

SAVONIA

ammattikorkeakoulu

RAPORTIN TYYPPI - YLEMPI AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
TEKNIIKAN JA LIIKENTEEN ALA

SERIOUS GAMING

Pelitoiminnan strategia TKI-toimijoille

TEKIJÄ Jaana Konttinen

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------|------|
| Koulutusala Tekniikan ja liikenteen ala | | | |
| Tutkinto-ohjelma Teknologiaosaamisen johtamisen tutkinto-ohjelma | | | |
| Työn tekijä(t) Jaana Konttinen | | | |
| Työn nimi Serious Gaming, Pelitoiminnan strategia TKI-toimijoille | | | |
| Päiväys | 24.3.2024 | Sivumäärä/Liitteet | 36/2 |
| Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Savonia ammattikorkeakoulu oy | | | |
| Tiivistelmä | | | |
| <p>Tämän opinnäytetyön tilaajana toimi Savonia-ammattikorkeakoulu, Hyvinvointi-tutkimusala. Työn keskiössä oli pelitoiminnan strategian luominen yleisellä tasolla, jonka tarkoituksena on tarjota pohja, jonka avulla eri organisaatiot voivat kehittää omaa strategista lähestymistapaansa pelitoimintaan. Työssä hyödynnettiin "Good Gaming in Finland" -hankkeen aineistoa, josta analysoitiin tietoja strategian kehittämisen tueksi. Tutkimuskysymys muodostui seuraavaksi: Voiko strateginen lähestyminen vakiinnuttaa pelitoimintoja organisaatioissa?</p> <p>Opinnäytetyössä pureuduttiin strategisen suunnittelun teoreettisiin perusteisiin ja pyrittiin löytämään ja validoimaan menetelmiä sekä työkaluja, jotka sopivat parhaiten pelitoiminnan ainutlaatuiseseen kontekstiin. Analyysissa käytettiin hyväksi Power BI (Business Intelligence) -ohjelmistoa, joka mahdollisti datan monipuolisen visualisoinnin ja syvällisen analysoinnin, sekä tekoälyä laadullisen aineiston käsittelyssä. Näin saavutettiin digitalisaation vaatimukset huomioon ottava lopputulos.</p> <p>Työn tärkeimpiä tuotoksia olivat pelitoiminnan strategiaa tukevat SWOT- ja VRIO-analyysit, tiekartta sekä toimintasuunnitelma. Toimintasuunnitelma tarjoaa konkreettiset askeleet strategian käytäntöön viemiseksi. Johdopäätöksissä avataan opinnäytetyön saavutuksia ja tuloksia laajemmin, ja ehdotukset jatkokehitykseksi tarjoavat strategian kehittäjille syvemmän ymmärryksen ja laajemman perspektiivin pelitoiminnan strategisen suunnittelun mahdollisuuksista.</p> <p>Opinnäytetyö antaa vankan perustan pelitoiminnan strategisen lähestymisen kehittämiseksi ja tarjoaa käytännön työkaluja ja menetelmiä, joita organisaatiot voivat hyödyntää omien pelitoimintojensa suunnittelussa ja toteutuksessa. Työ osoittaa, kuinka strateginen suunnittelu voi auttaa vakiinnuttamaan ja kehittämään pelitoimintaa organisaatioissa, tarjoten samalla uusia näkökulmia ja kehitysmahdollisuuksia alalle.</p> | | | |
| Avainsanat strategia, pelitoiminta, peliala, SWOT, VRIO, tiekartta, toimintasuunnitelma | | | |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Field of Study Technology, Communication and Transport | |
| Degree Programme Master's Degree Programme in Engineering Knowledge Management | |
| Author(s) Mrs Jaana Konttinen | |
| Title of Thesis Serious Gaming, Game Sector Strategy for RDI Partners | |
| Date 24 March 2024 | Pages/Appendices 36/2 |
| Client Organisation /Partners Savonia University of Applied Sciences | |
| <p>Abstract</p> <p>The thesis was commissioned by Wellbeing Research of Savonia University of Applied Sciences. The purpose of the thesis was to create a general-level gaming sector strategy to provide a foundation that allow various organizations to develop their own strategic approach to gaming activities. The work utilized data from the Good Gaming in Finland -project, analyzing information to support strategy development. The research question was formulated as follows: Can a strategic approach solidify gaming activities in organizations?</p> <p>The thesis delved into the theoretical foundations of strategic planning, seeking to find and validate methods and tools best suited for the unique context of gaming activities. The analysis employed the Power BI (Business Intelligence) software for versatile data visualization and in-depth analysis, and artificial intelligence for the analysis of qualitative data. This facilitated an outcome that considers the requirements of the digital era.</p> <p>The key findings of the work were the SWOT and VRIO analyses supporting the gaming activity strategy, supplemented with a concrete action plan. The conclusions open the entirety of the work and suggestions for further development provide the strategy creators with a broader perspective on the possibilities of strategic planning in gaming activities.</p> <p>The thesis provides a solid basis for the development of a strategic approach to gaming activities and offers practical tools and methods that organizations can utilize in the planning and implementation of their gaming functions. The work demonstrates how strategic planning can aid in solidifying and developing gaming activities in organizations, while offering new perspectives and opportunities for development in the field.</p> | |
| <p>Keywords strategy, gaming activities, game sector, SWOT, VRIO, roadmap, action plan</p> | |

SISÄLTÖ

| | | |
|-----|--------------------------------------------------|----|
| 1 | JOHDANTO | 6 |
| 1.1 | Tilaaaja | 6 |
| 1.2 | Tutkimusongelma ja teoreettinen viitekehys | 7 |
| 1.3 | Tutkimusmenetelmät ja työn toteutus | 7 |
| 2 | PELITOIMINTA JA TKI-TOIMINTA | 9 |
| 2.1 | Pelitoiminta käsite ja sen määrittely | 9 |
| 2.2 | Pelitoiminnan sisällöt | 9 |
| 2.3 | TKI-toiminta käsitteen määrittely | 9 |
| 2.4 | TKI-toiminnan sisällöt | 10 |
| 2.5 | Pohjois-Savon strategiat osana rahoitusta | 10 |
| 3 | STRATEGIA JA SEN LUOMINEN | 11 |
| 3.1 | Strategian määrittely | 11 |
| 3.2 | Strategiaprosessi | 11 |
| 3.3 | Strategian kompastuskivet | 11 |
| 3.4 | Strategian työkalut | 12 |
| 4 | PELITOIMINTA SUOMESSA | 16 |
| 4.1 | Good Gaming in Finland -hanke | 16 |
| 4.2 | Kyselytutkimus | 16 |
| 4.3 | Haastattelut | 19 |
| 5 | PELITOIMINNAN STRATEGIA | 22 |
| 5.1 | SWOT | 22 |
| 5.2 | VRIO | 23 |
| 5.3 | Tiekartta | 24 |
| 5.4 | Toimintasuunnitelma | 25 |
| 6 | YHTEENVETO | 27 |
| 6.1 | Johtopäätökset | 27 |
| 6.2 | Pelitoiminnan strategian syventäminen | 27 |
| 6.3 | Pohdinta | 28 |
| | LÄHTEET | 29 |
| | LIITE 1: KYSELYTUTKIMUKSEN RUNKO | 31 |
| | LIITE 2: HAASTATTELUTUTKIMUKSEN RUNKO | 35 |

KUVALUETTELO

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Kuva 1 Kuvaleike Arenen verkkosivulta TKI-tunnuslukuja (Arene julkaisuaika tuntematon) | 10 |
| Kuva 2 Kuvaleike Rdigon verkkosivulta Strategiaprosessi (Westerlund julkaisuaika tuntematon) | 11 |
| Kuva 3 Kuvaleike e-kirja Strategiakirja: 20 työkalua (Vuorinen 2013) | 13 |
| Kuva 4 Kuvaleike Suomen riskienhallintayhdistyksen verkkosivulta SWOT-analyysi (Suomen riskienhallintayhdistys julkaisuaika tuntematon) | 13 |
| Kuva 5 Kuvaleike Professional Academyn verkkosivulta Balanced scorecard (Professional Academy julkaisuaika tuntematon) | 14 |
| Kuva 6 Kuvaleike Työ- ja elinkeinoministeriön verkkosivulta TKI-tiekartan seuranmittarit (Työ- ja elinkeinoministeriö 2020)..... | 15 |
| Kuva 7 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 johdanto (Konttinen julkaisuaika tuntematon) | 17 |
| Kuva 8 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 taustatiedot (Konttinen julkaisuaika tuntematon) | 17 |
| Kuva 9 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 pelitoiminnot organisaatioissa sekä maakunnissa (Konttinen julkaisuaika tuntematon)..... | 18 |
| Kuva 10 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 maakuntien välinen yhteistyö (Konttinen julkaisuaika tuntematon)..... | 18 |
| Kuva 11 Pelitoiminnan SWOT (Konttinen 2024)..... | 22 |

TAULUKKOLUETTELO

| | |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Taulukko 1 Haastattelututkimuksen kärjet (Konttinen 2024) | 19 |
| Taulukko 2 Pelitoiminnan VRIO -malli (Konttinen 2024) | 24 |
| Taulukko 3 Pelitoiminnan tiekartta (Konttinen 2024) | 25 |

1 JOHDANTO

Pelitoiminta Suomessa kattaa monipuolisen kirjon eri pelityyppejä ja toimintamalleja, ulottuen perinteisistä rahapeleistä innovatiivisiin digitaalisiin pelielämyksiin. Suomi on tunnettu pelialan edelläkävijänä, ja maassa on kehitetty maailmanlaajuisesti tunnettuja videopelejä. Suomalaiset pelistudiot, kuten Supercell, Rovio ja Remedy Entertainment, ovat luoneet kansainvälisesti menestyneitä pelejä, jotka ovat muovanneet käsitystä suomalaisesta peliosaamisesta. Mobiilipelit, kuten "Clash of Clans" ja "Angry Birds", ovat saavuttaneet maailmanlaajuisia suosioita ja edustavat suomalaista innovaatio- ja luovuuskulttuuria pelialalla.

Pelikulttuuri Suomessa on vireä ja monimuotoinen, ulottuen aktiivisista pelaajayhteisöistä laajaan e-urheilun kenttään. E-urheilu, tai elektroninen urheilu, on kasvattanut suosiotaan merkittävästi, ja Suomessa järjestetään säännöllisesti kansallisia ja kansainvälisiä kilpailuja. Lisäksi pelitapahtumat, kuten Assembly, keräävät yhteen tuhansia peliharrastajia. Pelaajayhteisöt ja -foorumit ovat olennainen osa suomalaista pelikulttuuria, tarjoten alustoja keskustelulle, tiedonvaihdolle ja yhteisöllisille kokemuksille. Näissä yhteisöissä jaetaan pelikokemuksia, strategioita ja pelivinkkejä, mikä vahvistaa sosiaalista sidettä pelaajien välillä.

Suomen digitaalisen pelitoiminnan menestystä tukee vahva startup-kulttuuri ja valtion tuki tutkimukseen ja kehitykseen. Pelialan koulutus on myös maailmanluokkaa, ja useat suomalaiset yliopistot ja ammattikorkeakoulut tarjoavat erikoistuneita koulutusohjelmia pelisuunnitteluun ja -kehitykseen. Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan pelitoiminnan eri osa-alueita Suomessa pohjautuen 2023 kerättyyn tutkimusaineistoon.

1.1 Tilaaja

Työntilaajana toimii Savonia-ammattikorkeakoulu, Hyvinvointi -tutkimusala. Savonia on ammattikorkeakoulu Itä-Suomessa, joka tarjoaa laajasti koulutusvaihtoehtoja monilla eri aloilla, kuten tekniikka ja liikenne, terveys- ja sosiaaliala, liiketalous, luonnonvara-ala sekä kulttuuri. Savonian kampusalueet sijaitsevat Kuopiossa, Iisalmessa ja Varkaudessa, tarjoten opiskelijoille monipuolisia ja moderneja oppimisympäristöjä. Savonian TKI (tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminta) keskittyy luomaan uusia ratkaisuja ja palveluita, jotka vastaavat sekä alueellisiin että kansainvälisiin haasteisiin. TKI-toiminnassa painotetaan erityisesti käytännönläheisyyttä ja tiivistä yhteistyötä yritysten sekä muiden organisaatioiden kanssa. Tavoitteena on edistää innovaatioiden syntymistä, yritysten kilpailukykyä ja alueen elinvoimaisuutta. (Savonia julkaisuaika tuntematon. Tutkimus ja kehittäminen.)

Savonialla on kuusi strategista tutkimusalaa, joista Hyvinvointi vastaa sosiaali- ja terveysalan moninaisiin tarpeisiin. Tutkimusalalla hyödynnetään niin teknologia kuin vahvaa asiantuntijuutta tuote- ja palvelukehitykseen. Tutkimusalan hankkeet keskittyvät vahvistamaan alueellista hyvinvointia, kilpailuetua ja opetustoimintaa sekä luomaan innovatiivisia tuotteita, palveluita ja prosesseja sidosryhmien tarpeisiin. (Savonia julkaisuaika tuntematon. Hyvinvointi.)

Hyvinvointi -tutkimusosalalla toteutettiin Good Gaming in Finland -hanke vuonna 2023. Hankkeella kerättiin tietoa pelitoiminnasta ja pelikasvatuksesta eri puolilla Suomea. Hankkeessa selvitettiin onnis-

tuneita toimintamalleja, joilla vahvistettiin osallistujien hyvinvointia ja työllistymistä. Lisäksi selvitetiin pelikasvatusosaamisen ja koronan vaikutuksia pelitoimintaan kohdentuen lasten ja nuorten kanssa työskenteleviin ammattilaisiin. (Savonia julkaisuaika tuntematon. Good Gaming in Finland -hanke.)

