittistä vastuullisuuden käsittelyä, jossa pääpaino oli jälleen henkilöstöasioissa.

Next Games laajensi vastuullisuuden käsittelyä, vaikka ei tuonutkaan sitä esille samassa mittakaavassa kuin Rovio. Next Gamesin vuosikatsauksessa 2017 käytettiin yrityskansalaisuuden ja vastuullisen liiketoiminnan käsitteitä, ja katsaukseen sisältyi sivun mittainen, tiivis vastuullisuuden toimintaohje. Vastuullisuuden määriteltiin kumpuavan yrityksen kolmesta arvosta: ”Pyrimme tarjoamaan alkuperäisille viihdetuotteille uskollisia pelejä, sekä tekemään vastuullista liiketoimintaa suhteessa omaan henkilöstöömme, pelaajayhteisöön ja muihin sidosryhmiin. Toimintamme pohjaa arvoihimme: välittämiseen, rohkeuteen ja uteliaisuuteen. Uskomme Next Gamesin liiketoiminnan kehittämiseen hyvällä ja ammattitaitoisella johtamisella siten, että yritys pystyy toimimaan myös vastuullisesti.” Yritys painotti vuosikertomuksessaan myös vakavaa suhtautumistaan pelien ja jakelukanavien ikärajakäytäntöihin sekä pyrkimystä markkinoida tuotteita ”aina vastuullisesti oikein ikäisille kohderyhmille.” (Next Gamesin vuosikatsaus 2018.) Käytännössä samat lausumat vastuullisuudesta oli kirjattu vuoden 2018 vuosikertomukseen, jossa edelleen aiheelle oli varattu yksi sivu vähän yli 200-sivuisesta katsauksesta ja tilinpäätöksestä.

Supercellin toimitusjohtajan Ilkka Paanasen vuosikatsauksessa 2018 vastuullisuus tuli esille erityisesti kahden teeman yhteydessä. Yhtiö oli aloittamassa Hive Helsinki -koodarikoulutuksen, joka oli maksuton eikä edellyttänyt aiempaa ohjelmointikokemusta. Paanasen mukaan lähtökohtana avaukselle oli inklusiivisuus. Yhtiö oli asettanut tavoitteekseen vuodelle 2019 hiilineutraaliuden saavuttamisen, ja sitä varten se oli laskenut päästöjensä kokonaismäärän. Paanasen kirjoitus huokui yhteisöllisyyttä ja mehenkeä, ja hän lähestyi vastuullisuutta tulevaan katsoen. Yrityksen työntekijöitä hän kutsui Supercelliaaneiksi (*Supercellians*).

## Vastuullisuuden institutionalisoituminen 2019–2021

Tutkittavien yritysten vastuullisuuden esitystavat alkoivat vakiintua vuonna 2019, vaikka lähestymistavat erosivat yhä toisistaan. Kehitystä leimasi ilmiö, jota voi kutsua *vastuullisuuden institutionalisoitumiseksi* ja toisaalta *huolehtimisen ja läsnäolon puhetavaksi*. Työntekijöiden ja pelaajien psyykinen hyvinvointi nousivat esille erityisesti koronapandemian puhjettua keväällä 2020, mutta nämä teemat olivat olleet näkyvissä jo aiemmin. Samaten ympäristötietoisuus tuli esille vuosikertomuksissa aiempaa laajemmin ja täsmällisemmin.

Edellä mainitut muutokset näkyivät Next Gamesin vuosikertomuksessa 2019. Siinä oli jälleen oma sivunsa vastuullisuudelle, jota käsiteltiin myös henkilöstön yhteydessä. Vuosikertomuksen mukaan yritys oli ylpeä, että työntekijöille voitiin tarjota ”innostava, arvostava ja kehittymiseen kannustava työyhteisö”, jossa keskeistä oli yhdenvertainen kohtelu ja esimerkiksi ennaltaehkäisevien työterveyspalveluiden, kerhotoiminnan ja työn, perheen ja vapaa-ajan yhteensovittamisen tukeminen. Pelaajienkin palautetta kuunneltiin, heitä osallistettiin pelinkehitykseen ja heille luotiin turvallinen peliympäristö.

Huolehtimisen ja läsnäolon puhetapa näkyi Next Gamesin vuosikertomuksessa 2019 siis erityisesti työ- ja pelaajayhteisöjen sosiaalisissa kysymyksissä. Ympäristöä koskevat vastuullisuustoimenpiteet esitettiin puolestaan tehostamisen ja säästämisen kautta, mikä tuntui sopivalta taloudellista voittoa hakevalle teknologiayritykselle. (Next Gamesin vuosikatsaus 2020.)

