

# Pelialan osaamisverkosto-dokumentaatio

## How-to: yhteisöt ja osuuskunnat

Huom: Tämä dokumentti on suurella todennäköisyydellä jo vanhentunut versio, sillä varsinainen osaamisverkosto-dokumentaatio elää jatkuvasti uusimpien käänteiden mukaan. Etenkin toiminnan yleiskuvaukset pitänevät hyvin paikkaansa ja ainoastaan pienemmät yksityiskohdat, kuten sopimusmallit muuttuvat aktiivisesti. Tätä kirjoittaessani osaamisverkostoa ei ole vielä perustettu, mutta perustusvaiheen jälkeen tämä dokumentti tulee saataville osaamisverkoston kotisivuille.

Tämän dokumentaation myöhemmissä versioissa mukana tulee liitteenä ohjeita osuuskunnan perustamiseen, erilaisia tarvittavia dokumentteja osuuskunnan pyörittämiseen. En ole lisännyt niitä tähän opinnäytteen mukana toimitettavaan versioon, koska ne eivät ole olennaisia osaamisverkoston toiminnan ymmärtämiselle ja niitä työstetään parhaillaan Kajaanin ja Turun yhteistyökumppaneiden kanssa eikä näin ollen ole olemassa mitään valmista versiota.

Suurella todennäköisyydellä myös kerhopuolen ohjeistus jaetaan kahtia siten, että liitteeksi tulee tarkemmat perustusohjeet ja tähän tiedostoon pelkät suuremmat linjaukset.

## Sisällysluettelo

<b>Johdanto</b> .....	<b>3</b>
Kokonaisuudesta, osuuskunnista ja kerhoista.....	3
Kerhon/osuuskunnan vastuujako .....	3
Osaamisverkosto.....	4
<b>Osuuskunta</b> .....	<b>6</b>
Esipuhe .....	6
<i>Mission statement</i> .....	6
<i>Syventävä kuvaus opiskelijalle/indielle</i> .....	6
<i>Syventävä kuvaus oppilaitoksille</i> .....	6
<i>Syventävä kuvaus pelifirmoille</i> .....	6
Osuuskunnan perustaminen.....	6
Osuuskunnan pyörittäminen .....	7
<i>Neuvoja osuuskunnan pyörittämiseen</i> .....	7
<i>Projektien hallinnointi</i> .....	7
<i>Pelien markkinointi</i> .....	8
<i>Kustannukset</i> .....	9
<i>Kustannusten kattaminen</i> .....	9
<i>Ylijäämä</i> .....	9
<i>Aputoiminimi</i> .....	9
<i>IP-oikeudet</i> .....	9
Kehittäminen .....	9
<i>Markkinointi</i> .....	9
<i>Jatkuvuus</i> .....	10
<b>Kerho</b> .....	<b>10</b>
Esittely.....	10
Toiminnan pääkohdat.....	11
<i>Yhteisö</i> .....	11
<i>Pelialan esitleminen</i> .....	11
<i>Verkostointi</i> .....	12
<i>Tapahtumat</i> .....	12
<i>Yksilölähtöinen ohjaus</i> .....	13
Perustaminen .....	13
Pyörittäminen.....	13
Kehittäminen .....	13
<b>Osaamisverkosto</b> .....	<b>14</b>
Esipuhe.....	14
Rakenne.....	14
<i>Jäsenyhteisöt</i> .....	14
<i>Johtoryhmä</i> .....	14
Liittyminen .....	14

## Johdanto

Peliteollisuuden monialainen luonne vaatii jopa pieniä indie- ja opiskelijaprojekteja keräämään hyvin monenlaista osaamista tiimiinsä. Monet tämän hetken oppilaitokset eivät pysty ottamaan sisään ja opettamaan kaikkia tarvittavia asioita samassa paikassa ja näin laajalla kentällä on muutenkin liikaa asioita mihin erikoistua. Yksinkertainen ja tehokas ratkaisu on oman kerhon tai osuuskunnan perustaminen pelitoiminnan tueksi, oli se toiminta sitten harrastus tai vakava tulevaisuuden toive.

Tämän dokumentin tarkoitus on aseistaa näennäisesti kenet tahansa tarpeellisella tiedolla oman peliaiheisen kerhon tai osuuskunnan perustamiseksi. Samalla selvennämme miten tämä luotu yhteisö tai osuuskunta liittyy muuhun Suomen pelialan rakenteeseen.

