



Oamk Journal

Oulun ammattikorkeakoulun julkaisuja

Tämä on alkuperäisen julkaisun rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutuksestaan ja painoasultaan.

This is an electronic reprint of the original publication. This version may differ from the original in pagination and typographic detail.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä/Please cite the original version:

Kurvinen, S., & Räisänen, T. (2025). Oulu Game Lab sulki ovensa syksyllä 2024. *Oamk Journal*, (51). Oulun ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2025040824858>

METATIEDOT

Tyyppi: Artikkel

Julkaisija: Oulun ammattikorkeakoulu

Julkaisunumero: 51/2025

Julkaisuvuosi: 2025

Tekijätiedot: Kurvinen Sami, Räisänen Teppo

Oikeudet: [CC BY-SA 4.0](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Kieli: suomi

Pysyvä osoite: <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2025040824858>

Tiivistelmä: Tekstin tavoitteena on antaa kattava kuvaus Oulu Game LABin historiasta alkaen sen perustamisesta vuonna 2012 sen lopettamiseen saakka syksyllä 2024. Haastattelut olivat merkittävässä roolissa, sillä ne antoivat syvällistä tietoa Oulu Game LABin toiminnasta. Haastattelemalla LAB-mallin alkuperäisiä luojia, LAB-mastereita ja Business Oulun luovien alojen ex-asiakkuuspäällikköä artikkeliin saatiin kerättyä monipuolisia näkökulmia koulutuksen eri ajoilta.

Oulu Game Lab sulki ovensa syksyllä 2024

25.4.2025 - Kurvinen Sami, Räisänen Teppo

Oulu Game Labin päättäjäiset pidettiin joulukuussa 2024 syksyn opetuksen päätyttyä. Kahdentoista vuoden aikana ohjelmassa kehitettiin lukuisia pelejä, perustettiin 16 startup-yritystä ja koulutettiin yli 800 pelialan ammattilaista. Maailmallakin palkittu LAB-opetusmalli loi innovatiivisen oppimisympäristön, joka teki koulutuksesta merkittävän toimijan Oulun seudun pelialalla.

Tekstin tavoitteena on antaa kattava kuvaus Oulu Game Labin (kuva 1) historiasta sen perustamisesta vuonna 2012 lopettamiseen saakka syksyllä 2024. Haastattelut olivat merkittävässä roolissa syvällisen tiedon saamiseksi Oulu Game Labin toiminnasta. Haastattelemalla LAB-mallin alkuperäisiä luojia, LAB-mastereita ja Business Oulun luovien alojen ex-asiakkuuspäällikköä artikkeliin saatiin kerättyä monipuolisia näkökulmia koulutuksen eri ajoilta.



KUVA 1. Oulu Game Lab -banneri.

Artikkelissa tarkastellaan Oulu Game Labin historiaa sen perustamisesta toiminnan päättymiseen saakka. Artikkelissa käydään läpi ohjelman eri vaiheita, sen vaikutusta paikalliseen pelialaan sekä niitä sijainteja, joissa Game Lab on vuosien varrella toiminut. Lisäksi artikkelissa perehdytään koulutuksen sisältöön ja kehitykseen sekä siihen, miten se on muuttunut ajan myötä vastatakseen pelialan tarpeisiin.

Keskeisessä roolissa ovat haastattelut, joiden avulla on saatu syvällistä ja monipuolista tietoa Oulu Game Labin toiminnasta eri aikakausina. Haastateltavien näkemykset tarjosivat arvokasta tietoa ohjelman merkityksestä, haasteista ja saavutuksista sekä Oulu Game Labin jälkeensä jättämästä perinnöstä.

ICT-alan rakennemuutos vuonna 2012

Vuonna 2012 Oulussa koettiin merkittävä ICT-alan rakennemuutos, joka ravisteli paikallisia työmarkkinoita. Business Oulun tilastojen mukaan noin 3 500 henkilöä menetti työpaikkansa, kun teknologiajättien toimintaympäristö muuttui ja yritykset sopeuttivat toimintaansa.

