

MEELELAHUTUSE IT

- arvuti- ja konsoolimängud
 - importijad ja edasimüüjad
 - lokaliseerijad ja eestistajad
 - kirjastajad
 - tootjad

Ettevõtete arv: **9 ettevõtet** (2004. a)

Töötajate arv: **150 inimest** (2004. a)

Käive: **62 mln kr** (2004. a)

Meelelahutustarkvara tootmisel, kirjastamisel ning selle turustamisel on arenenud riikides oluline koht infotehnoloogiasektoris ja meelelahutustööstuses. Arvutite laialdane levik kodudes, seda ka Eestis, võimaldab arvuti- ja konsoolimängusid mängida üha suuremal hulgal elanikkonnast. Üheks ilmsemaks takistuseks arvutimängude laiemal levikul Eestis on originaaltoodete suhteliselt kõrge hind. Majanduse ja elanike sissetulekute kasv muudab aga arvutimängud rohkematele elanikele kättesaadavamaks.

Arvutimängude tootmine Eestis on alles lapsekingades. Ühe mängu tootmine nõuab niivõrd palju inimressurssi ja kapitali, et üksnes väikesele Eesti turule tootmine ei tasu ennast kaugeltki ära. Seetõttu on arvutimängude tootmise arengu võti ühest küljest piisavalt kvalifitseeritud tööjõu ja kapitali, teisest küljest aga ekspordikanalite leidmine.

Käesolev meelelahutustarkvara turukirjeldus on koostatud valdavalt selle valdkonna ettevõtete (importijad ja arendajad) esindajate hinnangute põhjal, kuna ametlik statistika meelelahutustarkvara turu kohta Eestis puudub. Majandusstatistika kogumiseks kasutatavates klassifikaatorites puuduvad meelelahutustarkvara kohta eraldi koodid. Samuti, kuna valdkonna kohta ei ole täpset definitsiooni, kajastab töö vaid arvuti- ja konsoolimängudega seonduvat ning välja on jäetud mobiilmängud jms.

LÜHIKOKKUVÕTE

Meelelahutustarkvara tootmisel, kirjastamisel ning selle turustamisel on arenenud riikides oluline koht infotehnoloogiasektoris ja meelelahutustööstuses. Eestis on arvutimängude tootmine veel alles lapsekingades.

Eesti suurest hulgast IT firmadest tegeleb meelelahutustarkvaraga vaid 9. Osa neist firmadest pakuvad edukalt programmeerimise allhanget välismaale ja teised firmad tegutsevad mängude maaletoomise, eestindamise ja müübiga. Meelelahutustarkvara eestistamisega tegelevad 3 firmat. 2005. aastal eestistati ekspertide hinnangul Eestis kokku vaid 17-18 mängu.

Valdkonnas tegutses 2004. aastal 150 töötajat ja käive oli eksperthinnangu kohaselt 62 miljonit krooni. Aasta keskmine arvutimängude müügiimaht Eestis oli 2004. aastal ekspertide hinnangul kokku 15-16 mln krooni, kusjuures müügi mahu aastane kasv perioodil 2004-2005 oli 15-20%. Eesti suurim meelelahutustarkvara eksportija on Playtech Estonia OÜ, kelle toodangust läheb ekspordiks 100% (ehk 2004. aastal 41,3 mln EEK).

Konsoolimängude ja arvutimängude müügiproportsioon on Eestis väärtuselises arvestuses hinnanguliselt vastavalt 35% ja 65%. Arenenud riikides ostetakse oluliselt rohkem konsoolimänge. Ekspertide hinnangul on arvuti- ja konsoolimängude osas konkurents eriti terav jaekaubanduses väljapaneku kohtade suhtes. Jaekaubandusettevõtted tellivad üldjuhul meelelahutustarkvara tooteid müügiks eraldi üksikute mängude importijate käest, kuid üha enam hüpermarketeid on siirdumas operaatorlepingu põhimõttele meelelahutustarkvara tellimisel.

