



PELIALAN KOULUTUSTEN YHTEISTYÖN KEHITTÄMINEN

Osaamisverkosto-projekti

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
Vuorovaikutteisuuden suunnittelun
suuntautumisvaihtoehto
Toukokuu 2010
Teemu Haila

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Teemu Haila

Pelialan koulutusten yhteistyön kehittäminen

Toukokuu 2010

53 sivua + neljä liitettä

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteisuuden suunnittelu

Lopputyön muoto: projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: KooPee Hiltunen

Avainsanat: peliteollisuus, koulutus, yhteistyö

Tiivistelmä:

Opinnäyte käsittelee pelikehityskerho Scoren osaamisverkosto-projektia, jonka tarkoitus on luoda uusi yhteistyömalli Suomen pelikoulutusten välille. Tämä tekstiosuus pyrkii avaamaan osaamisverkosto-projektin taustat, eli osoittamaan mihin ongelmiin se pyrkii vastaamaan ja miksi juuri tähän ratkaisumalliin päädyttiin. Suunnittelutyö tehtiin yhteistyössä muiden pelialan koulutuksen toimijoiden kanssa ja tämän yhteistyön rakentaminen oli osa opinnäytettä. Opinnäytteeseen kuului suunnittelun lisäksi verkoston perustaminen ja tästä saadun alustavan palautteen kerääminen.

Suuri osa suunnittelutyöstä pohjautuu pelialan koulutuksen dokumentoimattomaan historiaan, joten tietoa kerättiin tekemällä useita haastattelukierroksia asiaan perehtyneille tahoille ja koostamalla näistä taustatiedot opinnäytteelle. Suurella osalla on myös aiemmin dokumentoimaton Scoren historia, joka kirjoitettiin auki perustuen Scoren hallituksen kokemuksiin.

THESIS SUMMARY

Teemu Haila

Developing Cooperation in Game Education

May 2010

53 pages + four appendixes

Tampere University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Interactive Design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: KooPee Hiltunen

Keywords: game industry, education, cooperation

Abstract:

This thesis is about a project that originated from the game development club Score. The goal of this project was to create a new cooperation model (knowledge network) between game educators. This written part of the thesis aims to explain the backgrounds of the knowledge network project. It answers questions like what problems the knowledge network project tries to solve and how we arrived at this particular solution. The design of knowledge network was created in cooperation with several major actors in the game education scene and building this cooperation was part of the thesis. Furthermore this thesis included founding the knowledge network and the early feedback collected during this phase.

A large portion of the design work is based on the undocumented history of Finnish game education, so multiple interview rounds have been performed with relevant parties. This material forms the background for this thesis. The undocumented history of Score also plays a large part in the thesis, so a version of it was written based on experiences of the members of Score's executive board.

Sisällys

1 Johdanto	7
2 Pelikoulutuksen lyhyt historia	8
2.1 Koulutustarpeen muodostuminen	8
2.2 Koulutusten perustaminen	9
2.3 Hajautuneen koulutuksen vaikutukset	9
2.4 Yhteenveto	12
3 Suomen pelikoulutuksen yhteistyön toimijat	13
3.1 Koulutuksen järjestäjät	13
3.1.1 Aalto-yliopisto	13
3.1.2 Adulta Oy	14
3.1.3 Kajaanin ammattikorkeakoulu	14
3.1.4 Oulun seudun ammattiopisto	14
3.1.5 Pelitalo	15
3.1.6 Pohjoiskarjalan ammattikorkeakoulu	15
3.1.7 Tampereen ammattikorkeakoulu	15
3.1.8 Tampereen yliopisto	15
3.1.9 Turun yliopisto	16
3.2 Hankkeet	17
3.2.1 Neogames	17
3.2.2 Demola	17
3.3 Yritykset	18
3.3.1 Microsoft	18
3.3.2 Peliyritykset	18
3.4 Vapaaehtoiset organisaatiot	19
3.4.1 IGDA Finland	19
3.4.2 DiGRA	19
3.4.3 Score	19
4 Scoren historia	20
4.1 Kerhon perustaminen ja alun haasteet	21
4.1.1 Perustaminen	21
4.1.2 Frayed	21

4.1.3	<i>Pelilabra</i>	22
4.1.4	<i>XNA</i>	22
4.1.5	<i>Kurssien sitominen kerhotoimintaan</i>	22
4.1.6	<i>Nordic Game 2008</i>	23
4.2	Kerhon kasvaminen osaksi koulua	24
4.2.1	<i>5D</i>	24
4.2.2	<i>Yhteistyön kasvu TAMK:n opettajien kanssa</i>	24
4.2.3	<i>Kerhon verkoston kasvu</i>	25
4.2.4	<i>Vierailu Norjaan</i>	25
4.2.5	<i>Demola</i>	25
4.2.6	<i>Budjetin tasaus kerhon rahoituskanavana</i>	26
4.2.7	<i>Chepetto-projekti</i>	26
4.3	Opetuksen järjestäminen ja ohjaaminen	27
4.3.1	<i>Workshop-sarja</i>	27
4.3.2	<i>Nordic Game 2009</i>	28
4.3.3	<i>Unity 3D</i>	28
4.3.4	<i>Jatkuvuus</i>	28
4.4	Nykyhetki	29
4.5	Yhteenveto	29

5 Osaamisverkosto-projekti 31

5.1	Syyt osaamisverkosto-projektin taustalla	31
5.1.1	<i>Scoren levittäminen</i>	32
5.1.2	<i>Kysyntä osuuskunnille</i>	32
5.1.3	<i>Opiskelijaverkoston integroiminen indie-piireihin</i>	32
5.1.4	<i>Opettajien ja opiskelijoiden vuorovaikutus</i>	33
5.1.5	<i>Pelialan koulutusten yhteisten käytänteiden puute</i>	33
5.1.6	<i>Yhteisen viestintäkanavan tarve</i>	33
5.1.7	<i>Keskitetyn rekrytointikanavan tarve</i>	34
5.1.8	<i>Verkosto tiedonvaihdon tueksi</i>	34
5.1.9	<i>Jaettu markkinointi ja edustus</i>	35
5.2	Projektin alku	36
5.3	Suunnitteluperiaatteet ja tavoitteet	37
5.3.1	<i>Byrokratian minimointi</i>	37
5.3.2	<i>Perustamisen helppous</i>	38
5.3.3	<i>Itseohjautuvuus</i>	38
5.3.4	<i>Ajattomuus</i>	39
5.3.5	<i>Olemassa olevien järjestelmien hyödyntäminen</i>	39
5.3.6	<i>Käyttäjälähtöinen suunnittelu</i>	39

5.4	Osaamisverkoston yleiskuvaus	40
5.4.1	<i>Kokonaisuudesta, osuuskunnista ja kerhoista</i>	40
5.4.2	<i>Kerhon/osuuskunnan vastuujako</i>	41
5.4.3	<i>Osaamisverkosto</i>	42
5.5	Laajennettavuus	44
5.5.1	<i>Markkinointiosuuskunta</i>	44
5.5.2	<i>Kansainväliset rinnakkaisverkostot</i>	44
6	Yhteenveto ja arvio kehityksestä	46
6.1	Havainnot	46
6.1.1	<i>Tarve pelikoulutusten yhteistyömallille</i>	46
6.1.2	<i>Opiskelijoilla tahto osallistua</i>	47
6.1.3	<i>Opiskelijat haluavat mukaan indie-toimintaan</i>	47
6.2	Mediateko: osaamisverkosto-projekti	48
6.2.1	<i>Aikainen palaute</i>	48
6.2.2	<i>Osaamisverkoston käyttöönotto</i>	49
6.3	Loppuyhteenveto	51
	Lähteet	52
	Liitteet	54

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön mediateko oli osaamisverkosto-projekti, jonka tarkoitus oli vastata kasvavaan yhteistyötarpeeseen Suomen pelikoulutusten välillä. Lopputuloksena kehitimme itsenäisiin kerhoihin ja osuuskuntiin nojaavan verkostomallin opiskeluajan tueksi. Pelkkää mediatekoani tarkastelemalla tai soveltamalla ei välttämättä ymmärrä kaikkia syitä sen olemassaololle tai perusteluja siinä tehdyille ratkaisuille, mitä pyrin avaamaan tässä tekstiosuudessa.

Tämän opinnäytetyön kirjallinen osuus pyrkii selittämään sen mediateon taustoja ja vaikutuksia. Tekstiin kuuluu olennaisena osana pelialan koulutuksen aiemmin dokumentoimaton historia, jonka koostan lyhyesti omiin ja haastattelemini asiantuntijoiden kokemuksiin perustuen. Tätä historiaa täydentää pelinkehityskerho Scoren kehityskaari, jonka on johtanut opinnäytteeni mediatekona toimivaan osaamisverkosto-projektiin.

Vaikka osaamisverkosto-projektin suunnittelutyöryhmä hajaantui tämän tekstiosuuden palautuksen yhteydessä, niin sen parissa tehdään silti aktiivisesti yhteistyötä ja siihen liittyvää dokumentaatiota laajennetaan uusien asioiden valmistuessa. Tästä syystä osaamisverkosto-projektin lopputuloksena esitelty osaamisverkosto-dokumentaatio on enemmänkin ote tämänhetkisestä kehityksestä kuin valmis kokonaisuus.

Osaamisverkosto-dokumentaatio edustaa myös vain osaa koko mediateostani, sillä siihen kuului myös itse osaamisverkoston käynnistäminen ja kaikki siihen kuuluvat järjestelyt.

Suomen pelikoulutuksen historiasta ei ole olemassa juuri ollenkaan tekstiä, joten valtaosa johtopäätöksistäni perustuu omaan tietämykseeni ja muiden alalla toimijoiden haastatteluihin. Käyn aluksi tämän suullisen historian tärkeimmät osat läpi (luku 2) ja esittelen tämän hetken tärkeimmät pelialan koulutuksen toimijat (luku 3).

Osaamisverkosto ottaa erityisen paljon vaikutteita pelinkehityskerho Scoren toiminnasta, jonka historiaa ei ole ikinä kirjattu mihinkään, joten puran sen merkkitapahtumat auki (luku 4) ennen varsinaisen osaamisverkoston kuvailemista (luku 5). Koska tämän opinnäytteen tarkoituksena on parantaa Suomen pelikoulutuksen laatua yhteistyön kautta, tutkin lopuksi myös osaamisverkoston varhaisia vaikutuksia ja vastaanottoa (luku 6).

2 Pelikoulutuksen lyhyt historia

Tässä luvussa koostan Suomen pelikoulutuksen lyhyen historian opinnäytteelle olennaisilta osa-alueilta. Tarkoituksena on selittää miksi pelikoulutus rakentui juuri nykyiseen muotoonsa ja nostaa sieltä epäkohtia, joihin ehdotan ratkaisumalleja myöhemmissä kappaleissa. Tämä kappale ei pyri arvostelemaan Suomen koulutusjärjestelmää tai sitä ohjaavaa politiikkaa, vaan tekemään huomioita nykyisen järjestelmän aukoista. Koostin suurimman osan materiaalista tähän lukuun haastatteleamalla koulutuksen tarjoajia ja aiheen kanssa tekemisissä olleita yritysedustajia (liitteet 1 ja 2).

2.1 Koulutustarpeen muodostuminen

Peliala itsessään on hyvin nuori, sillä esimerkiksi Suomen vanhimmat peliyrietykset ovat aloittaneet toimintansa vasta vuonna 1995 (Neogames 2009, 10). Alkuvuosina työntekijät tulivat näihin firmoihin demoskeneksi kutsutun tietokonegrafiikkaan erikoistuvan harrastelijayhteisön kautta, mutta jo muutaman vuoden päästä tarve erikoistuneelle koulutukselle kävi hyvin selväksi (Neogames 2008, 18). Ensimmäinen pelialaan erikoistuva koulutus Suomessa oli joulukuussa 2000 aloitettu Housemarquen ”Peliohjelmoinnin erikoiskurssi”. Varsinaisen koulutuksen puuttuessa Housemarque päätti pitää oman nimenomaan peliohjelmointiin perehdyttävän kurssinsa, jonka tarkoituksena oli löytää kyseiseen yritykseen uusia tekijöitä. (Ilari Kuittinen, haastateltu 27.11.2009). Tarvetta pelialan koulutuksien perustamiselle nosti myös peliyrietysten määrän nousu, sillä pelkästään vuosituhattunenvaihteen IT-boomin mukana perustettiin kuusi uutta yritystä (Neogames 2009, 10).

2.2 Koulutusten perustaminen

Koska uusien suuntautumisten tai kokonaisten koulutusohjelmien perustaminen on hidasta, pystyvät koulut vastaamaan uusiin koulutustarpeisiin nopeimmin järjestämällä orientoivaa koulutusta, usein soveltamalla jotain olemassa olevaan opintojaksoa. Pelkkä orientoiva koulutus ei kuitenkaan pystynyt laadullisesti tai määrällisesti vastaamaan peliteollisuuden laajenemisen asettamiin haasteisiin (Neogames 2008, 12), joten tarve uusille pelialan ammattiin tähtääville koulutuksille on selvä. Näitä ajatuksia mukailleen Suomen ensimmäinen ammattiin tähtäävä pelikoulutus oli silloisen ARTO:n (nykyinen Adulta) vuonna 2004 perustama aikuiskoulutus. Nopeasti sen perässä tulivat Outokummun Pelitalo (2005) ja Kajaanin Ammattikorkeakoulu (2006), sekä lukuisat orientoivat koulutukset ympäri Suomea.