Samaan aikaan peliteollisuus alkoi nousta lupaavana vaihtoehtona ja tarjosi mahdollisuuden hyödyntää irtisanottujen ICT-ammattilaisten osaamista uudella tavalla. Kehityksen myötä perustettiin Oulu Game Lab, jonka ensisijaisena tavoitteena oli kouluttaa entisiä Nokian ja muiden teknologiayritysten asiantuntijoita pelialalle sekä muihin nopeasti kasvaviin digitaalisiin teollisuudenaloihin.

Oulu Game Lab ei kuitenkaan jäänyt pelkäksi uudelleenkoulutusohjelmaksi. Siitä kehittyi ajan myötä tärkeä innovaatiokeskus ja pelialan kasvualusta, joka yhdisti opiskelijat, startup-yritykset ja kansainväliset toimijat saman katon alle. Se tarjosi paitsi koulutusta myös konkreettisia mahdollisuuksia uusien pelialan yritysten perustamiseen ja kehittämiseen. Tämä vahvisti Oulun asemaa pelialan ekosysteeminä.

Oulu Game Lab

Oulu Game Lab (OGL) oli vuonna 2012 perustettu monialainen pelialan koulutus- ja kehitysympäristö, joka keskittyi pelien ja pelillisten sovellusten kehittämiseen. Se perustettiin alun perin tukemaan rakennemuutoksen keskellä olevia ICT-alan ammattilaisia ja heidän uudelleenkoulutustaan pelialalle.

Game Lab toimi innovatiivisena oppimisympäristönä, jossa monialaiset pelisuunnittelijoista, ohjelmoijista, graafikoista, äänisuunnittelijoista ja liiketoimintaosaajista koostuvat tiimit kehittivät peliprojekteja. Koulutus oli käytännönläheistä ja keskittyi pelinkehityksen koko prosessiin ideoinnista julkaisuun saakka. Koulutus jakautui kahteen 15 opintopisteen kokonaisuuteen: Concept Creation ja Demo Creation.

Game Lab toimi myös startup-ympäristönä, jossa syntyi uusia pelialan yrityksiä ja innovaatioita, ja se tuki pelialan kasvua Oulun seudulla. Koulutuksen tuloksena saatiin yhteensä 16 uutta startup-yritystä ja yli 800 pelialan ammattilaista (taulukko 1).

TAULUKKO 1. Saavutuksia Oulu Game Labissä.

Oulu Game Labin saavutuksia
12 vuotta kokemusta
16 uutta pelialan startup-yritystä
72 tuotedemoa
210 pelikonseptia
Yli 800 pelialan ammattilaista

Oulu Game Labin historia

Oulu Game Labin perustaminen alkoi marraskuussa 2011 suunnitteluvaiheella Resistance Games Oy:n perustaja **Jussi Autio** ja **Eeva Kankaan** toimesta. He tekivät tutkimuksen, jossa selvitettiin haastatteleamalla paikallisilta peliyrityksiltä heidän tarpeensa osaamisen ja työvoiman suhteen. Lisäksi tutkimus piti sisällään kysymyksiä konseptikehittämisen koulutuksesta ja pelikoulutuksesta sekä sen sisällöstä ja muodosta.

Oulun yliopiston nykyinen työelämäprofessori **Kari-Pekka Heikkinen** liittyi mukaan suunnitteluun 3–4 kuukautta myöhemmin, jolloin Autio oli tehnyt benchmarkkauksen parhaisiin mahdollisiin pelikoulutusmalleihin. Autio oli havainnoinut, että parhaat näistä malleista noudattavat studiomallia, joissa ei kouluteta peliohjelmoijia ja -graafikoita vaan kaikkia relevantteja professioita. Autio mainitsi myös, että suunnitteluvaiheessa oli jo selvä, että koulutuksella tulee olla kaksi tarkoitusta: synnyttää uusia pelialan yrityksiä ja luoda työllisyyttä.

Game Labin perustaja Jussi Autio totesi haastattelussa (31.10.2024):

Selkeänä lähtökohtana suunnitteluvaiheessa oli ”fail fast filosofia”, joka siis tarkoittaa, että epäonnistumiset peliprojekteissa havaitaan nopeasti sen sijaan, että niiden annettaisiin jatkua tai havaita myöhemmin kehittämisvaiheessa.