Eesti peamiseks tugevuseks meelelahutustarkvara tootmise ja müügi arendamiseks on meie tehnoloogiline eesrindlikkus ning noorte suhteliselt hea kursisolek infotehnoloogiaga. Arvutite laialdane levik kodudes võimaldab arvuti- ja konsoolimängusid mängida üha suuremal hulgal elanikkonnast. Üheks ilmsemaks takistuseks arvutimängude laiemal levikul Eestis on originaaltoodete suhteliselt kõrge hind. Majanduse ja elanike sissetulekute kasv muudab aga arvutimängud rohkematele elanikele kättesaadavamaks. Ühe mängu tootmine nõuab niivõrd palju inimressurssi ja kapitali, et üksnes väikesele Eesti turule tootmine ei tasu ennast kaugeltki ära. Seetõttu on arvutimängude tootmise arengu võti ühest küljest piisavalt kvalifitseeritud tööjõu ja kapitali, teisest küljest aga ekspordikanalite leidmine. Programmeerijate kaader on põhimõtteliselt olemas, kuid häid modelleerijaid on vähe. Sobivaid tekstiloojaid ja -toimetajaid, heliloojaid jt on Eestis olemas.

PAKKUMINE

Ettevõtete arv sektoris

Eestis on 6 arvestatavat arvuti- ja konsoolimängude importijat ja lokaliseerijat, millele lisandub 3 meelelahutustarkvara arendajat (vt tabel 1).

Arvutimängude tähtsamad importijad ja lokaliseerijad

Andrico OÜ

- Mängude importimine ja edasimüümine Eesti turul.
- Omab Eestis esindusõigust kaubamärkidele: Ubisoft, TNB, Codemasters, THQ
- Toob maale Sony mängukonsoole, Xbox-i mängu
- Tootevalik; arvutimängud, konsoolimängud, arvuti-ja konsoolitarvikud
- Mängude kirjastamine, eestistamine, imporditud arvutimängude ümbriste ja juhendite lokaliseerimine kohaliku keelde

ASE Computers (ASECOM AS)

- Mängude importimine ja edasimüümine Eesti turul
- Spetsialiseerinud Venemaalt arvutimängude importimisele
- Venemaa tootjate (BUKA, 1C jt.) toodete maaletooja
- Mängude kirjastamine
- Mängude eestistamine ja eestikeelsete versioonide tootmine

GNT Eesti AS

- Arvutimängud hinnanguliselt 1% ettevõtte käibest, ehk 7 mln kr 2004. aastal ja 5 mln krooni 2003. aastal.
- Esindab Electronic Artsi, Activisioni, Take2, Eidos/SCI, Vivendi, Atari ning Microsofti nii PC kui ka Xbox-i meelelahutustooteid
- Lokaliseerib imporditud arvutimängude juhendeid ja dokumentatsiooni (nn *Box&Dock*)
- Mängude kirjastamine
- Mängude importimine ja edasimüümine Eesti turul

Jesting Projekt OÜ

- Suur osa käibest arvutimängud
- Mängude importimine ja edasimüümine Eesti turul
- Vivendi, Atari, Sega toodete esindaja Eestis
- Lokaliseerib imporditud arvutimängude juhendeid ja dokumentatsiooni (nn *Box&Dock*)
- Mängude kirjastamine

MCE Servise OÜ

- Mängude importimine ja edasimüümine Eesti turul
- Mängude eestistamine ja eestikeelsete versioonide tootmine
- Tähtsamad välispartnerid Euroopas kui ka Venemaal.

Sandman Grupp AS

- Arvutimängud väga väikese osakaaluga ettevõtte käibest
- Mängude importimine ja edasimüümine Eesti turul
- Omab Sony Playstation' te importimisõigust
- Eestis suurim konsoolimängude müüja

Meelelahutustarkvara tootjad/arendajad Eestis

Kvadrum OÜ/Ziil:

Kvadrum OÜ on ainus meelelahutustarkvara arendaja Eestis. Samas on ettevõtte poolt arendatud mängud pigem õppeotstarbelised kui meelelahutuslikku laadi:

- Liiklusmäng "Siia-sinna". Haridus- ja Teadusministeerium on andnud heakskiidu mängu kasutamiseks õppematerjalina. Levitatakse Eesti kaubandusettevõtetes, sh IT-poodides.
- Õppimismäng "Kustuti". Koos Päästeametiga on üldhariduskoolidele tehtud tuleohutusala õppematerjal tuleohu olukorra lahendamiseks
- Maanteeameti tellimisel on väljatöötamisel õpitarkvaratoode "Jalgratas", mida on plaanis hakata levitama Eesti Post AS-i kaudu.

Kvadrum OÜ on saanud ülemaailmse patendi elektroonilise õpetamise meetodi kohta.