1.2 Tutkimusongelma ja teoreettinen viitekehys

Pelitoiminnan kasvun myötä on yksityisellä, julkisella sekä kolmannella sektorilla aloitettu uusia pelialan hankkeita. Näihin kuuluvat muun muassa nuorisotyön pelitapahtumat, yritysten tarve lisäosajille peliohjelmoinnissa ja pelivalmennusta tarjoavien yritysten lisääntyminen. Koulutussektorilla on vastattu pelialan työvoimatarpeeseen kehittämällä peliohjelmointiin ja e-urheiluun keskittyviä koulutuspolkua. Myös pelikasvatus on otettu osaksi opetussuunnitelmia. Pelialan tutkimusta ei ole vielä tehty kattavasti, vaikka Suomessa on kokeiltu monenlaisia pelitoiminnan muotoja eri tavoitteilla. Haasteeksi on noussut hankkeiden välinen rajallinen yhteistyö, ja tieto hyvistä käytännöistä on hajanaista. Tämä on johtanut siihen, että samankaltaisia toimintamalleja on kehitetty rinnakkain ilman, että on hyödynnetty olemassa olevaa tietoa. Toimivien mallien kartoitus ja jakaminen nähdään avainasemassa pelitoiminnan kehitykselle, mikä edistäisi yhteistyötä ja tietojenvaihtoa valtakunnallisesti.

Opinnäytetyön tutkimushypoteesi on, voiko strategisella lähestymisellä parantaa pelitoimintojen väkiintymistä organisaatioissa. Lähestymisen pohjana on Good Gaming in Finland -hankkeen tutkimusaineisto, joka rajaa työn hallittavaksi kokonaisuudeksi antaen kuitenkin kattavan pohjan analysointiin ja strategian luomiseen. Opinnäytetyön tekijä on ollut kirjoittamassa hankehakemusta, osallistunut hankkeen ohjaukseen sekä tuottanut analysointitietoa kerätystä aineistosta. Näiden pohjalta opinnäytetyö suuntaa vahvaan strategiseen lähestymiseen, jossa tarkastellaan eri analysointimenetelmiä peilaten tutkimushypoteesiin.

Strategian luomisprosessissa käytetään usein rakenteellista viitekehystä, joka auttaa organisaatioita tunnistamaan niiden kilpailuedut, mahdollisuudet ja haasteet sekä suunnittelemaan tulevia toimia näiden analyysien pohjalta. Tärkeitä työkaluja tässä prosessissa ovat SWOT-analyysi, VRIO-malli, strateginen tiekartta ja toimintasuunnitelma. Näiden metodologioiden avulla organisaatiot voivat kehittää kohdennettuja ja toteuttamiskelpoisia strategioita. Asiantuntijan näkökulmasta jokaisen työkalun tarkoituksenmukainen soveltaminen ja yhdistäminen ovat avain menestyksekkään strategian kehittämiseen.

1.3 Tutkimusmenetelmät ja työn toteutus

Pelitoimintojen maakuntatason tutkimusta ei ole tehty aikaisemmin. Good Gaming in Finland -hankkeen myötä toteutettiin kattava selvitys Suomen pelitoiminnan nykytilasta. Tutkimuksen suorittamiseen valittiin monipuoliset menetelmät: Webropol-pohjainen verkkokyselytutkimus sekä syvähaastattelut. Tämän tarpeen nosti esiin pelitoimijoiden muodostama verkosto, joka korosti valtakunnallisen tason tarkastelun merkitystä.

Hankkeessa kerättyä aineistoa analysoidaan ja syvennetään tavoitteena tuottaa konkreettinen strategia pelitoiminnan edistämiseksi tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan (TKI) kentässä. Opin-

näytetyössä hyödynnetään Good Gaming in Finland -hankkeen aineistoa monitasoisesti: kvantitatiivinen analyysi kyselytutkimuksesta antaa numeerisen yleiskuvan, kun taas haastatteluista koottu kvalitatiivinen aineisto tarjoaa syvällisempiä näkemyksiä ja kontekstia. Haastatteluaineistoa integroidaan tutkimukseen harkiten, ja näin ollen opinnäytetyön tutkimusmetodologia perustuu metodologiseen triangulaatioon (mixed methods).

Tämä lähestymistapa mahdollistaa monipuolisen ja kattavan analyysin, joka yhdistää sekä määrällisen että laadullisen tutkimuksen vahvuudet. Näin voidaan saavuttaa syvällisempi ymmärrys pelitoiminnan tilanteesta ja dynamiikasta Suomessa, mikä puolestaan edistää tietoon perustuvan strategian kehittämistä TKI-toimijoille pelialalla.

2 PELITOIMINTA JA TKI-TOIMINTA

2.1 Pelitoiminta käsite ja sen määrittäminen

Pelitoiminnalle ei ole käsitettä olemassa. Käsitettä tarkasteltiin kahden tekoälysovelluksen näkökulmasta. Chat GPT 4.0 ja Microsoft Bing AI tekoälyiltä kysyttiin samalla promptilla eli tekstikehoteella ”Pelitoiminta käsite, miten termi määritetään”. Molemmat sovellukset antoivat samansuuntaiset vastaukset. Pelitoiminnan määritelmä riippuu siitä minkä näkökulman tai kontekstin puitteissa sitä tarkastellaan. Se voi kattaa laajan kirjon toimintoja aina pelien pelaamisesta ja niiden suunnittelusta, niiden käyttöön opetuksessa ja terapiassa, pelialan talouteen ja kulttuurisiin ilmiöihin asti. Pelitoiminta voi olla sekä harrastus- että ammattimaista toimintaa. Pelitoiminnon määritelmä voi vaihdella eri yhteyksissä. Se voi sisältää erilaisia näkökulmia kuten sosiaaliset, kulttuuriset, taloudelliset ja teknologiset tekijät. Tästä syystä on tärkeää tarkastella toimintaa kontekstiin peilaten. (Chat GPT 4.0 sekä Microsoft Bing AI 2024.)

2.2 Pelitoiminnan sisällöt

Pelitoiminnan sisältö on riippuvainen tarkasteltavasta kontekstista. Suomen Humanistinen ammattikorkeakoulu kouluttaa pelikasvatuksen asiantuntijoita nuorisotyöhön. Nuorisutyössä pelitoimintaa tarkastellaan nuorten ikäinen ja kehitystasoon soveltuvana toimintana. Tämä voi sisältää pelaamisen sosiaalisia ulottuvuuksia, pelikasvatusta, roolipelaamista sekä pelitapahtumien järjestämistä. (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2022.)

Digipelaamisen ryhmätoiminnoissa sisältö riippuu tavoitteesta. Osallisuuden ja hyvinvoinnin edistämässä sisällöt voivat olla yhteisöllisyyden ja osallisuuden vahvistaminen, opintojen ja työelämän tukeminen, positiivisen pelikulttuurin edistäminen, uusien urapolkujen avaaminen, ohjatun peliharrastuksen kehittäminen ja kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin edistäminen. (Innokylä 2023.)

Ammatillisen nuorisotyön näkökulmasta pelitoimintojen sisällöt eroavat muista toiminnoista. Sisältöjen rakentamisessa huomiota tulee kiinnittää pelitilien hallitsemiseen, verkkotyöskentelyssä yhteisöllisyyden rakentamiseen, pelien ikärajojen noudattaminen sekä henkilöstöllä tulee olla ajantasainen tieto pelikulttuurin ilmiöistä. (Verke 2024.)

2.3 TKI-toiminta käsitteen määrittäminen

TKI-toiminta on lyhenne sanoista tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminta. Käsitettä tarkastellaan oppilaitos näkökulmasta. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry ylläpitämä TKI.fi -sivuston mukaisesti TKI- ja taiteellinen toiminta ovat ammattikorkeakoulujen lakisääteliä tehtäviä. Näiden avulla uudistetaan ja kehitetään työelämää sekä aluekehitystä kuin myös alueen elinkeinorakennetta. Toiminta on laaja-alaista soveltavasta tutkimuksesta innovaatioiden tuotteistamiseen. Näitä toteutetaan hankkeiden ja projektien kautta paikallisesti, alueellisesti, valtakunnallisesti ja kansainvälisesti. (Arene julkaisu-aika tuntematon.)

2.4 TKI-toiminnan sisällöt

TKI-toiminnan sisällöt ovat organisaatioiden strategian mukaisia toimintoja. Rahoitus toimiin saadaan hankkeiden kautta. Rahoitusinstrumentteja ovat muun muassa alueelliset liitot ja ELY-keskukset sekä kansainväliset rahoituskanavat. Hankkeiden taloudellinen koko on muutamasta 10.000 eurosta aina useisiin miljooniin. Toteutettavana tahona voi olla yksittäinen organisaatio tai isompi konsortio. Konsortio voi koostua niin oppilaitoksista (ammattioppilaitos, ammattikorkea, yliopisto, yksityinen toimija) kuin myös yrityksistä sekä näiden variaatiosta. TKI:n toiminnan vaikuttavuutta kuvataan tunnuslukujen kautta. (Arene julkaisuaika tuntematon.)

TKI-TUNNUSLUKUJA



Kuva 1 Kuvaleike Arenen verkkosivulta TKI-tunnuslukuja (Arene julkaisuaika tuntematon)

2.5 Pohjois-Savon strategiat osana rahoitusta

Rahoituksen hakemisen kontekstissa on ensiarvoisen tärkeää ymmärtää, että hakemukset arvioidaan usein suhteessa niiden kykyyn edistää alueellisia kehitystavoitteita. Pohjois-Savon alueella tämä tarkoittaa nimenomaan hankkeiden liitännäisyyden arviointia suhteessa maakunnan strategiaan asiakirjoihin: Pohjois-Savon maakuntasuunnitelmaan 2024 sekä maakuntaohjelmaan 2022–2025. Nämä dokumentit määrittelevät maakunnan kehittämisen kärjet, jotka pohjautuvat älykkään erikoistumisen valintoihin. Älykkäällä erikoistumisella tarkoitetaan strategista lähestymistapaa, jossa keskitytään alueen vahvuuksien ja erikoisosaamisen kehittämiseen, tuoden näin alueelle kilpailuetua ja edistäen kestävästä taloudellista kasvua. (Rakennerahastot julkaisuaika tuntematon.)

Kestävän kehityksen osalta on tärkeää huomioida, että rahoitusta hakevien hankkeiden tulee olla linjassa Agenda 2030:n kestävä kehityksen tavoitteiden kanssa. Tämä tarkoittaa, että hankkeiden tulee edistää sosiaalista, taloudellista ja ympäristöllistä kestävyttä, mukaan lukien vihreän siirtymän tukeminen. Vihreä siirtymä, eli siirtyminen kestävämpään ja vähähiiliseen talouteen, on keskeinen teema sekä maailmanlaajuisesti että alueellisesti. Rahoitusta hakevien hankkeiden on näytettävä, miten ne edistävät tätä siirtymää konkreettisin toimenpitein. (United Nations julkaisuaika tuntematon.)

Digivisio 2030 puolestaan tarjoaa suuntaviivoja teknologisen kehityksen ja digitalisaation alueille. Rahoitusta hakevien teknologiaan liittyvien hankkeiden on syytä osoittaa, miten ne tukevat maakunnan digitaalista kehitystä ja ovat sopuosinnussa digivision tavoitteiden kanssa. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi digitaalisen osaamisen lisäämistä, digitalisaation hyödyntämistä palveluiden kehittämisessä tai uusien teknologioiden käyttöönottoa, jotka edistävät alueen kilpailukykyä ja kestävä kehitystä. (Digivisio julkaisuaika tuntematon.)

3 STRATEGIA JA SEN LUOMINEN

3.1 Strategian määritelmä

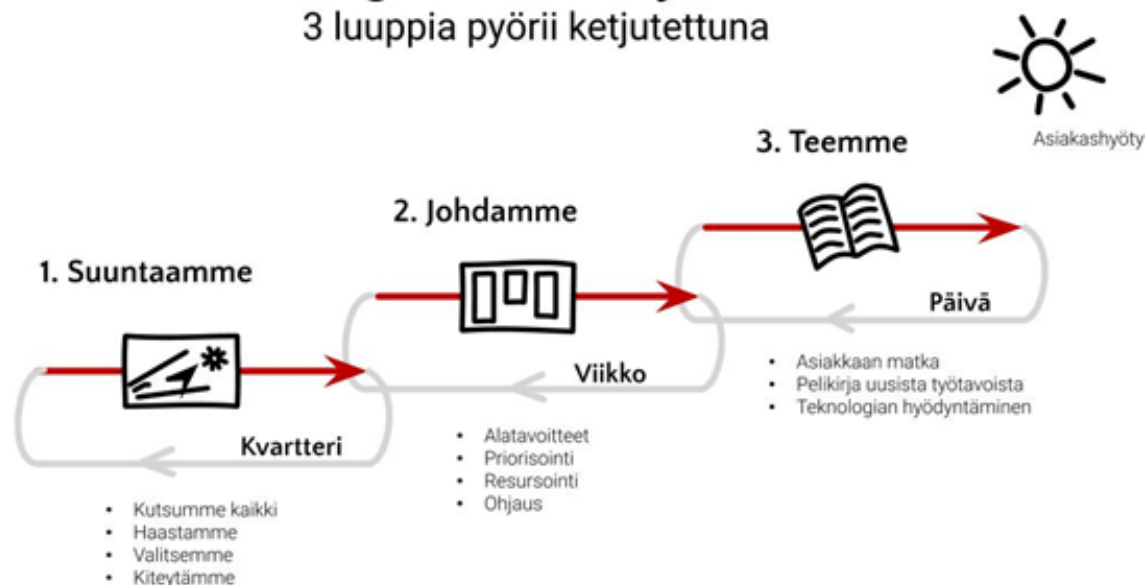
Strategia on suunnitelma, jonka avulla pyritään saavuttamaan organisaation tavoitteet. Strategia luodaan ennakoivasti tuleville vuosille. Strategiat ohjaavat päätöksentekoa sekä toimia. Näillä pyritään saavuttamaan kilpailuetua suhteessa kilpailijoihin päämäärän saavuttamiseksi. Strategiatyyppejä on useita. Keskeisin on talouden strategia, joka sisältää elementtejä yritys-, liiketoiminta- ja markkinointistrategiaan. (Economy-Pedia julkaisuaika tuntematon.)