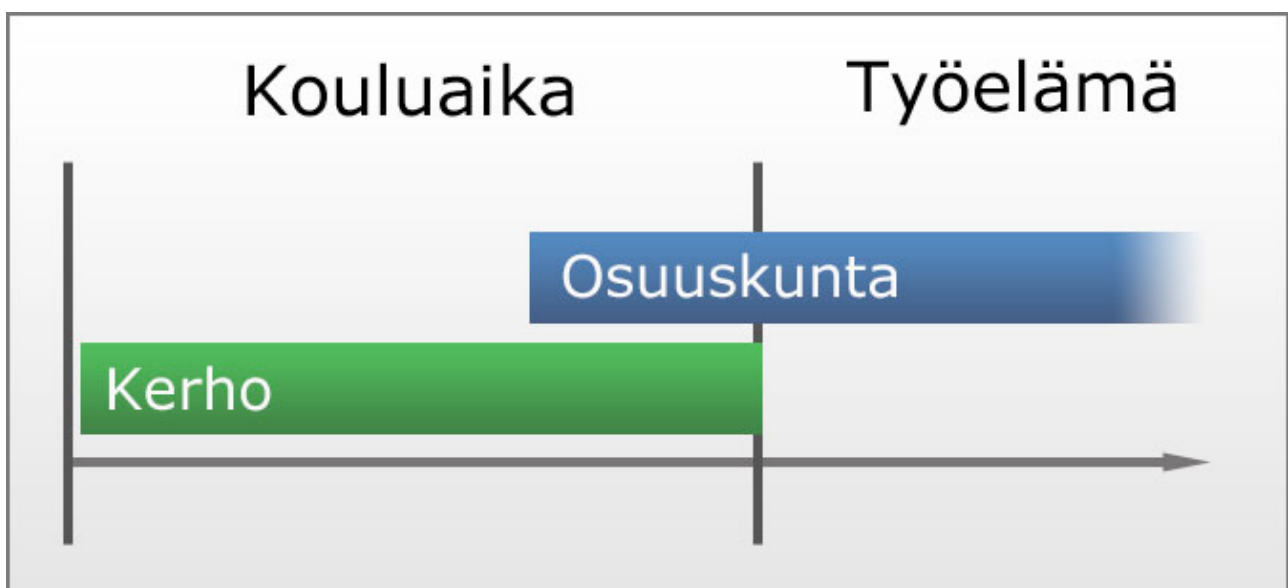
### Kokonaisuudesta, osuuskunnista ja kerhoista

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 suositeltuina 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.

### Kerhon/osuuskunnan vastuujako

Paikallisesti on mahdollista olla olemassa joko kerho, osuuskunta tai molemmat. Tarkempaa tietoa molemmista on omissa luvuissaan, mutta tässä yleiskuva:



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

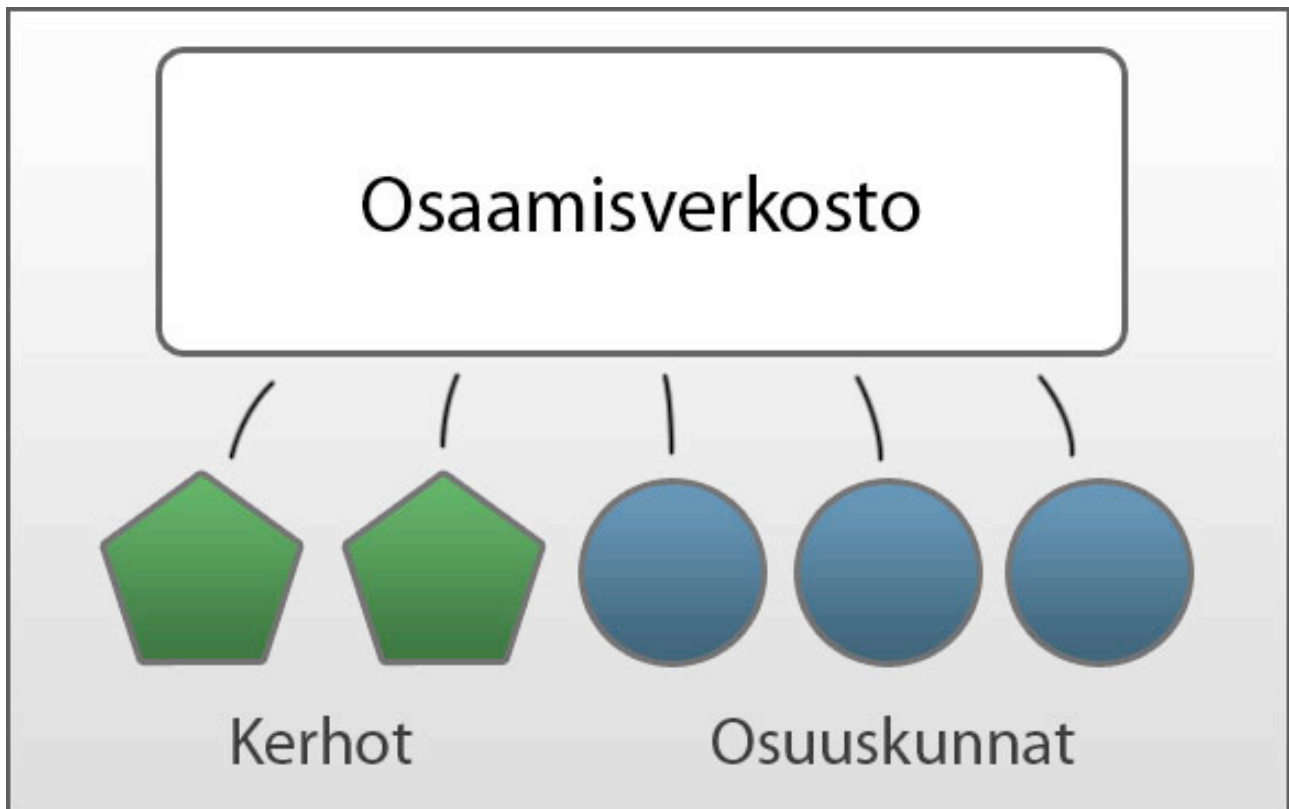
Jos paikallisesti on olemassa vain kerho (eli ei osuuskuntaa), niin kerhon tehtävälistaan lisätään jäsenien promotointi.

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

Tämä osuuskunnan ja kerhon välinen vastuujaako 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. Näistä lisää tietoa myöhemmin dokumentaation edetessä.