Playtech Estonia OÜ

Emafirma on Playtech Cyprus Ltd, mis on Playtech Estonia OÜ 100% omanik. Tegeleb *online*-mängude komplekslahenduste loomise, arendamise ning haldamisega. Kasiinotarkvara rentimine välispartneritele. Toodang suunatakse ainult ekspordiks, st Eesti residentidele tooteid ei müüda ja teenuseid ei osutata.

Aqris Software AS

Põhitegevuse (*RefactorIT*) kõrval meelelahutustarkvara (arvuti- ja mobiilmängud) arendamise allhange Soome.

Töötajate arv sektoris

Meelelahutustarkvara lokaliseerimise, müügi ja arendusega tegelevate põhikohaga töötajate arv Eestis on hinnanguliselt 150 ringis:

Jesting Projekt OÜ	1
GNT Eesti AS	2
Andrico OÜ	4-5
ASECOM AS	2
Sandman Grupp AS	1
MCE Servise OÜ	2
OÜ Kvadrum	6
Aqris Software AS	22
Playtech Estonia OÜ	109

Ekspertide hinnangud arvutimängude tootmiseks vajaliku tööjõu osas lahknevad. Programmeerijate kaader on põhimõtteliselt olemas, kuid häid modelleerijaid on vähe. Sobivaid tekstiloojaid ja –toimetajaid, heliloojaid jms on Eestis olemas.

Tabel 1. Eesti meelelahutustarkvara importijate ja tootjate peamised majandusnäitajad 2003.-2004. aastal (tuh. kr.)

Firma nimi	käive*		kasum**		Töötajaid kokku
	2004	2003	2004	2003	2004
Andrico OÜ	15 939	12 710	334.3	646.4	9
Aqris Software AS	16 192	13 520	4 664	5 978	24
ASECOM AS	10 575	10 260	-312	428.4	7
GNT Eesti AS	709 499	506 718	11 586	935 339	43
Jesting Projekt OÜ	4 537	2 236	636.2	470.2	1
Kvadrum OÜ	1 277	1 291	34	-764	6
MCE Servise OÜ	934	657	388	149	3
Playtech Estonia OÜ	41 330	23 153	11 585	935	109

*müügitulu, äritulu, realiseerimise netokäive

** aruandeaasta puhaskasum
(allikas : Äriregister)

Toodangu maht

Aasta keskmine arvutimängude müügimaht oli 2004. aastal ekspertide hinnangul Eestis kokku 15-16 mln krooni (ca 1 mln EUR) ehk 11,4 krooni (0,75 EUR) inimese kohta. Võrdluseks, Soomes on see näitaja 187,7 krooni (12 EUR) ja USA-s 322,5 krooni (25 USD) inimese kohta.

Arvutimängude müügi mahu aastane kasv Eestis perioodil 2004-2005 on ekspertide hinnangul 15-20%.

Konsoolimängude ja arvutimängude (PC) mängude müügi proportsioon Eestis on arvulises arvestuses hinnanguliselt vastavalt 20% ja 80%, kui isegi mitte rohkem PC mängude kasuks (vt tabel 2). Väärtuselises arvestuses võiks see proportsioon olla 35% ja 65%. Arenenud maades ostetakse rohkem konsoolimänge. Soomes on see proportsioon vastavalt 67% ja 33 % konsoolimängude kasuks. Konsoolimängud on PC-mängudest oluliselt kallimad (2-4 korda), seetõttu ka Eestis tarbijaid vähem.

Tabel 2. Konsooli- ja arvutimängude osakaalud Eestis

	Konsoolimängude osakaal (%)	Arvutimängude osakaal (%)
arvuliselt	20	80
rahaliselt	35	65

Allikas: eksperthinnangud

Konsoolimängudest on kõige suurema osakaaluga Sony Playstation, mille osakaal konsoolimängudest moodustab ekspertide hinnangul 90%. Järgmisel kohal on Microsofti Xbox. Xbox-i väike osakaal tuleneb osaliselt sellest, et sellele tootegrupile Eestis esindus puudub

Lokaliseeritud mängude osakaal Eestis müüdavatest arvutimängudest on ekspertide hinnangul 10-15%. Konsoolimängu reeglina ei lokaliseerita Eesti turu jaoks.

Meelelahutustarkvara eestistamisega tegelevad nende hulgas 3 firmat (Andrico OÜ, ASECOM AS ja MCE Servise OÜ). Eestistamine on firmades aastate lõikes väga erinev. 2005. aastal eestistati ekspertide hinnangul Eestis kokku 17-18 mängu.