3.2 Strategiaprosessi

Strategiaprosessista on kirjoitettu laajasti vuosikymmenten ajan. Markus Westerlund on toiminut strategiaprosessien fasilitoijana yli 25 vuotta. Westerlund jakaa strategiaprosessin kolmeen vaiheeseen; suuntaamme, johdamme ja teemme. Suuntaamisvaiheessa sitoutetaan henkilöstö mukaan toimintaan ja haastetaan uskomuksia. Vaiheessa luodaan ylätasoa strategia. Johtamisvaiheessa strategia pilkotaan pienempiin kokonaisuuksiin ja aktiviteetteihin. Tekovaiheessa implementoidaan toimet ja strategia. (Westerlund julkaisuaika tuntematon.)

Strategian menestysmatka

3 luoppia pyörii ketjutettuna



Kuva 2 Kuvaleike Rdigon verkkosivulta Strategiaprosessi (Westerlund julkaisuaika tuntematon)

3.3 Strategian kompastuskivet

Implementointi nousee esiin, kun etsitään strategian sudenkuoppia. Aiheesta on saatavilla runsaasti aineistoa ja niissä kaikissa implementointi nousee kärki haasteeksi strategian toteutumisessa. Kuitenkin strategian toimimattomuuteen on muitakin syitä. Strategiakonsultti ja kirjailija Kraaijenbrink mukaan on viisi syytä, miksi strategiatyö epäonnistuu.

1. Strategia jää irralliseksi jokapäiväisestä työstä, näin henkilöstön sitoutuminen jää vajaaksi.
2. Strategiatyöhön ei osallistuta suorittavaa henkilöstöä, syntyy kuilu korkeamman tahon ja suorittavan henkilöstön välille.

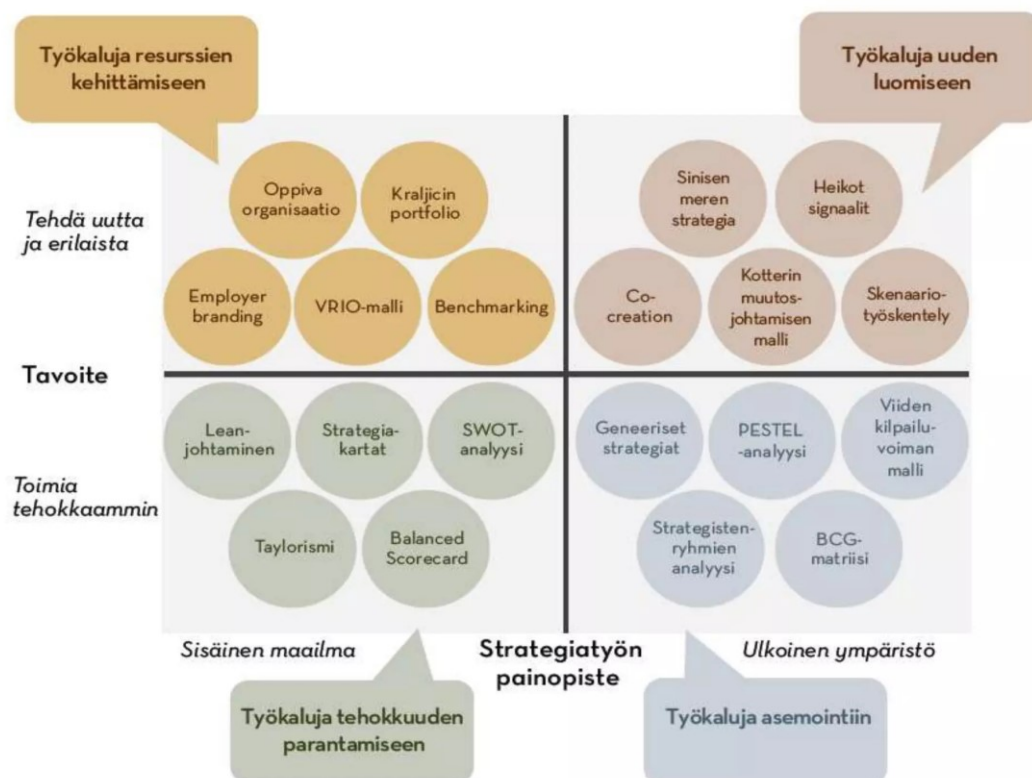
3. Strategiatyössä voidaan myös illuusioida tiedon sijaan, ympäröivä maailman jää huomiotta ja unohdetaan kokeilut ja opit.
4. Strategiatyötä nopeutetaan ja tyydytään ensimmäiseen versioon. Paras tulos syntyy kuin ideoita käydään läpi useamman henkilön ja osaston voimin.
5. Strategia tehdään vain kerran eikä sitä päivitetä eikä sen tavoitteita mitata.
(Kraaijenbrink julkaisuaika tuntematon.)

3.4 Strategian työkalut

Strategian kehittäminen ja toteuttaminen ovat kriittisiä prosesseja, jotka määrittävät organisaation kyvyn saavuttaa pitkän aikavälin tavoitteensa ja rakentaa kestäväää kilpailuetua. Strategian keskeinen osa on tehokas organisaation johtaminen, joka edellyttää syvällistä ymmärrystä strategisten tavoitteiden asettamisesta, suunnittelusta ja niiden toteuttamisesta organisaation kaikilla tasoilla. Tähän haasteeseen vastaamiseksi on kehitetty lukuisia teoreettisia malleja ja käytännön työkaluja, jotka tarjoavat johtajille ohjeistusta ja tukea strategiaprosessin eri vaiheissa.

Eräs merkittävä panos tällä alueella on Vuorisen teos Strategiakirja: 20 työkalua, joka on noussut yhdeksi viitatuimmista teoksista strategian ja johtamisen kirjallisuudessa. Vuorinen lähestyy strategian luomisen ja johtamisen teemaa helppotajuisesti ja tiiviisti, mikä tekee teoksesta arvokkaan resurssin niin kokeneille johtajille kuin aloitteleville strategian kehittäjillekin. Kirja erottuu kyvyllään tarjota konkreettisia, käytännönläheisiä työkaluja, jotka ovat välittömästi sovellettavissa organisaation strategiatyöskentelyyn.

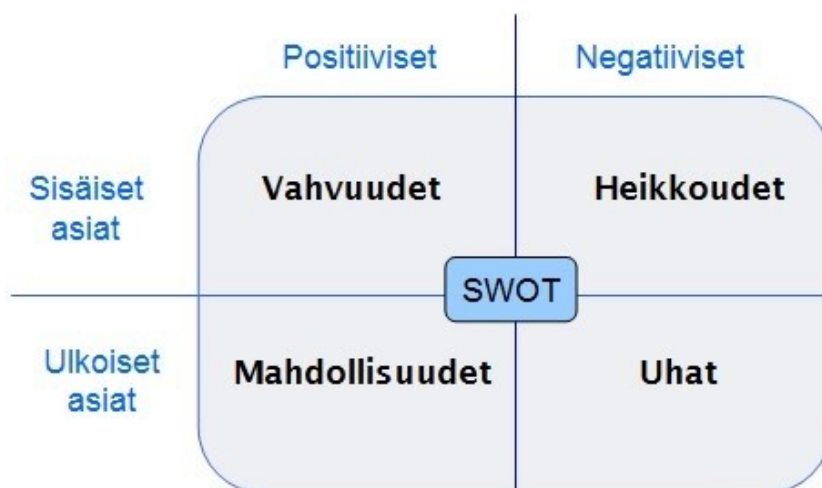
Strategisen suunnittelun prosessissa käytettävät työkalut ovat olennaisia organisaation tavoitteiden saavuttamiseksi ja sen kilpailukyvyn vahvistamiseksi. Näiden työkalujen kategorisointi tavoitteen ja strategiantyön painopisteen mukaan nelikenttään tarjoaa selkeän rakenteen, jonka pohjalta voidaan valita sopivat menetelmät kuhunkin strategisen kehityksen vaiheeseen. Nelikenttä jaotellaan seuraaviin neljään pääkategoriaan: resurssien kehittäminen, uuden luominen, tehokkuuden parantaminen ja asemointi. Tämä jako auttaa organisaatioita fokuoimaan strategiantyönsä kriittisille alueille, optimoimaan resurssien käyttöä ja varmistamaan strategisten tavoitteiden saavuttamisen. (Vuorinen 2013, 33-35.)



Kuva 3 Kuvaleike e-kirja Strategiakirja: 20 työkalua (Vuorinen 2013)

Tehokkuuden parantaminen kategoria keskittyy organisaation prosessien ja toimintatapojen tehostamiseen. Tässä segmentissä työkalut tähtäävät toiminnan Lean-periaatteiden mukaiseen virtaviivaistamiseen, kustannustehokkuuden parantamiseen ja tuottavuuden maksimointiin. Näistä tarkastellaan SWOT-analyysia ja Balanced Scorecardia seuraavaksi.

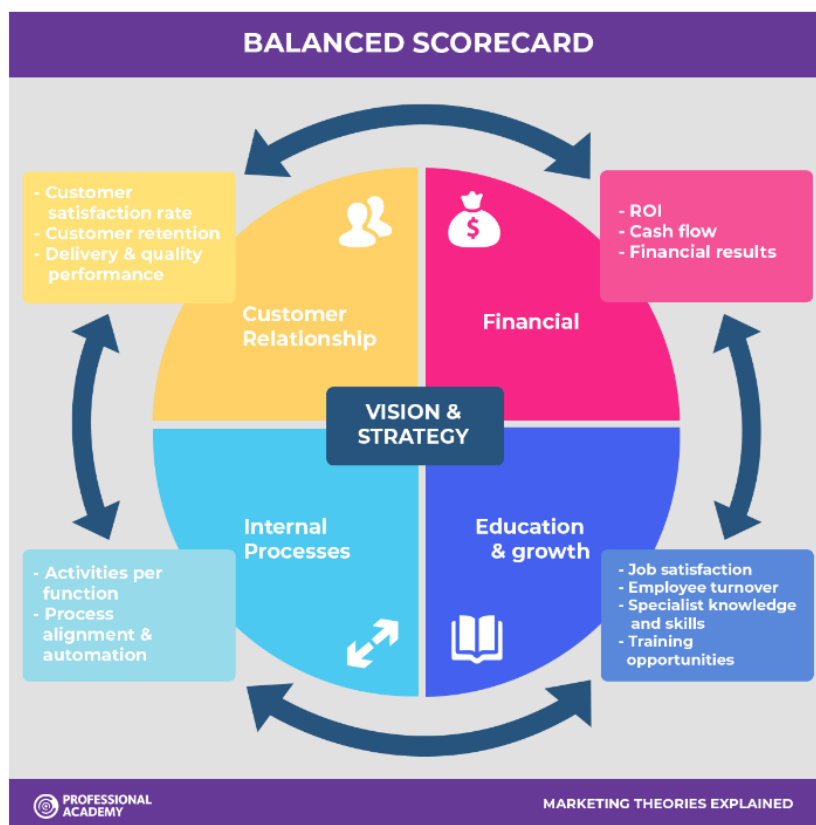
SWOT-analyysi tulee sanoista vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhat (strengths, weaknesses, opportunities, threats). Analyysia käytetään yritys- ja organisaatiotoiminnassa yleisesti, koska malli on yksinkertainen ja antaa toiminnan arviointiin tehokkaan vastineen. (Suomen riskienhallintayhdistys julkaisuaika tuntematon.)



Kuva 4 Kuvaleike Suomen riskienhallintayhdistyksen verkkosivulta SWOT-analyysi (Suomen riskienhallintayhdistys julkaisuaika tuntematon)

Balanced scorecard (BSC), tasapainotettu tuloskortti, on vastine perinteiselle budjetoinnille. Se antaa yleiskuvan talouden ja muiden tavoitteiden yhdistämisestä. Nämä jaetaan neljään kategoriaan; talous, asiakas, sisäiset prosessit sekä oppiminen ja kasvu. Näillä parannetaan suorituskykyä sekä operatiivista johtamista. Haasteena analyysissä on hajautettu kokonaiskuva sekä se rajoittaa strategian helposti keskeisiin mittareihin (KPI key performance indicators). (Amplon julkaisuaika tuntematon.)

BSC voidaan jakaa myös nelikenttään lisäämällä selittävää syvyyttä. Professional Academy on kuvannut mallia seuraavasti. (Professional Academy julkaisuaika tuntematon.)



Kuva 5 Kuvaleike Professional Academyn verkkosivulta Balanced scorecard (Professional Academy julkaisuaika tuntematon)

Vuorisen mukaisesti strategian työkaluissa resurssien kehittäminen kategoria keskittyy organisaation sisäisten vahvuuksien ja kapasiteetin vahvistamiseen. Tämä kategoria sisältää työkalut ja menetelmät, jotka auttavat tunnistamaan ja kehittämään organisaation inhimillisiä, taloudellisia ja teknologisia resursseja. Esimerkiksi koulutusohjelmat, osaamisen kehittäminen ja resurssien uudelleenallokointi ovat tämän kategorian keskeisiä toimia. Tavoitteena on parantaa organisaation suorituskykyä ja innovointikykyä sisältäpäin. Tästä ulottuvuudesta tarkastellaan VRIO-mallia. (Vuorinen 2013.)

VRIO-analyysin tarkoituksena on järjestelmällisesti tunnistaa ne resurssit ja kyvykkyudet, jotka voivat toimia keskeisenä kilpailuedun lähteenä. Jotta resurssi tai kyvykkyys voi muodostaa kestävästä kilpailuedun perustan, sen tulee olla arvokas (Value), harvinainen (Rarity), vaikeasti jäljitettävä (Imitability) ja organisaatiolla tulee olla valmius (Organization) hyödyntää kyseisen resurssin tai kyvykkyuden arvo. VRIO-malli on erityisen hyödyllinen strategisen suunnittelun yhteydessä, sillä se auttaa ymmärtämään, miten organisaation sisäisiä vahvuuksia voidaan hyödyntää markkinoilla. (Fisher 2020, 67-69.)