### **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.



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. Lisää tietoa osaamisverkoston koostumuksesta, toiminnasta ja siihen liittymisestä kappaleessa "Osaamisverkosto".

# Osuuskunta

## Esipuhe

Joissain tapauksissa pelkkä peliyhteisö ei pysty tarjoamaan kaikkia haluttuja palveluita jäsenilleen ja/tai se ei kohdennu tarkoitettuun yleisöön. Esimerkiksi peleihin suuntautuneissa kouluissa yhteisö saattaa muodostua luonnostaan eri vuosikurssien ympärille ja heillä ei ole välitöntä tarvetta alkaa laajentamaan harrastelijaverkostoaan. Näissä tilanteissa voi olla järkevämpää perustaa yhtiömuoto selkeästi pelkän harrastelija-tason ylittävän toiminnan tueksi.

### *Mission statement*

Osuuskunta tarjoaa jäsenilleen mahdollisuuden kehittää ja julkaista pieniä peliprojekteja kaupallisiin tarkoituksiin ilman suurta budjettia. Samaan aikaan osuuskunta pyrkii edistämään jäsenien tulevaa uraa peli- tai sitä sivuavalla alalla.

### *Syventävä kuvaus opiskelijalle/indielle*

Osuuskunta auttaa peliprojektien kaupallisen tason toteutuksessa ja julkaisussa tarjoamalla tuotantolisenssejä yleisimpiin ohjelmistoihin (esim. kuvankäsittelyohjelmat, ohjelmointiympäristöt), julkaisukanavia (esim. mobiililaitteiden ja pelikonsolien ohjelmistokaupat) ja vertaisapua projektin ammattimaiseen toteutukseen. Osuuskunta pyrkii myös saamaan kaikille projekteille hyvän näkyvyyden Suomen pelialalla tulevaisuuden työllistymistä ja jatkodiilejä ajatellen.

### *Syventävä kuvaus oppilaitoksille*

Osuuskunta mahdollistaa opiskelijoiden syvemmän ymmärryksen pelialasta ammattitasoisten ja loppuun asti vietyjen projektien kautta. Osuuskunta laajentaa opiskelijoiden mahdollisuuksia viedä kouluprojektit oikeille markkinoille ja voittaa siellä odottavia haasteita, joihin opiskelija joutuu muuten törmäämään vasta työelämässä. Tämä malli tukee myös opiskelijoiden valmistumista, sillä osuuskunnan kautta opiskelija liittää projektit osaksi omaa opintokokonaisuuttaan, sekä edesauttaa harjoittelupaikkojen löytämistä. Osuuskunta voi toimia myös siltana valmistumisesta työelämään, etenkin jos valmistumishetkellä ei satu olemaan työpaikkoja auki.

### *Syventävä kuvaus pelifirmoille*

Osuuskunta pyrkii haastamaan jäseniään ratkaisemaan oikean työelämän ongelmia ja rakentamaan portfolioitaan oikeille markkinoille suunnatuilla, ammattitasoisilla peliprojekteilla. Sivutuotteena osuuskunta automaattisesti suodattaa parhaat tekijät omalta alueeltaan rekrytointia ajatellen. Osuuskunta pitää myös kirjaa jokaisen jäsenen projekteista ja voi toimia suosittelijana työhaastatteluihin tai vastaavissa tilaisuuksissa.

## Osuuskunnan perustaminen

Koska osuuskunnan perustamiseen liittyvä informaatio on pääosin hyvin teknistä, päätimme pitää tämän luvun hyvin yleisellä tasolla. Tarkempaa tietoa osuuskunnasta yritysmuotona ja sen perustamiseen liittyvistä asioista saat liitteestä ”Osuuskunnan perustaminen”.

Kaikessa yksinkertaisuudessaan osuuskunnan perustamiseksi pitää olla tarvittava määrä perustajajäseniä hallituksen ja päivittäisen henkilökunnan roolien täyttämiseen (ainakin neljä ihmistä on suositeltavaa). Perustajilla pitää myös olla toimintasuunnitelma ja tarvittavat sopimukset viralliseen toimintaan. Tähän kaikkeen saa apua aiemmin mainitusta liitteestä.

Yrityksien perustamisen tueksi on olemassa paljon erilaisia valtion laitoksia, joten suosittelemme ottamaan selvää kuntasi yrittäjyystoiminnasta.

On myös erittäin suositeltavaa yrittää solmia erilaisia yhteistyösopimuksia paikallisten sidosryhmien kanssa (yritykset, koulut, teknologiavalmistajat ym.) esimerkiksi tiloista ja ohjelmistolisensseistä. Tämä laskee huomattavasti osuuskunnan pyörittämiseen liittyviä kuluja. Liittymisvaiheessa tuore osuuskunta voi myös pientä ylläpidollista maksua vastaan liittyä mukaan osaamisverkoston yhteiseen brändiin, jonka avulla saatte käyttöönnne valmiit markkinointimateriaalipohjat jäsenten ja yhteistyökumppaneiden keräämiseen.

Perustamisajan suurin haaste on todennäköisesti toiminnan vakiinnuttaminen, jäsenten kerääminen ja yhteistyökumppaneiden löytäminen. Näihin on vaikea antaa kaikkiin tilanteisiin sopivia neuvoja, mutta viimeisessä luvussa kuvailtavan osaamisverkoston jäseniltä voi esimerkiksi sähköpostilla kysyä neuvoja ja kontakteja.