Eesti ühe suurima arvutimängude importija, GNT Eesti AS-I, arvutimängude 2004. a käive on aastast hinnanguliselt 7,2 mln krooni omades seega arvutimängude turust ca 45%. Suurim meelelahutustarkvara (kasiino *on-line*-tarkvara) tootja Eestis on aga Playtech Estonia OÜ, kelle 2004. aasta käive on 41,2 mln krooni, kuid kogu toodang läheb ekspordiks.

Arvuti- ja konsoolimängude sisemaine turustamine

Arvuti- ja konsoolimängude ning vastava riistvara maaletootjad omavad oma toodete turustamiseks erinevate kaubanduskettide, kaubamajade ja IT-le või audiovisuaaltoodetele spetsialiseerunud kauplustega (peamiselt Lasering, Euronics, Enter jm) vastavaid lepinguid.

Sandman Grupp AS kasutab oma müügiketti (PlussMiinus Elektroonika) enda maaletoodud toodete turustamiseks. Kvadrum OÜ müüb Eestis oma tooteid Andrico OÜ kaudu ja PlussMiinus Elektroonika kauplustes. Ekspertide hinnangul on kõige parem kaetus Eesti jaekaubandusettevõtetes arvuti- ja konsoolimängude osas Andrico OÜ-l.

Ekspertide hinnangul on arvuti- ja konsoolimängude osas konkurents eriti terav jaekaubanduses väljapaneku kohtade suhtes. Jaekaubandusettevõtted, sh kaubandusketid tellivad üldjuhul meelelahutustarkvara tooteid müügiks eraldi üksikute mängude importijate käest. Samas on A-Selver AS sõlminud Jesting OÜ-ga operaatorlepingu, mis annab viimasele õiguse ja kohustuse tagada arvuti- ja konsoolimängudemängude sobiv valik. Ekspertide info põhjal on ka teised hüpermarketid siirdumas operaatorlepingu põhimõttele meelelahutustarkvara tellimisel.

Ekspordivõime

Meelelahutustarkvara Eestist välja müümisel saab eristada järgmisi võimalikke alarühmasid:

1. Eestis välisomaniku litsentsi/autoriõiguse all arendatud tarkvara müümine
2. Eestis kirjastatud ehk valmistoodangu müük välismaale (nt ASECOM kirjastas kaks mängu leedu keeles, mida põhimõtteliselt sai müüa Leedu turule. Valiti aga müüa Leedu partneritele mängude tiražeerimisõigus).
3. Eesti firmadele kuuluvate litsentside või kirjastamisõiguste müük (nt ASECOM on ostnud Baltimaade litsentsi ja müüb seda edasi Leetu).

Kvadrum OÜ on oma liiklusmängu "Siia-sinna" viinud Läti ja Leedu turgudele Statoil AS kaudu, Soome turule on jõutud müüa marginaalselt.

- Kvadrum OÜ käibest (1,277 mln) moodustas 2004. aastal eksport 26% ehk 332 tuh krooni.

Playtech Eesti OÜ toodangust läheb ekspordiks 100% (ehk 2004. a-l 41,3 mln EEK-i), peamiselt USA turule.

Andrico 2004. aasta eksport moodustas 9,3 mln krooni (58,5% käibest) Lätisse ja Leetu.

Jesting Projekt OÜ eksport oli 2004. aastal 2,11 mln krooni (46,5% käibest) (Läti, Leedu ja Soome).

Eesti turg ei saa olla arvutimängude arendamisel eesmärk, vaid ainult nn pilootturg. Kuna mängude tootmise töömaht on suur ja tootmine kallis, peab eesmärgiks seadma eksportturud.

NÕUDLUS

Siseturu tarbimismaht

Konsooli- ja arvutimängude jaemüük on suurim Tallinnas. Samas, Eesti Konjunktuuriinstituudi poolt 2005. a jaanuaris tehtud varimajanduse uuringu järgi (küsitleti 774 inimest vanusegrupis 18-74 aastat) oli 2004. aastal piraattoodete osakaal arvutitarkvara (sh mängud) kogumahust 26%. Vaid 18% vastajatest ütles, et on ostnud ainult legaalset tarkvara. 37%-l vastanute hinnangul on nende kodudes arvutitarkvara (sh mängude) hulgas üle 50% piraattoodangut. Eesti meelelahutustarkvara ekspertide hinnangul moodustavad arvutimängud suurema osa (täpselt määratlemata, kuid kindlasti üle 50%) piraatarvutitarkvarast ja illegaalselt allalaaditavast arvutitarkvarast.