2.3 Hajautuneen koulutuksen vaikutukset

Erityisen huomion ansaitsee koulutusten sijoittautuminen ympäri Suomea, sillä suurin osa pelialan yrityksistä toimii nimenomaan pääkaupunkiseudulla (kuvio 1). Kyse ei ole pelkästään yritysten lukumäärästä, vaan myös koosta, sillä liikkeenvaihdoltaan ja työntekijämäärältään isoimmat yritykset ovat myös Helsingin lähistöllä (Neogames 2009, 24-46). Neogamesin koulutusselvitys (2008, 12) ei anna yksiselitteistä syytä koulutusten jakautumiselle, mutta olettaa pääkaupunkiseudun ulkopuolella helpommin saatavien EU:n aluetukien vaikuttavan asiaan. Omat haastatteluni tukevat tätä näkemystä. Asian kiteytti Petri Lankoski parhaiten sanomalla, että poliittisen tuen ja pelialan koulutuksen kehityksestä kiinnostuneen ihmisen pitää osua yhteen samalla alueella (Petri Lankoski, haastattelu 16.2.2010). Joissain tapauksissa pääkaupunkiseudun ulkopuolella tahto kehittää uusia koulutusohjelmia on myös korkeampi, sillä hakijoiden määrän ja laadun ylläpitäminen vuodesta toiseen on vaikeampaa kyseisillä alueilla.

- Koulutuksen tarjoaja
- 64% peliyrityksistä



Kuvio 1: Luvussa 3 eriteltyjen koulutuksen tarjoajien sijainnit suhteessa peliyrityksiin

Jos lähemme tarkastelemaan pelikoulutusten tarjoajien sijainteja ympäri Suomea aluepolitiikka ja henkilöstökysymys mielessä, niin koko kuvio näyttää paljon loogisemmalta. Koulutuksia ei ole tarkoituksellisesti sijoitettu kauemmas yrityksistä, vaan koulutukset ovat syntyneet omille paikoilleen alueella vallinneiden suotuisien vaikutteiden toimesta. Tämä yrityksistä ja toisista kouluttajista maantieteellisesti eriyttävä trendi vaikeuttaa merkittävästi yhteistyömahdollisuuksia eri tahojen välillä, ja perinteisesti myös kouluttajien välinen kommunikaatio on melko hidasta virallisella tasolla. Kaikki koulutuksen tarjoajat Suomessa ovat siis toimineet omavaltaisesti omia kokonaisuuksiaan rakentaen, jolloin ne eivät myöskään helposti voi tehdä yhteistyötä oman suunnitellun mallinsa ulkopuolella. Lisää rajoitteita tuo useiden koulutuslaitosten byrokraattiset ongelmat virallisessa yhteistyössä, sillä esimerkiksi yliopistojen väliseen yhteistyöhön on paljon helpompaa saada rahoitusta, kuin yliopistojen ja ammattikorkeiden välisiin projekteihin (Petri Lankoski, haastattelu 16.2.2010).

Mielenkiintoisena lisänä haastatteluissani ainoastaan Helsinkiin sijoittautuneet koulutuksen tarjoajat eivät kokeneet aktiivista tarvetta parantaa yhteistyötä, vaan pitivät nykyistä tilannettaan tarpeeksi hyvänä.

Kouluttajien ja yritysten välinen yhteistyö on siis yksi ilmeinen ongelma, mutta opetuksen laadun vaikea ylläpidettävyys on toinen hieman vaikeammin havaittavissa oleva seuraus. Peliala on erittäin teknisesti haastavaa ja vaatii jo pelkästään ”junior”-tasolla tekijöiltään paljon asiantuntemusta. Muun muassa Oulun ja Kajaanin ohjelmointikoulutuksiin ihmiset valikoidaan sisään periaatteessa kahdesti: ensin pitää päästä itse oppilaitokseen sisään, ja noin puolen vuoden jälkeen parhaat pääsevät jatkamaan pelipuolella ja loput jonkin toisen tietoteknisen aiheen parissa. Hyvien hakijoiden lisäksi ala vaatii jatkuvasti päivittyvää opinto-ohjelmaa, sillä pelialan trendit voivat vaihtua kahdessakin vuodessa aivan pääläelleen (Juha Vanhanen, haastattelu 15.12.2009). Esimerkkinä tästä on pelialan raju laajentuminen sosiaaliseen mediaan, mikä näkyy muun muassa Facebook-sivustolle tehtyjen pelien määrän kasvussa. Haastatteluitteni perusteella kukin koulutuksen tarjoaja pyrkii opettajatasolla pysymään pelialan teknologioiden kelkassa mukana omin voimin ilman mitään virallisia yhteistyörakenteita oppilaiden, yritysten tai muiden kouluttajien kanssa. Poikkeuksena tähän ovat kouluttajien henkilötasolla solmitut suhteet aiemmin mainittuihin tahoihin.

Koulutusten tarjoajien tasolla aiemmin mainitut ongelmat ovat yleisesti tiedostettuja ja aivan viimeaikoina etenkin Kajaanin, Tampereen ja Outokummun kouluttajat ovat olleet melko aktiivisesti keskenään tekemisissä ja keksimässä erilaisia yhteistyötapoja, mikä muodostaa osan oman opinnäytteeni perustasta. Tämä kehitys on kuitenkin ohjautunut puhtaasti eri toimijoiden henkilökohtaisten kontaktien kautta, eikä varsinaista kontaktoivaa tahoja tai verkostoa ole tällä hetkellä olemassa vastaavan kehityksen skaalaamiseksi laajempaan käyttöön.

2.4 Yhteenveto

Voimme tämän luvun jälkeen turvallisesti sanoa nykyisen koulutuskokonaisuuden tarkan muodon olevan enemmän sattumaa kuin tarkkaan rakennettu kokonaisuus. Tästä syystä suuri osa nykyisistä epäkohdista eivät ole suunniteltuja kokonaisuuksia, vaan seurauksia yhteen sovittamattomista palasista. Tämän opinnäytteen kannalta ei ole olennaista miettiä erilaisia lähestymistapoja koulutusten muodostamiseen, vaan tarttua aiemmin mainittuihin epäkohtiin ja miettiä miten ne saataisiin voitettua. Tärkeimpänä havaintona pidän pelikouluttajien tahtoa yhteistoiminnan kehittämiseen, joka kuitenkin tukahdutetaan jossain koulutuslaitosten byrokratian korkeammilla tasoilla. Pääsyinä on yleensä koulutusten tarjoajien päätäntäelinten huono tietoisuus peleistä opetusvälineinä tai pelikoulutuksen erilaisista vaatimuksista perinteiseen tietojenkäsittelyyn tai uusmediaan verrattuna.

3 Suomen pelikoulutuksen yhteistyön toimijat

Tämän luvun tarkoituksena on antaa lyhyet taustat Suomen pelialan koulutuksen kehityksessä aktiivisesti mukana olleille toimijoille. Tämä on siis olennaisesti eri asia, kuin pelkässä koulutuksessa aktiivisesti mukana oleminen. Siinä missä meillä on tätä nykyä useampia oppilaitoksia, joissa voi opiskella pelialaa pää- tai sivuaineena, ainoastaan muutamat ottavat kantaa koulutuksen parantamiseksi maanlaajuisesti. Sama pätee luonnollisesti myös yrityksiin ja muihin organisaatioihin, sillä Neogamesin (2008, 20) Suomen pelikoulutuslaitokset -selvityksen mukaan vain harvoilla on resursseja koulutukselle oman päätyön ohella.

3.1 Koulutuksen järjestäjät

Seuraavat koulutusta järjestävät tahot on valikoitu tähän listaan perustuen niiden osallisuuteen osaamisverkosto-projektissa, näkyvyyteen pelikoulutusta käsittelevissä tapahtumissa ja yhteisöissä, sekä aiempaan historiaan pelikoulutuksen kehityksessä. Kaikki listatut koulutuksen tarjoajat osallistuivat myös aineistona käyttämäni haastatteluun. Tämän rajauksen vuoksi muun muassa Jyväskylän, Helsingin, Tampereen, Rovaniemen ja monien muiden kaupunkien orientoivat koulutukset jäävät mainitsematta. Nämä kuitenkin löytyvät Neogamesin verkkosivuilta (Suomen pelikoulutuslaitokset, 2009), jossa on ajankohtaisin lista Suomen pelikoulutuksen tarjoajista kuvauksineen. Seuraava lista on aakkosjärjestyksessä.

3.1.1 Aalto-yliopisto

Aalto-yliopiston taideteollisen korkeakoulun median laitos (TAIK) aloittaa syksyllä 2010 uuden Game Design and Production –maisteriohjelman (120op), joka suuntautuu pelien tuotantopuolen asiantuntijatehtäviin. TAIK on aikaisemminkin mahdollistanut opintojen soveltamisen pelialalle, mutta tämä maisteriohjelma on ensimmäinen virallinen suuntaus. TAIK on myös hyvin tunnettu etenkin Helsingin peliyritysten keskuudessa (Petri Lankoski, haastattelu 16.2.2010).

3.1.2 Adulta Oy

Adulta on ammatillinen aikuiskoulutuskeskus johon perustettiin vuonna 2004 kaksi vuotta kestävä pelikoulutus olemassa olevien av-tutkintojen pohjalta. Adultan sijainti Helsingissä on osoittautunut erittäin hedelmälliseksi, sillä heillä on eniten aktiivisia keskusteluyhteyksiä suomalaisiin peliyrityksiin verrattuna muihin pelialan kouluttajiin. Perinteisesti Adultasta valmistuneet ihmiset ovat myös työllistyneet hyvin ja olleet aktiivisia IGDA:n toiminnassa, mitä koulutuksen sijainti jälleen auttaa suuresti (Juha Vanhanen, haastattelu 15.12.2009). Adulta ilmoitti vuoden 2010 alussa ettei se enää uusi pelikoulutusta ainakaan muutamaan vuoteen, mikä johtuu Adulta Oy:n muista rahoitusongelmista.

3.1.3 Kajaanin ammattikorkeakoulu

Kajaanin ammattikorkeakoulu (KAJAK) oli Suomen ensimmäinen selkeästi peliohjelmointiin erikoistunut ammattikorkeakoulu. Tämän koulutusohjelman ympärille muodostettiin Kajak GameLab –brändi, ja vuonna 2009 suuntautumisvalikoimaa laajennettiin kattamaan ohjelmoinnin lisäksi myös suunnittelu, grafiikka ja tuotanto (Veli-Pekka Piirainen, haastattelu 24.11.2009).

KAJAK:n henkilökunta on ollut erittäin aktiivinen kehittämään pelikoulutuksen ekosysteemiä niin paikallisesti kuin valtakunnallisestikin muun muassa tekemällä paljon yhteistyötä eri koulujen kanssa (Veli-Pekka Piirainen, haastattelu 24.11.2009). He ovat myös suurin yhteistyökumppani tässä opinnäytetyössä.

3.1.4 Oulun seudun ammattiopisto

Oulun seudun ammattiopisto (OSAO) aloitti syksyllä 2009 pelialalle painottuneen datanomikoulutuksen, jonka keskeisempänä sisältönä on peliohjelmointi ja 3D-mallinnus. Peliohjelmointikoulutus perustuu pitkälti jo valmiiksi suosittuun OSAO:n tavalliseen datanomikoulutukseen (Tiina Karvonen, haastattelu 19.2.2010). OSAO järjestää myös peliohjelmointiin keskittyvää aikuiskoulutusta.

3.1.5 Pelitalo

Pelitalo on Suomen ensimmäinen peleihin keskittynyt ammattikoulu ja sijaitsee Outokummussa. Pelitalo ei ole ollut perinteisesti kovin aktiivinen akateemisen yhteisön rakentaja etenkin valtakunnallisella tasolla, mikä johtuu epäilemättä heidän syrjäisestä sijainnistaan. Koululla on kuitenkin vahvoja suhteita moniin alan toimijoihin, ja heiltä työllistyy vuosittain huomattava määrä osaajia suoraan pelialalle. Pelitalon opinnot keskittyvät pääasiassa pelisuunnittelun ja 3D-sisällöntuotannon ympärille.

3.1.6 Pohjoiskarjalan ammattikorkeakoulu

Tämä Joensuussa toteutettava koulutusohjelma perustettiin syksyllä 2008, ja se keskittyy kaikenlaiseen peliohjelmointiin grafiikasta tekoälyyn. Läheisen sijaintinsa takia tämä koulutusohjelma on tehnyt paljon yhteistyötä Outokummun Pelitalon kanssa.

3.1.7 Tampereen ammattikorkeakoulu

Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) ja etenkin sen viestinnän koulutusohjelma (joka on nykyään lopetettu ja korvattu englanninkielisellä koulutusohjelmalla) on toiminut pelialan koulutuksen aktiivisena tukijana jo useita vuosia. Tämä pohjautuu pääasiassa yksittäisten ihmisten kiinnostukseen ja haluun edistää asiaa kuin koulutusohjelman strategiseen suuntautumiseen. TAMK on myös pelikerho Scoren syntysija. TAMK:n peliopetus suuntautuu enemmän designin ja kevyen koodauksen suuntaan, mutta historiallisesti sieltä on suuntauduttu myös grafiikkaan ja äänityöhön muita aiheeseen liittyviä kursseja soveltaen (Leena Mäkelä, haastattelu 13.2.2010). Tällä hetkellä myös TAMK:n tietojenkäsittelyn koulutusohjelma on harkitsemassa vahvempaa suuntautumista peleihin (Toni Pippola, haastattelu 7.12.2009).

3.1.8 Tampereen yliopisto

Tampereen yliopistolla on pitkä historia ja kansainvälisesti tunnettu asema pelitutkimuksessa. Siinä missä pelitutkimuksella ja –koulutuksella ei ole juurikaan paljoa yhteistä, tapahtuu välillä kuitenkin yhteistyötä esimerkiksi Global Game Jam in ja muiden tapahtumien yhteydessä. Tampereen yliopisto on onnistunut vakiinnuttamaan erinomaiset kontaktit Suomen isompiin peliyhtiöihin, ja tämä verkosto on erityisen hyödyllinen yhteistyön kannalta (Frans Mäyrä, haastattelu 8.12.2009).