Strategiakartta ja tiekartta ovat molemmat työkaluja, jotka auttavat organisaatioita hahmottamaan ja kommunikoimaan strategioitaan ja suunnitelmiaan, mutta ne keskittyvät hieman eri näkökulmiin ja palvelevat erilaisia tarkoituksia. Strategiakartta on visuaalinen työkalu, joka esittää organisaation strategian yhtenäisenä kokonaisuutena. Se on yleensä osa tasapainotettua tuloskorttia (Balanced Scorecard) ja auttaa kuvaamaan, miten eri tavoitteet linkittyvät toisiinsa ja tukevat organisaation yleistä visiota ja missiota. Tiekartta on suunnitelma tai opas, joka määrittelee vaiheet, resurssit ja aikataulun, joita tarvitaan tietyn tavoitteen tai joukon tavoitteiden saavuttamiseksi. Tiekartat ovat erityisen hyödyllisiä projektinhallinnassa, teknologian kehittämisessä ja tuotesuunnittelussa. (Inno- kylä julkaisuaika tuntematon.)

Työ- ja elinkeinoministeriön Kansallinen TKI-tiekartta-hankkeessa käytetään toiminnan mittaamiseen ja seurantaan numeerisia mittareita. Mittareista kuusi on taluspohjaisia ja kolme henkilömääriin liittyviä. (Työ- ja elinkeinoministeriö 2020, 12.)

IV Tiekartan seurantamittarit

- T&K-menot/BKT, % (eriteltynä yritysten ja julkisen sektorin menot), (Tilastokeskus)
- Yritysten T&K-menot kokoluokittain (Tilastokeskus)
- Valtion rahoitus T&K-toimintaan/BKT, % (Tilastokeskus)
- Ulkomaiset suorat sijoitukset/BKT (Tilastokeskus)
- Horisontti -ohjelman kautta kotiutettava EU:n TKI-rahoitus (Business Finland EUTI)
- Yritysten rahoitus tutkimusorganisaatioille (yritysten ja tutkimusorganisaatioiden yhteistyö), (Tilastokeskus)
- TKI-toiminnan kansainvälisyys (Migri:n myöntämät oleskeluluvat asian- tuntijoille ja tutkijoille) (Migri)
- Ulkomaalaisten opiskelijoiden ja tutkijoiden määrä (Tilastokeskus)
- Tohtoreiden osuus T&K-työntekijöistä, muutos (Tilastokeskus, Vipunen)

Kuva 6 Kuvaleike Työ- ja elinkeinoministeriön verkkosivulta TKI-tiekartan seurantamittarit (Työ- ja elinkeinoministeriö 2020)

4 PELITOIMINTA SUOMESSA

4.1 Good Gaming in Finland -hanke

Good Gaming in Finland -hankkeen tarkoituksena oli selvittää digitaalista pelaamista ja pelikasvatusta Suomessa. Hankkeen toteuttivat Savonia-ammattikorkeakoulu Oy sekä Suomen Humanistinen Ammattikorkeakoulu Oy. Hankkeen tarve nousi esiin pelikasvattajien verkostosta. Hankkeessa tehtyjen kartoitusten tavoitteena oli antaa yhtenäinen kuva pelitoimintojen ja pelikasvatuksen tilasta Suomessa.

Hankkeessa tehtiin kvantitatiivinen kyselytutkimus (11.9.-31.10.2023) sekä kvalitatiivisesti lähestyttävät haastattelut (19.9.-9.11.2023). Kysely oli suomenkielinen ja kohdennettiin valtakunnallisesti. Hankkeen raportti on luettavissa sähköisesti. (Good Gaming in Finland julkaisu-aika tuntematon.)

4.2 Kyselytutkimus

Kyselytutkimus tehtiin käyttäen digitaalista verkkopohjaista Webropol -ohjelmaa. Kyselyssä oli 10 pääkohtaa, 20 tarkentavaa alakysymystä sekä 133 erillistä vastausvaihtoehtoa, joista avoimia tekstikenttä kysymyksiä oli 17. Kyselytutkimuksen runko on liitteenä 1. Kyselyyn vastasi 84 henkilöä. Laajan data-aineiston käsittelyyn ja monimuotoisten yhteyksien todentamiseen luotiin julkinen visuaalinen raportti osana opinnäytetyötä. Tarkasteluun nostettiin kyselytutkimuksesta relevantit kysymykset sekä poistettiin kaikki avoimet tekstivastaukset.

Opinnäytetyössä käytettiin Power BI -ohjelmaa analyysin toteuttamiseen, mikä mahdollisti monipuolisten ja visuaalisesti vaikuttavien datavisualisointien luomisen. Power BI on Microsoftin kehittämä liiketoimintatiedon (business intelligence, BI) analytiikkatyökalu, joka tarjoaa käyttäjilleen laajat mahdollisuudet datan käsittelyyn, analysointiin ja raportointiin. Sen avulla voidaan muuttaa suuret ja monimutkaiset datamäärät helposti ymmärrettäviksi visuaaliseksi raporteiksi ja dashboard-näkymiksi.

Opinnäytetyössä Power BI:n käyttö antoi mahdollisuuden syventää datan analyysiä ja esittää tulokset selkeästi ja ymmärrettävästi. Analyysiprosessi käsitti datan tuonnin, sen esikäsittelyn ja puhdistuksen, minkä jälkeen dataa analysoitiin erilaisten visuaalisten elementtien, kuten kaavioiden, karttojen ja taulukoiden avulla. Power BI mahdollistaa myös interaktiivisten elementtien lisäämisen, joiden kautta käyttäjä voi tutkia dataa dynaamisesti, mikä tekee analyysin tuloksista entistäkin havainnollisempia ja yksilöllisesti tarkasteltavia.

Käyttämällä Power BI:tä opinnäytetyössä pystyttiin tekemään perusteellisen datan analyysin ja esittämään monimutkaisetkin yhteydet ymmärrettävässä muodossa. Tämä ei ainoastaan parantanut tutkimuksen luotettavuutta ja selkeyttä, vaan myös mahdollisti laajemman yleisön pääsyn tutkimustuloksiin ja niiden ymmärtämiseen. Lisäksi Power BI:n avulla analyysin tulokset voitiin jakaa helposti sähköisesti kaikkien saataville, ja raportti on tarkasteltavissa verkkosivulla (Konttinen julkaisu-aika tuntematon).

Raportti jakautuu neljään sivuun; johdanto, taustatiedot, pelitoiminnot organisaatioissa sekä maakunnissa ja maakuntien välinen yhteistyö.

Johdanto sivulla kerrotaan raportin sisältö ja käyttörajoitukset. Tämä luo perustan raportille, määrittellen sen soveltamisalan ja antaen lukijalle yleiskuvan odotettavissa olevasta tiedosta.

Pelitoiminta Suomessa 2023

Kartoitus pelitoiminnasta toteutettiin Webropol-kyselyllä syys-lokakuussa 2023. Kartoitus oli osa Good Gaming in Finland -hanketta, jota rahoitti Euroopan Sosiaalirahasto (ESR). Kyselyn toteuttivat Savonia-ammattikorkeakoulu Oy ja Suomen Humanistinen Ammattikorkeakoulu Oy.

Kyselyyn vastasi yhteensä 84 pelitoimintaa järjestävää henkilöä kuntasektorilta, järjestöistä/yhdistyksistä, oppilaitoksista, yrityksistä ja seurakunnista.

Raportti

Raportti tehtiin osana opinnäytetyötä käyttämällä kyselyn määrällistä aineistoa. Aineistosta on jätetty pois tarkentavia kysymyksiä, ja se edustaa vastaajien omia, puolueettomia näkemyksiä heidän antamiensa vastausten pohjalta. Ulkopuolisia lähteitä ei ole käytetty tausta-aineiston tukena.

Raportissa käytetään CC BY lisenssiä.

Raportin tekijän yhteystiedot:
Jaana Konttinen jaana.konttinen@savonia.fi
YAMK-Teknologiaosaamisen johtaminen



Kuva luotu tekoälyllä.
ChatGPT 2023. OpenAI GPT-4.0.

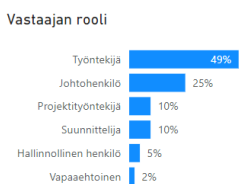
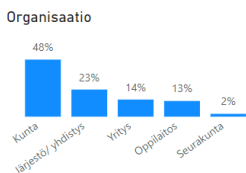
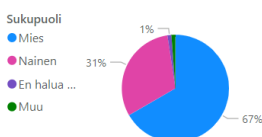
Kuva 7 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 johdanto (Konttinen julkaisuaika tuntematon)

Taustatiedot sivulla tarjotaan yksityiskohtainen katsaus vastaajien demografisiin tietoihin sekä pelitoiminnan nykytilaan organisaatioissa. Analyysi kattaa pelitoiminnan osallistumisen hankeyhteistyöhön sekä mahdollisen yli maakunnallisen peliyhteistyön. Vastaukset on esitetty prosentuaalisina, joka antaa relevanttimman ja helpommin ymmärrettävän näkymän käyttäjälle. Käyttäjän on mahdollista tehdä valintoja jo myös interaktiivisesti valitsemalla tahtomansa aineistot esiin.

TAUSTATIEDOT

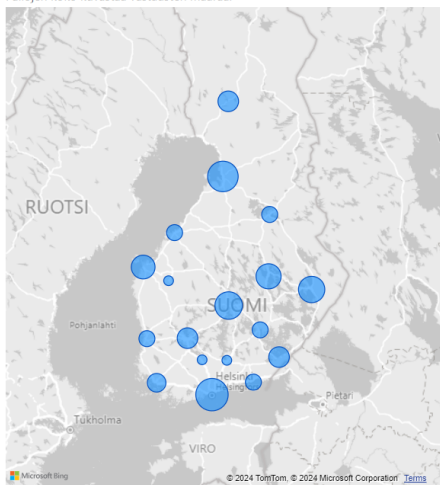
Käyttöohje:

Voit valita aineistoja, jonka mukaan kuvaajat muuttuvat.
Useampaan valintaan käytä CTRL -painiketta pitämällä se pohjassa.

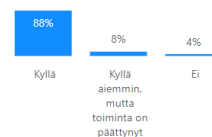


Maakunnat

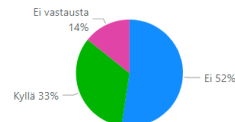
Pallojen koko kuvastaa vastausten määrää.



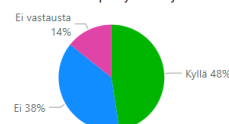
Pelitoimintaa organisaatioissa



Pelitoiminta osana hankeyhteistyötä



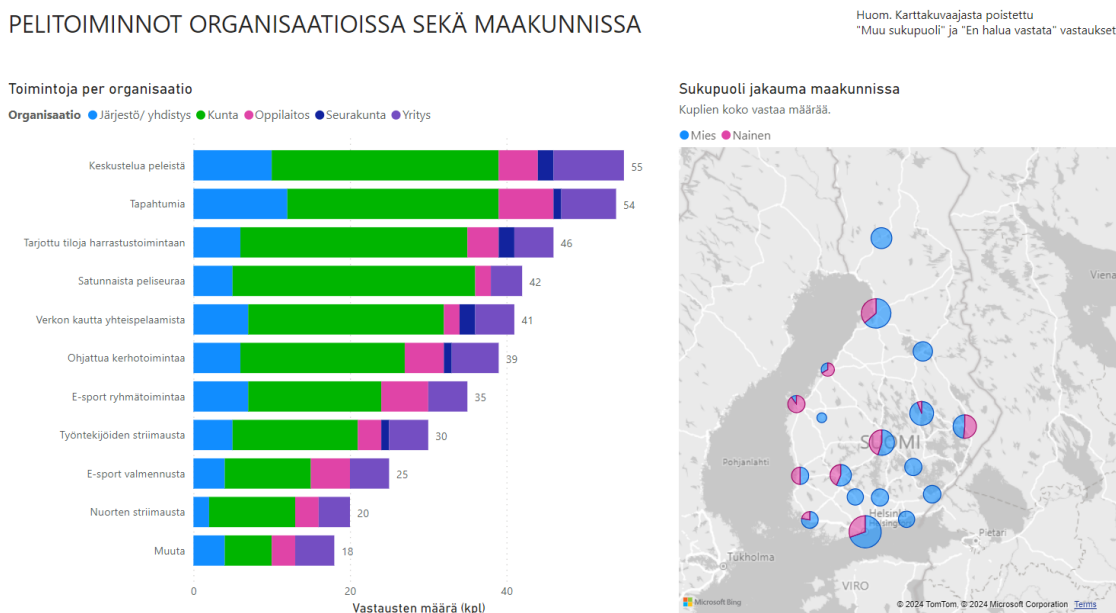
Yli maakunnallista peliyhteistyötä



Kuva 8 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 taustatiedot (Konttinen julkaisuaika tuntematon)

Pelitoiminnot organisaatiossa sekä maakunnissa sivulle on nostettu organisaatiot, eri pelitoiminnot organisaatiossa sekä maakunnallinen jakauma sisältäen vastaajan sukupuolen. Vastaavaa moniulotteista tarkastelua olisi haastavaa tehdä perinteisillä analysointimenetelmillä. Porautumalla voidaan tehdä tarkasteluja esimerkiksi yhden organisaatiotyypin ja yhden pelitoiminnon suhteen.

PELITOIMINNOT ORGANISAATIOISSA SEKÄ MAAKUNNISSA



Kuva 9 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 pelitoiminnot organisaatioissa sekä maakunnissa (Konttinen julkaisu aika tuntematon)

Maakuntien välinen yhteistyö sivulla on vastaajien taustatietoja, joiden mukaan nähdään karttavisu-aalista yhteistyö maakunnat. Tietojen avulla voidaan tunnistaa keskeiset yhteistyöalueet ja mahdolliset kehityskohteet maakuntien välisessä pelitoiminnassa.

MAAKUNTIEN VÄLINEN YHTEISTYÖ

Vastaajien taustatiedot.

Voit valita useampia painamalla CTRL-painiketta tehdessä valintoja.