### **Osuuskunnan pyörittäminen**

Tämän osion tarkoitus on antaa muutamia suuntaviivoja osuuskunnan henkilökunnalle asioista, joiden tekeminen hyödyttää osuuskuntaa suuresti. Olennaista on kuitenkin ymmärtää, että jokainen osuuskunta on erilainen ja sen pitää mukautua jäseniensä sen hetkisiin tarpeisiin. Osuuskunnan ei tarvitse myöskään toteuttaa jäseniensä jokaista toivetta jos se johtaa kohtuuttomaan työmäärään, vaan keskittyä muutamiin olennaisiin palveluihin.

**Sopimus pohjat – eivät vielä valmiina, mutta tulevat liitteiksi.**

#### **Neuvoja osuuskunnan pyörittämiseen**

Mahdollisesti tärkein tehtävä osuuskunnan henkilökunnalle on olla tavoitettavissa ja saatavilla paitsi osuuskunnan jäsenille, myös ulkopuolisille tahoille. Aktiivinen läsnäolo erilaisissa tilanteissa mahdollistaa yllättäviä sattumia ja synnyttää uusia ideoita toiminnalle. Osuuskunnan toiminnan kannalta ei ole myöskään järkevää etäännyttää henkilökuntaa jäsenistä, vaan päinvastoin koittaa luoda tiukkaa yhteisön tuntua. Osuuskunnan toiminta elää jatkuvasti sen jäsenien ja ulkomaailman muutosten mukaan, joten läsnäolo auttaa myös muodostamaan realistisempaa kuvaa uusimmista muutoksista.

Kuten kaikessa muussakin yritystoiminnassa, osuuskunnan suhteet ulkomaailmaan pitkälti määrittelevät sen yhteistyömahdollisuudet. Henkilökunnan pitää pyrkiä olemaan yhteydessä kaikkiin tärkeisiin sidosryhmiin (koulut, peliyritykset, muut isot yhteisöt jne.) säännöllisin väliajoin pysyäkseen mukana uusimmissa käänteissä ja tuodakseen omaa toimintaansa esiin. Suositeltavaa sidosryhmien määrää on vaikea määritellä, mutta nyrkkisääntönä suurempi verkosto mahdollistaa enemmän asioita.

#### **Projektien hallinnointi**

Osuuskunnan toiminnan ydin on projektien toteuttaminen ja julkaisu. Käytännössä ei ole mitään väliä onko projekti jo täysin valmis vai vasta idea-asteella osuuskuntaan tultaessa, sillä prosessi pysyy silti samana. Alla on lyhyt kuvaus projektien elinkaaresta osuuskunnan näkökulmasta. Tässä esimerkkitapauksessa pelin olevan hyvin aikaisella prototyyppi-asteella ja tiimi hakeutui osuuskuntaan nähdessään pelin osoittaman potentiaalin.

##### **1. Projektisopimus**

Projektin osalliset liittyvät kaikki osuuskunnan jäseniksi ja keskustelevat vastaavan

tuottajan kanssa suunnitelmistaan. Tuottaja teetättää projektiryhmällä projektisuunnitelman (ks. sopimukset ja suunnitelmat), joka tulee itse sopimuksen liitteeksi. Projekti hyväksytetään osuuskunnan hallituksella tai valtuutetulla henkilöillä, kuten tuottajalla.

## 2. Fasilitointi / muu valmistelu

Projektiryhmäläisille ohjeistetaan osuuskunnalla olevien tilojen, laitteistojen ja lisenssien käyttö, sekä mahdollisuuksien rajoissa autetaan tarvittavien oppimisresurssien löytämisessä. Tässä vaiheessa täydennetään myös mahdollisesti tiimistä puuttuvat osaajat ja ylipäätään varmistetaan, että tiimiltä ei puutu mitään kriittistä projektin tekemiseksi.

## 3. Työvaihe

Projektiryhmä työskentelee itsenäisesti täyttämänsä projektisuunnitelman mukaisesti. Suurien muutosten tapauksessa projektisuunnitelmaa tarkennetaan, mutta todennäköisesti tämä on henkilökunnalle hyvin vähätöinen vaihe. Tiimijäseniä veloitetaan blogaamaan osuuskunnan sivuille voittamistaan teknologisista haasteista projektisopimuksen mukaisesti, jotta tiimin keräämä tietotaito saadaan tehokkaammin kaikkien käyttöön.

## 4. Markkinointi ja julkaisu

Vaikka projektiryhmä vastaa omasta markkinoinnistaan, pitää henkilökunnan todennäköisesti neuvoa joissain asioissa etenkin kokemattomampia ryhmiä. Varsinainen päätös projektin julkaisusta tapahtuu vastaavan tuottajan toimesta projektin täyttäessä osuuskunnan julkaisuehdot (ks. sopimukset ja suunnitelmat), jonka jälkeen henkilökunta hoitaa tarvittaessa yhteydet julkaisukanaviin.

## 5. Julkaisun jälkeinen toiminta

Riippuen projektista lopputuotetta saatetaan jatkokehittää ja/tai päivittää. Tästä eteenpäin projektiryhmä alkaa myös tuottamaan rahaa, mitä jaetaan alkuperäisen sopimuksen mukaan.

### *Pelien markkinointi*

Jotta osuuskunta voi menestyä, sen julkaisemien pelien pitää myös menestyä. Suuri osa opiskelijatiimeistä unohtaa markkinoinnin tärkeyden tuotteen julkaisussa, joten tämä pitää varmistaa vaatimalla kunnan suunnitelma aiheesta. Pelimarkkinointisuunnitelma on jotain, mitä kultakin pelitiimiltä vaaditaan muiden suunnitelmien yhteydessä ennen projektin hyväksymistä. Tämä suunnitelma kuvailee miten tiimi aikoo markkinoida peliään ja varmistaa sen menestyksen julkaisun jälkeen. Esimerkkipohja kyseiseen suunnitelmaan löytyy tämän dokumentin liitteistä.