3.1.9 Turun yliopisto

Turun yliopiston informaatioteknologian laitos aloitti vuonna 2001 tekniseen pelitutkimukseen keskittyvän pelikoulutuksen, jota käydään läpi pääasiassa projektikurssien seminaarien muodossa. Vuoden 2006 alussa yliopisto alkoi myös tekemään yhteistyötä Turun ammattikorkeakoulun kanssa Game Tech & Arts Lab –projektin kautta (Jouni Smed, haastattelu 8.12.2009).

3.2 Hankkeet

Peliala on viime vuosina hyötynyt useista hieman sitä sivuavista hankkeista, ja näistä muutama on ollut suorassa vaikutuksessa osaamisverkosto-projektiin.

3.2.1 Neogames

Neogames on Hermia Oy:n ylläpitämä pelialan keskus pelialan ekosysteemin kehittämiseksi. Neogamesin rooli akateemisessa kehityksessä on toimia pääasiassa kontaktien luojana eri toimijoiden välillä, etenkin opetusministeriön suuntaan.

3.2.2 Demola

Demola on Hermia Oy:n ylläpitämä projektikiihdyttämö, jonka perusajatuksena on yhdistää kaikkien Tampereen korkeakoulujen parhaat opiskelijat ja opettajat tekemään tiiviissä yritys yhteistyössä innovaatioprojekteja. Toiminta konkretisoituu Demolan avoimiin työtiloihin Tampereen keskustassa, missä Scorella ja Demolalla on ollut alusta asti paljon yhteistyötä yhteisöllisen ilmapiirin kehittämiseksi. Lisäksi Score toimii myös rekrytointikanavana Demolan peliaiheisiin projekteihin, jotka ovat erittäin hyviä mahdollisuuksia Scoren jäsenille päästä kiinni työelämään

3.3 Yritykset

Kovin monet yritykset eivät arvosta pelialan koulutuksen rakenteen muokkaamista, mutta etenkin Microsoft on ollut useita vuosia aktiivisesti mukana toiminnassa.

3.3.1 Microsoft

Microsoft on ollut erittäin aktiivinen tukemaan pelialan koulutuksen järjestäjiä ja muodostamaan yhteisöllisyyttä näiden koulutusten ympärille esimerkiksi verkostoimalla toimijoita keskenään. Tämä kiinnostus kumpuaa tietysti Microsoftin halusta varmistaa paikkansa muiden ohjelmistotalojen joukossa olennaisena osana pelinkehityksen kaarta. Itse en näe tässä suoranaisesti mitään vikaa, sillä tuloksena on opiskelijoiden ja opettajien kannalta parempi tukiverkosto teknologioiden opettelulle tai opettamiselle. Motiiveistaan riippumatta Microsoft on ollut erittäin arvokas kontakti etenkin opiskelijayhteisöille.

3.3.2 Peliyritykset

Perinteisesti peliyritykset ovat ottaneet hyvin vähän kantaa pelikoulutuksen kehittämiseen. Mitään suurta painetta jonkun tietyn koulutuksen parantamiseksi ei siis peliyritysten puolelta tule, vaikka tarve todetaankin avoimesti Neogamesin (2008, 19) koulutustutkimuksen haastatteluissa. Tämä johtuu pääasiassa peliyritysten kiireistä, sillä heillä ei yksinkertaisesti ole resursseja keskitettäväksi valtakunnallisen koulutuksen kehittämiseen. Tästä huolimatta useilla koulutuksen järjestäjillä Suomessa on epävirallinen yhteistyösopimus jonkun yksittäisen peliyrityksen kanssa, joka on säännöllisesti mukana kyseisen laitoksen pelikoulutuksessa, esimerkiksi opetuksen tukena ja todennäköisesti myöhemmin isoimpana työllistäjänä (hyvä esimerkkipari on muun muassa Outokummun Pelitalo ja Lapland Studios). Nämä epäviralliset suhteet muodostuvat yleensä opettajien henkilökohtaisen verkoston kautta.

Huomioitavaa silti on tiettyjen peliyritysten kyky ottaa sisään huomattavasti muita enemmän uusia työntekijöitä, mikä tekee niistä luonnollisesti paljon muita mielenkiintoisempia yhteistyökumppaneita. Näistä esimerkkeinä ovat muun muassa Neogamesin (2009) pelitoimialatutkimuksessa mainitut yritykset Frozenbyte, jonka yrityskulttuuriin harjoittelijoiden ottaminen sopii erittäin hyvin, ja Digital Chocولاتen Sumea-studio, jossa on ympäri vuoden tarpeeksi henkilöstöä sulauttamaan uusia ihmisiä mobiili-projekteihin.

3.4 Vapaaehtoiset organisaatiot

Pelialalle on muodostunut useita vapaaehtoisvoimin pyöriviä organisaatioita, joista kaksi liittyy koulutukseen. Osaamisverkosto-projektin myötä näitä organisaatioita syntyy huomattavasti enemmän nimenomaan opiskeluaajan tueksi.

3.4.1 IGDA Finland

International Game Developers Assosiation Finland on kansainvälisen IGDA:n paikallinen alajaosto, jonka tarkoituksena on kansainvälisesti ajaa yksittäisten pelintekijöiden etuja. Käytännössä IGDA Finland järjestää kuukausittaisia tapaamisia Helsingissä sekä säännöllisesti pieniä seminaareja näiden yhteyteen. IGDA Finland ei suoraan toimi pelialan yhteisössä aktiivisesti, mutta tukee mahdollisuuksien puitteissa kaikkea yhteistoimintaa ja ennen kaikkea toimii parhaana yksittäisenä kanavana kaikkiin Suomen pelialan ammattilaisiin. Kansainvälisellä IGDA:lla on oma opetukseen suuntautuva alaryhmä (IGDA Education), joka auttaa järjestämään myös Suomessa pidettyä pelitapahtumaa nimeltä Global Game Jam.

3.4.2 DiGRA

Digital Games Research Association on vuonna 2002 Tampereella pidetyn CGDC Conferencen jälkimainingeissa perustettu kansainvälinen pelitutkimuksen ammattiyhteisö. DiGRA on hyvin vahvasti nimenomaan pelitutkijoiden tarpeisiin keskittynyt organisaatio ja siksi sitä ei juurikaan näe muissa yhteyksissä missä esimerkiksi IGDA:lla ja Scorella voi olla paljonkin toimintaa (Frans Mäyrä, haastattelu 8.12.2009).

3.4.3 Score

Pelinkehityskerho Score perustettiin kesällä 2007 TAMK:n opiskelijakunnan varjoon allekirjoittaneen aloitteesta, ja se jatkaa toimintaansa edelleen. Scoren pääasiallinen tavoite on edesauttaa jäseniensä kiinnostusta pelialaa ja pelejä kohtaan niin harrastuksena kuin ammattinakin (Score Game Development Club, 2009). Scoren on projektina ollut erittäin onnistunut, etenkin sen kyvyssä vaikuttaa positiivisesti oman koulutusympäristönsä kehitykseen. Näitä vaikutuksia käydään tarkemmin läpi seuraavassa luvussa.

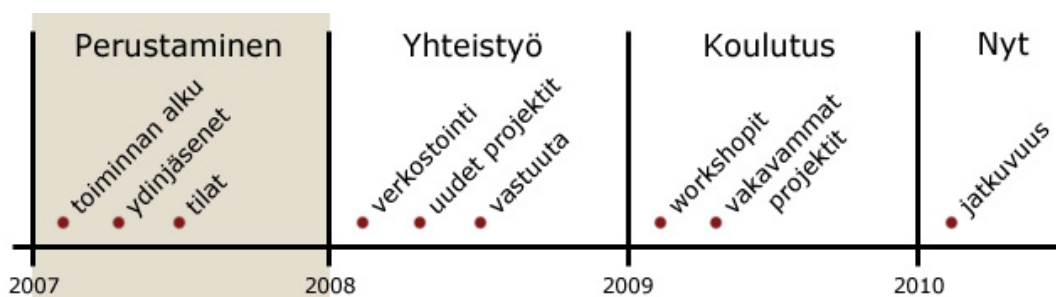
4 Scoren historia

Tässä luvussa kootaan lyhyesti Scoren historian merkittävimmät käännteet tämän opinnäytetyön kannalta, koska sieltä nousee esille paljon osaamisverkostossa käytettyjä toimintamalleja. Siinä missä aiemmat luvut käsittelivät pääasiassa alan muita olemassa olevia toimijoita ja rakenteita, keskittyy tämä luku kuvaamaan miten opiskelijatoiminta on muuttanut yksittäisen koulutuksen tarjoajan pelikoulutusta. Luvussa viisi tarkemmin esiteltävän osaamisverkosto-projektin ydin on nimenomaan opiskelijoiden osallistamisessa Scoren kaltaisen toiminnan kautta ja siksi on hyvä käydä Scoren aktiviteetit tarkemmin läpi niiden vaikutusten ymmärtämiseksi. Scoren elinkaaren aikana olemme myös löytäneet hyviä toimintamalleja yhteistyöhön koulujen kanssa, jotka tulevat ilmi myöhemmin tekstissä. Kaikki tähän lukuun liittyvä perustuu omiin kokemuksiini Scoren hallituksessa ja keskusteluihin vuosien varrella muiden hallituksen jäsenten kanssa. Tapahtumien selkeyttämiseksi olen merkinnyt jokaisen luvun alussa löytyvään kuvioon (kuviot 2-5) kulloinkin käsiteltävän ajanjakson.

On tärkeää ymmärtää Scoren koostuvan yksittäisistä ihmisistä, joilla kaikilla on omat tavoitteensa ja toimintatapansa. Scoren toiminta muotoutuu ja kehittyy hyvin tiukasti nimenomaan aktiivisen jäsenistönsä suuntaan, eikä toisin päin. Tästä syystä Scoren kehitystä ei välttämättä voida nähdä lineaarisesti toistettavana jossain muussa ympäristössä, vaan pikemminkin esimerkkinä itseohjautuvan järjestelmän kyvystä etsiä ja löytää itselleen järkevimmät toimintatavat. Käytän Scorea myös yhtenä toiminnallisena esimerkkinä osaamisverkosto-projektin yhteisömallin järkevyydestä, sillä kyseinen malli pohjautuu pitkälti Scoren kautta saatuihin kokemuksiin.

4.1 Kerhon perustaminen ja alun haasteet

Kuten kaikissa yhteisöissä, myös Scoren perustamisaikana tehtiin virheitä, joista opittiin yrityksen ja erehdyksen kautta. Samalla myös onnistumisia tapahtui paljon ja kauempaa tarkasteltuna voidaan nähdä muutama suuntaviivoja asettavia merkkitapahtumia.



Kuvio 2: Perustamisvaihe

4.1.1 Perustaminen

Score sai alkunsa huhtikuussa 2007 IGDA Finlandin kuukausitapaamisessa, missä kävimme perustajajäsenien kanssa kyselemässä neuvoja pelialalle pääsemiseen. Kerhon päätettiin olevan paras tapa koordinoida ihmisiä osallistumaan opiskelijaprojekteihin, ja kerhon brändin todettiin olevan hyvä tapa markkinoida tätä toimintaa. Score perustettiin tehtiin TAMK:n opiskelijakunnan (TAMKO) alaisuuteen kesällä 2007, ja toiminta aloitettiin lukuvuoden alussa. Perustamiskokoukseen tuli paikalle 23 ihmistä. Jo tässä vaiheessa kerholla oli nimellinen tuki viestinnän koulutusohjelman opettajilta, mutta ei mitään konkreettista yhteistyötä.

4.1.2 Frayed

Frayed oli Scoren epäonninen ensimmäinen projekti, jonka ajatuksena oli toimia kaikkien jäsenien oletusprojektina. Yritimme luoda mallia, jossa kerholla olisi taustalla aina yksi iso yhteisprojekti pyörimässä, mihin kaikki jäsenet voisivat avoimen koodin tyyliin osallistua mielensä mukaan. Malli osoittautui huonoksi, koska kerhossa oli alusta asti liikaa väkeä, ja projektia paisutettiin tarjoamaan kaikille jotain tekemistä, mikä taas aiheutti suuria ongelmia projektinhallinnassa. Frayed eli yllättävänkin pitkään puoliaktiivisessa kehityksessä, mutta suurin oppi oli vastaisuudessa keskittyä pieniin kokonaisuuksiin, jotka aina muotoillaan tiimin mukaan, eikä toisin päin. Etenkin aloittelevilla opiskelijoilla pitää olla hyvin selkeät ja matalat tavoitteet ensimmäisille projekteille.

4.1.3 Pelilabra

Joulukuussa 2007 Score sai käyttöönsä yhden pitkään tyhjillä olleen videoeditointiluokan ja sinne huomattavan määrän laitteistoa. Kyse oli toisaalta koulun panoksesta kerhon toimintaan yhteisön luojana koulun sisällä ja toisaalta myös nyökkäyksestä pelialalle suuntautuvia kohtaan. Uusi luokka kalustettiin pääasiassa kerholaisten talkoovoimin itse laitteiston määrittelyä myöten, mikä sai heti tilan tuntumaan omalta. Heti perustamishetkestä lähtien luokassa on aina ollut joku projekti meneillään ympäri vuoden kerhon jäsenten toimesta. Pidemmällä aikavälillä todettuna luokka on tarjonnut erittäin tärkeän verkostoitumiskanavan Scorelle, sillä labran aktiiviopiskelijat ovat toteuttaneet suurimman osan koulun peliprojekteista ja verkostoinnista.