Organisaatio

- Järjestö/ yhdistys
- Kunta
- Oppilaitos
- Yritys

Rooli

- Hallinnollinen henkilö
- Johtohenkilö
- Projektiyöntekijä
- Työntekijä
- Vapaaehtoinen

Maakunnat, jotka ilmoittaneet tekevänsä yhteistyötä toisten maakuntien kanssa

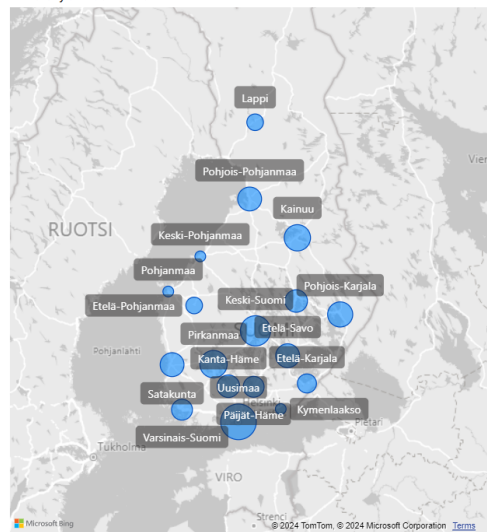
- Etelä-Karjala
- Etelä-Pohjanmaa
- Etelä-Savo
- Kainuu
- Keski-Pohjanmaa
- Keski-Suomi
- Päijät-Häme
- Pirkanmaa
- Pohjois-Karjala
- Pohjois-Pohjanmaa
- Pohjois-Savo
- Satakunta
- Uusimaa
- Varsinais-Suomi

Yhteistyö maakuntia

101

Maakunnat, joiden kanssa tehdään yhteistyötä (valinnat vaikuttavat kuvaan).

Yhteistyö maakunnat



Kuva 10 Kuvaleike Power BI-raportista Pelitoiminta Suomessa 2023 maakuntien välinen yhteistyö (Konttinen julkaisu aika tuntematon)

Näitä aineistoja hyödynnetään opinnäytetyön viidennen luvun analysointien pohjana.

4.3 Haastattelut

Haastattelut tehtiin verkkovälitteisesti sekä osa kasvotusten tapahtuvana toimena. Haastatteluun osallistui 52 henkilöä. Haastattelurungossa oli 10 pääkohtaa sekä tarkentavia kysymyksiä 63 kappaletta. Haastattelurunko on liitteenä 2.

Opinnäytetyön analysointiin valittiin neljä kysymystä:

- Kuinka näkisit, että pelitoimintanne on toiminut työllistymistä tukevana aktiviteettina kohderyhmällemme?
- Minkälaisia haasteisiin olet törmännyt pelitoiminnassanne?
- Minkälaisia tarpeita näkisit, että organisaatiollasi on pelitoimintaan liittyen?
- Mitä haluaisit vielä kehittää omassa pelitoiminnassanne?

Kysymysten vastaukset koostettiin erillisiin dokumentteihin ja niiden käsittelyssä käytettiin apuna tekoälyä (ChatGPT 4.0 sekä Microsoft Bing). Saatuja aineistoja tarkasteltiin alkupäiseen aineistoon peilaten. Näin voitiin varmistua analysoinnin paikkansa pitävyydestä ja poistettiin tekoälyn tekemät hallusinaatiot. Kysymysten analysoinnit ovat luettavissa kokonaisuudessaan Good Gaming in Finland raportista, jonka voi ladata verkkosivulta (Good Gaming in Finland julkaisuaika tuntematon).

Tätä aineistoja hyödynnetään opinnäytetyön viidennen luvun analysointien pohjana. Kysymysten kärkikohdista kiteytettiin alla oleva taulukko.

| Kärjet | Työllistymistä | | | Kehittämiskohteet |
|------------------------|----------------|----------|---------|-------------------|
| | tukeva | Haasteet | Tarpeet | |
| Fasiliteetit | | X | X | |
| Henkilöstö | | X | X | |
| Hyvinvointi | X | | | |
| Kehittäminen | | | X | X |
| Koulutusmahdollisuudet | X | | | |
| Resurssien puute | | X | | |
| Sosiaaliset taidot | X | | | |
| Talous | | X | X | X |
| Työelämä valmiudet | X | | | |
| Työkokemus | X | | | |
| Viestintä | | X | X | X |

Taulukko 1 Haastattelututkimuksen kärjet (Konttinen 2024)

Työllistymistä tukeva

Pelitoiminnan merkitystä työllistymisen edistäjänä käsitelleessä tutkimuksessa korostui viisi keskeistä hyötyaluetta: työelämävalmiudet, sosiaaliset taidot, työkokemus, koulutusmahdollisuudet ja hyvinvointi. Tutkimuksen mukaan pelitoiminta edistää erityisesti työelämävalmiuksia ja ammattitaitojen kehittymistä, kattaen kommunikaatio- ja tiimityöskentelytaidot sekä erityisesti dokumentointikyvykkyiden ja eri työllistymisvaihtoehtojen tuntemuksen.

Sosiaalisten taitojen kehittymistä pidettiin myös tärkeänä, sillä pelitoiminnan kautta osallistujat harjaantuvat vuorovaikutuksessa ja tapahtumien järjestämisessä, mikä tukee verkostoitumista ja oma-

aloitteisuutta. Lisäksi työkokeilujen ja -harjoittelujen kautta kohderyhmä pääsee soveltamaan osaamistaan käytännössä, mikä edistää ammatillista kehittymistä ja yhdistystoiminnan kautta ryhmätöitä.

Koulutuksen osalta nuorten kiinnostus sosiaali- ja nuorisotaloa kohtaan korostui, mikä heijastaa pelitoiminnan roolia inspiraationa ja urasuunnittelun tukena. Hyvinvoinnin näkökulmasta pelitoiminnan todettiin tukevan sekä henkistä että fyysistä terveyttä, painottaen arkirutiinien merkitystä ja itsetuntemuksen kehittämistä työelämässä menestymisen kannalta.

Haasteet

Pelitoiminnan haasteita tarkasteltaessa ilmeni neljä pääkategoriaa: henkilöstö, resurssien ja tuen puute, fasilitteettien riittämättömyys ja taloudelliset haasteet sekä markkinoinnin ongelmat. Henkilöstöön liittyvät haasteet, kuten vaihtuvuus, osaamisen ja kiinnostuksen puute sekä työajan riittämättömyys ja sen tehokas kohdentaminen, nousivat selkeästi esiin. Työntekijöiden ammattitaidon ylläpito ja kehittäminen ovat jääneet pitkälti heidän omalle vastuulleen, ja laajan roolin vuoksi työajan ja resurssien hallinta on haasteellista. Markkinoinnin merkitys kohderyhmän tavoittamiseksi korostuu, mutta sen toteuttamiseen ei ole riittävästi resursseja.

Tuki ja resurssit ovat olennaisia pelitoiminnan onnistumiselle, mutta niiden puute haittaa toimintaa. Organisaation sisäinen tuki ja ymmärrys pelitoiminnan merkityksestä vaihtelevat, ja taloudelliset haasteet kärjistyvät tilannetta. Fasilitteettien osalta tilojen sopivuus ja saavutettavuus tuovat omat haasteensa, samoin kuin laitteistojen puutteet ja päivitystarpeet. Laitteiden ja pelien hankinta sekä niiden ylläpito koetaan vaikeaksi budjettirajoitteiden ja osaamisen puutteen vuoksi.

Rahoitus ja budjetointi ovat keskeisiä haasteita, erityisesti markkinoinnin ja viestinnän näkökulmasta. Rahoituksen puute rajoittaa pelitoiminnan näkyvyyttä ja kohderyhmän tavoittamista. Henkilöstön vaihtuvuus ja osaamisen puute asettavat haasteen pelitoiminnan kehittämiseen sekä hankaloittavat nuorten sitoutumista toimintaan.

Tarpeet

Pelitoimintaa järjestävien organisaatioiden kohtaamat tarpeet voidaan jakaa kuuteen keskeiseen alueeseen: henkilöstö, talous, tilat, viestintä, e-urheilu sekä toiminnan vakauttaminen ja kehittäminen. Henkilöstön osalta korostuu koulutuksen tarve ja osaamisen tasapuolinen jakautuminen, työajan tehokas hallinta sekä suunnittelun, tavoitteiden asettamisen ja toiminnan seurannan haasteet. Rahoituksen varmistaminen nähdään kriittisenä toiminnan jatkuvuuden ja kehityksen kannalta.

Tilojen ja laitteiden rajallisuus sekä verkkoyhteyksien rajoitukset tuovat omat haasteensa pelitoiminnan järjestämiselle. Viestinnän kehittämistarpeet liittyvät henkilöstön osaamisen vahvistamiseen ja sisällöntuotannon selkeyttämiseen. E-urheilun alueella nähdään tarve erottaa selvemmin yleinen pelaaminen ja kilpapelaminen sekä kehittää e-urheilua laajemmin.

Pelitoiminnan vakiinnuttamiseksi ja kehittämiseksi organisaatiot kaipaavat systemaattisempaa ja pitkäjänteisempää lähestymistapaa. Tämä sisältää tapahtumien ja toimintojen jatkuvuuden varmistamisen sekä asiantuntijoiden hyödyntämisen toiminnan laadun ja houkuttelevuuden lisäämiseksi. Tarpeiden ymmärtäminen ja niihin vastaaminen on avainasemassa pelitoiminnan onnistuneessa toteuttamisessa ja kehittämisessä organisaatioissa.

Kehittämiskohteet

Pelitoiminnan kehittämiskohteita tutkittaessa haastateltavat nostivat esiin neljä keskeistä aluetta: talous, yhteistyö, oman toiminnan kehittäminen ja tapahtumatuotanto. Talouden osalta korostuivat henkilöstöressurssien lisäämisen tarve ja paremman suunnitelmallisuuden puute, sekä laitekannan päivittämisen ja laajentamisen tärkeys. Resurssipulan koki moni esteeksi laajempien ja vaikuttavampien toimintojen tuottamiselle.

Yhteistyön kehittämisen tarve nousi esille kuntien, järjestöjen, nuorisotoimen ja yritysten välillä. Haastateltavat kaipasivat enemmän yhteisiä foorumeita ideoiden ja kokemusten vaihtoon sekä maakuntarajojen ylittävää hanketoimintaa. Myös kansainvälisen toiminnan lisääminen ja valtakunnallisen kattojärjestön perustaminen pelitoiminnan edistämiseksi Suomessa mainittiin.

Oman toiminnan näkyvyyden parantaminen, sen aktiivinen kehittäminen ja kohdennetumpi markkinointi nähtiin olennaisina kehittämiskohteina. Osaamisen puutteet ja koulutuksen tarve mainittiin usein, sillä henkilöstöressurssien riittämättömyys vaikeuttaa osaamisen päivittämistä. Lisäksi ehdotettiin koulu yhteistyön vahvistamista ja pelikasvatuksen roolin korostamista.

Tapahtumatuotannossa toivottiin lisää kohtaamisia ja parempaa näkyvyyttä pelitoiminnoille. Suurempien tapahtumien ja kerhotoimintojen kehittämisen kautta haluttiin tukea nuorten omaehtoista toimintaa ja elävöittää live-tapahtumakulttuuria. Yhteistyön merkitys tapahtumien onnistumisessa korostettiin, samoin kuin tarve suunnata toimintoja nuorten tarpeiden mukaisesti.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että haastattelu tutkimus osoittaa pelitoiminnan monipuoliset vaikutukset osallistujien työelämävalmiuksien, sosiaalisten taitojen, ammatillisen osaamisen, koulutuspolkujen tunnistamisen ja hyvinvoinnin parantamisessa, mikä korostaa sen roolia arvokkaana työllistymistä tukevana aktiviteettina. Haasteet kohdistuvat henkilöstöressurseista ja osaamisesta taloudellisiin resursseihin ja fasiliteettien riittävyteen. Organisaatioiden on tunnistettava nämä haasteet ja etsittävä ratkaisuja toiminnan kehittämiseksi ja laadun varmistamiseksi. Kehittämiskohteiden huomiointi voi auttaa organisaatioita vahvistamaan pelitoiminnan vaikuttavuutta ja tavoitavuutta, sekä vastaamaan paremmin kohderyhmän tarpeisiin ja toiveisiin.

5 PELITOIMINNAN STRATEGIA

Opinnäytetyössä strategian luominen pelitoiminnalle edellyttää monipuolista lähestymistapaa, jossa otetaan huomioon sekä toimintaympäristön mahdollisuudet ja haasteet että organisaation sisäiset vahvuudet ja heikkoudet. Valittiin strategian työkaluista SWOT-analyysi, VRIO-malli ja tiekartta. Näiden yhdistelmällä voidaan luoda moniulotteinen, ja toteutus kelpoinen strategian pelitoiminnalle. Tämä lähestymistapa mahdollistaa sekä toimintaympäristön syvällisen ymmärtämisen että selkeän suunnitelman strategian käytännön toteuttamiseksi.

5.1 SWOT

SWOT-analyysi on perustavanlaatuinen työkalu, joka auttaa tunnistamaan organisaation vahvuudet (Strengths), heikkoudet (Weaknesses), mahdollisuudet (Opportunities) ja uhat (Threats). Tämän analyysin avulla voidaan arvioida sisäisiä resursseja ja ulkoisia olosuhteita, mikä on kriittistä strategisen suunnittelun kannalta. SWOT-analyysi tarjoaa kattavan kuvan nykytilasta ja markkinaympäristöstä, mikä on ensiarvoisen tärkeää strategian muodostamisessa. Aineistoista tunnistettiin ja kiitettiin kolme kohtaa jokaisen toiminnon alle.



Kuva 11 Pelitoiminnan SWOT (Konttinen 2024)

Vahvuudet voidaan avata tarkemmin näin. Tutkimuksen aineiston vastauksissa vallitsee vahva tahtotila ja sitoutuminen jatkuvaan kehittämiseen, mikä ilmenee laadukkaana osaamisena. Tämä luo perustan innovaatioille ja tehokkuudelle toiminnassa. Aktiivinen toiminta viittaa kykyyn sopeutua ja vastata nopeasti muuttuviin olosuhteisiin. Se kertoo myös dynaamisesta ja elinvoimaisesta työympäristöstä, joka houkuttelee osaajia. Vahva ammatti-identiteetti osaajien keskuudessa luo yhteenkuuluvuuden tunnetta ja edistää tavoitteiden saavuttamista, kun henkilöstö tunnistaa itsensä osaksi yhteisöä.