Kari-Pekka Heikkinen (haastattelu 13.11.2024) kertoi, että jo Game Labin alkuaikoina tärkeänä tavoitteena oli saada opintojen aikana opiskelijan portfolioon työnäytteitä eli toisin sanoen saada konkretiaa opiskelijan omaan ansioluetteloon, joka sitten auttaisi opiskelijaa pääsemään työelämään opintojen jälkeen. Heikkinen mainitsi tärkeäksi kehittää opiskelijoiden niin sanottuja ”soft skillejä”, joista esimerkki oli pienessä yritysmäisessä tiimissä työskentely. Game Labin ohjaajien oli tärkeää sisällyttää omiin opetusmetodeihinsa niiden kehittäminen, jotta valmistuvat nuoret ammattilaiset olisivat valmiimpia työskentelemään tällaisissa pienissä startup-ympäristöissä:

Joskus käytettiin semmoista metaforaa, että Lab on vähän
niin kuin silta, joka yhdistää korkeakoulun ja työelämäkäytänteiden.

Välillä siis ollaan siellä työelämäkäytänteitten puolella ja välillä mennään takaisin teoreettisempiin koulukäytänteisiin. Ja sitten kun Lab loppuu, niin opiskelijan pitäisi vahvasti seisoa enemmän työelämäkäytänteiden puolella. Oulu Game Labia ei haluttu kutsua harjoitteluksi, koska sitä se ei ollut, vaan se treenasi harjoitteluun. Näin opiskelija suoriutui harjoittelusta paremmin ja oli myös tuottavampi.

Business Oulun rooli

Business Oululla oli merkittävä rooli Oulu Game Labin historiassa. Alkupään rahoitus ja Game Lab -opiskelijoiden startup-yritysten mahdollistajana toimiminen antoi koulutukselle vankan rungon toimia erinomaisena nuorisohautomona.

Joulukuussa 2011 Business Oulun luovien alojen asiakkuuspäällikkö **Heikki Tunkkari** käynnisti selvitystyön siitä, kuinka Ouluun saataisiin käynnistettyä pelialan koulutus. Syynä koulutuksen järjestämiselle oli ennustettavissa oleva ICT-alan rakennemuutos.

Business Oulun ex-asiakkuuspäällikkö Heikki Tunkkari kertoi (haastattelu 21.11.2024), että hän neuvotteli esimiestensä kanssa Game Labin osittaisesta rahoituksesta, jos Oulun ammattikorkeakoulu lähtisi mukaan tällaisen yrityshautomotyypin pelialan koulutusjärjestelmän rakentamiseen. Neuvottelussa ammattikorkeakoulun kanssa päädyttiin siihen, että molempien rahoitus oli 50 prosenttia ja suunnittelijoita palkattaisiin laatimaan ehdotuksia siitä, millainen pelialan koulutus voisi olla.

Tunkkari kertoo myös, että yhteistyö Business Oulun ja Oulun ammattikorkeakoulun osalta sovittiin niin, että Game Lab huolehti pelien kehittämisestä, tiimien perustamisesta ja

koulutuksesta siihen asti, kunnes tiimit aloittivat yritystoiminnan. Tämän jälkeen Business Oulun tuli tarjota tiimeille yrityspalvelut siitä, miten yritys perustetaan ja minkälaisia rahoituselementtejä on olemassa.