Suunnitelman päätavoite on saada projektiryhmä vakavasti miettimään omaa julkaisuaan mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. On erittäin suositeltavaa osuuskunnalle kartoittaa mahdollisia sopimuksia erilaisten markkinointitahojen kanssa, joita voitaisiin tuoda projektiryhmien käyttöön tarpeen vaatiessa. Näin jokaisen projektiryhmän ei tarvitsisi etsiä joka kerta uutta markkinointikumppania suhteellisen samanlaisiin tuotteisiin, kuten esimerkiksi iPhone-peleihin. Hyviä mahdollisia markkinointikumppaneita saattaa löytyä esimerkiksi eri koulujen start-upeista, jotka ovat



vasta kokoamassa omia portfolioitaan.

### **Kustannukset**

Osuuskunnan tulee laskea suhteet mihin ja miten paljon tarvitaan rahaa. Esimerkiksi pankkitilistä seuraa kuluja kuukausittain vaikka tilillä ei tapahtuisi mitään.

*Osuuskunta voi olla aluksi tilapäinen työnantaja, kun ei ole säännöllistä palkanmaksua. Tällöin työeläkemaksut ym. maksetaan jälkikäteen?*

### **Kustannusten kattaminen**

Osuuskunnan jäseniltä voidaan kerätä toiminnasta maksua. Tavallisesti otetaan jäsenen myydystä tuotteesta tai palvelusta ennalta määritelty prosentti tehtyjen työtuntien tai liikevaihdon perusteella. Tarkat prosentit kannattaa tarkistaa osuuskunnan kokouksessa vuosittain vastaamaan ennustettua rahantarvetta. Käytännössä prosentin pitää olla huomattavan iso jos osuuskunnassa ei tehdä paljoa rahaa tuottavia projekteja. Vastaavasti prosenttia voi laskea jos liikkeenvaihtoa kertyy tarpeeksi kustannusten kattamiseen.

### **Ylijäämä**

Ylijäämällä tarkoitetaan osuuskunnalle ”yli” jäänyttä rahaa suunniteltujen kustannusten jälkeen. Koska osuuskunnan on tarkoitus olla voittoa tuottamaton, suosittelemme erittäin vahvasti tämän ylijäämän käyttämisen esimerkiksi henkilökunnan palkkoihin ja yhteisiin hankintoihin. Jos ylijäämää kuitenkin päätetään maksaa takaisin jäsenille, tulee se tehdä säännöissä määritellyn tavan mukaan, esimerkiksi edellisen tilikauden liikkeenvaihtoon perustuen. Näin aktiivisia toimijoita palkitaan enemmän hyvästä työstä.

### **Aputoiminimi**

Osuuskunta voi rekisteröidä aputoiminimiä allensa. Aputoiminimi on turvallinen ratkaisu lähteä kokeilemaan uuden tuotteen tai palvelun toimivuutta, jos siitä suunnitellaan omaa tuotemerkkiä tai yritystä. Jos tuote tai palvelu toimii, voidaan aputoiminimi irrottaa osuuskunnasta ja perustaa siitä oma yritys.

Aputoiminimellä ei ole omaa y-tunnusta, mutta sitä voidaan käyttää mm. markkinointiin. Virallinen liiketoiminta kulkee osuuskunnan kautta ja osuuskunta omistaa aputoiminimen. Aputoiminimeä käyttävien jäsenten kanssa on suositeltavaa tehdä tapauskohtainen sopimus miten aputoiminimen kanssa toimitaan kaikille järkevällä tavalla.

Aputoiminimen rekisteröinti maksaa 60 euroa / kpl (vuonna 2009) ja se voidaan kattaa esimerkiksi jäsenen liittymismaksun kautta. Osuuskunta ei maksa yrityksen perustamisesta, jos aputoiminimestä siirrytään omaksi yritykseksi.

### **IP-oikeudet**

Kaikki osuuskunnan alla tehtyjen projektien immateriaalioikeudet jäävät tekijöilleen. Osuuskunnan kanssa tehtävän projektisopimuksen yhteydessä tiimi päättää keskenään projektin eri osien oikeuksien jaoista.

### **Kehittäminen**

Jotta osuuskunta voi pysyä hyvinvoivana ja aktiivisena, pitää sen toimintaa jatkuvasti kehittää ja tarkkailla. Kaksi tärkeintä jatkuvan kehityksen aluetta on osuuskunnan markkinointi ja jatkuvuuden takaaminen, eroteltuna tarkemmin alla.

## *Markkinointi*

Koska osuuskunta elää ja kuolee sen jäsenien aktiivisuuden mukana, on olennaista jatkuvasti pyrkiä promotoimaan osuuskunnan toimintaa paitsi potentiaalisille uusille jäsenille, myös medialle. Osuuskunnan toiminta saa valtavasti lisäarvoa julkisuudesta ja tämä osittain takaa ihmisten palaamisen uusiin projekteihin osuuskunnan kautta. Hyviä tapoja markkinoida osuuskuntaa on aktiivisen tiedotuskanavan ylläpitäminen ja alan julkaisijoiden kanssa keskusteleminen, jolloin aihe pysyy kartalla. Koska yksittäisen osuuskunnan tiedotuskanavia on yleensä suhteellisen raskasta ylläpitää aktiivisesti, niin alempana kuvailtava osaamisverkosto tarjoaa jäsenilleen talkootöinä yhteistä viestintäkanavaa ulkoiseen markkinointiin ja siihen osallistuminen on erittäin suositeltavaa.