4.1.4 XNA

Vuoden 2008 alussa Score otti käyttöön epäviralliseksi teknologiakseen Microsoftin XNA-alustan kaikkiin peliprojekteihin. Tämä on erittäin merkittävää koulun näkökulmasta, sillä kerho autonomisesti etsi, testasi, opetteli ja otti käyttöön uuden teknologian ilman ylimääräistä työtä henkilökunnalta. Tämän asian tiimoilta Score muodosti myös hyvän suhteen Microsoftin kanssa, joka antoi kerhon käyttöön koulutusmateriaalia ja on vuosien varrella saattanut yhteen jäseniä muiden samanmielisten ihmisten kanssa ympäri Suomea. Suoranaista XNA-koulutusta ei edelleenkään järjestetä Scoren aktiivisimmalla kampuksella, mutta käytännössä kaikki yhtään ohjelmointihenkisemmät ihmiset ovat toteuttaneet sillä vähintään yhden projektin osana jotain muuta kokonaisuutta.

4.1.5 Kurssien sitominen kerhotoimintaan

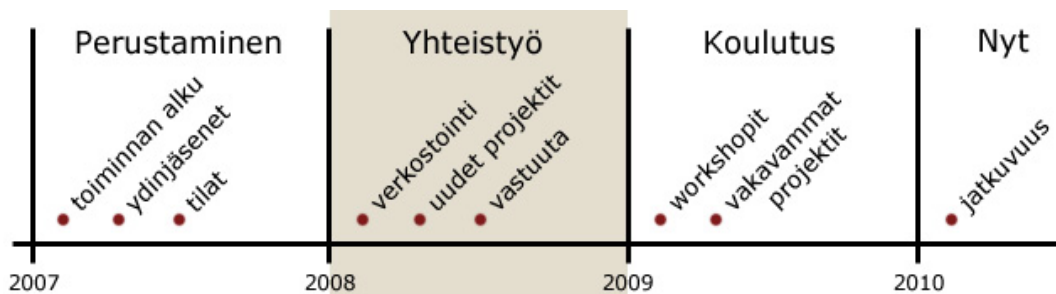
Kevästä 2008 alkaen Score on aktiivisesti keskustellut opettajien kanssa eri kurssien soveltamisesta pelialaan tavalla tai toisella. Jäsenien kannalta muutos on merkittävä, sillä nykyään opettajat osaavat jo varautua kurseillansa pelisuuntautuneisiin ihmisiin ja tietävät miten tilanne hoidetaan kaikille miellyttävällä ja tehokkaalla tavalla. Kerholle tämä tuo huomattavasti ilmaista markkinointia ja jatkuvuutta, sillä kerhossa aktiivisesti toimiminen ei vaadi niin paljon ylimääräistä työtä kurssien ulkopuolella.

4.1.6 Nordic Game 2008

Keväällä 2008 osa kerhon jäsenistä pääsi TAMK:n ja Neogamesin sponsoroimalle matkalle Malmöön Nordic Game Conference -tapahtumaan, joka on Nordic Game Programmen vuosittainen tapahtuma pohjoismaisille pelinkehittäjille ja opiskelijoille. Vaikka tapahtuma itsessään oli hieno kokemus, näen paljon tärkeämpänä sen tarjoaman mahdollisuuden kansainvälisiin kontakteihin ja näppituntumaan alan tilanteesta, mikä on muuten vaikeaa opiskelijan saavuttaa koulun penkiltä. Matkan vaikutus ihmisiin on tuntunut olevan erittäin iso, sillä syystä tai toisesta matka herätti monissa paljon ajatuksia omasta ammatillisesta suuntautumisesta ja miten haluaa keskittää opintonsa jatkossa. Samalla reissulla tapasimme myös muita Suomen peleihin suuntautuneiden koulujen edustajia sekä muita pohjoismaisia aktiivisia opiskelijoita, mikä myös avarsi merkittävästi jäsenien kuvaa ruohonjuuritason pelinkehityksestä.

4.2 Kerhon kasvaminen osaksi koulua

Noin vuoden toiminnan jälkeen voidaan nähdä kerhon aktiviteettien saavan uudella tavalla tukea koulun suunnalta toiminnan samalla vakavoituessa selkeästi ammattimaisempaan suuntaan.



Kuvio 3: Yhteistyövaihe

4.2.1 5D

5D oli johtamani Scoren kesäprojekti, jossa ydinajatuksena oli tehdä viisi peliä viidellä ihmisellä viidessä viikossa työskennellen viisi päivää viikossa ja viisi tuntia päivässä. Projektin todellinen merkitys ei ollut tuottaa viittä peliä, vaan testata aiempaa tehokkaampaa tapaa oppia pelinkehityksen niitä puolia, joita koulussa ei opeteta, eli projektien iteroinnin aikana tulevaa käytännön kokemusta. Alkuperäinen idea projektiin tuli IGDA Finlandin tapaamisessa Remedyn Lasse Seppäseltä, joten samalla projekti on esimerkki yritysten, koulujen ja opiskelijoiden välisen yhteistyön potentiaalista. Projekti itsessään oli erittäin onnistunut, ja sitä käytetään edelleen esimerkkinä hyvästä tavasta opetella pelien tekemistä kerhon sisällä.

4.2.2 Yhteistyön kasvu TAMK:n opettajien kanssa

Viimeistään 5D-projektin jälkeen alkoi olla kunnolla näyttöä kerhon positiivisesta vaikutuksesta sen jäsenien koulutukseen, ja Scoren jäseniä alettiin pyytää apulaisopettajiksi ja vieraileviksi luennoitsijoiksi eri kursseille. Score alkoi myös muodostua tehokkaaksi kanavaksi tavoittaa peleistä kiinnostuneet opiskelijat erilaisiin erikoisprojekteihin, kuten myöhemmin mainittavaan Chepetto-projektiin. Yhteinen mahdollisuuksien etsiminen ja toteuttaminen niin opettajien kuin oppilaidenkin osalta on johtanut vuosien varrella moneen hyvään mahdollisuuteen, jotka olisivat muuten ehkä jääneet huomaamatta.

4.2.3 Kerhon verkoston kasvu

Noin vuoden aktiivisen toiminnan jälkeen kerhon kollektiivisen verkoston voidaan katsoa moninkertaistuneen kriittisesti lähtötilanteeseen verrattuna. Ehdimme käydä vierailuilla muissa Suomen pelikouluissa luoden aiemmin kokonaan puuttuneet kontaktit näihin tahoihin, hallituksemme jäsenistä kaksi oli aktiivisesti mukana IGDA Finlandin toiminnassa, ja itse lähdin siviilipalvelukseen Neogamesille toteuttamaan Finnish Game Business '08 -toimialatutkimusta. Päälimmäisenä hyötynä tästä oli paljon aikaisempaa realistisempi käsitys Suomen pelialan tilanteesta kerhon sisällä, mistä on paljon hyötyä etenkin työtä haettaessa. Suuri osa Scoren toiminnasta myös perustuu jollain tavalla tähän aikaan luotuun perusverkostoon, sillä Score toteuttaa suurimman osan tapahtumistaan nimenomaan monen tahon yhteistyönä.

4.2.4 Vierailu Norjaan

Nordic Game Conference -tapahtumassa saatujen kontaktien perusteella sovimme parin päivän vaihdon Hedmarkin yliopistoon Norjaan esittelemään Scoren konseptia ja aktivoimaan paikallisia perustamaan jotain samankaltaista. Tämä on erittäin merkittävää kehitystä monessakin mielessä, sillä Scorea pyydettiin jopa ulkomaille sytyttämään vastaavaa toimintaa. Hedmarkin ongelmana oli usealle kampukselle jakautunut pelikoulutus, ja kampusten välinen yhteistyö oli osoittautunut erittäin haastavaksi. Kerhomallin toivottiin edesauttavien opiskelijoiden yhteistyötä ohittamalla itse koulun jähmeä byrokratia. Tämä toimintamalli on myöhemmin esiteltävän osaamisverkosto-projektin ydin.

4.2.5 Demola

Syksyllä 2008 Score aloitti yhteistyön tuolloin toimintansa käynnistäneen Demolan kanssa. Käytännössä Score on aktiivisesti käyttänyt Demolan tiloja ja laitteistoa erilaisiin tilaisuuksiin, jotka ovat kaikille avoimia. Toiminnan tarkoitus on ollut aktivoida ja mainostaa Demolan toimintaympäristöä ulkopuolisille. Samalla Demola käyttää Scorea rekrytointikanavana peliaiheisiin projekteihin ja muuhun vastaavaan erityisosaamiseen tarpeen vaatiessa. Tämä on jälleen hyvä esimerkki molempia hyödyttävästä sopimuksesta, mihin Scoren toiminta perustuu. Nykyään osa Scoren käytössä olevista työasemista sijaitsee pysyvästi Demolassa, ja niitä käytetään aktiivisesti eri projekteihin.

4.2.6 Budjetin tasaus kerhon rahoituskanavana

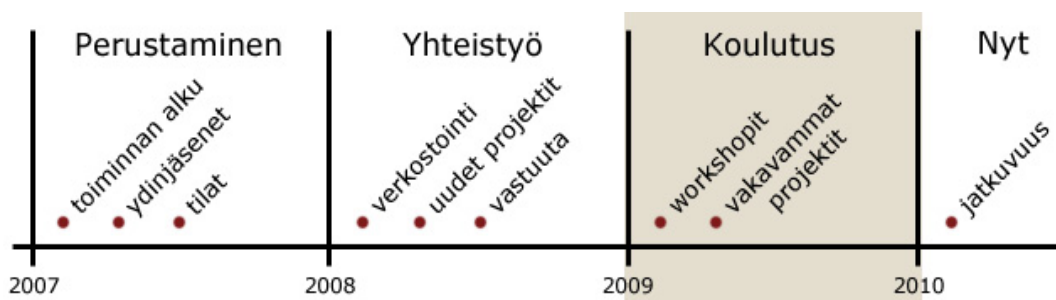
Scoren toiminnan rahoitus on ollut ajoittain ongelmallista. Pääasiallisena ongelmana ei ole rahoittajien motivaation puute, vaan tällaisiin asioihin varattujen resurssien puute. Siinä missä rahaa on liikkeellä paljon, sitä ei voida yleensä irrottaa kaikkiin kerhon tarpeisiin. Tähän oivana ratkaisuna keksimme jouluiset budjetin tasaukset, sillä aivan viimeisinä viikkoina on hyvin selkeästi nähtävissä eri koulutusohjelmien ylijäämät, ja ne voidaan surutta kanavoida Scoren tarkoituksiin. Tällä tavalla raha ei ole muilta pois, eikä sitä tarvitse käyttää kevyin perustein johonkin muuhun ylimääräiseen laitteistoon. Scoren toiminta ei ole koskaan vaatinut paljoa rahaa varsinaiseen toimintaan, mutta esimerkiksi ”labratiilojen” laitteiston päivitykset on saatu tehtyä kätevästi tämän rahoituskanavan kautta.

4.2.7 Chepetto-projekti

TAMK:n tutkimus- ja kehittämisprojekti japanilaisen Okayaman yliopiston kanssa ristittiin aikoinaan Chepetoksi. Syksyllä 2008 koottiin työryhmä varta vasten Scoren opiskelijoista. Kyse on monivuotisesta ja edelleen jatkuvasta yhteisprojektista, missä sovelletaan pelillisyyttä kemianteollisuuden prosessinvalvonnan opetuskäyttöön. Tähän tietysti tarvitaan tekijöiltä erityisosaamista. Scoren kannalta olennaista Chepeton tapauksessa oli koulun valinta käyttää kerhoa rekrytointikanavana, sillä se on hyvä tapa Scoren jäsenien arvon nostattamiseksi ja vakavasti otettavan yhteistyön muodostamiseksi.

4.3 Opetuksen järjestäminen ja ohjaaminen

Noin vajaan kahden vuoden toiminnan jälkeen Score oli onnistunut vakiinnuttamaan tietyn jakauman uudempia ja vanhempia jäseniä kerhon sisällä. Tämä mahdollisti keskittymisen aiemmin löydetyn tiedon siirtämiseen uudemmille jäsenille erilaisten kurssien ja ohjattujen oppimisprojektien muodossa. Samaan aikaan kerhon toiminta alkoi keskittyä koulun jälkeiseen elämään ja sen mahdollisuuksien kartoittamiseen jäsenille.



Kuvio 4: Koulutusvaihe

4.3.1 Workshop-sarja

Keväällä 2009 Score otti ensimmäistä kertaa kollektiivisen verkostonsa toden teolla käyttöön ja järjesti kolmeosaisen workshop-sarjan, johon pyydettiin alan ammattilaisia puhumaan omista erikoisalueistaan. Workshopit olivat avoimia kaikille, ja yksi niistä järjestettiin Assembly Winter -tapahtumassa Pirkkahallissa. Yhteistyötä tehtiin myös koulujen kanssa, joten oppilaat saivat opintopisteitä näihin workshoppeihin osallistumisesta. Merkittävää Scoren kannalta oli jo alalla työskentelevien osallistuminen näihin workshoppeihin varsinaisten jäsenien ja koulun opiskelijoiden lisäksi. Kokonaisuutena workshopit olivat menestys, ja niitä pyritään pitämään jatkossakin.

4.3.2 Nordic Game 2009

Score osallistui Nordic Game Conference -tapahtumaan myös vuonna 2009, mutta tällä kertaa Score jakoi Neogamesin ja koulun tuet, joten hoidimme sisäisesti haku- ja valintaprosessin matkalle pääsijöille. Pidämme tämän kaltaista luottamusta erittäin tärkeänä toiminnan kannalta, sillä tukien antajat voivat luottaa rahojen menevän oikeille ihmisille, ja kerho voi suoraan valita tilaisuudesta eniten hyötyvät ihmiset. Score hoiti myös varsinaiset matkajärjestelyt koulun sijaan, vaikka opettajia osallistuiakin tapahtumaan, mikä osaltaan taas vähensi koululle matkasta kohdistuvaa taakkaa ja nosti opiskelijoiden keskinäistä matkahenkeä.