Next Games mainitsi vuosikertomuksessaan myös vastuullisuuteen liittyviä verkostoja, ja erityisesti 2017 perustetun Fair Play Alliancen, joka kehittää muun muassa häirintävapaita peliympäristöjä. Sen lisäksi yritys totesi kuuluvansa suomalaiseen pelialan kehittäjäorganisaatio Neogamesiin, jonka kautta tiettyjä vastuullisuustoimia koordinoitiin. Verkostomaininnat olivat yksi osa pelialan vastuullisuuden kansallista ja globaalia institutionalisoitumista.

Vuosikertomuksessa 2020 Next Games toisti pitkälti edellisen vuoden vastuullisuuslausumiaan, mutta teki erityisesti monimuotoisuuden ja yhdenvertaisuuden terminologisia tarkennuksia aihealueen perusteisiin ja jakoihin. Vuosikertomuksessa oli harvinaisen opettavaista sävyä, jonka lähtökohtia tai kohdeyleisöä ei voi yksiselitteisesti hahmottaa:

*Henkilöstömme yhdenvertainen kohtelu, henkilökohtaisiin ominaisuuksiin kuten ikään, sukupuoleen tai uskontoon katsomatta, on meille tärkeää. Peliala maailmalla, ja varsinkin Suomessa, on hyvin homogeeninen. Next Games uskoo siksi, että monimuotoisuuteen kannustaminen, siihen pyrkiminen ja sen vaaliminen on erityisen tärkeää juuri pelialalla. Monimuotoisuus ei kuitenkaan yksin riitä. Pidämme yhtä tärkeänä panostaa siihen, että kaikki tuntevat työympäristössä itsensä hyväksytyksi ja tervetulleeksi. Monimuotoisuus (Diversity) viittaa ominaisuuksiin, jotka tekevät ihmisistä eli meidän työntekijöistämme ainutlaatuisia. Osallistaminen (Inclusion) tarkoittaa meille työpaikalla käyttäytymistä ja työpaikan kulttuurinormeja, jotka saavat ihmiset tuntemaan olonsa tervetulleiksi. Yhteisöön kuuluminen (Belonging) tarkoittaa yksilöllistä hyväksynnän tunnetta työpaikalla. (Next Gamesin vuosikatsaus 2021.)*

Edellä mainitut termit ja niiden variaatiot ovat tuttuja niin sanotuista DEI-ohjelmista (engl. *diversity, equity & inclusion*, ks. esim. Edmunds ja Lind 2021). Next Games viittasi yhdenvertaisuudella työyhteisön lisäksi pelaajayhteisöjen toimintaan.

Vaikuttaa siltä, että pelialan työntekijöiden monimuotoisuutta käsitellään vuosikertomuksissa ja lehtijutuissa lähinnä perityn diversiteetin näkökulmasta. Siinä monimuotoisuus on annettu, demografinen tekijä, kuten sukupuoli, etnisuus ja seksuaalinen suuntautuminen. Sen sijaan keskustelu hankitusta diversiteetistä (ks. Hunt ym. 2018, 5), kuten arvoista, koulutuksesta ja työkokemuksesta on harvinaisempaa.

Peliteollisuudessa monimuotoisuutta peilataan usein yhteen alan suurimmista ongelmista: osaavan työvoiman puutteeseen. Käytännössä tämä on näkynyt pyrkimyksenä rekrytoida enemmän naisia miesvaltaiselle pelialalle. Yhdysvaltalaisen konsulttifirman McKinsey & Companyn tutkimusten (Hunt ym. 2015; 2018; Dixon-Fyle ym. 2020) mukaan johtoryhmän monimuotoisuus nostaa yrityksen kannattavuutta ja toimintakykyä. Sukupuolijakauma on toistuva teema myös julkisuudessa, vaikka aihepiiriä käsitellään mediassa usein huomattavasti kärjistetympin sukupuolten välisen vastakkainasettelun kautta (*Yle* 7.7.2015; *IS* 2.6.2019; *IS* 13.7.2020; *TS* 30.8.2020; *IS* 13.10.2020).