## *Jatkuvuus*

Suurin osa osuuskunnan pyörittämisestä aiheutuvasta työstä lankeaa sen henkilökunnan harteille ja ennemmin tai myöhemmin tätä henkilökuntaa pitää vaihtaa. Pitkän elinkaaren takaamiseksi osuuskunnan pitää pyrkiä havaitsemaan ja nostamaan potentiaalisia henkilökunnan jäseniä varamiehiksi jos vaihtoja pitää tehdä. Tässä dokumentissa kuvailtu organisaatorakenne on suunniteltu erittäin vikasietoiseksi ja joustavaksi, joten se pystyy toimimaan jonkun aikaa vajaamiehityksellä, mutta pidemmällä aikavälillä on aina parempi olla tiedossa joku joka voi edes tilapäisesti ottaa haltuun osuuskunnan tärkeimmät tehtävät äkillisten muutosten tapahtuessa.

Jatkuvuuteen vaikuttaa myös osuuskunnan sisäisen tiedon siirto vanhemmilta jäseniltä nuoremmille, eli niin sanotun ”knowledge basen” kokoaminen. Tämän varmistamiseksi sopimusmalleihin on lisätty velvoitus tiimien jäsenille julkaista oppimiaan asioita osaamisverkoston sivuille. Parhaan tuloksen saavuttamiseksi kannattaa myös pyrkiä järjestämään erilaisia tilaisuuksia osuuskunnan jäsenille puhua ja esitellä oppimiaan asioita yleisön kiinnostuksen mukaan.

Osuuskunnan jatkuvuuden voidaan olla siinä vaiheessa taattu, kun henkilökunta saa töistään reilun rahallisen korvauksen, eikä heidän tarvitse jakaa työaikaansa tältä osin muiden työpaikkojen kanssa elääkseen. Tämä on melko epätodennäköistä ja siksi osuuskunnan toiminta on suoraan kiinni aktiivisen henkilökunnan löytämisestä myös perustajien lähtemisen jälkeen.

## *Esimerkkiskenaarioita*

Alla on kolme erilaista skenaariota miten ihmiset saattaisivat hyötyä osuuskunnasta osana muuta osaamisverkostoa.

1. Paikallisen pelikerhon jäsen liittyy osuuskuntaan muun projektiryhmänsä mukana jatkokehittääkseen ja julkaistakseen koulun yhteydessä aloittaneensa peliprojektin. Hän maksaa osuusmaksun, kirjoittaa projektisopimuksen ja saa ohjeet osuuskunnan tilojen ja työkalujen käyttöön. Projekti julkaistaan mobiilikauppaan ja siitä tulevat tuotot ohjataan sopimuksen mukaan tiimin jäsenille. Osuuskunnan henkilökunta saa paikallisessa pelinkehittäjätapauksessa tietää erään peliyrityksen etsivän uusia ihmisiä omaan mobiilipeliprojektiin ja neuvoo projektiryhmää ottamaan yhteyttä. Lopputuloksena ryhmästä kaksi sai työpaikan oman kouluprojektinsa perusteella, mitä ei olisi välttämättä tapahtunut ilman osuuskunnan verkostoa.
2. Menestyvän peliyrityksen työntekijä haluaa osallistua vapaa-ajallaan indie-

projektiin, joka on tarkoitus julkaista eri mobiilialustoille. Hän ei kuitenkaan halua osakkaaksi uuteen firmaan, eikä käyttää nykyisen yrityksensä tiloja ja työkaluja omiin tarkoituksiinsa. Liittymällä osuuskuntaan hänestä ei tule yrittäjä eikä projektiryhmän tarvitse käyttää isoja summia rahaa työkalujen ostamiseen. Projekti julkaistaan, sen tekijöistä tulee hetkellisiä julkkiksia kansainvälisissä indie-piireissä ja tämä julkisuus hyödyttää myös tarinan isoa peliyritystä, jonka nimi nousee esiin aina kun näistä indie-tekijöistä puhutaan mediassa.

3. Osuuskunnassa jo hetken ollut kaveriporukka päättää koittaa tehdä oikeasti vakavan pelin isoilla tavoitteilla ja rekisteröi itselleen alitoiminimen osuuskunnan kautta. Peliprojektin demo vakuuttaa paikalliset rahoittajat ja projektiryhmä irrottaa alitoiminimen osuuskunnasta omaksi osakeyhtiökseen. Osakeyhtiö osallistuu kansainvälisiin rahoituskanaviin ja muodostuu uudeksi vakavasti otettavaksi startupiksi omalle kotipaikkakunalleen.

# Kerho

## Esittely

Kerhojärjestelmän kantavana ideana on muodostaa verkosto, joka rakentuu voittoa tavoittelemattomista yhteisöistä eli kerhoista eri puolilla Suomea. Järjestelmän tarkoituksena on tehostaa kerhojen toimintaa antamalla ohjeita ja vinkkejä niiden ylläpitoon sekä kehittää kerhojen välistä yhteistyötä ja kommunikointia. Ohjeistus on tarkoitettu kerhojen avuksi, eikä kerhojen tarvitse toteuttaa sitä jollei katso sitä tarpeelliseksi. Järjestelmää ja sen ohjesääntöjä kehitetään siis kerhojen ehdoilla, ja ihannetilanteessa kerhot hyötyvät järjestelmän kehittämisen kautta toistensa kokemuksista ja tietotaidosta.