4.3.3 Unity 3D

Unity 3D on toinen Scoren itsenäisesti opettelema teknologia, mikä kerhon suosituksesta on otettu TAMK:n sisällä käyttöön. Uusimpana käänteenä Scorelta on pyydetty jopa muista kouluista apua sen perusteiden opettamiseen. Varsinainen opetteluprosessi oli mukautus 5D-projektista, siinä ryhmä vietti koko vuoden 2009 kesän opiskellen Unityä ja tehden lyhyitä projekteja sekä opetellen 3D-pelituotannon perusteita suunnittelusta tuotantoon.

4.3.4 Jatkuvuus

Koska Scoren on saavuttanut olennaisen ja vakavasti otettavan aseman TAMK:n pelikoulutuksessa, olemme työskennelleet paljon Scoren jatkuvuuden takaamiseksi. Käytännössä koko 2009 kesän ja syksyn teemana on ollut uusien opiskelijoiden rekrytoiminen Scoren ydintoimintaan ja parempien hallintorakenteiden kehittäminen, sillä perinteistä yhdistysmuotoa ei todellakaan ole suunniteltu opiskelijaelämään sopivaksi. Tämän keskustelun lopputulokset ovat osa osaamisverkosto-suunnitelmaa.

4.4 Nykyhetki



Kuvio 5: Nykyhetki

Tämän työn kirjoitushetkellä Scoren toiminta keskittyy osaamisverkosto-projektiin, jäsenien peliprojekteihin ja pieniin tapahtumiin yhteistyökumppaneiden kanssa, kuten workshoppeihin ja luentoihin. Isona aiheena taustalla on jatkuvus ja tiedon siirtäminen valmistuvilta opiskelijoilta nuoremmille opiskelijoille. Osaamisverkosto-projektin osuuskuntamalli pyrkii vastaamaan tähän tarpeeseen tarjoamalla enemmän syitä vanhoille jäsenille pysyä osittain mukana Scoren aktiivisessa toiminnassa, joten siihen laitetaan suurin osa ylimääräisestä ajasta.

4.5 Yhteenveto

Koska Scoren historia koostuu pääasiassa yksittäisistä tapahtumista ja projekteista, voi olla paikoittain hankalaa hahmottaa niiden välisiä yhteyksiä. Haluan siis nostaa muutaman mielestäni tärkeän päätelmän yllä kuvaillusta tapahtumasarjasta, mitkä uskon olevan toistettavissa muissakin yhteisöllisissä ympäristöissä.

Kaikki Scoren toiminta lähtee aina innostuneista opiskelijoista. Tämä itseohjautuvuus ja oma-aloitteisuus on erittäin suuressa roolissa, sillä se takaa motivaation toiminnan onnistumiseen ja helpottaa ulkopuolisen tuen perustelemista. TAMK on vuosi vuodelta tukenut enemmän kerhon toimintaa näytön kasvaessa toiminnan kannattavuudesta ja pitkäkestoisuudesta. Tämä asetelma olisi paljon vaikeampi toteuttaa jos kerhotoiminta olisi ulkopuolisesti vedettyä (esimerkiksi opettajien toimesta). Voimme siis sanoa kerhotoiminnan edellyttävän hyvän kasvualustan, mutta näiden alkuasioiden ollessa kunnossa tarjoavan mahdollisuuden erittäin rikkaaseen suhteeseen yhteisön ja isäntäkoulun välillä.

Scoren toiminnasta on myös huomattavissa paikallisen hyväksynnän tasainen kasvaminen. Kyse ei ole niinkään kerhon aktiviteeteista ja onnistuneista tai epäonnistuneista projekteista, vaan toiminnan pitkäkestoisuudesta tasaisuudesta. Pikkuhiljaa Scoren brändi on tullut yleisemmin tunnetuksi alan tekijöiden keskuudessa, ja se mielletään nykyään enenevässä määrin kiinteäksi osaksi Tampereen pelialan ekosysteemiä, kuin uudeksi tulokkaaksi. Tämä nostaa huomattavasti uskottavuutta ja sitä kautta toimintamahdollisuuksia.

Siinä missä Scoren tulevaisuuden näkymät ovat hyvät ja mahdollisuuksia osallistua alueen kehitystoimintaan tulee jatkuvasti lisää, on toiminnan suurin uhka kuitenkin myös otettava aktiivisesti huomioon: jatkuvuus. Puhtaasti talkoovoimin toimiva yhteisö vaatii aina oikeat vetäjät pitämään toimintaa yllä ja jos yhteisöä ei skaalata tuottamaan arvoa myös vanhemmille jäsenille, niin sillä on huomattava vaara menettää toimintakykyä johdon vaihdoksissa. Siksi on perusteltua pyrkiä kokoamaan selkeitä syitä yhteisöaktiivisille ihmisille pysyä verkostossa mukana opiskeluaian jälkeenkin ja tämä on yksi tarve mihin osaamisverkosto-projekti pyrkii vastaamaan.

5 Osaamisverkosto-projekti

Tämän opinnäytteen mediatekona toimiva osaamisverkosto-projekti on vastaus aiemmissa luvuissa esiteltyihin haasteisiin. Se ei koita muuttaa pelialan koulutuksen virallista rakennetta pitkällä aikavälillä, vaan tarjota nopea ratkaisu juuri nyt ajankohtaisiin ongelmiin kansallisella tasolla. Projektin ehdottamassa kokonaismallissa on pyritty huomioimaan opettajien, oppilaiden, vastavalmistuneiden opiskelijoiden, indie-pelinkehittäjien, peliyritysten ja muiden olennaisten sidosryhmien tarpeet.

Osaamisverkosto-projektin lopputuote oli osaamisverkosto-dokumentti, joka löytyy liitteistä (liite 3). Dokumentti kuvailee yksityiskohtaisesti siinä ehdotetun osaamisverkoston rakenteen eri osat (kerhot, osuuskunnat ja verkosto) ja neuvoo miten kuka tahansa voi laajentaa osaamisverkostoa perustamalla oman paikallisen yhteisönsä.

5.1 *Syyt osaamisverkosto-projektin taustalla*

Scoren historiallinen vaikutus TAMK:n taiteen ja viestinnän osaamiskeskuksen pelipuolen kehitykseen on ollut erittäin suuri, ja siitä on annettu paljon kiitosta eri tahoilta. Osaamisverkosto-projektin alkuperäinen tavoite perustui tämän kaikille osapuolille edullisen vuorovaikutuksen luomiseen muissakin toimintaympäristöissä ympäri Suomea. Matkan varrella projektiin liittyi mukaan paljon kiinnostuneita tahoja, joiden kanssa pääsimme keskustelemaan ja tarkentamaan suunnitelmiamme vastaamaan oikeaa kysyntää.

Puran tässä kappaleessa osaamisverkosto-projektiin johtaneet osatekijät matalimmalta tasolta lähtien. Tässä vaiheessa on tärkeää ymmärtää Scoren kehityskaaren tarina, koska monet esittämämme perusteet pohjautuvat tämän yhteisötoiminnan aikana havaittuihin syy-seuraus –suhteisiin.

5.1.1 Scoren levittäminen

Ensimmäisen kahden elinvuotensa aikana Scoren tarinaa on levitetty monessa yhteydessä, ja pikkuhiljaa eri puolilta on alkanut löytyä kiinnostuneita tahoja perustamaan vastaavaa toimintaa omilla tahoillaan. Tämän lisäksi itse Scoren jäsenistö on aina ollut valitettavan aluesidonnaista, eikä alun perin haaveiltua kaupunkienvälistä toimintaa koskaan saatu kunnolla toimiaan yhdellä keskitetyllä hallinnolla. Looginen ratkaisu tähän on perustaa useita kerhoja ja keskittyä näiden yhteistoimintaan. Vuoden 2009 syksyllä Turkuun perustettiin myös hyvin paljon Scorea muistuttava pelinkehityskerho nimeltä Load, mikä entisestään vahvistaa käsitystä kerhomuotoisen harrastustoiminnan mielekkyydestä.

5.1.2 Kysyntä osuuskunnille

Vuoden 2009 alkupuolella aikana Scoren, Kajakin ja Adultan opiskelijat alkoivat toisistaan tietämättä vakavasti miettiä osuuskuntaa tai vastaavaa yhtiömuotoa tehostamaan paikallista toimintaa. Perustuen alustaviin keskusteluihin kyseisten koulutusten tarjoajien opiskelijoiden ja opettajien kanssa, kaikkien tavoite on suurin piirtein sama eli mahdollistaa opiskeluprojektien kaupallistaminen. Tästä lähtökohdasta kaikkien näiden osuuskuntasuunnitelmien yhdenmukaistaminen auttoi jokaista osapuolta tekemään asiat kerralla oikein.

5.1.3 Opiskelijaverkoston integroiminen indie-piireihin

Perustuen keskusteluihin eri paikkakuntien opiskelijoiden kanssa, Suomen pelialan koulutuksella on valitettava ongelma ihmisten lähtemisessä opiskelupiireistä valmistumisen yhteydessä, vaikka nuorempia opiskelijoita välillä ohjaavista alumneista olisi suuri hyöty etenkin peliprojekteissa. Paremman opiskeluajan ulkopuolelle ulottuvan verkoston avulla olisi mahdollista tuoda lähemmäksi indie-pelinkkehittäjiä ja opiskelijoita, joiden tavoitteet ovat usein osittain samanlaiset. Esimerkiksi kumpikin taho haluaa usein kokeilla uusia asioita pelillisyydessä ja kerronnassa, jolloin huomio peliä tehdessä on enemmän uutuusarvolla ja markkinoiden testaamisella, kuin suoralla päätoimisella bisneksellä. Yhteisen verkoston kautta opiskelijoille saatavat kontaktit olisivat todennäköisesti erittäin arvokkaita myöhemmin työnhaussa ja isompien projektien organisoimisessa.

5.1.4 Opettajien ja opiskelijoiden vuorovaikutus

Yksi Scoren avaintekijöistä on sen läheinen yhteistyö TAMK:n opettajien kanssa. Tämä yhteistyö ei tapahdu kahden instanssin, vaan yksittäisten ihmisten välillä, mikä mahdollistaa paljon kevyemmän ja henkilökohtaisemman viestintätavan kaikilta jäseniltä kaikille asiaan liittyville opettajille. Näin on muun muassa Scoren toiminnassa pystytty hyvin ketterästi ottamaan opetukseen mukaan uusia, oppilaiden hyväksi havaitsemia pelialan käytänteitä ja tekniikoita, mikä palvelee opintojen suuntaamista ja mielekkyyttä erinomaisesti, samalla vähentäen opettajien taakkaa. Tämä vuorovaikutus on olennainen osa osaamisverkoston kerho- ja osuuskuntamalleja, minkä tarkoituksena on varmistaa kummankin tahon aktiivisuus oman koulutuksen laadun kehittämiseen.

5.1.5 Pelialan koulutusten yhteisten käytänteiden puute

Vaikka nykyään pelialan isoimmat kouluttajat ovat selkeästi yhtä mieltä yhteistyön arvosta ja tärkeydestä koulutuksen laadun kehittämisessä, niin varsinaisesti mitään yhteistä alustaa tämän toteuttamiselle ei vielä ole. Hyvänä vertauskuvana kaikkien näiden koulutusten tarjoajien byrokraatit eivät sovi kunnolla toisiinsa ilman aikaa vievää sovittelua. Scoren hyväksi havaitsema tapa kiertää ongelma on verkostoida kaikki toimijat henkilökohtaisesti keskenään, jolloin on mahdollista kiertää nämä jäykät byrokraatit etenkin viestinnän osalta. Samalla yhteinen osaamisverkosto takaisi tiettyyn rajaan asti teknologiat ja projektimallit kaikissa kouluissa, jolloin kynnys suoran yhteistoiminnan aloittamiselle madaltuu.

5.1.6 Yhteisen viestintäkanavan tarve

Pelialan koulutus on nuori ja sen kommunikaatio on usein sisäänpäin kääntynyttä, sillä haastattelemani koulutusten tarjoajat käyttävät useissa tapauksissa kaiken aikansa pelkästään sisäisen viestinnän ylläpitämiseen, ulkoisesta viestinnästä puhumattakaan. Alan koulutuksen ja siitä kiinnostuneiden (kuten potentiaaliset opiskelijat ja media) välille ei ole muodostunut mitään yleisesti käytettyä kommunikaatiokanavaa. Tällä hetkellä ei ole mitään helppoa tai edes tehokasta tapaa seurata mitä pelikoulutuksen eri toimijat tekevät ja mitä mahdollisia projekteja on saatu valmiiksi lähiaikoina. Usean Scoren ihmisille luennoineen kansainvälisen puhujan mukaan opiskeluajan medianäkyvyys on erittäin olennainen osa opiskelijoiden menestystä, joka lähinnä korostaa ulkoisen viestinnän hyötyjä. Onkin siis kaikkien edun mukaista luoda yksi ulkoista viestintää ylläpitävä taho koulutuksen julkisiksi kasvoiksi.

5.1.7 Keskitetyn rekrytointikanavan tarve

Pelialan koulutus on kärsinyt jo pitkään yleisestä uskottavuuden puutteesta alan toimijoiden keskuudessa huonon viestinnän takia. Kuten Develop-lehden (2009) verkkoartikkelista käy ilmi, koulujen ja pelinkehittäjien välille ei ole saatu sujuvaa rekrytointikanavaa. Neogamesin (2008, 19) koulutustutkimuksen mukaan jokainen työnhakija on työhaastattelussa on samalla linjalla pelkästään työnäytteiden ja muiden ansioiden varassa, eikä pelisuuntautuneesta koulusta valmistuminen itseisarvona tarkoita juuri mitään. Score on alkanut saamaan mainetta hyvänä paikkana toteuttaa peliprojekteja, ja tätä orastavaa brändiä on järkevää levittää myös muiden koulujen käytettäväksi. Pelintekijöiden rekrytointivastaavilta tulleen palautteen mukaan heillä on liian kiire lähteä soittamaan jokaista koulua ja kerhoa läpi, mutta yhden keskitetyn kanavan kautta viestin levittäminen asiasta kiinnostuneille ihmisille on vielä mahdollista.