On olennaista myös huomioida, mitä yritykset eivät kirjoita pelaamiseen liittyvästä vastuullisuudesta. Väistettyihin aiheisiin kuuluvat esimerkiksi ilmaisten mobiilipelien ongelmapelaaminen ja monetisaatiologiikan haitat. Julkisuudessa on esitetty satunnaisia puheenvuoroja, joissa suuria pelialan yhtiöitä on vaadittu kantamaan vastuuta ongelmapelaamisesta ja sen riskien kasvattamisesta (*HS* 16.2.2019; *HS* 13.8.2019), mutta tähän aihepiiriin yritykset eivät juuri tartu vuosikertomuksissaan.

Edellä mainitut asiat näkyivät useimpien yritysten katsauksissa ja vuosikertomuksissa. Remedyllä oli ensimmäistä kertaa varsinainen vastuullisuusosio vuoden 2019 vuosikertomuksessaan ja yhtiö määritteli vastuullisuuden rakentuvan tuotteista, ihmisistä ja käytännöistä (*products, people, practices*) koskevista asioista. Vastuullisuuden alla Remedy viittasi peli-ikärajajärjestelmien noudattamiseen, pelien digitaalisen jakelun ympäristöystävällisyyteen, työntekijöiden moninaisuuteen ja tasa-arvoiseen kohteluun, yhteiskunnan tarjoaman koulutuksen tukemiseen sekä vastuulliseen yritystoimintaan kuuluvaan riskienhallintaan. Vuoden 2020 vuosikertomuksessaan yritys käsitteli samoja asioita, mutta hieman laajemmin käyttämällä myös kestävyuden (*sustainability*) ja sosiaalisen vastuullisuuden käsitteitä sekä viittaamalla työntekijöiden fyysiseen ja psyykkiseen hyvinvointiin. Remedy myös kirjasi tarkasti kaikki eri syrjimättömyyden osa-alueet vetoamalla Suomen lakiin. Teksti oli selkeästi suunnattu ulkomaalaisille osakkeenomistajille ja mahdollisille työpaikanhakijoille, jotka eivät välttämättä tunteneet Suomen lainsäädäntöä.

Vuoden 2021 vuosikertomuksessa yhtiö kävi vastuullisuustoimia läpi aiempia vuosia yksityiskohtaisemmin ja viittasi korona-aikana aloitettuun tehostettuun työntekijöiden mielenterveyden tukeen, toki myös personal trainer- ja etäliikuntapalveluihin ja vaikkapa yrityspolkupyöriin. Vuosikatsauksessa tulivat esille sukupuolten tasa-arvo, vanhempainvapaat, naisten osuuden nousu työntekijöistä, johtamis- ja muu koulutus, erityisen tasa-arvosuunnitelman laadinta sekä nollatoleranssi häirinnälle. Ympäristöön liittyvä vastuullisuus oli mainittu samaan tapaan kuin edellisenä vuonna, mutta Remedy korosti ympäristöön liittyvien kestävien ratkaisujen (*sustainable solutions*) toteuttamista. Kestävyys tuli esiin myös yksittäisten henkilöstön jäsenten esittelyissä, jotka toivat työyhteisölähtöisen ja kestäväen toimintatavan konkretian tasolle.

Rovio on jatkanut viime vuosina pelialan yritysten vastuullisuusveturina, jonka vastuullisuustyön käsittely vuosikertomuksissa ja erillisissä vastuullisuusraporteissa on ollut tarkinta. Katsaukset ovat sisältäneet yksityiskohtaisia suunnitelmia, ohjelmia ja mainintoja ihmisoikeuksista, korruption ja lahjonnan vastaisesta työstä sekä ympäristövaikutuksista ja pelaajaturvallisuudesta kuten myöskin työntekijöille järjestetyistä koulutuksista, jotka tukevat vastuullisuusajattelua.

Systemaattinen lähestymistapa saattoi yhdistyä jopa julistavaan otteeseen, kuten Rovion vuosikertomus 2019 osoittaa:

*Haluamme olla työnantaja, joka sopeutuu työntekijöidensä elämäntilanteisiin ja tukee jokaisen yksilön kasvua ja urakehitystä. Kansainvälisillä peliosaamisen markkinoilla yksi Rovion kilpailuetu onkin yrityskulttuurimme. Kannustamme terveeseen työhön ja vapaa-ajan tasapainoon, joka auttaa työssäjaksamisessa.*

Suomalaisten pelialan yritysten viljelemät lausumat vastasivat osittain myös niihin kohdistuneeseen kritiikkiin, joka liittyi kansainvälisessä peliteollisuudessa tavallisiin ylipitkiin työviikkoihin ja ylitöihin ennen tärkeitä tuotelanseerauksia. (Peliyritysten työkuultuureja koskevasta keskustelusta ks. esim. Cote ja Harris 2023.)