Ehkäpä olennaisinta tässä kaikessa on ymmärtää, että kerhojen voittoa tavoittelematon perusluonne määrittelee pitkälti toiminnan puitteet. Koska kaikki kerhon toiminta perustuu vapaaehtoisuuteen, tärkein voimavara on luonnollisesti jäsenten aktiivisuus ja motivaatio. Vaikka nämä ovatkin hyvin yksilöllisiä luonteenpiirteitä, niitä voidaan pyrkiä nostamaan esiin ja hyödyntämään toimivalla kerhodynamiikalla.

## Toiminnan pääkohdat

### Yhteisö

Kerhon ensisijaisena tarkoituksena on muodostaa ja vakiinnuttaa alueellinen, pelialaan keskittyvä yhteisö sekä ylläpitää ja kehittää sitä. Yhteisön muodostaminen eli kerhon perustaminen tarkoittaa tässä tapauksessa kerhon hallituksen jäsenten valitsemista ja tämän jälkeen muiden ihmisten rekrytointia kerhon jäseniksi. Hallituksen jäsenille annetaan vastuutehtäviä, jotka vaihtelevat tapauskohtaisesti. Muutamia yleisesti olennaisia vastuita ovat kuitenkin mm.

- Vetäjä, joka määrittelee kerhon tarkoituksen ja yleiset suuntaviivat: mitä tehdään, kenelle ja miksi. Hallituksen jäsenet tietysti vaikuttavat päätöksiin yhtä lailla, mutta vetäjällä on yleensä "viimeinen sana". Kannattaa miettiä tarkkaan, koska vetäjä vaikuttaa paljon siihen, mitä tehdään, paitsi päätöksillään, myös motivaatiollaan. Hallituksessa yleensä puheenjohtaja.
- Edustaja, "kerhon kasvot", joku joka esittelee kerhoa muille tahoille ja hankkii yhteistyökumppaneita. Yleensä kerhon hallituksessa puheenjohtaja ja/tai sihteeri. Edustajia voi olla useitakin, mutta yleensä kannattaa kuitenkin osoittaa projektikohtaisesti aina joku tietty edustaja, jotta projektin yhteistyötahot pysyvät kärryllä siitä, keneen he ovat yhteydessä.
- Tiedottaja, joka huolehtii siitä, että kaikki tietävät missä mennään: mainostaa kerhoa ulkopuolisille, tiedottaa kerhon toiminnasta jäsenille, sekä pitää hallituksen ajan tasalla kaikesta. Hallituksessa yleensä sihteeri. Tiedottajia voi olla useitakin, esimerkiksi siten, että yksi huolehtii hallituksesta, toinen kerhon jäsenistä ja kolmas ulkoisesta tiedottamisesta.
- Dokumentoija, joka pitää kirjaa tapahtuneesta, päätetyistä asioista ja sen sellaisesta, niin yleisellä kuin hallituksen sisäistenkin asioiden tasolla. Hallituksessa yleensä sihteeri.

- Talkkari, jonka kontolla on pitää huolta kerhon omaisuudesta, kuten kerhotiloista, laitteista, tarvikkeista, ohjelmistoista, peleistä ja rahoista. Hallituksessa yleensä rahastonhoitaja.

Hallituksen jäsenten roolien lisäksi on tärkeää määritellä, mitä kerhon jäsenyys käytännössä tarkoittaa. Jäsenyyden merkitystä voi lähteä purkamaan monin eri tavoin. Tässä erittelemme joitakin elementtejä, jotka voivat auttaa hahmottamaan tilannetta.

- Onko jäsenillä erityisiä velvollisuuksia tai vastuuta? Jos on, millä varmistetaan, että jäsenet kantavat vastuun? Jos ei ole, millä varmistetaan, että jäsenet ovat aidosti kiinnostuneita kerhon tarkoituksesta?
- Onko jäsenillä erityisiä oikeuksia tai etuisuuksia? Jos on, minkä takia ne suodaan vain jäsenille ja miten nämä etuisuudet tarjotaan? Jos ei ole, millä motiivilla kerhon jäseneksi liitytään?
- Onko kerhossa jäsenmaksu? Jos on, mitä sillä saa ja mihin rahat käytetään?
- Tarjoaako kerho jotakin kerhon ulkopuolisille? Jos tarjoaa, miten ulkopuoliset saadaan liittymään jäseniksi, jos he hyötyvät kerhosta ilman jäsenyyttäkin? Jos ei tarjoa, millä tavalla ulkopuolisia houkutellessaan liittymään jäseniksi?

### *Pelialan esitleminen*

Kun yhteisö on olemassa, kerhon tehtävänä on tutustuttaa ja syvennyttää jäseniään pelinkehitykseen, pelialaan ja pelikulttuuriin. Kerhon jäsenten on tärkeää ymmärtää, että pelit ja pelillisuus ovat monipuolisia kokonaisuuksia ja niiden erilaiset ilmentymät ovat usein vuorovaikutuksessa keskenään. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että lautapeliin suunnittelusta voi ammentaa elementtejä videopelien suunnitteluun, tai sitä, että pelialan historian tuntemuksella on tekemistä myös tulevien trendien ennakoinnissa. Tämän lisäksi peliala itsessään on osa laajempaa kulttuuria sekä taloutta, ja pelillisyyttä ilmenee jopa aloilla, joita ei perinteisesti lueta pelialan piiriin. Esimerkkinä tästä toimivat alati yltyvät keskustelut pelillisyyden tehokkaammasta hyödyntämisestä sosiaalisessa mediassa ja oppimisessa. Lopulta on hyvä muistaa, että peliala on kaikessa nuoruudessaan altis muutoksille, ja se olisikin hyvä ymmärtää jatkuvasti kehittyvänä progressionä, koska se on kaikkea muuta kuin vakiintunut instituutio.