5.1.8 Verkosto tiedonvaihdon tueksi

Kuten Assemblyn pelikouluttajien paneelissa (Learning how to teach making games, 2009) todettiin, yksi isommista pelikoulutuksen ongelmista on ehdottomasti asiantuntijoiden löytäminen opettamaan omaa alaansa. Kyse ei välttämättä ole enää siitä, etteikö näitä ammattilaisia löytyisi, ainakin ulkomailta, vaan pikemminkin näistä kontakteista saatujen opetusresurssien tehokkaasta jakamisesta ympäri eri koulutuslaitoksia. Yhteisen osaamisverkoston kautta olisi helppo järjestää etenkin kotimaisia puhujia koulusta toiseen, eikä jokaisen koulun tai kerhon tarvitsisi lähteä erikseen luomaan kontakteja näihin ihmisiin eri tapaamisissa.

5.1.9 Jaettu markkinointi ja edustus

Yhteinen viestintäkanava ratkaisee jo paljon markkinointiin liittyviä ongelmia. Jäljelle jää kuitenkin henkilökohtaiset edustustilaisuudet, mihin kaikki eivät voi päästä.

Esimerkiksi ei ole järkevää lähteä Oulusta ja Kajaanista joka kuukausi Helsinkiin IGDA Finlandin kuukausitapaamisiin, mutta näissä tapaamisissa tulee silti hyvin usein esille kaikkia kiinnostavia asioita. Samaan tapaan esimerkiksi eri kerhojen tai osuuskuntien edustajat eivät välttämättä pääse matkustamaan ulkomaisiin konferensseihin luomaan kontakteja, kun taas tiettyjen koulujen opettajat ovat käyneet näissä jo vuosia. Yhteisen brändin ja verkoston avulla eri tahojen edustajat voisivat edustaa koko verkostoa ja sen muita jäseniä, mikä auttaisi suuresti pienempien toimijoiden verkostoitumista oman alueen ulkopuolelle. Myös isommille tekijöille siitä on etua, sillä tällöin voisi etenkin ulkomailla esitellä itsensä osana suurempaa kokonaisuutta, mikä luo hyvän ensivaikutelman keskusteluissa.

5.2 Projektin alku

Osaamisverkostoa alettiin suunnittelemaan syksyllä 2009 Scoren jäsenten toimesta jatkona edellisenä kesänä tehdyille osuuskuntasuunnitelmalle. Toimin itse osaamisverkostotyöryhmän vetäjänä, johon kuulu kolme muuta jäsentä: Maiju Suutari, Janne Jaakkola ja Juho Hartikainen. KAJAK oli myös alusta asti mukana suunnitelmissa, sillä he olivat myös kesän mittaan puhuneet osuuskunnan perustamisesta omiin tarkoituksiinsa. Muita aikaisia keskustelukumppaneita olivat Neogames ja Microsoft, koska kummallakin taholla on kiinnostusta saada formalisoitua pelialan harrastustoimintaa.

Suuri osa alkusyksystä kului lähinnä potentiaalisen sidosryhmän muodostamiseen ja osaamisverkoston tavoitteiden määrittelyyn. Aluksi ei ollut mitään erityistä suunnitelmaa minkä mukaan kaikki eri tahot halusivat toimia, vaan pikemminkin haastatteluiden ja ehdotuksien hyväksyttämisen kautta löysimme ensin yhteisen tavoitteen mitä kohti lähteä työskentelemään. Sivuhuomiona löysimme tämän määrittelykauden aikana myös eriäviä visioita parhaasta tavasta luoda enemmän yhteistyötä koulujen välille, sillä siinä missä osaamisverkostosuunnitelma keskittyy opiskelijoiden organisointiin, niin myös opetuksen puolella on paljon hiottavaa. Tämä poiki muun muassa rinnakkaisen aloitteen Microsoftin ja KAJAK:n toimesta pelialan koulutuksen yhdenmukaistamiseksi, jotta oppilaat olisivat suunnilleen samalla tasolla tietyt kurssit käytyään ja täten kurssien opetuksen yhtenäistäminen eri kouluihin olisi paljon helpompaa.

5.3 Suunnitteluperiaatteet ja tavoitteet

Usean kuukauden kirjeenvaihdon jälkeen saimme työryhmän kanssa syksyllä 2009 muotoiltua nykyisen osaamisverkoston luurangon. Olen aiemmissa luvuissa käynyt läpi ongelmia, joihin verkosto koittaa esittää ratkaisun, joten en listaa niitä uudestaan, mutta näiden lisäksi meillä oli muutama Scoresta opittu suuntaviiva ohjaamassa suunnittelua:

5.3.1 Byrokratian minimointi

Yhteisön ylläpidon vaiva jakautuu yleensä sen vetäjien harteille ja mitä isompi yhteisö on, sitä enemmän luottoa vetäjiltä vaaditaan. Kyse saattaa olla esimerkiksi jäsenistön henkilökohtaisen omaisuuden (kuten pelien tai pelilaitteiden) turvallisuuden takaamisesta. Helppo ratkaisu tähän on järjestelmän läpinäkyvyyden lisääminen hitailla prosesseilla, joissa useampi ihminen varmistaa ja hyväksyy erilaisia päätöksiä. Näin byrokraattisuudella pyritään ehkäisemään vallan väärinkäytöksiä ja luomaan siten luotettavampi ja järjestelmällisempi kuva yhteisön toiminnasta.

Oikeassa elämässä olemme kuitenkin havainneet tämän lähestymistavan etäännyttävän yhteisön jäseniä johdon toiminnasta ja vaikeuttavan työurakan jakamista pois vetäjiltä. Konkreettisenä esimerkkinä Scoressa päätettiin eräissä vaiheissa formalisoida tyhjien pullojen palautuksen kerhon tiloista, koska sillä haluttiin kattaa yhteisien ruokatarvikkeiden ostoa. Säännöksi päätettiin, että pulloja palauttaessa pitää aina olla kaksi hallituksen jäsentä mukana varmistamassa ettei väärinkäytöksiä tapahdu ja rahat päätyvät yhteiseen kassaan. Käytännössä tämä sääntö esti hallitukseen kuulumattomien jäsenten osallistumisen pullojen palautukseen sopivan hetken tullen, mikä taas nosti hallituksen työmäärää entisestään.

Osaamisverkoston suunnitelmissa pyrimmekin pitämään kaikki säännöt ja ohjeet mahdollisimman vähän toimintaa rajoittavina, ettei tulisi tilannetta missä ihmiset eivät saa toimia maalaisjärjen mukaan. Määrittelimme etenkin tuoreiden yhteisöjen kuitenkin henkilöityvän vetäjiensä ympärille ja näihin ihmisiin kohdistuva luotto antaa mahdollisuuden ketterälle töiden jakamiselle tarpeen vaatiessa.

5.3.2 Perustamisen helppous

Erilaisilla peliyhteisöillä on valtavasti asioita mitä tehdä ja mihin keskittyä. Olennaisesti kyse on siis oman yleisön toiminnan rajaamisesta sille järkeväksi, jotta horisontaalista leviämistä ei tapahdu liiaksi. Tämä toiminnan rajaaminen voi olla erittäin vaikeaa etenkin tuoreiden yhteisöjen perustajille, sillä se usein vaatii aiempaa kokemusta vastaavan toiminnan pyörittämisestä. Päätimme siis määrittellä tarkkaan ehdottomat minimivastuut ja toimenkuvat osaamisverkoston mukaisille yhteisöille, jotta uudet tulokkaat voisivat tämän sijaan keskittyä suoraan ehdotetun toiminnan suunnitteluun. Päätimme myös tehdä osaamisverkostosuunnitelmaan liitteen osuuskunnan perustamiseen liittyvästä perustietoudesta, mihin on koottu kaikki meidän työryhmäämme eniten askarruttaneet seikat lähteineen peliosuuskunnan perustamisesta.

5.3.3 Itseohjautuvuus

Päätimme työryhmän kesken olla määrittelemättä eri yhteisöjen tarkkaa toimintaa, vaan pikemminkin rohkaista kaikkia löytämään oma suuntansa ja muuttamaan sitä tarvittaessa. Olemme Scoren toiminnassa havainneet eri johtohahmojen ja hallituksen aktiivien vetävän toimintaa aina oman ja sen hetkisten aktiivisten jäsenien suuntaan. Tätä trendiä ei voi kiertää mitenkään ja näin on parempi välttää kaikkien pitkäaikaisten sitoutumisien suunnittelua, sillä ei ole mitään järkevää tapaa ennustaa esimerkiksi vuoden päästä jäsenien keskuudessa suosituinta teknologiaa.

Itseohjautuvuuden tukeminen ei rajoitu pelkästään teknologisiin valintoihin, vaan myös toiminnan skaalaan ja prosesseihin. Jonain vuonna yhteisössä saattaa olla erittäin paljon aktiivisia ihmisiä ylläpidossa ja toisena huomattavasti vähemmän. Tästä syystä ei ole mielekää koittaa laatia esimerkiksi organisaatiokaavioita täyttämään kaikkien tarpeita, tai edes yhden yhteisön vaihtuvia tarpeita. Tämä vastuu jää yhteisön itsensä harteille jos se kokee sitä tarvitsevana.

5.3.4 Ajattomuus

Asetimme työryhmässä tavoitteeksi tehdä mahdollisimman hyvin aikaa kestävän dokumentaation osaamisverkostolle. Tämä päätös johtui pääasiassa siitä, ettei tätä dokumentaatiota ainakaan näillä näkymin virallisesti ylläpidä kukaan. Kääntöpuolena jouduimme välttämään ajankohtaisien esimerkkien käyttöä esimerkiksi suosituista teknologioista tai yhteistyökumppaneista, mikä osittain vaikeuttaa tekstin ymmärtämistä. Hyvänä puolena toivomme tietenkin dokumentaation kestävän hyvin aikaa ja parhaassa tapauksessa vakiinnuttavan itsensä oppaana pelialan kerhotoimintaan.

5.3.5 Olemassa olevien järjestelmien hyödyntäminen

Suuri osa Scoren menestyksestä juontuu onnistuneesta sijoittautumisesta sitä ympäröivään ekosysteemiin ja tästä muodostuneesta sidosryhmästä. Halusimme viedä tämän saman filosofian osaamisverkostoon ja suunnitella kaikki sen osat toimimaan yhteen muiden pelialan toimijoiden kanssa. Tämä prosessi tietysti auttoi meitä selvittämään myös osaamisverkoston ja sen eri osien tarkoitusta monesta eri näkökulmasta, mikä helpottaa olennaisten toimintojen rajaamista kaikkien mahdollisuuksien joukosta. Tämä sama filosofia pyrittiin välittämään tietysti myös itse dokumentaation toimintaohjeissa potentiaalisille kerhoille ja osuuskunnille rahaa ja muita resursseja säästävänä taktiikkana.

5.3.6 Käyttäjälähtöinen suunnittelu

Suunnitteluvaiheessa pidimme yksittäisten ihmisten tarpeisiin keskittymistä hyvin tärkeänä. Erityisesti kerhojen ja osuuskuntien roolien erottelu perustuu paljon enemmän Scoren yhteydessä havaitsemiimme ihmisten käytösmalleihin, kuin idealistiseen näkemykseen siitä miten asioiden pitäisi mielestämme olla. Emme menneet niin pitkälle, että olisimme luoneet persoonia käytettävyyksimallin pohjaksi, vaan käytimme nykyisiä oikeita Scoren jäseniä toimintaskenaarioiden läpi käymisessä. Käytännössä siis mietimme miten eri ihmiset reagoivat erilaisiin toimintamalleihin ja koitimme pitää osaamisverkoston avaintoiminnat mahdollisimman hyödyllisinä ja mielekkäinä tärkeimmälle yleisöllemme.

5.4 Osaamisverkoston yleiskuvaus

Sen sijaan että alkaisin referoimaan koko osaamisverkosto-dokumentointia, otin poiminnan sen johdannosta, joka selittää miten osaamisverkoston kokonaisuus muodostuu ja mikä sen tarkoitus on. Tämä luku (5.4) on siis seuraavasta kappaleesta alkaen melkein suoraa lainausta (kuvioiden viitteet lisätty ja muotoilua muutettu sopivammaksi) osaamisverkosto-dokumentin luvusta yksi (liite 3).

5.4.1 Kokonaisuudesta, osuuskunnista ja kerhoista

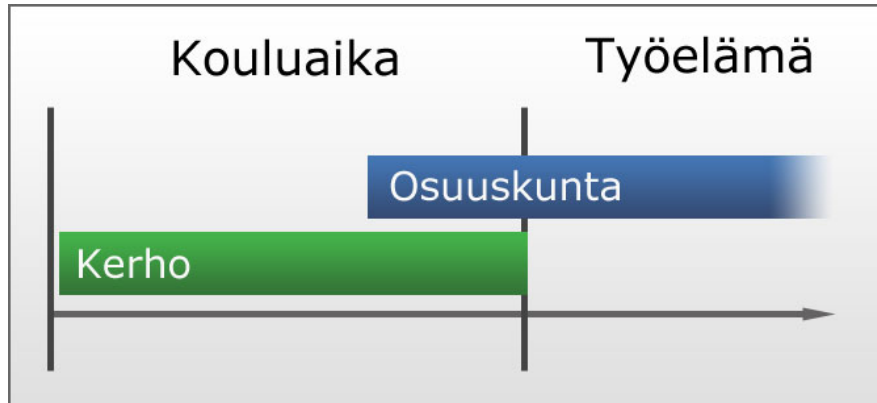
Tämän dokumentin taustalla on pelikerho Scoren historia ja kokemukset, sekä useiden oppilaitosten opettajien kanssa pidetyt keskustelut opiskelijoiden tarpeista ja mahdollisuuksista. Peliharrastelijoiden ja tulevien ammattilaisten järjestäytyminen avaa uusia mahdollisuuksia toteuttaa projekteja, verkostoitua oman kaveripiirin ulkopuolelle ja saavuttaa muita muuten ehkä kaukaisia hyötyjä. Vajaan kolmen vuoden kerhotoiminnan jälkeen pystyimme tekemään jaon yhteisöjen ja osuuskuntien välille suositeltuna järjestäytymismuotoina, joista kumpikin on yksityiskohtaisesti purettuna omissa luvuissaan.