Joidenkin muiden yritysten tavoin Rovio otti vuosikertomuksessaan 2020 huomioon sukupuolten moninaisuuden uudella henkilöstökategorisoinnilla. Tämä kytkeytyi laajempaan julkiseen ja pelialan omaan keskusteluun peliyritysten ja pelaajayhteisöjen tasa-arvosta ja yhdenvertaisuudesta (ks. esim. Friman 2022).

Supercellin Ilkka Paananen jatkoi vuosikatsauksissaan vastuullisuusasioiden käsitteilyä. Vuoden 2019 katsauksessa hän seurasi edellisenä vuonna esittelemiensä Hive-koodauskoulun sekä hiilineutraaliuden toteutumista. Hiven osalta hän kertoi osallistuneiden monipuolisista taustoista ja heidän voittamistaan koodauskilpailujen palkinnoista. Hiilidioksidipäästöjen yhteydessä Paananen kertoi yli 20 peliyhtiön Playing for the Planet -allianssista<sup>8</sup> sekä Supercellin pyrkimyksestä auttaa muita yrityksiä saavuttamaan käytännössä hiilinegatiivisuuden avaamalla Supercellin tekemät tekniset ratkaisut avoimena lähdekoodina ja avoimena datana. Vuotta 2020 Paanasen katsaus kosketteli yrityksen työntekijöiden sopeutumista koronapandemiaan. Etätöiden ja muunkin toiminnan osalta hän korosti luottamusta luoden näin hyväksyvää ja myötätuntoista sidettä työntekijöihin. Hän kertoi myös yhtiön tukemasta metsitysprojektista Afrikassa Karibajärven alueella. Paanasen kirjoittamassa vuoden 2021 vuosikatsauksessa korostui yrityksen ja sen tiimien selviytyminen pandemian aikana. Muiden peliyritysten kirjoitusten tavoin Paananen painotti terveitä ja kestäviä työskentelytapoja ja psyykkisen jaksamisen ja sen tukemisen merkitystä, mikä onkin ollut koronan ja sen jälkeisen ajan peliyritysten ja muidenkin organisaatioiden vastuullisuuspuheen trendi.

## Lopuksi

Tutkimuksemme osoittaa, että tarkasteltavalla aikavälillä 2010-luvulta 2020-luvulle suomalaisten digipeliyhtiöiden vastuullisuutta koskeva viestintä on lisääntynyt. Viestintä on tarkentunut ja monipuolistunut, vaikka tutkittavien yritysten välillä on suuria eroja. Veronmaksuteema hyvinvointivaltiokytkentöineen toimi johdantona laajemmalle vastuullisuudelle ja sen julkiselle käsittelylle, mutta se näkyi koko tutkimusajanjakson etenkin

Supercelliä leimaavana keskustelunaiheena. Pörssiyrityksistä Rovio erottui muista yrityksistä käsittelemällä vastuullisuutta suuressa mittakaavassa ja suunnittelemalla sitä pitkäkestoisesti sekä eritellysti. Nitro Games puolestaan käsitteli vastuullisuutta kaikkein vähiten, ja erot osittain selittyvät sillä, kuinka isoja yritykset ovat ja kuinka levinneitä ja laaja-alaisia niiden tuotteet ovat. Yritysten artikuloitu suhtautuminen vastuullisuuteen vaihteli siis sitoutuneen ja systemaattisen sekä hajanaisen ja satunnaisen välillä.

Suomalaisten listattujen peliyhtiöiden vastuullisuuspuheet edustavat ennen kaikkea niiden identiteetinmuodostusta ja siitä viestimistä (ks. Crane ja Glozer 2016). Analyysimme osoittaa, että julkisessa identiteetinmuodostamisessa keskeinen teema on yhteisöllisyys. Tutkittuna aikavälinä yhteisöllisyyden korostamisen tavat ovat muuttuneet. Muutos alkoi tapahtua jo ennen korona-aikaa ja kevättä 2020, mutta pandemia kiihdytti muutosta. Uutta yhteisöllisyyden korostusta, joka näkyi esimerkiksi yritysten vuosikertomuksissa, voi kutsua empaattiseksi yhteisöllisyydeksi. Se kohdistui ensinnäkin omaan työyhteisöön, toiseksi pelaaja- ja faniyhteisöihin ja kolmanneksi erityisesti ympäristöteeman kautta koko elonkehään.