Suur osa tarbijatest Eestis on lapsed kuni teismelised, kuid ka täiskasvanud mänguhuviliste osakaal kasvab. Võrdluseks, Eesti arvutimängude importijate ja arendajate väidetel on maailma arenenud riikides arvuti- ja konsoolimängude tavatarbijateks ehk mängijateks noorukite kõrval ka kahekümnendates ja vanemad inimesed, kes saavad oma valikuid teha ja tarbida iseseisvalt. Sellistes vanusegruppides arvutimängude mängimine tuleneb varasemast harjumusest. Arvutimängude tarbimise kasvu tagab elanikkonna sissetulekute, arvutite leviku ning interneti kasutamise kasv (mis võimaldab kodus arvutimänge alla laadida). TNS Emori andmetel oli 2004. a. II kvartalis arvuti kodus 30%-l (+/- 2,3%) leibkondadel. Interneti kasutajate arv (vanuses 6-74 aastat) oli 2004. a. II kvartalis 621 000 ehk 52% sellest vanusegrupist.

ORGANISATSIOON JA POLIITIKA

Finantseerimine

Meelelahutustarkvara toodete maaletoojad üldjuhul riigitoetusi ei kasuta. Eestis arendatavate arvutimängude tootmiseks saab kasutada erainvestorite, Eesti fondide, EL struktuurifondide raha ja riiklikku toetust (eriti Tiigrihüppe SA).

Seadusandlik regulatsioon

Meelelahutustarkvara maaletoomisel, selle Eestis turustamisel ning meelelahutustarkvara tootmisel tuleb arvestada järgmiste seadustega.

1. Autoriõiguse seadus (1992)

Autoriõiguse seadust kohaldatakse teostele (§ 3):

- 1) mille autoriks on Eesti Vabariigi kodanik või Eesti Vabariigis alaliselt elav isik;
- 2) mis on esmakordselt avaldatud Eesti Vabariigi territooriumil või mis on avaldamata, kuid asuvad Eesti Vabariigi territooriumil, sõltumata teoste looja kodakondsusest või alalisest elukohast;
- 3) mida tuleb kaitsta vastavalt Eesti Vabariigi välislepingule.

Seaduse kohaselt (§4) teosed, millele tekib autoriõigus, on arvutiprogrammid, mida kaitstakse nagu kirjandusteoseid. Kaitse laieneb arvutiprogrammi mis tahes väljendusvormile;

2. Tarbijakaitse seadus (2004)

Vastavalt seadusele on tarbijal õigus (§3):

- 1) nõuda ja saada kaupa või teenust, mis vastab nõuetele, on ohutu tarbija elule, tervisele ja varale ning mille omamine ja kasutamine ei ole keelatud;
- 2) saada pakutavate kaupade ja teenuste kohta vajalikku ja tõest teavet teadliku valiku tegemiseks ning õigeaegset teavet kauba või teenusega seotud riskide kohta.

Tarbijale antav teave peab olema tõene ja arusaadav ning esitatud tarbijale eesti keeles.

Seega, kaup ja teenus peavad vastama kehtestatud nõuetele, olema sihipärasel kasutamisel ohutud tarbija elule, tervisele ja varale ning selliste omadustega, mida tarbija tavaliselt õigustatult eeldab. Tarbijale müüdav kaup või osutatav teenus peab vastama lepingutingimustele võlaõigusseaduses sätestatu kohaselt.

3. Playtech Estonia OÜ juhindub oma tegevuses mh ka hasartmänguseadusest.

Alljärgnev süsteem on Eestis soovituslik.

4. Üle-euroopaline mänguteabe süsteem, PEGI

Suuremate mängukonsoolide tootjate ning samuti interaktiivsete mängude väljaandjate ja väljatöötajate poolt kasutakse üle-euroopalist mänguteabe süsteemi (PEGI – *Pan-European Game Information*), s.o interaktiivset mängude liigitussüsteemi, mille eesmärgiks on vältida alaealiste sattumist vastavale vanusegrupile mittesobivate mängude mõju alla. Vanusereiting koos mängu deskriptoritega võimaldab lapsevanematel ja lastele mängude ostjatel tagada, et nende poolt ostetav mäng vastab selle mängija vanusele.