Varsinaista järjestäytymismuotoa paljon tärkeämpi asia on silti halu kehittää omaa paikallista peliharrastelijakulttuuriaan, sillä ehdottamamme malli on vain yhteisön tai osuuskunnan luuranko, jonka ympärille ihmiset voivat muodostaa oman yhteistyönsä. Byrokratia ei saa olla tavoite tai itsetarkoitus, vaan keino muun toiminnan aktivoimiseksi mahdollisimman pienellä työpanoksella järjestäjien puolelta.

5.4.2 Kerhon/osuuskunnan vastuujako

Paikallisesti on mahdollista olla olemassa joko kerho, osuuskunta tai molemmat.

Tarkempaa tietoa molemmista on omissa luvuissaan, mutta tässä yleiskuva (kuvio 6):



Kuvio 6: Kerhojen ja osuuskuntien keskinäinen rooli opiskelijalle

- Kerhon (minimi)tavoitteet, osuuskunnan ollessa tukena:
- muodostaa/ylläpitää paikallista yhteisöä
- auttaa jäsenten henkilökohtaisen harrastelijaverkoston muodostamisessa/laajentamisessa
- edistää jäsenten henkilökohtaista kehitystä harrastustoiminnan kautta

Osuuskunnan (minimi)tavoitteet, kerhon ollessa tukena:

- tarjota ohjelmistolisenssejä (ja muita tarvittavia työkaluja) jäsenille projektien mahdollistamiseksi
- tarjota julkaisukanavia jäsenille projektien julkaisemiseksi
- auttaa jäsenten henkilökohtaisen ammattiverkoston muodostamisessa/laajentamisessa
- promotoida jäseniään alan toimijoille heidän työmahdollisuuksiensa parantamiseksi

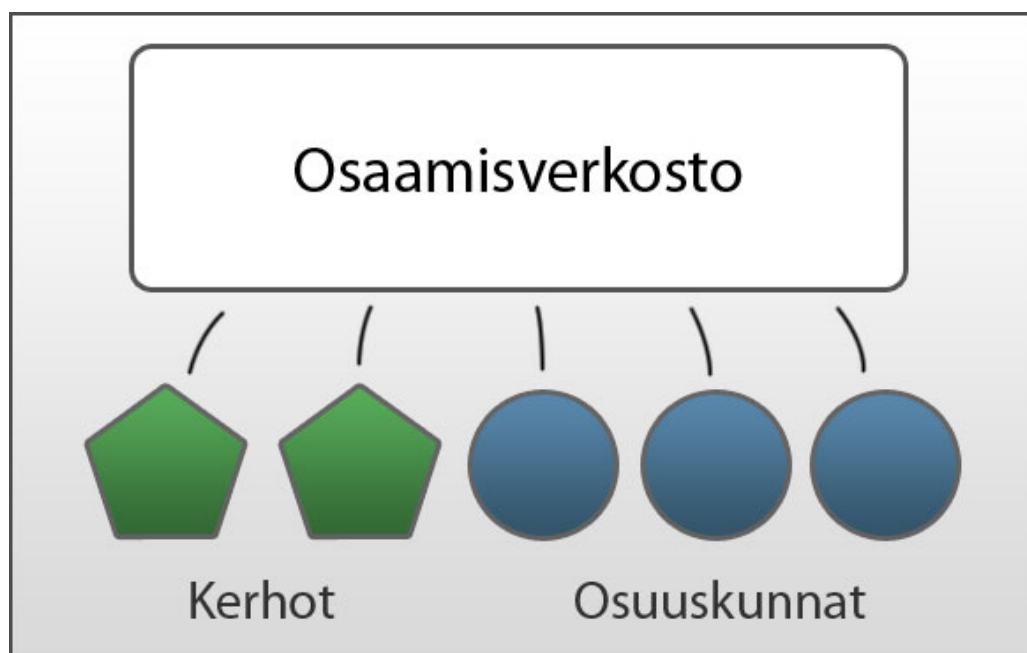
Jos paikallisesti on olemassa vain kerho (eli ei osuuskuntaa), niin kerhon tehtävälistaan lisätään jäsenien promotointi.

Vastaavasti jos paikallisesti on saatavilla vain osuuskunta, niin osuuskunnan tehtävälistaan lisätään jäsenien henkilökohtaisen kehityksen tukeminen.

Tämä osuuskunnan ja kerhon välinen vastuujako on tarkoitettu selkeyttämään kummankin toimintaa suhteessa todennäköisten jäsenten intresseihin. Listatut tehtävät ovat myös vain minimivaatimuksia toimivan ekosysteemin rakentamiseksi ja tämän ohella osuuskuntien ja kerhojen molempien oletetaan toteuttavan omia etujaan palvelevia projekteja, tapaamisia tai muuta toimintaa.

5.4.3 Osaamisverkosto

Suomessa on useampia toisistaan riippumattomia peleihin keskittyneitä kerhoja ja osuuskuntia, jotka kukin toimivat suunnilleen tässä dokumentissa kuvatulla tavalla. Yksinään näiden yhteisöjen on vaikea tehdä tiettyjä asioita, kuten tuottaa tarpeeksi uutisia tehdäkseen nettisivuistaan hyvän markkinointikanavan tai edustaa toimintaansa kaikissa alan tapahtumissa. Tämän ongelman ratkaisemiseksi tämän dokumentin kuvaamat kerhot ja osuuskunnat muodostivat yhteisen osaamisverkoston (kuvio 7).



Kuvio 7: Kerhot ja osuuskunnat ovat samalla viivalla osaamisverkostossa

Osaamisverkosto on siis epävirallinen yhteisö, jota sen jäsenenä toimivat kerhot ja osuuskunnat ylläpitävät talkoovoimin. Osaamisverkoston tärkeimmät päätehtävät ovat seuraavat:

- itsensä ylläpito, laajentaminen ja edustus
- johtoryhmän muodostaminen ja ylläpito
- julkisen ja sisäisen viestintäkanavan muodostaminen ja ylläpito
- osaamisverkoston brändin ylläpito ja kehitys

Näiden päätehtävien puitteissa osaamisverkostolla on tarpeeksi näkyvyyttä Suomen harrastelija-, opiskelija- ja indiepiireihin antaakseen näitä edustavia asiantuntijalausuntoja esimerkiksi lehdistölle. Osaamisverkosto tarjoaa siis keskitetyn kommunikaatiokanavan sen edustamille pienille yhteisöille.

5.5 Laajennettavuus

Alusta asti osaamisverkoston ydinajatus on ollut jatkuvuus ja laajennettavuus. Tämän opinnäytteen valmistuessa esiteltävä malli keskittyy kuvailemaan kerhojen ja osuuskuntien yhteiseloja ja miten näiden muodostama verkosto luo rajapinnan keskustelulle muiden alan toimijoiden kanssa. Samaan aikaan halusimme kuitenkin pitää silmällä myös osaamisverkoston mahdollisia tulevaisuuden suunnitelmia. On täysin mahdollista että osaamisverkoston kuvailemat kerhot ja osuuskunnat saavat laajemminkin kannatusta ja verkosto kasvaa yli kymmeneen jäseneseen muutaman vuoden kuluessa, jos esimerkiksi eri koulujen opiskelijat innostuvat yritystoimintamahdollisuuksista mobiilipuolella.

5.5.1 Markkinointiosuuskunta

Osaamisverkoston nykyversiossa eri yhteisöjen yhteisellä katto-organisaatiolla ei ole mitään laillista substanssia. Toiminnan skaalan kasvaessa voi olla perusteltua pystyttää tähän rooliin markkinointiosuuskunta, jonka jäseniksi kaikki yhteisöt liittyvät ja joka pyörisi yritysjäsenien jäsenmaksuilla. Tämän markkinointiosuuskunnan rooli olisi ylläpitää aktiivisesti kaikkia nykyisen osaamisverkoston toimintaa ja edistää jäseniensä etuja esimerkiksi vientimatkoilla. Markkinointiosuuskunta voisi myös liittyä erilaisten ammattiverkostojen (kuten Neogames ja Pelinkehittäjät RY) jäseneksi ja saada siten virallista edustusta näihin piireihin, mikä ei nykyisessä mallissa ole mahdollista.

5.5.2 Kansainväliset rinnakkaisverkotot

Ainakaan tämän tekstin kirjoitushetkeen mennessä en ole kuullut vastaavasta osaamisverkostosta muualla maailmassa, joten perustuen Scoren kerhokonseptin kansainväliseen kiinnostukseen oletan osaamisverkostonkin olevan ainakin potentiaalisesti kiinnostava monille tahoille. Tämä saattaa tulevaisuudessa synnyttää muita vastaavia instansseja esimerkiksi muihin pohjoismaihin. Näiden verkostojen välinen viestintä tulee luultavasti olemaan yksi kiinnostavimmista mahdollisuuksista laajentaa toimintaa, sillä kansainvälinen toiminta on erittäin kiinnostavaa ja hyödyllistä monille opiskelijoille. Score on myös saanut suhteellisen helposti tukia kansainväliseen toimintaan, eli osaamisverkoston laajuinen kansalliset rajat ylittävä toiminta olisi myös todennäköisesti melko helppo toteuttaa.

Näen itse osaamisverkoston toiminnan kansainvälistymisellä paljon potentiaalia tulevaisuudessa, koska Suomen koulutusjärjestelmän kansainväliseen toimintaan kiinnitetään nykyään paljon huomiota valtiotasolla. Koulut voivat esimerkiksi hakea avustusta ”koulutuksen järjestäjien kansainvälisessä yhteistyössä toteutettaviin kehittämishankkeisiin” (Ammatillisen koulutuksen kansainvälistyminen, 2010). Pohjoismaisten osaamisverkostojen yhteiskehittäminen muiden maiden koulutusten tarjoajien kanssa voisi kuulua juuri tähän kategoriaan. Kiteytyksenä osaamisverkosto voisi olla siis hyvin mielekäs ja hyödyllinen muoto toteuttaa kansainvälistä yhteistyötä, johon löytyy jo valmiiksi paljon kiinnostusta.

6 Yhteenveto ja arvio kehityksestä

Tähän lukuun pyrin kokoamaan nopean yhteenvedon opinnäytteen havainnoista ja aikaansaannoksista, sekä suullisiin keskusteluihin perustuvan arvion opinnäytteen esittämän toimintamallin hyödyllisyydestä. Kattavan jälkianalyysin tekeminen ei valitettavasti näin lyhyellä aikavälillä ollut vielä mahdollista, sillä tämän tekstin kirjoitushetkellä osaamisverkosto on vasta käynnistysvaiheessa. Esittelinkin siis osaamisverkostomallia kaikille kappaleessa kolme (Suomen pelikoulutuksen yhteistyön toimijat) mainituille tahoille ja keräsin siltä pohjalta aikaiset mielipiteet projektin onnistumisesta.

6.1 Havainnot

Listaan tähän alle muutaman opinnäytteeni taustatyön aikana tehdyt havainnot, joita itse pidän tärkeänä ja joiden perusteella päädyimme suunnittelemaan osaamisverkosto-projektin sellaiseksi kun se on.

6.1.1 Tarve pelikoulutusten yhteistyömallille

Kahdessa ensimmäisessä luvussa kävin läpi pelialan koulutuksen historiaa ja nykytilannetta. Haastatteluiden pohjalta on selkeästi nähtävissä yhteinen tahtotila koulutusten välisille yhteistyömalleille kouluttajien ja oppilaiden tasoilla. Nykyiset koulutusten tarjoajien toimintamallit tai kansalliset linjaukset eivät kuitenkaan tue kyseistä toimintaa erityisen hyvin ilman suurta vaivannäköä ohjaavilta opettajilta, joten vain harvoilla kouluttajilla on mahdollisuuksia muun työn ohessa käyttää tarvittava määrä energiaa koulutuksen kehittämiseen tältä osin. Tästä syystä on perusteltua kehittää joku suhteellisen valmiiksi mietitty yhteistyömalli, joka olisi helppo ottaa käyttöön mahdollisimman monissa koulutuslaitoksissa.

6.1.2 Opiskelijoilla tahto osallistua

Luvussa neljä kävin läpi Scoren historian ja nostin sieltä opiskelijälähtöisen toiminnan hyötyjä. Opintoja tukeva vapaa-ajan yhteisö on tehostanut jäseniensä oppimista ja työnhakumahdollisuuksia etenkin verkostoitumisen ja projektien kautta. Tarve vastaaville yhteisöille on nähtävissä, sillä tämän tekstin kirjoitushetkellä Suomessa on kaksi orientoivan koulutuksen ympärille perustettua kerhoa (Score Tampereella ja Load Turussa). Kysyttäessä ammattiin tähtääviltä koulutuksilta kerhon tapaisen yhteisön tarpeesta vastaus oli että opiskelijat ovat jo muodostaneet vastaavan yhteisön eri vuosikurssien välille, eli erillistä kerhoa ei tarvita. Scoren historia osoittaa myös opiskelijälähtöisen toiminnan mahdollistavan asioita tehokkaammin kuin opettajälähtöisen toiminnan, joten osaamisverkostomallin ydin määriteltiin tämän ajatuksen ympärille.