Toinen havaitsemamme muutos liittyi vastuullisuustoimien ja niitä koskevan puheen institutionalisoitumiseen. Yhtäältä muutos näkyi nimenomaan puhetavoissa, kun talous- ja tehokkuuspuhe alkoi terminologisesti saada rinnalleen vuosikertomusten vastuullisuusosioissa sanastoa ja kielenkäyttöä, joka viittasi yhdenvertaisuuden ja monimuotoisuuden hienovaraisempaan omaksumiseen. Käytettyä sanastoa selitettiin vuosikertomusten lukijakunnalle, jolle se saattoi olla vieraampaa kuin tavanomainen talouskeskeinen vuosikertomuspuhe.

Institutionalisoiminen näkyi erillisissä vastuullisuusosioissa ja niitä koskevissa jaotteluissa sekä yritysten toteuttamissa toimenpideohjelmissa, joissa saatettiin määritellä osatavoitteita ja vuosittaisen seurannan tapoja. Institutionalisoimista oli myös liittymisen kansallisiin ja kansainvälisiin vastuullisuusalliansseihin, joiden tavoitteena oli kehittää eettisiä pelituotteita ja peliympäristöjä sekä ympäristön kannalta kestäviä toimintatapoja. Samaan kehitykseen kuuluivat myös koulutukseen ja ympäristöön liittyvä, toistuva hyväntekeväisyystyö, siitä kampanjointi ja viestiminen.

Pelirytysten tapauksessa vastuullisuuteen kytkeytyi tutkimusaineistoissa voimakasta tekno-optimismia. Ympäristöön ja esimerkiksi pelaajien tai työyhteisöön liittyviä ongelmia oli vuosikertomusten ja muiden kirjallisten esitysten mukaan mahdollista ratkaista teknologioilla esimerkiksi digitaalisten palaute- ja vaikkapa verkkokeskustelujen moderointityökaluin sekä ympäristöä säästäviä älyratkaisuja kehittämällä.

Vastuullisuudesta on tullut viime vuosina selkeämmin ja useammin artikuloitua. Se on voinut samalla olla vastuullisuusmantraa tai vastuullisuuspesua tilanteissa, joissa asioista mainitaan vuodesta toiseen samalla tavalla kaavamaisesti. Jonkin verran voi havaita myös vastuullisuuskilpailua: yritykset pyrkivät osoittamaan olevansa mahdollisimman hyviä vastuullisuuden eri osa-alueilla ja parempia kuin muut.

Suomalaismedian uutiset peliyhtiöiden yhteiskuntavastuu- ja vastuullisuustoimista ovat melko kriitikittömiä. Usein ylevien, tulevaisuuteen tähtäävien tavoitteiden toteutuskelpoisuutta ei liiemmin kyseenalaisteta, vaan yritysedustajille annetaan vapaasti tilaa kertoa visioistaan. Jutut toimivatkin pääsääntöisesti alustana yhtiöiden brändinrakennukselle ja vastuullisuusteeman avulla tehtävälle markkinoinnille. Tämä on varsin tavanomaista kotimaisen pelialan käsittelylle mediassa. Yritysten vuosikertomuksista ja muista lausumista koostuva aineistomme kuitenkin osoittaa, että yritykset itse näyttävät ottavan vastuullisuustekojen ja vastuullisuusviestinnän kytkökset vakavasti.