Ensimmäinen vuosi Mäkelininkadulla

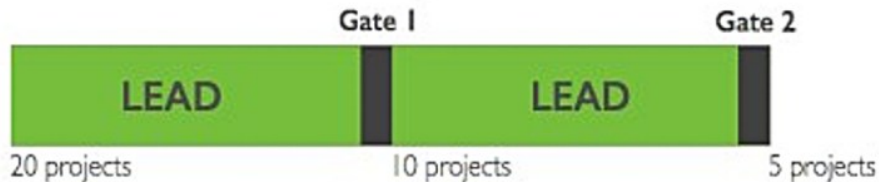
Oulu Game Lab aloitti ensimmäisen vuotensa Mäkelininkadulla (kuva 2) koulutuksella, joka pyöri ympäri vuoden. Koulutus koostui kahdesta 30 opintopisteen kokonaisuudesta. Se alkoi Concept Path -osuudella, jossa opiskelijat loivat kahden hengen tiimejä ja ideoivat minkälaista peliprojektia tiimit alkaisivat kehittää. Paikalliset pelialan yritykset toimivat myös yhteistyössä Game Labin kanssa ja tarjosivat tiimeille valmiita konsepteja, mistä he lähtivät demoja kehittämään. Concept Path -osuutta oli LAB-mallin mukaan kutsuttu myös nimellä LEAD-part (kuva 3). Demo Path -osuudessa opiskelijatiimit lähtivät kehittämään näitä konsepteja pelattaviksi demoiksi ja lopuksi ne julkaistiin halutuille alustoille.



KUVA 2. Game Labin toimitilat Mäkelininkadulla vuoden 2012 lopulla (kuva: Kari-Pekka Heikkinen, 2012).

LEAD-PART

FROM AN IDEA TO A PROJECT
BUSINESS OPPORTUNITY
"FAIL FAST, FAIL OFTEN"



KUVA 3. LEAD-osuus.

Oulu Game Labissa oli myös niin sanottu gate-systeemi. Se oli karsintasysteemi, jossa Game Labin tuomarit päättivät, mitkä opiskelijatiimien konsepteista pääsivät jatkoon. Ne tiimit, joiden konseptit eivät päässeet jatkoon, sulautettiin jatkoon päässeiden joukkoon. Tässä alkuperäisessä systeemissä oli kolme eri porttia. Ensimmäisessä portissa puolet tiimien konsepteista pääsi jatkoon, kuten myös toisessa portissa. Kolmannessa portissa karsittiin konsepteja siten, että Demo Path -osion tiimeihin jäi pelidemoa kehittämään noin 4–5 henkilöä tiimiä kohden.

Torikadulle Business Kitchenin tiloihin

Vietettyään ensimmäisen vuoden Mäkelininkadulla, Game Lab siirtyi Oulun Torikadulle Business Kitchenin tiloihin (kuva 4). Game Lab ja LAB-malli olivat vielä kehityksensä alkuvaiheessa ja molempia kehitettiin jatkuvasti koulutuksen ohella.



KUVA 4. Torikatu, Business Kitchen (kuva: Google, editointi: Kari-Pekka Heikkinen).

Kultaiset vuodet Rantakadulla

Kahden Torikadun vuoden jälkeen Game Lab muutti vuonna 2015 Rantakadun niin sanotulle pelikampukselle. Useasta haastattelusta kävi ilmi, että aikaa pelikampuksella on kutsuttu Game Labin kultaisiksi vuosiksi. Monet kertoivat, että pelikampuksen toimitilat olivat loistavat ja sen sijainti oli myös erinomainen. Lisäksi Game Labia ympäröivät pelikampuksella useat pelialan yritykset. Tämän ansiosta opiskelijat pääsivät näkemään yrittäjyyttä arjessaan. Haastatteluissa mainittiin myös, että toimitilat vaikuttivat startupmaisilta. Startup-yrityksiä perustettiin Game Labissa tähän aikaan hyvällä tahdilla.

Viimeiset vuodet Linnanmaan kampuksella

Syksyllä 2021 Game Lab jatkoi toimintaansa Oulun ammattikorkeakoulun Business Cornerin tiloissa Linnanmaan kampuksella. Samalla kun siirryttiin Linnanmaalle, koulutusta muutettiin niin, että opetusta oli tarjolla vain syyslukukaudella 30 opintopisteen verran.

”Näkemykseni, mitä yritin ajaa, oli se, että Game Lab olisi ollut vähintään kahden lukukauden 60 opintopisteen tai vieläkin pitempi 100–120 opintopisteen koulutus tai suuntautumisvaihtoehto. Käytännössä aloin näkemään jo noin viisi vuotta ennen sen, että

harva pääsi enää Game Labin tuottamalla osaamisella töihin. Tavallaan koulutus oli liian lyhyt. Mielestäni se olisi pitänyt olla jotain sitä luokkaa, että vähintään olisi pystytty tekemään 2–3 eri peliä eri alustoille sellaisen osaamisen saamiseksi, millä olisi päässyt oikeasti alan hommiin”, kertoo Oulun ammattikorkeakoulun nykyinen tiimipäällikkö Mika Määttä (haastattelu 2.12.2024).