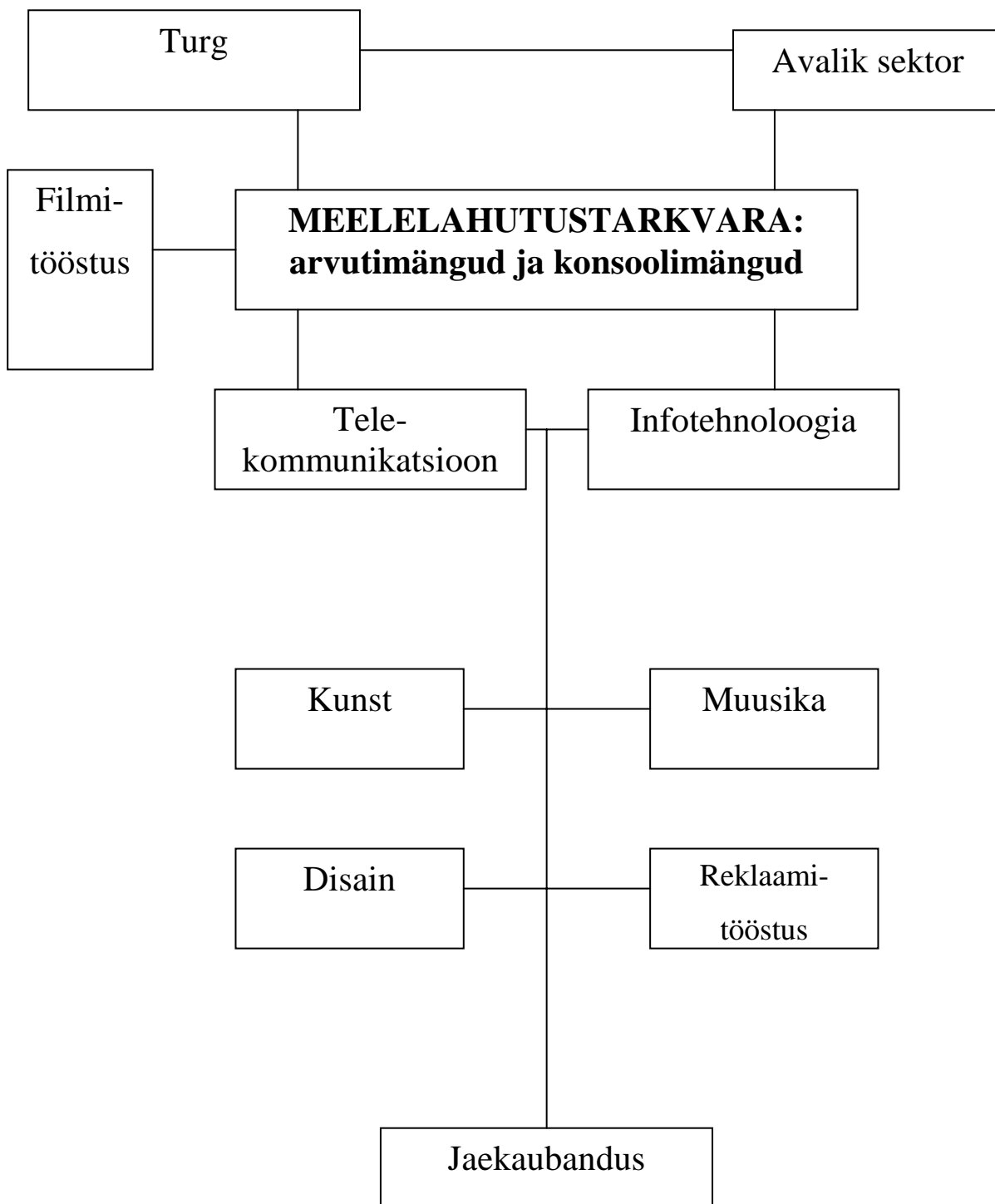
Eestis on PEGI soovituslik. Osad Eestis arvutimänge levitavad ettevõtted (nt ASECOM AS) lisavad mängudele ise soovituslikud vanusereitingud ja/või mängu deskriptorid.

Organiseeritus

Meelelahutustarkvara tootmise või/ja levitamise põhjal ei ole Eestis loodud vastavaid liitusid.