## Kirjallisuus

- Airaksinen, Timo. 2003. *Tekniikan suuret kertomukset – Filosofinen raportti*. Helsinki: Otava.
- Chess, Shira ja Consalvo, Mia. 2022. "The future of media studies is game studies." *Critical Studies in Media Communication* 39 (3): 159–164. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2075025>.
- Cote, Amanda C. ja Brandon C. Harris. 2023. "The cruel optimism of 'good crunch': How game industry discourses perpetuate unsustainable labor practices." *New Media & Society* 25 (3): 609–627. <https://doi.org/10.1177/14614448211014213>.
- Crane, Andrew ja Sarah Glozer. 2016. "Researching corporate social responsibility communication: Themes, opportunities and challenges." *Journal of Management Studies* 53 (7): 1223–1252. <https://doi.org/10.1111/joms.12196>.
- Danko, Dori, Jennifer S. Goldberg, Stephen R. Goldberg ja Rita Grant. 2008. "Corporate Social Responsibility: The United States vs. Europe." *Journal of Corporate Accounting & Finance* 19 (6): 41–47.
- Deterding, Sebastian. 2017. "The pyrrhic victory of game studies: Assessing the past, present, and future of interdisciplinary game research." *Games and Culture* 12 (6): 521–543. <https://doi.org/10.1177/1555412016665067>.
- Dixon-Fyle, Sundiatu, Kevin Dolan, Vivian Hunt ja Sara Prince. 2020. *Diversity Wins: How Inclusion Matters*. McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/featured-insights/diversity-and-inclusion/diversity-wins-how-inclusion-matters#/download/%2F~%2Fmedia%2Fmckinsey%2Ffeatured%20insights%2Fdiversity%20and%20inclusion%2Fdiversity%20wins%20how%20inclusion%20matters%2Fdiversity-wins-how-inclusion-matters-vf.pdf>.
- Edmunds, Margo and Dorcas Lind. 2021. *Glossary of Definitions and Core Concepts for Diversity, Equity, and Inclusion (DEI)*. Prepared by Margo Edmunds and Dorcas Lind for discussions of the Advisory Group on DEI in Health Services Research convened by AcademyHealth. Academy Health 8.9.2021. Luettu 29.3.2023. <https://academyhealth.org/publications/2021-08/summary-available-recommendations-advisory-group-diversity-equity-and-inclusion-health-services-and-policy-research>.
- Elinkeinoelämän keskusliitto. 2019. *Vastuullisuuden suunnannäyttäjät: Käytännön työkaluja ja esimerkkejä yritysvastuun johtamiseen*. Helsinki: EK. Luettu 17.3.2022. [https://ek.fi/wp-content/uploads/EK\\_Vastuullisuusjulkaisu\\_final\\_net\\_11.9.2019.pdf](https://ek.fi/wp-content/uploads/EK_Vastuullisuusjulkaisu_final_net_11.9.2019.pdf).
- Finnish Business & Society (FIBS). *Yritysvastuu 2021*. Helsinki: FIBS.
- Friman, Usva. 2022. "Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittaneet Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 129–150. Tampere: Vastapaino.
- Halttula, Suvi ja Susanna Saikkonen. 2019. *FINDIX: Selvitys suomalaisten yritysten monimuotoisuudesta*. Espoo & Helsinki: Joosuanpuu & 3bility Consulting. Luettu 29.3.2023. [http://findix.fi/uploads/1/2/4/4/124448646/findix\\_2019\\_julkinen\\_raportti\\_final.pdf](http://findix.fi/uploads/1/2/4/4/124448646/findix_2019_julkinen_raportti_final.pdf).
- Harvola, Aino. 2010. "Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 159–170. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-15.pdf>.
- Hunt, Vivian, Dennis Layton ja Sara Prince. 2015. *Diversity Matters*. McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/business%20functions/people%20and%20organizational%20performance/our%20insights/why%20diversity%20matters/why%20diversity%20matters.pdf>.