Heikkouksien osalta aineistot antavat seuraavat selvennykset. Jos tarpeellisuus ja merkitys eivät ole poliittisesti tunnustettuja, se voi vaikeuttaa rahoituksen ja tuen saantia, mikä puolestaan rajoittaa kehitysmahdollisuuksia. Riittämättömät tukiverkostot, oli kyse sitten rahoituksesta, kumppanuuksista

tai neuvonannosta, voivat hidastaa toiminnan kasvua ja kehitystä. Puutteelliset tai vanhentuneet tilat ja laitteistot voivat estää kykyä tarjota laadukkaita palveluita tai toteuttaa tehokkaasti toimintaa.

Mahdollisuuksiksi voidaan laskea aineiston mukaan seuraavat. Toimintaympäristön suotuisat muutokset tarjoavat mahdollisuuden laajentaa ja monipuolistaa toimintaan. Yhteistyön vahvistaminen muiden toimijoiden kanssa voi avata uusia mahdollisuuksia synergioille, tietotaidon jakamiselle ja uusille innovaatioille. Rakentamalla ja ylläpitämällä aktiivista verkostoa voidaan saavuttaa laajempi vaikutuspiiri, jakaa parhaita käytäntöjä ja hyödyntää uusia mahdollisuuksia.

Aineistojen mukaan uhat nousevat seuraavissa esiin. Toimintojen supistuminen tai lakkauttaminen ovat relevantteja uhkia kiristyvässä taloustilanteessa. Kyvyttömyys houkutellessa ja pitää kiinni avainosaajista voi heikentää toimintojen suorituskykyä, toteutumista ja innovaatiokyvykkyyttä. Vaikka kohderyhmän kasvu tarjoaa mahdollisuuksia, se voi myös asettaa paineita resursseille ja kyylylle vastata kasvaneeseen kysyntään.

SWOT-analyysin avulla luotu kuvaus tarjoaa arvokkaan pohjan ja yleiskuvan nykytilanteesta. Tämä analyysi valottaa kriittisiä sisäisiä ja ulkoisia tekijöitä, jotka vaikuttavat suorituskykyyn ja strategiaan suuntaan.

5.2 VRIO

VRIO-malli on kehittyneempi strateginen työkalu kuin SWOT. VRIO keskittyy organisaation sisäisten resurssien ja kyvykkyyksien analysointiin. Malli jakaantuu neljään osaan: arvo (Value), harvinaisuus (Rarity), jäljitettävyyden (Imitability) ja organisaation valmius (Organization). Näiden avulla voidaan tunnistaa, mitkä resurssit ja kyvykkyydet voivat tuottaa organisaatiolle kestävää kilpailuetua.

VRIO-analyysin kontekstissa pelitoiminnan arvon määrittely organisaatiolle ja sen asiakkaille on kriittisen tärkeää. Laadun ulottuvuus on tässä keskeinen: pelitoiminnan on vastattava organisaation arvoihin ja kokonaiskuvan tarpeisiin. Lisäksi organisaation brändin tulee heijastaa toiminnan houkuttelevuutta, jotta se voi tehokkaasti sitouttaa sekä verkostonsa että kohderyhmänsä. Teknologian saatavuus ja organisaation kyvykkyys teknologian päivittämiseen tai hankintaan sekä taloudellisen ja henkilöresurssien valmius ovat myös avainasemassa.

Harvinaisuuden osalta keskeistä on arvioida, kuinka ainutlaatuinen tai harvinainen organisaation resurssi tai kyvykkyys on suhteessa kilpailijoihin. Tämä analyysi vaatii organisaation erikoisosaamisen ja -taitojen perusteellista kartoitusta. Henkilöstön osaamisen jatkuva seuranta ja kehittäminen ovat elintärkeitä nopeasti muuttuvilla toimialoilla.

Jäljitettävyyden tarkastelussa keskiössä on kysymys siitä, kuinka helposti kilpailijat voivat matkia organisaation resursseja tai kyvykkyyksiä. Analyysi voi hyödyntää pelitoiminnan nykytilan kuvausta, sidosryhmäyhteistyön arviointia ja pitkän aikavälin kehityssuunnitelmia. Sidosryhmien ainutlaatuisten vahvuuksien ja yhteistyökumppaneiden henkilökohtaisten suhteiden kriittinen tarkastelu on tässä yhteydessä olennaista.

Organisaation valmiuksien ja kykyjen tehokkaassa hyödyntämisessä tulee ensisijaisesti tarkastella organisaation prosesseja. Prosessien on mahdollistettava nopea mukautuminen ja ketterä kehittyminen. Johtajuuden rooli on tässä keskeinen, sillä luottamussuhde henkilöstöön ja kyky ohjata resursseja strategisesti merkittäviin kohteisiin ovat menestyksekkään organisaation perusta.

Pelitoiminnan VRIO-mallin hyödyntäminen korostaa organisaation keskeisiä resursseja ja kyvykkyksiä, jotka vaikuttavat toiminnan onnistumiseen. Organisaation on tärkeää kohdistaa huomionsa niihin toimintoihin, jotka vaativat arviointia ja kehittämistä. Alla esitetty malli on kehitetty yksittäisen organisaation perspektiivistä, tarjoten räätälöidyn näkemyksen sen resurssien ja kyvykkyysien arvioinnista.

| Resurssi/ kyvykkyys | V | R | I | O |
|----------------------------------------------|----------|----------|----------|----------|
| Brändin vastaavuus | X | X | X | X |
| Innovaatio valmius | X | X | - | X |
| Johtaminen | X | X | - | X |
| Kohderyhmä tuntemus | X | X | X | - |
| Koulutus (pitkäjänteisyys) | X | X | X | X |
| Laitekanta | X | X | - | X |
| Prosessien tuntemus | X | X | - | X |
| Sitoutuneisuus (johto, henkilöstö) | X | - | X | X |
| Substanssi (pelikehitys, pelikasvatus, jne.) | X | - | X | X |
| Taloudellinen valmius | X | X | X | X |
| Teknologia tuntemus | X | X | - | X |
| Verkostot / sidosryhmät | X | - | - | X |

Taulukko 2 Pelitoiminnan VRIO -malli (Konttinen 2024)

Yleisenä suosituksena VRIO-analyysin toteuttamisessa on tarkentaa pisteytystä, esimerkiksi neljäsosan tarkkuudella verrattuna kyllä ja ei arvoihin. Tällainen detaljitason pisteytys mahdollistaa syvällisemmän ymmärryksen organisaation vahvuuksista ja kehitystarpeista, tuoden esiin erityisesti ne alueet, jotka vaativat välitöntä huomiota ja toimenpiteitä. Tarkka pisteytys auttaa organisaatiota priorisoimaan resurssien kohdentamista ja suunnittelemaan strategisia toimia, jotka vahvistavat pelitoiminnan kilpailukykyä ja kestävyyttä.

Yhteenvetona voidaan todeta, että VRIO-malli nostaa esiin ja auttaa tunnistamaan organisaation pelitoiminnan resurssit ja kyvykkyudet, jotka täyttävät kaikki neljä VRIO-kriteeriä. Nämä ovat organisaation keskeisiä kilpailuetuja, jotka mahdollistavat kestävänsä menestyksen. Strategian kehittämissä prosessissa on keskityttävä näiden kilpailuetujen vahvistamiseen, suojaamiseen ja hyödyntämiseen, samalla kun pyritään kehittämään uusia resursseja ja kyvykkyksiä. Näiden avulla varmistetaan toiminnan jatkuvuus.

5.3 Tiekartta

Strateginen tiekartta on visuaalinen esitys, joka osoittaa, miten organisaatio aikoo saavuttaa pitkän aikavälin tavoitteensa. Tiekartta yhdistää strategiset tavoitteet konkreettisiin toimenpiteisiin ja aika-tiloihin, tarjoten selkeän polun tavoitteiden saavuttamiseksi. Tiekartta auttaa myös viestimään strategiaa organisaation sisällä ja sidosryhmille, varmistaen yhteisen suunnan ja sitoutumisen tavoitteisiin. Seuraavassa on hahmoteltu yleinen rakenne pelitoiminnan strategialle, joka ottaa huomioon

alla vallitsevat erityispiirteet, kuten teknologisen kehityksen, rahoituksen muutokset ja markkinadynamiikan. Alla esitetty taulukko on kuvaus pelitoiminnan tiekartan yksityiskohtaisista vaiheista pohjautuen tutkimustietoon sekä tekijän henkilökohtaisiin kokemuksiin aihepiiristä.

| Vaihe | Tavoite | Toimenpiteet | Virustanpylväät |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Markkinatilanteen ja kilpailuympäristön analysointi | Selvitä nykyinen markkinatilanne, kilpailijat ja rahoitusmahdollisuudet. | Tee SWOT-analyysi, kilpailija-analyysi ja hanketrendien seuranta. | Kattava markkinaraportti, jossa korostetaan mahdollisuuksia ja haasteita. |
| Visio ja strategiset tavoitteet | Määrittele selkeä visio ja pitkän aikavälin tavoitteet organisaation pelitoiminnalle. | Kehitä visio, joka heijastaa organisaation arvoja ja tavoitteita, ja aseta saavutettavissa olevat, mitattavat tavoitteet. | Visiodokumentti ja tavoitteiden asettaminen seuraaville 3–5 vuodelle. |
| Strategian kehittäminen ja fokusalueiden määrittely | Laadi strategia, joka keskittyy organisaation vahvuuksiin ja hankemahdollisuuksiin. | Valitse keskeiset fokusalueet, kuten pelikehitys, hyvinvointi, markkinointi tai teknologinen innovaatio. | Strategian ja toimenpidesuunnitelman valmistuminen. |
| Resurssien allokointi ja tiimien mobilisointi | Varmista, että organisaatiolla on tarvittavat resurssit ja osaaminen strategian toteuttamiseksi. | Tee budjetti, varmista henkilöstö ja teknologia kriittisiin kohtiin. | Resurssien allokointisuunnitelma ja tiimien kokoaminen. |
| Toteutus ja operatiiviset toimet | Toteuta strategiset kohdat käytännössä. | Toteuta hankkeita, kehitä uusia hankeaihoita, optimoi yhteistyö sidosryhmien kanssa ja hyödynnä uutta teknologiaa. | Hankeaihojen hyväksyminen ja rahoituksen saaminen, yhteistyösopimukset ja ajantasaisen teknologian ylläpitäminen. |
| Seuranta, arviointi ja iterointi | Arvioi strategian tehokkuutta ja tee tarvittavia muutoksia. | Seuraa toteumista keskeisten mittareiden (KPI) avulla, kerää palautetta ja suorita säännöllisiä strategiapalavereita | Seurantareportit, strategian tarkistus ja päivitys. |

Taulukko 3 Pelitoiminnan tiekartta (Konttinen 2024)

Pelitoiminnan strategian tiekartan avulla organisaatio voi navigoida hankemaailman dynaamisessa ympäristössä, hyödyntää uusia mahdollisuuksia, vastata haasteisiin ja saavuttaa pitkän aikavälin tavoitteensa. On tärkeää, että tiekarttaa päivitetään säännöllisesti ottaen huomioon uudet rahoitusmahdollisuudet ja organisaation sisäiset muutokset.

5.4 Toimintasuunnitelma

Toimintasuunnitelma on yksityiskohtainen dokumentti, joka kuvaa tarvittavat askeleet strategian toteuttamiseksi. Se sisältää erityiset tehtävät, vastuualueet, resurssit, aikataulut ja mittarit tulosten seurantaan. Toimintasuunnitelman avulla organisaatio voi muuttaa strategiset tavoitteet käytännön toimenpiteiksi, varmistaa resurssien tehokkaan käytön ja seurata edistymistä kohti asetettuja päämääriä.

Pelitoiminnan strategian toimintasuunnitelma on kriittinen askel organisaation tavoitteiden saavuttamisessa. Se määrittelee konkreettiset toimenpiteet, jotka toteutetaan strategian pohjalta, ja ohjaa organisaation resursseja kohti asetettuja päämääriä. Huomioitavaa on, että syntyvä dokumentti, toimintasuunnitelma, on jatkuvasti kehittyvä dynaaminen työkalu toimintaan ja toteutukseen. Se vaatii jatkuvaa sitoutumista, kommunikaatiota ja yhteistyötä organisaation sisällä ja ulkoisten sidosryhmien kanssa. Toimintasuunnitelma jaettiin seitsemään tarkastelun kohtaan, joiden avulla voidaan aloittaa dokumentin rakentaminen.

1. Tavoitteiden määrittely

Aloita määrittelemällä selkeät ja mitattavat tavoitteet, jotka pelitoiminnan strategia pyrkii saavuttamaan. Tavoitteiden tulee olla SMART-periaatteen (Spesifiset, Mitattavat, Aikaan sidotut, Realistiset, Tavoitteelliset) mukaisia.

2. Toimenpiteiden suunnittelu

Kehitä toimenpidesuunnitelma kullekin strategiselle tavoitteelle. Toimenpiteiden tulisi kattaa resursien allokoinnin, vastuutaho määrittelyn sekä aikataulu. Resurssien allokoinnissa huomioidaan kuinka paljon aikaa, rahaa ja henkilöstöresursseja kuhunkin toimenpiteeseen kohdennetaan. Vastuutahojen määritys edesauttaa toimenpiteiden toteutusta. Aikatauluttamalla toimenpiteiden aloitus- ja lopetusajankohdat realistisesti, voidaan tavoitteet saavuttaa sekä resurssit varmistaa.

3. Teknologian ja välineiden hyödyntäminen

Valitse ja suunnittele teknologiset työkalut ja alustat, jotka tukevat pelitoiminnan strategian toteutusta. Tämä voi sisältää pelikehitystyökalut, yhteisöalustat ja analytiikkatyökalut sekä toimintaan tarvittavan laitekannan.