Seosed teiste tegevusvaldkondadega ja loomemajanduse sektoritega

Ilmselt kõige tihedam seos on meelelahutustarkvaral *telekommunikatsioonisektori ja infotehnoloogiaga*, kuna arvutimängude mängimine eeldab arvuti olemasolu ja neid mängitakse kas interneti kaudu või CD-dele salvestatuna (vt joonis 1). Kui rääkida kodumaisest meelelahutustarkvara tootmisest, siis lisaks infotehnoloogiaalastele spetsialistidele, eelkõige programmeerijatele ja modelleerijatele, on vajalik eelnevalt mängudes objektide joonistamine ja mängu helindamine, millest tulenevad seosed *kunsti valdkonna ja muusikaga*. Arvutimängudel on läbi arvutigraafika tugev seos filmitööstusega, küll mitte Eestis. Arvutimängud jõuavad tarbijani erinevate turustuskanalite kaudu (nt Ziili toodang Statoili kaudu), kuid lõpuks ja valdavalt ikkagi läbi *jaekaubanduse*. Eelnev või samaaegne reklaam omab uue toote tutvustamisel väga olulist rolli, mis viitab seosele *reklaamtööstusega*. Arvutimängude lokaliseerimiseks on vajalik koostöö *disaineritega*. Eesti ainuke meelelahutustarkvara toode, mis on õppeotstarbeline, on valminud koostöös Haridus- ja Teadusministeeriumiga, mis tähendab, et tellijate kaudu tekkinud seosed võivad ulatuda ka avalikku sektorisse.



Joonis 1. Meelelahutustarkvara seosed teiste tegevusvaldkondadega

HARIDUS, KOOLITUS

Meelelahutustarkvaraga tegelevad ettevõtted vajavad arvutiteaduste, arvutikasutuse ning elektroonika ja automaatika õppekavade lõpetanuid, samuti on olulisel kohal ka Tartu Ülikooli matemaatiku haridusega spetsialistid (Playtech Estonia OÜ).

Eestis on võimalik arvutiteadusi, arvutikasutust ning elektroonikat ja automaatikat õppida kokku 41 koolis, sh 34 kutseõppeasutuses ja 7 kõrgkoolis (ülikoolides ja rakenduskõrgkoolides). Perioodil 2000/2001 kuni 2003/2004 on pidevalt suurenenud eelpoolnimetatud õppekavade alusel kõrgkooli lõpetanute arv. Kokku on sellel perioodil lõpetanud 4211 inimest, sh kõrgkoolides 1507 (ehk 35,8% kõigist vastavatel erialadel lõpetanutest). 2003/2004 õppeaastal lõpetas nimetatud õppekavade rühmades kokku 1003 inimest, sh kõrgkoolides 527 (ehk 52,5% kõigist vastavatel erialadel lõpetanutest). Kõrgkoolidest oli nimetatud õppekavade järgi lõpetanute arvu poolest 3 kõige suuremat kooli Tallinna Tehnikaülikool, Tartu Ülikool ja Eesti IT Kolledž (millele järgnevad Arvutikolledž ja Audentese Ülikool). Kutsekoolidest oli nimetatud õppekavade järgi lõpetanute arvu poolest 3 kõige suuremat kooli Kohtla-Järve Polütehnikum, Narva Kutseõppekeskus ja Tallinna Polütehnikum.

TUGEVUSED, NÕRKUSED, ARENGUVÕIMALUSED, TAKISTUSED

Tugevused

- Eesti on tehnoloogiliselt eesrindlik, arvutid on laialt levinud ja kasutatakse sageli + noored on infotehnoloogiaga suhteliselt hästi kursis
- Soome läheduse tõttu on inimesed Eestis vastuvõtlikumad lääne mõjutustele

Nõrkused ja takistused

- Arvutimängude tootmine on väga töömahukas.
 - See eeldab suurt turgu valminud tootele, st eelkõige eksporti.
 - Ekspertide hinnangul maksab rahvusvahelisel turul konkurentsivõimelise arvutimängu tootmine ligikaudu sama palju kui keskmise hinnaga filmi tootmine (ca 10 mln USD-d). Võrdluseks, Kvadrum OÜ-l läks õpitarkvara “Siia-sinna” maksma 700 000 krooni, mida tehti kokku 25 inimesega 9 kuud.
- Arvutimängude arendamist ollakse Eestis valmis finantseerima alles pärast toote valmimist, kuigi raha läheks vaja juba arendamise algusfaasis.
- Turg on väga väike (samas, Eestis tuuakse arvutimänge maale rohkem kui Lätis ja Leedus). Arvutimängude tootjad teevad allahindlust koguse pealt. Seega muudab Eestis väike turg mängud mõnevõrra kallimaks. Samuti on transpordikulude osakaal mängude maaletoomisel väikese turu tõttu suhteliselt suur.