- Hunt, Vivian, Sara Prince, Sundiatu Dixon-Fyle ja Lareina Yee. 2018. *Delivering through Diversity*. McKinsey & Company. [https://www.mckinsey.com/capabilities/people-and-organizational-performance/our-insights/delivering-through-diversity#/download/%2F~%2Fmedia%2Fmckinsey%2Fbusiness%20functions%2Fpeople%20and%20organizational%20performance%2Four%20insights%2Fdelivering%20through%20diversity%2Fdelivering-through-diversity\\_full-report.pdf](https://www.mckinsey.com/capabilities/people-and-organizational-performance/our-insights/delivering-through-diversity#/download/%2F~%2Fmedia%2Fmckinsey%2Fbusiness%20functions%2Fpeople%20and%20organizational%20performance%2Four%20insights%2Fdelivering%20through%20diversity%2Fdelivering-through-diversity_full-report.pdf).
- Jokinen, Arja, Kirsi Juhila ja Eero Suoninen. 2016. *Diskurssianalyysi. Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö*. Tampere: Vastapaino.
- Juholin, Elisa ja Henrik Rydenfelt. 2020. "Strateginen viestintä ja organisaation tavoitteet: Miin viestinnällä pyritään?" *Media & viestintä* 43 (1). <https://doi.org/10.23983/mv.91081>.
- Kalela, Jorma. 2000. *Historiantutkimus ja historia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kalela, Jorma. 2010. "Historian rakentamisen mieli ja tutkijan valinnat." Teoksessa *Medeista pronssisoturiin. Kuka tekee menneestä historiaa?*, toimittaneet Pentti Grönholm ja Anna Sivula, 40–59. *Historia Mirabilis* 6. Turku: Turun Historiallinen Yhdistys.
- Kinnunen, Jani, Taskinen, Kirsi ja Mäyrä, Frans. 2020. *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>.
- Kinnunen, Jani, Tuomela, Milla ja Mäyrä, Frans. 2022. *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.
- Kortti, Jukka. 2016. *Mediahistoria. Viestinnän merkityksiä ja muodonmuutoksia puheesta biteihin*. Tietolipas 250. Helsinki: SKS.
- Li, Wen, Devin Mills ja Lia Nower. 2019. "The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling." *Addictive Behaviors* 97, 27–34. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.016>.
- McWilliams, Abigail ja Donald Siegel. 2001. "Corporate Social Responsibility: A Theory of the Firm Perspective." *Academy of Management Review* 26 (1), 117–127. <https://doi.org/10.2307/259398>.
- Maignan, Isabelle ja David A. Ralston. 2002. "Corporate Social Responsibility in Europe and the U.S.: Insights from Businesses' Self-Presentations." *Journal of International Business Studies* 33 (3), 497–514. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1057/palgrave.jibs.8491028.pdf?pdf=inline%20link>.
- Neogames. 2019. *Näkymätön menestystarina: Pelitoiminnan ja pelaamisharrastamisen tilannekuvaus Helsingin kulttuuri- ja vapaa-aikatoimen kehittämiseksi*. Helsinki: Helsingin kaupunki. Luettu 1.7.2022. <https://www.hel.fi/static/kanslia/elo/kuva-neogames-2019.pdf>
- Neogames. 2021. *The Game Industry of Finland: Report 2020*. Tampere: Neogames Finland ry. Luettu 3.2.2022. <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2021/06/FGIR-2020-Report.pdf>.
- Pasanen, Tero ja Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssi-yhtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019." *Media & viestintä* 44 (1): 116–137. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/107303>.
- Patterson, Trista ja Sam Barratt. 2019. *Playing for the Planet – How video games can deliver for people and the environment*. Arendal: UNEP/GRID-Arendal.
- Saikkonen, Susanna ja Suvi Halttula. 2020. *Selvitys suomalaisten pörssi-yhtiöiden ylimmän johdon monimuotoisuudesta*. Espoo & Helsinki: Joosuanpuu & 3bility Consulting. [http://findix.fi/uploads/1/2/4/4/124448646/findix\\_2020\\_fi\\_final.pdf](http://findix.fi/uploads/1/2/4/4/124448646/findix_2020_fi_final.pdf).
- Saikkonen, Susanna ja Suvi Halttula. 2021. *Nordic Business Diversity Index: Diversity of Senior Leadership in Nordic Listed Companies*. Espoo & Helsinki: Joosuanpuu & 3bility Consulting. [http://findix.fi/uploads/1/2/4/4/124448646/nordicbusinessdiversityindex\\_2021.pdf](http://findix.fi/uploads/1/2/4/4/124448646/nordicbusinessdiversityindex_2021.pdf).
- Schoeneborn, Dennis, Mette Morsing ja Andrew Crane. 2019. "Normative perspectives on the relation between CSR communication and CSR practices." *Business & Society* 59 (1) 5–33. <https://doi.org/10.1177/0007650319845091>.
- Schoeneborn, Dennis ja Hannah Trittin. 2013. "Transcending transmission: Towards a constitutive perspective on CSR communication." *Corporate Communication* 18 (2): 193–211.

- Sheehy, Benedict. 2015. "Defining CSR: Problems and Solutions." *Journal of Business Ethics* 131 (3), 625–648. <https://doi.org/10.1007/s10551-014-2281-x>.
- Sotamaa, Olli ja Jan Švelch, toim. 2021. *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Suominen, Jaakko. 2013. "Historiallinen verkkotutkimus: mieli, lähteet, kokonaisuus." Teoksessa *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*, toimittaneet Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen ja Minttu Tikka, 123–149. Tampere: Vastapaino.
- Suominen, Jaakko, Antti Silvast, Tero Pasanen ja Markku Reunanen. 2022. "Uutuudesta yhteiskunnan osaksi: instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle." *WiderScreen* 1–2/2022, <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/uutuudesta-yhteiskunnan-osaksi-instituutionakokulma-pelialan-kulttuuriseen-omaksumiseen-1990-luvulta-2010-luvulle/>.
- Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa ja Jonne Arjoranta. 2022. "Tero Pasanen 1978–2022." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, toimittaneet Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo ja Petri Saarikoski, 137–139 Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura, <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/125387/75321>.
- Tepora, Tuomas, Mirkka Danielsbacka ja Matti O. Hannikainen. 2022. "Johdanto: tutkimuksen työkalut." Teoksessa *Avaimia menneisyyteen. Opas historiantutkimuksen menetelmiin*, toimittaneet Mirkka Danielsbacka, Matti O. Hannikainen ja Tuomas Tepora, 7–19. Helsinki: Gaudeamus.
- United Nations Environment Programme (UNEP). 2020. *Playing for the Planet Annual Impact Report 2020*. Nairobi: UNEP.
- Willmott, Michael. 2001. *Citizen Brands: Putting Society at the Heart of Your Business*. New York: Wiley & Sons.
- Wilson, Pamela. 2009. "Stalking the Wild Evidence: Capturing Media History through Elusive and Ephemeral Archives." Teoksessa *Convergence Media History*, toimittaneet Janet Staiger ja Sabine Hake, 182–191. London: Routledge.