4. Koulutus ja kehittäminen

Suunnittele henkilöstölle koulutukset ja kehityssuunnitelmat, jotta varmistetaan heidän kyvykkyytensä toteuttaa pelitoiminnan strategiaa tehokkaasti.

5. Markkinointi ja viestintä

Luo suunnitelma pelitoiminnan markkinoinnille ja viestinnälle, joka kohdistuu sekä sisäisiin että ulkoiisiin sidosryhmiin. Tämä sisältää brändin rakentamisen, yhteisöjen hallinnan ja asiakassuhteiden ylläpidon.

6. Mittaus ja seuranta

Määrittele avainindikaattorit (KPI:t) ja mittausmenetelmät strategian onnistumisen seurantaan ja arviointiin. Säännöllinen seuranta auttaa tunnistamaan mahdolliset poikkeamat suunnitelmasta ja mahdollistaa nopeat korjaustoimenpiteet.

7. Arviointi ja iterointi

Suunnittele prosessi strategian ja toimintasuunnitelman säännölliseen arviointiin ja päivittämiseen. Markkinoiden muuttuessa ja uuden tiedon myötä strategiaa on tarkasteltava uudelleen ja mukautettava tarpeen mukaan.

6 YHTEENVETO

6.1 Johtopäätökset

Pelitoiminnan strategian kehittämisen välttämättömyys on selkeästi osoitettu. Tutkimuksen ja haastatteluiden perusteella voidaan todeta, että strategisesti suunniteltu ja toteutettu pelitoiminta tarjoaa organisaatioille merkittäviä mahdollisuuksia erottautua kilpailijoista, hyödyntää uusia rahoitusmahdollisuuksia sekä tukea kestäväen kehityksen tavoitteita. Pelitoiminnalla on myös potentiaalia tuottaa merkittävää yhteiskunnallista vaikutusta, erityisesti haavoittuvassa asemassa olevien ryhmien tukemisessa, edistämällä sosiaalista osallisuutta ja tarjoamalla välineitä henkilökohtaiseen kehitykseen ja työllistymiseen.

Pelitoiminnan strategisen suunnittelun ja toteutuksen keskeisiksi haasteiksi on tunnistettu taloudelliset resurssit sekä viestinnän ja markkinoinnin tehokkuus. Rahoituksen saatavuus on olennainen tekijä laadukkaan ja vaikuttavan pelitoiminnan järjestämisessä, ja sen puute voi merkittävästi rajoittaa toiminnan laajuutta ja vaikuttavuutta. Viestinnän ja markkinoinnin haasteet liittyvät puolestaan organisaatioiden kykyyn tavoittaa ja sitouttaa kohderyhmiä, mikä on välttämätöntä pelitoiminnan menestyksellisen toteutuksen kannalta.

Osaamispula on toinen merkittävä haaste, joka korostuu erityisesti nopeasti kehittyvällä pelialalla. Organisaatioiden kyky pysyä ajan tasalla uusista teknologioista, pelimekaniikoista ja markkinointistrategioista on ratkaisevan tärkeää. Jatkuvan koulutuksen ja osaamisen kehittämisen tarve korostuu, jotta voidaan varmistaa henkilöstön valmiudet vastata pelitoiminnan asettamiin vaatimuksiin.

Yhteenvetona voidaan todeta, että pelitoiminnan strategialla on selkeä tarve ja se tarjoaa organisaatioille ainutlaatuisen mahdollisuuden luoda lisäarvoa sekä yhteiskunnallisesti että taloudellisesti. Strategian onnistunut toteuttaminen edellyttää kuitenkin riittäviä resursseja, tehokasta viestintää ja markkinointia sekä jatkuvaa henkilöstön osaamisen kehittämistä. Organisaatioiden on keskityttävä näiden haasteiden ratkaisemiseen ja strategisen suunnittelun vahvistamiseen, jotta pelitoiminta voi saavuttaa täyden potentiaalinsa yhteiskunnallisena ja taloudellisena voimavarana.

6.2 Pelitoiminnan strategian syventäminen

Opinnäytetyössä saavutettiin pelitoiminnan strategian suunnittelun ensiaskeleet. Keskittymällä sisäisen toiminnan kehittämiseen saavutettiin alkuasetelma, jonka jatkokehittämiseen voidaan edelleen hyödyntää strategiasia työkaluja kohdentuen ulkoiseen maailmaan.

Vuorisen strategia työkalujen mukaisesti tulevat vaiheet voisivat olla uuden luominen ja asemointi (Vuorinen 2013).

Uuden luominen keskittyy innovaatioiden ja uusien liiketoimintamahdollisuuksien tunnistamiseen ja hyödyntämiseen. Tässä kategoriassa korostuvat työkalut, jotka auttavat organisaatioita luomaan uusia tuotteita, palveluita tai prosesseja, sekä tunkeutumaan uusille markkinoille. Tämä voi sisältää skenaarioanalyysit, markkinatutkimukset ja innovaatiostrategiat, jotka yhdessä edistävät organisaation kasvua ja uudistumista.

Markkinatutkimus antaa kuvan tilanteesta suhteessa kilpailijoihin. Tämä tutkimus on mahdollista tehdä muun muassa opiskelijatyönä osana kurssia tai aihetta voidaan esittää opinnäytetyön aiheeksi ammattikorkeakoulu tasoisesti.

Asemointi keskittyy organisaation sijoittumiseen suhteessa kilpailijoihin ja markkinaympäristöön. Tämä kategoria sisältää strategiset työkalut, kuten kilpailija-analyysit, markkinasegmentointi ja brändin kehittäminen, jotka auttavat määrittelemään organisaation aseman markkinoilla. Tavoitteena on luoda selkeä ja houkutteleva arvolupaus asiakkaille, erottautua kilpailijoista ja saavuttaa kestävä kilpailuetu.

Tästä kategoriasta pelitoiminnan strategian kehittämiseen voi nostaa kilpailija-analyysin. Tähän tulisi nostaa ja keskittää voimat kansainvälisestä näkökulmasta. Millaisilla toiminnoilla voidaan TKI-kentässä erottua ja miten kansainvälisesti rahoitus on järjestetty.

6.3 Pohdinta

Opinnäytetyön teoriaosuus tarjosi merkittävän panoksen kirjoittajan osaamisen kehittämiseen strategian luomisen ja sen eri vaiheiden osalta. Vaikka esitellyt strategiatyökalut olivat aiemmin tuttuja, syvensivät ne käsitystä niiden käyttötavoista ja -mahdollisuuksista, tuoden uusia näkökulmia strategisen suunnittelun monimutkaisuuteen. Näiden taitojen hyödyntäminen avaa ovia monipuolisiin ja vaativiin tehtäviin organisaatiossa, joissa strategista näkemystä voidaan hyödyntää. Työssä avattiin painotettua tuloskorttia (BSC), mutta sitä ei hyödynnetty lopputuotoksessa. Tämä on kuitenkin keskeinen työkalu faktapohjaiseen mittaamiseen ja seurantaan.

Opinnäytetyön suurimmaksi haasteeksi muodostui työhön käytetyn ajan osoittaminen, koska tekijä on osallistunut aiheen julkaisujen ja raporttien tuottamiseen. Näin oman työn erottaminen ja sen ainutlaatuisuuden kiteyttäminen osoittautui vaativaksi. Tekijän syvälinen perehtyneisyys pelitoiminnan alaan ja kokemus hankkeiden kirjoittamisesta sekä toteuttamisesta pelitoiminnan parissa toi kuitenkin omaleimaisen näkökulman ja syvyyden tutkimukseen. Huomioitavaa on myös, että kirjoitustyön aikana pelitoimintaan liittyvää kirjallisuutta on saatavilla vain rajoitetusti, mikä korostaa alan tutkimuksen ja julkaisujen tarvetta.

Opinnäytetyöprosessin aikana kirjoitustyö venyi ja muotoutui uudelleen esiin nousseiden tarpeiden kautta. Tämän työn kirjoittamisen aikana tekijä osallistui kahden hankehakemuksen laatimiseen, joista toinen tähtäsi kansainvälisen rahoituksen saamiseen. Nämä prosessit rikastuttivat opinnäytetyötä käytännön kokemuksilla ja osoittivat kirjoittajan kyvyn soveltaa teoreettista tietoa käytäntöön haastavissa olosuhteissa.

Yhteenvetona voidaan todeta, että opinnäytetyö oli aiheeltaan ainutlaatuinen ja tarjosi tilaajalle arvokasta tietoa. Työn tuloksena saadut tiedot ja analyysit tulevat olemaan merkittävässä roolissa organisaation pelitoimintojen jatkokehittämisessä ja kohdentamisessa. Tämä osoittaa opinnäytetyön kyvyn tuottaa konkreettista lisäarvoa tilaajalle ja vahvistaa kirjoittajan asemaa asiantuntijana pelitoiminnan alalla. Työ jatkuu yhteistyössä tilaajan kanssa, mikä korostaa opinnäytetyön käytännön merkitystä ja sen vaikutusta tulevaisuuden toimiin.

LÄHTEET

Työssä on käytetty seuraavasti tekoälyä:

ChatGPT 2023. OpenAI. GPT-4.0. Käytetty haastatteluaineiston käsittelyyn, marraskuu 2023.
<https://chat.openai.com>

ChatGPT 2023. OpenAI. GPT-4.0. Käytetty kuvan luomiseen MS Power BI kartoitukseen, marraskuu 2023. <https://chat.openai.com>

Microsoft Bing AI 2023. Microsoft. Käytetty haastatteluaineiston käsittelyyn, marraskuu 2023.
<https://www.bing.com/chat?q=Bing+AI&FORM=hpcodx>

Yllä olevat tiedot muodostuvat seuraavista tiedoista:

Amplon julkaisuaika tuntematon. Tärkeimpien strategian johtamisen menetelmien vertailu – Hoshin Kanri, OKR ja BSC. Verkkojulkaisu. <https://amplon.io/fi/hoshin-kanri-bsc-ja-okr-vertailu/>. Viitattu 13.1.2024.

Arene. Julkaisuaika tuntematon. Mikä ihmeen TKI?. Verkkojulkaisu. <https://tki.fi/>. Viitattu 13.1.2024.

Digivisio julkaisuaika tuntematon. Suomi elää monipuolisesta osaamisesta. Verkkojulkaisu. <https://digivisio2030.fi/>. Viitattu 16.3.2024.

Economy-Pedia julkaisuaika tuntematon. Strategia – mikä se on, määritelmä ja käsite. Verkkojulkaisu. <https://fi.economy-pedia.com/11032733-strategy>. Viitattu 13.1.2024.

Fisher, Wisneski & Bakker 2020. Strategy in 3D: Essential Tools to Diagnose, Decide, and Deliver. Oxford University Press.

Good Gaming in Finland julkaisuaika tuntematon. Pelitoiminta- ja pelikasvatuskartoitus. Verkkojulkaisu. https://gameover.savonia.fi/wp-content/uploads/sites/31/2024/01/GGF_Raportti.pdf. Viitattu 16.3.2024.

Hopiavuori & Ylimäki 2023. Tavallisen erityinen pelitoiminta. Blogi. Verke. Päivitetty 7.6.2023. <https://www.verke.org/blogit/tavallisen-erityinen-pelitoiminta/>. Viitattu 13.1.2024.

Humanistinen ammattikorkeakoulu 2024. Pelikasvatus nuorisotyössä 2: pelitoiminnan käynnistäminen ja pelillistäminen - Avoin amk. Verkkojulkaisu. Päivitetty 15.9.2022. <https://www.humak.fi/uutiset/opiskele-pelikasvatus-nuorisotyossa-2-verkko-opintoina/>. Viitattu 13.1.2024.

Innokylä 2023. Pelitoimintojen opas. Verkkojulkaisu. Päivitetty 12.2023. <https://innokyla.fi/sites/default/files/2023-12/Pelitoiminnan-opas.pdf>. Viitattu 13.1.2024.

Innokylä julkaisuaika tuntematon. Strateginen tiekartta. Verkkojulkaisu. <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/strateginen-tiekartta>. Viitattu 16.3.2024.

Konttinen, Jaana julkaisuaika tuntematon. Pelitoiminta Suomessa 2023. Verkkojulkaisu. <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiMjcwMmY0NzktYzUxMi00MjE0LThiODYtYTVhNjIhNjdhNWE4IiwidCI6ImI2ZDU2ODFiLTRhNDAtNGQzYS04ZTdiLTAzYTcwZDM5OTFiNiIsImMiOiJh9&pageName=ReportSection1553b6f2642de38783d9>. Viitattu 16.3.2024.

Kraaijenbrink, Jeroen julkaisuaika tuntematon. Why Strategy Retreats Don't Work. LinkedIn -päivitys. https://www.linkedin.com/posts/jeroenkraaijenbrink_innovationmanagement-strategyconsulting-changemanagement-activity-7041800285018574848-R006/. Viitattu 13.1.2024.

Professional Academy julkaisuaika tuntematon. Marketing Theories – Balanced Scorecard. Verkkojulkaisu. <https://www.professionalacademy.com/blogs/marketing-theories-balanced-scorecard/>. Viitattu 13.1.2024.

Rakennerahastot julkaisuaika tuntematon. Pohjois-Savo. Verkkojulkaisu. <https://rakennerahastot.fi/ita-suomi/pohjois-savo>. Viitattu 16.3.2024.

Savonia julkaisuaika tuntematon. Good Gaming in Finland -hanke. Verkkojulkaisu. <https://hankkeet.savonia.fi/tutustu/paattyneet-hankkeet/?id=1835>. Viitattu 16.3.2024.

Savonia julkaisuaika tuntematon. Hyvinvointi. Verkkojulkaisu. <https://hyvinvointi.savonia.fi/>. Viitattu 16.3.2024.

Savonia julkaisuaika tuntematon. Tutkimus ja kehittäminen. Verkkojulkaisu. <https://www.savonia.fi/yrityksille/tutkimus-ja-kehittaminen/>. Viitattu 16.3.2024.

Suomen riskienhallintayhdistys julkaisuaika tuntematon. Nelikenttäanalyysi – SWOT. Verkkojulkaisu. <https://pk-rh.fi/tools/swot.html>. Viitattu 13.1.2024.