6.1.3 Opiskelijat haluavat mukaan indie-toimintaan

Syksyllä 2009 havaitsin ainakin neljä opiskelijayhteisöä ympäri Suomea, jotka kaikki halusivat alkaa julkaisemaan pelejään mobiiliympäristöjen ohjelmistokauppoihin ja muihin kevyisiin peliportaaleihin. Yleisesti ottaen innostus sivutoimiseen peliyrittäjätoimintaan oli korkealla etenkin Scoressa ja KAJAK:ssa. Scoren kokemusten mukaan tämän kaltainen toiminta tukee erinomaisesti opiskelijoiden koulutusta ja tarjoaa lisää syytä opiskelijoille verkostoitua maanlaajuisesti keskenään, sekä myös vaatia sitä koulutusympäristöiltään. Päätimmekin tästä syystä sisällyttää kevyen yrittäjätoiminnan osaamisverkosto-malliin osuuskuntien muodossa.

6.2 Mediateko: osaamisverkosto-projekti

Vastauksena havaitsemiini pelialan koulutuksen haasteisiin perustimme Scoreen työryhmän pohtimaan hyvää yhteistoimintamallia, jonka lopputuloksena syntyi osaamisverkosto-projekti. Projektiin johtavat syyt ja itse projektin kulku on eritelty luvussa viisi (Osaamisverkosto-projekti). Projektin lopputuotteena syntyi osaamisverkosto-dokumentaatio (liite 3), joka kuvailee miten kuka tahansa voi perustaa oman kerho- tai osuuskunta-muotoisen yhteisön ja minkälaisen kokonaisuuden nämä muodostavat suhteessa muihin pelialan toimijoihin.

6.2.1 Aikainen palaute

Palautteen keräämistä on vaikeuttanut tekstiosuuden viimeistelyn viivästyminen odotetusta aikataulusta, sillä yhteistyö KAJAK:n opiskelijoiden kanssa kevätlukukauden keskellä osoittautui toivottua hitaammaksi monien riippumattomien tekijöiden takia (kuten kansainväliset tapahtumat). Oman työryhmämme jäsenet ovat myös siirtyneet tekemään pääosin muita pakottavampia asioita kevätlukukauden mittaan kun työtahti hidastui muita asioita odotellessa. Lopputuloksena osaamisverkosto-dokumentaation ydin on kasassa, mutta sen liitteet, kuten sopimus pohjat, odottavat yhteisymmärrystä aloittavien osuuskuntien välillä.

Lähetin viimeistelemättömän, mutta asiasisällöltään hyvin valmiin version osaamisverkoston dokumentaatiosta lähes kaikille luvussa kolme (Suomen pelikoulutuksen yhteistyön toimijat) mainituille tahoille mukaan lukien useiden peliyritysten henkilöstövastaaville. Samassa viestissä pyysin vastaamaan muutamiin yleisiin kysymyksiin koskien osaamisverkostoa (liite 4). Valitettavasti en saanut tämän kirjallisen osuuden palautuspäivään mennessä kovin laajaa otantaa, mutta muutama suuntaviiva on silti nähtävissä. On myös huomioitava, että itse osaamisverkosto-projektiin tekovaiheessa osallistuneet yhteistyötahot (kuten KAJAK, TAMK, Microsoft ja Neogames) suhtautuvat siihen positiivisesti ja vastaavaa palautetta on käyty läpi epävirallisemmin läpi useaan otteeseen. Monet muutkin varsinaiseen kyselyyn vastaamattomat henkilöt ovat olleet epävirallisissa keskusteluissa vähintään kiinnostuneita konseptista ja antaneet positiivista palautetta, vaikka verkosto ei heitä itseään tai edustamaansa yritystä suoraan koskisikaan.

Virallisista palautevastauksista yhtä lukuun ottamatta kaikki näkevät osaamisverkoston hyödyllisenä lisänä nykyiseen pelialan koulutuksen ekosysteemiin ja kokivat hyötyvänsä välillisesti verkoston olemassaolosta tavalla tai toisella. Mielenkiintoisena yksityiskohtana kaikki vastanneet henkilöt listasivat erilaisia tapoja hyötyä ja erilaisia haasteita verkostolle. Listatut hyödyt pääosin pyörivät verkostoinnin ja yhteydenpidon hyvien puolien ympärillä ja haasteet taas koskivat jatkuvuutta ja osaamisverkoston paikan vakiintumista hyödyllisenä osana pelikoulutusta. Kaikki mainitut asiat ovat tulleet esille osaamisverkoston projektiryhmän kesken, eikä tämän tekstin kirjoitushetkellä ole vielä noussut esiin yhtä poikkeuksellisen isoa uhkaa tai hyötyä palautteiden joukosta.

6.2.2 Osaamisverkoston käyttöönotto

Koska osaamisverkosto-projektin tarkoituksena ei ollut pelkästään suunnitelman tekeminen, vaan myös toiminnan käynnistäminen, niin osana mediatekoa olen myös esitellyt osaamisverkostoa eri tahoille ja koittanut saada yhteisöjä mukaan toimintaan. Tämän tekstin kirjoitushetkellä osaamisverkostoon on perustamisvaiheessa liittymässä neljä osuuskuntaa (Kajaani, Tampere, Turku, Helsinki) ja kaksi kerhoa (Score Tampereelta ja Load Turusta). Aikaisen palautteen pohjalta arvioisin myös muiden koulutusten oppilaiden olevan vähintään kiinnostuneita tutustumaan malliin ja harkitsemaan vakavasti siihen liittymistä.

Käytännössä toteutuvan osaamisverkoston vetävinä ydinjäseninä näin perustamisvaiheessa ovat Score ja KAJAK:n tuotannon opiskelijat ja opettajat. Yllättävänä haasteena on tullut esiin varsinaisten sopimusten yksityiskohtien hiominen. Asioista päästään kyllä yksimielisyyteen, mutta kummallakin puolella asiaan liittyy niin paljon ihmisiä, että kommunikaatio on erittäin hidasta. Koska yrityksiä ei ole vielä tämän tekstiosuuden jättöpäivään mennessä perustettu, eli ole myöskään selkeää hallitusta jonka jäsenien kanssa keskustella asioista ja jotka voisivat turvallisesti edustaa kummankin puolen jäsenistöä. En odota tämän ongelman vaivaavan jokaista yhteistyösuhdetta, sillä kaikki opiskelijayhteisöt toimivat erilailla, mutta tässä nimenomaisessa tapauksessa on ollut erittäin haastavaa saada näkemyksiä yhdenmukaiseksi.

Osuuskunnan johtohenkilöiden löytäminen ja sitouttaminen on toinen vaikea tehtävä, sillä se vaatii potentiaalisesti hyvin paljon energiaa etenkin alkuvaiheessa ja on erittäin luottamuksellinen tehtävä. Pyrimme Tampereella helpottamaan tätä prosessia sopimalla alustavia asiakassuhteita Scoren sidosryhmien kanssa ja varmistamaan sitä kautta toimeentuloa alkavalle osuuskunnalle. Ongelmaa kärjistää osittain yrittäjyyteen erikoistuneiden opiskelijoiden puute pelialalla, sillä esimerkiksi Scoren koko jäsenistöstä vain yksi on opiskellut (ja valmistunut) yrittäjyys pääaineenaan.

Kaiken kaikkiaan osaamisverkoston käynnistyminen vaikuttaa silti erittäin todennäköiseltä ja kyse on vain ajasta.

6.3 Loppuyhteenveto

Opinnäytteeni tavoitteena oli luoda uusi, tehokas työkalu pelikoulutuksien väliseen yhteistyöhön, ja varhaisen palautteen perusteella katson sen toteutuneen hyvin.

Todellisen onnistumisen kuitenkin määrittelee verkoston käyttöönotto ja laajentuminen, mitä voi arvioida vasta noin vuoden päästä. Tässä vaiheessa voi kuitenkin listata muutamia tärkeimpiä löydöksiä opinnäytteen ajalta:

- Tahtotila muutokselle kohdillaan (nykytilanteeseen halutaan muutoksia)
- Score kehittänyt toimivan paikallisen yhteistyömallin
- Ajoitus on oikea uuden yhteistyömallin rakentamiselle
- Nopea toiminta edellyttää koulutusten tarjoajien ulkopuolista ratkaisua
- Paras ratkaisumalli osallistaa ruohonjuuritasolta alkaen eikä toisin päin

Kaiken kaikkiaan osaamisverkoston ydin on tukea olemassa olevaa toimintaa eikä yrittää synnyttää uutta toimintaa. Halu pienimuotoiseen yrittäjyyteen tai julkaisutoimintaan on jo olemassa, ja osaamisverkosto-dokumentaatio ruokkii tätä halua poistamalla byrokraattisia esteitä tai ainakin jakamalla niistä tietoa. Opinnäytteeni tulosten perusteella uskon tämän olevan oikea tapa tukea pelialan opiskelijoiden ja vastavalmistuneiden toimintaa juuri tällä hetkellä, mutta tilanteiden muuttuessa tulevaisuudessa suunnitelma varmasti vaatii muutoksia. Tätä ajatellen osaamisverkosto on tehty avoimeksi ja joustavaksi, ja osaamisverkoston todellinen potentiaali tulee paljastumaan sen jäsenien mukaan.

Lähteet

- Crossley, Rob 2009. UPDATE: 'Devs must aid academia, not bitch about it'. *Develop*. [online] [viitattu 5.12.2009]. Saatavissa: <http://www.develop-online.net/news/33201/Developers-must-aid-universities-not-bitch-about-them>
- Hujala, Juhani, varapuheenjohtaja. Haastateltu 29.3.2010. *Score*.
- Kangas, Sonja, Head of Game Lab. Haastateltu 7.4.2010. *Paf*.
- Kairamo, Ville, Co-Creation Manager. Haastattelu 31.3.2010. *Hermia Oy*.
- Karvonen, Tiina, koulutusohjelmavastaava. Haastateltu 19.2.2010. *Oulun seudun ammattiopisto*.
- Karvonen, Tuomo, toimitusjohtaja. Haastateltu 27.3.2010. *Walkthru Oy*.
- Kuittinen, Ilari, toimitusjohtaja. Haastateltu 27.11.2009. *Housemarque*.
- Lankoski, Petri, lehtori. Haastateltu 16.2.2010. *Aalto-yliopisto*.
- Learning how to teach making games. Paneelikeskustelu. ARTtech '09 –seminaari, Assembly Summer 7.8.2009. Helsinki. [online] [viitattu 5.12.2009] Saatavilla: <http://www.vimeo.com/channels/asmsummer2009seminars#6009530>
- Martikainen, Arja, HR Manager. Haastateltu 30.3.2010. *Digital Chocolate*.
- Mäkelä, Leena, koulutuspäällikkö. Haastateltu 13.2.2010. *Tampereen ammattikorkeakoulu*.
- Neogames. 2008. Suomen pelialan koulutustarpeet. Helsinki: Uudenmaan TE-keskus / SILE-projekti. [online] [viitattu 5.12.2009]. Saatavissa: http://www.hermia.fi/neogames/tutkimukset_ja_julkaisut/?x11656=70430
- Neogames. 2009. Finnish Game Business 2008. [online] [viitattu 5.12.2009]. Saatavissa: http://www.hermia.fi/neogames/tutkimukset_ja_julkaisut/?x11656=297520
- Neogames. Suomen pelikoulutuslaitokset. [www-sivu] [viitattu 5.12.2009]. Saatavissa: <http://www.hermia.fi/neogames/koulutus/>
- Opetushallitus. Ammatillisen koulutuksen kansainvälistyminen. [www-sivu] [viitattu 9.4.2010]. Saatavissa: <http://www.oph.fi/prime244.aspx>
- Pelikehityskerho Score. [www-sivu] [viitattu: 5.12.2009]. Saatavissa: <http://score.igda.fi>
- Piirainen, Veli-Pekka, lehtori. Haastateltu 24.11.2009. *Kajaanin ammattikorkeakoulu*.
- Pippola, Toni, lehtori. Haastateltu 7.12.2009. *Tampereen ammattikorkeakoulu*.
- Smed, Jouni, dosentti. Haastateltu 8.12.2009. *Turun yliopisto*.

Vanhanen, Juha, koulutuspäällikkö. Haastateltu 15.12.2009. Adulta OY.

Liitteet

Liite 1: Kysymykset pelikoulutuksen tarjoajille
1. Oppilaitos / osasto / yksikkö
2. Koulutuksen / suuntauksen nimi
3. Pelikoulutuksen laajuus
4. Ammattinimike
5. Sisäänotto ja valmistuminen
6. Pelikoulutuksen perustamisvuosi ja -syy
7. Opiskelijoiden itseohjautuvuus
8. Yritysyhteydet
9. Yhteistyö muiden koulujen kanssa
10. Koulutuksen kehittäminen, toimet
11. Nykyisen koulutusmallin vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhat
12. Pelikoulutuksen tulevaisuus oppilaitoksessa ja maanlaajuisesti
13. Näkemyksiä Suomen pelikoulutuksesta

Liite 2: Kysymykset pelikoulutuksen historiasta
1. Miten edustamasi koulun pelikoulutus on kehittynyt sen elinkaaren aikana?
2. Miten nykyisiin opetusmenetelmiin on päädytty?
3. Miksi koulutus on jakautunut eri alueille ympäri Suomea vaikka suurin osa työpaikoista on pääkaupunkiseudulla?
4. Millä tekijöillä on ollut eniten vaikutusta pelikoulutuksen kehitykseen joko alueellisesti tai maanlaajuisesti?

Liite 3: Osaamisverkosto-dokumentaatio. Printattuna tai sähköisessä muodossa tämän dokumentin ohessa.

Liite 4: Kysymykset pelikoulutuksen historiasta
1. Onko tarvetta osaamisverkostolle?
2. Onko kiinnostusta tukea tai osallistua osaamisverkostoon ja miten?
3. Mikä olisi suurin välitön tai välillinen hyöty osaamisverkostosta?
4. Mitä uhkia tai haittoja on nähtävissä osaamisverkostosuunnitelmassa?
5. Näkemyksiä osaamisverkostosuunnitelmasta