## Viitteet

<sup>1</sup> Aineistossamme näkyy sekä laajempaa vastuullisuusviestintää että toistuva painotus peliyriyten yhteiskunnallisen vastuullisuuden viestimiseen. Käytämme siksi tässä artikkelissa käsitteitä rinnakkain viitaten yhteiskuntavastuullisuuden viestintään niissä tapauksissa, joissa yritys on erityisesti korostanut sitä viestinnässään (esim. verojen maksaminen Suomeen).

<sup>2</sup> Remedyn vuosikertomusta 2017 ei ole ollut verkossa saatavissa, mutta olemme sen sijaan analysoineet sen kaltaista vuoden 2017 talouskatsausta.

<sup>3</sup> Jorma Kalela (2000, esim. 89–91) on lähdekritiikin ja "varman tiedon" ajatuksen sijasta suosittanut ajatusta hedelmällisestä tiedosta ja lähteiden lukemisesta.

<sup>4</sup> Analyysiartikkelilla muistamme kanssakirjoittajaamme Tero Pasasta, joka menehtyi tekstin kirjoitusprosessin aikana (ks. Tero Pasasen muistokirjoitus, Suominen ym. 2022).

<sup>5</sup> Suomalaisten pelialan yrityskaupat ovat nostaneet esiin ajoittain verotus uutisointiin myös uusia nimiä, kuten esimerkiksi Small Giant Gamesin Otto Niemisen, Timo Soinisen ja Markus Halttusen tai Seriouslyn perustajan Petri Järvilehdon (IS 4.11.2019; Yle 27.8.2019).

<sup>6</sup> Rovion suurin osakkeenomistaja oli Hollantiin rekisteröity omaisuudenhoitoyhtiö Trema International Holdings B.V. Treman omisti Rovion entinen hallituksen puheenjohtaja Kaj Hed, joka oli itse kirjoilla Ruotsissa. Näin ollen osakemyynnistä ei kertynyt verotuloja Suomeen. Hedin nimi nousi esiin myös Pandora paperit -tietovuodon myötä vuonna 2021, kun uutisoitiin hänen veroparatiisikytköksistään. Hed



vetosi tietämättömyyteen hänen kolmea holdingyhtiötään varten vuonna 1996 perustetun perhetrustin toiminnasta ja syytti juristejaan välistävedosta. Trusti purettiin 2010-luvun lopussa (YLE 6.10.2021). Vaikka toiminta oli lainmukaista ja koski ainoastaan Rovion osakkeenomistajaa, ei yritystä itseään, ei se ollut täysin linjassa Rovion vastuullisuusretoriikan kanssa. Siinä korostetaan läpinäkyvyyttä ja sovellettavissa olevien lakien ylittävää eettistä liiketoimintaa.

<sup>7</sup> Vastuullisen liiketoiminnan yhteydessä mainitaan usein kestävä kehitys, mikä peliteollisuuden kontekstissa viittaa muun muassa työntekoa ja työvoimaa koskeviin kysymyksiin, kannattavuuteen sekä ympäristöasioihin (ks. esim. Sotamaa ja Švelch 2021).

<sup>8</sup> Allianssi käynnistettiin YK:n vuoden 2019 ilmastokokouksessa ja sen suomalaisjäsenet ovat Rovio, Supercell sekä kotimaisen peliteollisuuden etujärjestö Neogames, jonka kautta Next Games on liitännäisjäsen. Next Games ei kuitenkaan osallistunut allianssin toimintaan P4P:n vuosikertomusten perusteella. P4P toimii pääasiallisesti eri projektien ja kampanjoiden kautta ja se pyrkii toteuttamaan YK:n kestävä kehityksen tavoitteita (SDG) (Patterson ja Barratt 2019).