- Tarbija teadlikkust arvutimängude kohta takistab vähene meediahuvi ja vähene info uute ja olemasolevate toodete kohta.
- Jaekaubanduses ei ole müüjad kompetentsed arvutimängude osas, mis pärsib tarbija valikuid.
- Palju on illegaalselt mängude allalaadimist ja piraattoodete ostmist. Samas on see Eesti meelelahutustarkvara ekspertide hinnangul arendanud elanike mänguhuvi, mis pikaajalises perspektiivis viib neid üha rohkem legaalsete ja originaalmängude ostmiseni.
- Tootmise rahastajaks on üldjuhul kirjastaja. Samas on meelelahutustarkvara kirjastajate turg väga kontsentreeritud ja arvestatavad kirjastajad asuvad vaid USA-s ja Suurbritannias. Eestis pole meelelahutustarkvara kirjastajate turg arenenud.

Võimalused

- Arvuti- ja konsoolimängud valmivad erinevate riikide spetsialistide käe all. Seega saab Eesti rolliks meelelahutustarkvara tootmisel olla eelkõige allhange või mõni nišitoode (nt haridusotstarbeline mäng).
- Võib eeldada, et teatud osa praegustest lastest ja teismelistest arvutimängijatest jäävad mänguhuvilisteks ka siis, kui nad saavad oma tarbimisvalikuid teha täiesti iseseisvalt. Iseseisev sissetulek võimaldab neil siis piraatmängude ja illegaalselt allalaaditavate mängude asemel osta originaaltooteid, mille hinnad on oluliselt kõrgemad.

ARENGUPROGNOOS LÄHEMAKS 3-5 AASTAKS

1. Mängude hinnad pole tõusnud, kuid elanike sissetulekud on - seega tarbijad saavad suurema ostujõu tõttu rohkem arvutimänge osta. Kiire majanduskasvu püsides jääb tarbijatele kätte rohkem nn vaba raha, mida saab mh kasutada ka meelelahutustarkvara ostmiseks.
2. Rohkem hakatakse ostma konsoolimänge (tegemist on seltskondlikuma meelelahustusvahendiga).
3. Mängimine on muutumas sotsiaalsemaks meelelahutusürituseks (mängitakse mitmekesi)
4. Visioonina - mängimine MSN-i kaudu.
5. Võrgumängude ulatuslikum levik (konsoolid asuvad erinevates kohtades ning mäng toimub läbi vastava serveri ja interneti kaudu).
6. Eestis on mitmeid häid arvutigraafikuid ja vastavat tehnikat arvutimängude tegemiseks, kuid tegemine on kallis- tootmine pärsitud. Eesti andekamad lähevad tööle Soome.
7. Playtech Estonia OÜ plaanib järgneva pooleteise - kahe aasta jooksul oma töötajate arvu tõsta ligikaudu kaks korda (seega, töötajate koguarvu üle 300).

EKSPERDID JA ÜMARLAUD

Avaldame tänu töö valmimisele kaasa aidanud ekspertidele:

Nimi	Organisatsioon	Amet
Raido Vare	Jesting Projekt OÜ	tegevdirektor
Teet Luuse	GNT Eesti AS	jaemüügikanali müügijuht
Eva Truuverk	Kvadrüm OÜ/Ziil	juhataja
Aleksander Solts	ASE Computers AS	juhatuse esimees
Tõnis Tappo	Andrico OÜ	tegevjuht

Meelelahutustarkvara valdkonna töö on läbi arutatud 31. oktoobril 2005 toimunud ümarlinal:

Kutsutud	Organisatsioon	Amet	Osalemine
Silver Tammik	Majandus- ja Kommunikatsiooniministeerium	Majanduspoliitika talituse peaspetsialist	*
Raido Vare	Jesting Projekt OÜ	tegevdirektor	*
Teet Luuse	GNT Eesti AS	jaemüügikanali müügijuht	
Eva Truuverk	Kvadrüm OÜ/Ziil	juhataja	*
Aleksander Solts	ASE Computers AS	juhatuse esimees	*
Tõnis Tappo	Andrico OÜ	tegevjuht	

EKI töögrupist osalesid:	Tõnu Mertsina Marje Josing Evelin Ahermaa
-----------------------------	---