Työ- ja elinkeinoministeriö 2020. Kestävän ja kehittyvän yhteiskunnan ratkaisuja tuottava Suomi. Päivitetty 23.4.2020. Verkkojulkaisu. <https://tem.fi/documents/1410877/2095051/Kansallisen+TKI-tiekartan+tavoitteet+ja+p%C3%A4%C3%A4m%C3%A4%C3%A4r%C3%A4t/1ed3c9bf-30b9-2e74-5619-ae7468456dd9/Kansallisen+TKI-tiekartan+tavoitteet+ja+p%C3%A4%C3%A4m%C3%A4%C3%A4r%C3%A4t.pdf?t=1700744072651>. Viitattu 16.3.2024.

United Nations julkaisuaika tuntematon. Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. Verkkojulkaisu. <https://sdgs.un.org/2030agenda>. Viitattu 16.3.2024.

Vuorinen, Tero 2013. Strategiakirja: 20 työkalua. Alma Talent Oy.

Westerlund, Markus julkaisuaika tuntematon. Onnistunut strategiaprosessi on matka. Blogi. Rdigo. <https://rdigo.com/onnistunut-strategiaprosessi/>. Viitattu 13.1.2024.

LIITE 1: KYSELYTUTKIMUKSEN RUNKO

- 1 Taustatiedot - Sukupuolesi
 - Nainen
 - Mies
 - Muu
 - En halua vastata
- 2 Taustatiedot - Minkälaisessa organisaatiossa työskentelet?
 - Järjestö tai yhdistys
 - Seurakunta
 - Kunta
 - Yritys
 - Muu. Mikä?
 - Muu. Mikä? Avoimet vastaukset
- 3 Taustatiedot - Missä roolissa työskentelet (voit valita useamman roolin)?
 - Johtohenkilö
 - Työntekijä
 - Suunnittelija
 - Hallinnollinen henkilö
 - Projektityöntekijä
 - Muu. Mikä?
 - Muu. Mikä? Avoimet vastaukset
- 4 Taustatiedot - Missä maakunnassa työskentelet?
 - Ahvenanmaa
 - Etelä-Karjala
 - Etelä-Pohjanmaa
 - Etelä-Savo
 - Kainuu
 - Kanta-Häme
 - Keski-Pohjanmaa
 - Keski-Suomi
 - Kymenlaakso
 - Lappi
 - Pirkanmaa
 - Pohjanmaa
 - Pohjois-Karjala
 - Pohjois-Pohjanmaa
 - Pohjois-Savo
 - Päijät-Häme
 - Satakunta
 - Uusimaa
 - Varsinais-Suomi
- 5 Toteutatteko tai oletteko toteuttaneet pelitoimintaa organisaatiossanne?
 - Kyllä
 - Kyllä aiemmin, mutta toiminta on päättynyt.
 - Ei
- 5.1.1 Minkälaista pelitoimintaa organisaatiossanne järjestetään ja on järjestetty (voit valita useamman vaihtoehdon)?
 - Elektronisen urheilun valmennusta
 - Elektroniseen urheiluun liittyvää ryhmätoimintaa
 - Nuorille tarjottuja tiloja peliharrastuksen harjoittamiseen
 - Keskustelua digitaalisista peleistä tai niiden sisällöistä
 - Ohjattua kerhotoimintaa (esim. peleihin liittyvien teemojen ympärillä tapahtuvaa toimintaa)
 - Satunnaista pelailua nuorten kanssa samassa tilassa
 - Pelailua nuorten kanssa verkon välityksellä (verkkopelaaminen)
 - Striimitoimintaa työntekijöiden toteuttamana
 - Striimitoimintaa nuorten toteuttamana
 - Tapahtumajärjestämistä (esim. LAN-tapahtumia nuorten kanssa tai pelilleirejä)
 - Jotain muuta toimintaa, mitä?
 - Jotain muuta toimintaa, mitä? Avoimet vastaukset
- 5.1.2 Onko tekemällemme pelitoiminnalle asetettu tavoitteita?

Ei

Kyllä. Mitä?

Kyllä. Mitä? Avoimet vastaukset

5.1.3 Toteutetaanko/onko toteutettu teillä pelitoimintaa osana jotain hanketta/hankkeita?

Kyllä, vain hankkeen kautta. Hanke/hankkeet tunnetaan/tunnettiin nimellä

Kyllä, mutta toteutamme pelitoimintaa muutenkin. Hanke/hankkeet

tunnetaan/tunnettiin nimellä

Pelitoiminta on lähtenyt hankkeen kautta alkuun. Hanke/hankkeet

tunnetaan/tunnettiin nimellä

Ei

5.1.4 a) Onko organisaationne tehnyt tai tekeekö parhaillaan yhteistyötä jonkin toisen pelitoimintaan liittyvän hankkeen kanssa?

Kyllä

Ei

5.1.4 b) Minkä nimisten hankkeiden kanssa teette tai olette tehneet yhteistyötä?

Avoin

5.1.5 a) Tekeekö tai onko organisaationne tehnyt yhteistyötä pelitoiminnan parissa jonkin toisen maakunnan toimijoiden kanssa?

Ei

Kyllä

5.1.5 b) Minkä maakuntien kanssa organisaationne tekee tai on tehnyt yhteistyötä (voit valita useamman vaihtoehdon)?

Ahvenanmaa

Etelä-Karjala

Etelä-Pohjanmaa

Etelä-Savo

Kainuu

Kanta-Häme

Keski-Pohjanmaa

Keski-Suomi

Kymenlaakso

Lappi

Pirkanmaa

Pohjanmaa

Pohjois-Karjala

Pohjois-Pohjanmaa

Pohjois-Savo

Päijät-Häme

Satakunta

Uusimaa

Varsinais-Suomi

5.1.6 Oletko itse ollut mukana toteuttamassa pelitoimintaa?

Kyllä, alle 1 vuoden

Kyllä, 1-3 vuotta

Kyllä, 3-5 vuotta

Kyllä, yli 5 vuotta

En

5.2.1 Kertoisitko lyhyesti, miksi pelitoiminta on päättynyt.

Avoin

5.2.2 Minkälaista pelitoimintaa organisaatiossanne järjestettiin (voit valita useamman vaihtoehdon)?

Elektronisen urheilun valmennusta

Elektroniseen urheiluun liittyvää ryhmätoimintaa

Nuorille tarjottuja tiloja peliharrastuksen harjoittamiseen

Keskustelua digitaalisista peleistä tai niiden sisällöistä

Ohjattua kerhotoimintaa (esim. peleihin liittyvien teemojen ympärillä tapahtuvaa toimintaa)

Satunnaista pelailua nuorten kanssa samassa tilassa

Pelailua nuorten kanssa verkon välityksellä (verkkopelaaminen)

Striimitoimintaa työntekijöiden toteuttamana

Striimitoimintaa nuorten toteuttamana

Tapahtumajärjestämistä (esim. LAN-tapahtumia nuorten kanssa tai pelilleirejä)
 Jotain muuta toimintaa, mitä?
 Jotain muuta toimintaa, mitä? Avoimet vastaukset

5.2.3 Oliko tekemällenne pelitoiminnalle asetettu tavoitteita?

Ei

Kyllä. Mitä?

Kyllä. Mitä? Avoimet vastaukset

5.2.4 Toteutettiinko teillä pelitoimintaa osana jotain hanketta?

Kyllä, vain hankkeen kautta. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä?

Kyllä, mutta toteutimme pelitoimintaa muutenkin. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä?

Pelitoiminta lähti hankkeen kautta alkuun. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä?

Ei

Kyllä, vain hankkeen kautta. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä? Avoimet vastaukset

Kyllä, mutta toteutimme pelitoimintaa muutenkin. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä? Avoimet vastaukset

Pelitoiminta lähti hankkeen kautta alkuun. Hanke/hankkeet tunnettiin nimellä?

Avoimet vastaukset

5.2.5 a) Tekikö organisaationne yhteistyötä jonkin toisen pelitoimintaan liittyvän hankkeen kanssa?

Kyllä

Ei

5.2.5 b) Minkä nimisten hankkeiden kanssa organisaationne teki yhteistyötä?

Avoim

5.2.6 a) Tekikö organisaationne yhteistyötä pelitoiminnan parissa jonkin toisen maakunnan toimijoiden kanssa?

Ei

Kyllä

5.2.6 b) Minkä maakuntien kanssa organisaationne teki yhteistyötä (voit valita useamman vaihtoehdon)?

Ahvenanmaa

Etelä-Karjala

Etelä-Pohjanmaa

Etelä-Savo

Kainuu

Kanta-Häme

Keski-Pohjanmaa

Keski-Suomi

Kymenlaakso

Lappi

Pirkanmaa

Pohjanmaa

Pohjois-Karjala

Pohjois-Pohjanmaa

Pohjois-Savo

Päijät-Häme

Satakunta

Uusimaa

Varsinais-Suomi

5.2.7 Olitko itse mukana toteuttamassa pelitoimintaa?

Kyllä, alle 1 vuoden

Kyllä, 1-3 vuotta

Kyllä, 3-5 vuotta

Kyllä, yli 5 vuotta

En

5.3.1 Miksi organisaatiossanne ei toteuteta pelitoimintaa?

Ei kuulu toimintaan.

Ei ole osajia.

Ei ole tiloja.

Ei ole laitteita.

Ei ole rahoitusta.

Ei löydy osallistujia.

Muu syy. Mikä?

Muu syy. Mikä? Avoimet vastaukset

6 Mitkä toimenpiteet mielestäsi edistäisivät pelitoimintaa tai auttaisivat toiminnan käynnistämässä?

Avoim

7 Minkälaista pelitoimintaa toivoisit teillä järjestettävän?

Avoim

8 a) Kuvaille mitä pelikasvatus mielestäsi tarkoittaa?

Avoim

8 b) Minkälaista pelikasvatuksellista lisäosaamista näkisit organisaationne kaipaavan?

Avoim

9 Mitä muuta haluat vielä kertoa?

Avoim

10 Haluaisitteko, että Savonia-ammattikorkeakoulu ja/tai Humanistinen ammattikorkeakoulu voi olla teihin yhteydessä pelitoimintaan liittyen ja/tai tiedottaakseen hankkeen tapahtumista/tuloksista?

Kyllä. Sähköpostiosoitteeni, josta minut tavoittaa yhteydenotoissa liittyen pelitoimintaan.

Ei.

Kyllä. Sähköpostiosoitteeni, josta minut tavoittaa yhteydenotoissa liittyen pelitoimintaan. Avoimet vastaukset

LIITE 2: HAASTATELUTUTKIMUKSEN RUNKO

1. Minkälaisia onnistumisia olet kokenut pelitoiminnassa?
 - Nuoret?
 - Toiminta?
 - Osallisuus?
 - Osallistuminen?
 - Palaute? (nuorilta tai työyhteisöltä)
2. Minkälaisia haasteisiin olet törmännyt pelitoiminnassanne?
 - Laitteet tai tilat?
 - Budjetti?
 - Nettyhteydet?
 - Yhteistyötahot?
 - Osaaminen?
 - Viestintä?
 - Organisaation ymmärrys?
 - Nuorten kiinnostuneisuus?
3. a) Minkälaisia tarpeita näkisit, että organisaatiollasi on pelitoimintaan liittyen?
 - Laitteet tai tilat?
 - Budjetti?
 - Nettyhteydet?
 - Yhteistyötahot?
 - Osaaminen?
 - Viestintä?
 - Organisaation ymmärrys?
 - Nuorten kiinnostuneisuus?
3. b) Mitä haluaisit vielä kehittää omassa pelitoiminnassanne?
 - Laitteet tai tilat?
 - Budjetti?
 - Nettyhteydet?
 - Yhteistyötahot?
 - Osaaminen?
 - Viestintä?
 - Organisaation ymmärrys?
 - Tavoitettavuus?
4. Minkälaista vakiintuneita pelitoimintoja organisaatioonne on jäänyt elämään?
 - Onko toiminta kehittynyt jo hankkeen alkuvaiheessa pysyväksi malliksi?
 - Onko haastateltavan oma työnkuva pelitoiminnassa kehittynyt?
 - Onko organisaation pelitoiminta kehittynyt?
5. Kuinka korona-aika on vaikuttanut organisaationne pelitoimintaan?
 - Onnistumiset?
 - Haasteet?
 - Toiminnan muokkaaminen?
 - Työnteon tavat?
 - Kohderyhmän kontaktointi?
 - Osallisuus?
 - Omat työtavat?
6. Millaisia pelikasvatuksellisia elementtejä näet työssäsi?
 - Hyvinvointiin liittyvät asiat?
 - Pelit temaattisena sisältönä? (keskustelu, muu harrastaminen jne.)
 - Vanhempien tai muiden läheisten suhtautuminen?
 - Yhteistyötahojen näkemykset?
 - Yhteiskunnalliset näkökulmat?
 - Kulttuurinen puoli?
7. Minkälaisia pelikasvatuksellisia kehittämissä kohteita näet työssäsi?
 - Toiminta?
 - Osaaminen?
 - Tieto? (kulttuurinen, tekninen, ajankohtaisuus yms.)
 - Oma tekeminen?
 - Organisaatiotasolla?
8. Minkälaisia taitoja kohderyhmänne on saanut pelitoimintanne kautta?
 - Aktivoituminen?

- Sosiaaliset taidot?
- Konkreettiset työelämässä tarvittavat taidot?
- Hahmotus yms. taidot?

9. Kuinka näkisit, että pelitoimintanne on toiminut työllistymistä tukevana aktiviteettina kohderyhmällemme?

- Osaamista?
- Asenteiden muutos yms.?
- Työelämän kontakteja?
- Sosiaaliset taidot?

10. Mitä ajattelisit koko Suomea kattavasta sivustosta, jossa erilaiset pelitoimijat olisivat listattuina?

- Oman työn suhteen?
- Harrastusmahdollisuudet?
- Nuorten näkökulmasta?
- Yhteistyön puolesta?
- Olisitko itse valmis ilmoittamaan oman toimintanne palveluun?