Game Labin toimiessa Linnanmaalla opiskelijatiimien koot olivat jo konseptiosuudessa huomattavasti suurempia kuin sen alkuaikoina. Konseptiosuuden alussa opiskelijat muodostivat noin 4–6 hengen tiimejä, jotka sitten pysyivät samana koulutuksen loppuun saakka. Karsintajärjestelmää oli muutettu niin, että koko koulutuksen aikana oli vain yksi karsintakierros konseptivaiheen lopussa. Siinä Game Labin tuomarit valitsivat tiimien kesken parhaimman konseptin, jota he sitten lähtivät kehittämään demo-osuudessa.

Lisäksi Game Labin siirtyessä Linnanmaalle pelejä kehitettiin pääsääntöisesti mobiilialustoille. Mobiilipelimarkkinat olivat tähän aikaan suuressa kasvussa, joten tämä muutos oli koulutuksen kannalta järkevää, sillä Pohjois-Suomen pelialan työpaikat liittyivät etupäässä mobiilipelien kehittämiseen.

Lopettamispäätös

Syksyn 2024 opetus jäi Oulu Game Labilla viimeiseksi. Koulutuksen lopettamiselle löytyy muutamia syitä, kuten kustannussäästöt ja pelialan työllisyystilanteen merkittävä heikentyminen. Tämä heijastui erityisesti opiskelijoiden harjoittelu- ja työpaikkojen saatavuuteen. Harjoittelupaikkoja ei löytynyt riittävästi, eikä pelialan työllistymismahdollisuuksien ennustettu paranevan lähitulevaisuudessa.

Tämän seurauksena tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelman opetussuunnitelmaa päätettiin muokata vastaamaan paremmin työelämän tarpeita ja parantamaan opiskelijoiden työllistymismahdollisuuksia. Pelialan opintojen tilalle lisättiin opintojaksoja, jotka keskittyvät ICT:n eri osa-alueisiin, kuten data-analytiikkaan, tekoälyyn ja liiketoiminnan digitalisaatioon, mukaan lukien CRM- ja ERP-järjestelmät. Päätös perustui työmarkkinaselvityksiin, joissa oli kartoitettu avoimien työpaikkojen vaatimuksia ja alan trendejä. Lisäksi tavoitteena oli vahvistaa opiskelijoiden tekoälyosaamista, joka on yhä keskeisemmässä roolissa nykypäivän työelämässä.

Oulu Game Labin (kuva 5) lopetus ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö opiskelija voisi opiskella Oamkissa pelialaa. Sitä voi opiskella edelleen Oulun ammattikorkeakoulun

kumppaneiden tarjonnasta ja verkkomateriaaleista. Esimerkiksi Coursera tarjoaa opiskelijoille Epic Gamesin kanssa yhteistyössä toteutetun Game Design Professional Certificate -koulutuksen (Coursera, 2025).



Oulu Game LAB

KUVA 5. Oulu Game Labin logo.

Sami Kurvinen

Opiskelee tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelmassa Oulun ammattikorkeakoulussa

Teppo Räisänen

kehittämispäällikkö

ICT ja liiketoiminta

Oulun ammattikorkeakoulu

Artikkeli perustuu opinnäytetyöhön:

Kurvinen, S. (2024). *Oulu Game Labin historiikki* [AMK-opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu, Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma]. Theseus. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202501281986>

Lähteet

Coursera. (2025). *Epic Games Game Design Professional Certificate*.

<https://www.coursera.org/professional-certificates/epic-games-game-design-professional-certificate>

Google. (Julkaisuaika tuntematon). [Google Maps -streetview Torikadulta Oulusta].

<https://www.google.com/maps/place/Torikatu+23,+90100+Oulu/>