Kerhon toiminnan pitäisi siis pyrkiä edistämään jäsentensä käsitystä, kiinnostusta ja harrastuneisuutta pelialaan. Tämä on tärkeää monestakin syystä. Laaja ymmärrys aiheesta helpottaa ensinnäkin jäseniä löytämään paremmin oman roolinsa pelialalla, kun he tietävät, mitkä ovat alan mahdollisuudet ja työllistymispuitteet. Toiseksi tästä näkemyksestä on hyötyä työllistyessä, koska pelialan työnantajat arvostavat laajakatseisuutta. Tulevaisuuden ennakointi voi olla helpompaa, jos tietää, mitä alalla on aiemmin tapahtunut. Tämä auttaa suuntaamaan paitsi yksilöitä, myös kerhoa kokonaisuutena oikeaan suuntaan.

### *Verkostointi*

Käytännössä pelialan tuntemus teoriatasolla on kuitenkin vain puolet totuudesta. Saadakseen realistisen kuvan Suomen pelialasta jäsenten on hyvä verkostoitua toistensa sekä muiden osaamisverkoston kerhojen jäsenten lisäksi myös muiden pelialan toimijoiden kanssa. Näitä toimijoita ovat niin työllistyneet, opiskelijat kuin harrastajatkin, ja toimijat voivat käsittää yhtä lailla pelinkehitystä, pelitutkimusta tai vaikkapa pelijournalismia. Tutustuminen kyseisiin toimijoihin on olennaista juuri aiemmin mainitun pelialan monitahoisuuden ja

tietynlaisen poikkitieteellisyys vuoksi. Niin ikään on hyvä muistaa, että vaikka peliala kokonaisuutena muuttuu jatkuvasti, ihmiset ovat edelleen osa sitä, eivätkä nuo kontaktit häviä mihinkään, vaikka tulevat tekniset innovaatiot muuttaisivat käsityksemme pelialasta totaalaisesti. Luova ala tarvitsee luovaa ajattelua.

Niinpä kerhon kannattaakin ilman muuta hyödyntää useita eri alueellisia verkostointikanavia, ja sijainnista riippuen pyrkiä ajoittain järjestämään yhteiskuljetuksia myös muualle Suomessa. Esimerkiksi Score on tehnyt yhteistyötä Tampereen amk:n kanssa ja saanut ilmaiseksi käyttöönsä henkilöautoja, minibusseja ja junalippuja, jotta kerhon jäsenet ovat voineet matkustaa Helsingissä kuukausittain järjestettäviin kansainvälisen pelinkehittäjäinjärjestö IGDA:n Suomen osaston tapaamisiin. Aiemmin luotuihin kontakteihin voi olla myöhemmin yhteydessä paitsi kasvotusten, myös videokonferenssien ja sähköpostien muodossa.

### **Tapahumat**

Ulospäin näkyvä kerhotoiminta antaa kerholle näkyvyyttä ja konkretiaa. Kerho voi järjestää tapahtumia, kuten erilaisia ajanviettotilaisuuksia, työpajoja tai ekskursioita. Näitä tapahtumia voidaan kohdistaa yksinoikeudella joko kerhon jäsenille, yleisemmällä tasolla pelialan harrastajille, tai jollekin muulle relevantille ryhmälle. On suositeltavaa, että kerho hyödyntää tapahtumien järjestämisessä paitsi yhteisön sisäistä osaamista, myös ulkopuolisia kontakteja esimerkiksi kutsumalla alalla työskentelevän pelisuunnittelijan vetämään pelisuunnitteluun keskittyvän työpajan kerhon jäsenille.

Kerhon jäsenille tai jäsenyydestä kiinnostuneille järjestettävät ajanviettotilaisuudet tukevat ensi kädessä ihmisten välistä yhteenkuuluvuutta eli yhteisöllisyyttä. Kohderyhmää muuttamalla, yhdistelemällä tai sekoittamalla voidaan joko luoda uusia tuttavuuksia tai vahvistaa aiempia. Näitä kohderyhmiä voidaan vastaavasti ohjailta tapahtuman luonteen mukaan; peli-illan osallistujat ja tavoitteet poikkeavat yleensä merkittävästi työpajan osallistujista ja tavoitteista. Aina ei edes kannata sisällyttää pelejä tai pelinkehitystä tapahtuman ohjelmaan, vaan välillä on parempi vain tehdä jotain ihan muuta jäsenten kesken, esimerkiksi lähteä baariin, järjestää syömäkilpailu, mennä piknikille, pitää saunailta, tehdä lumiukkoja tai lähteä metsäretkelle pohtimaan nykyihmisen suhdetta luontoon. Jos jäsenet ovat kiinnostuneita sisällyttämään pelejä toimintaan, he alkavat todennäköisesti itse kehittää uusia juomapelejä, sopia achievementteja syömäkilpailuun, pelata korttipelejä piknikillä, kisata kovimman saunojan tittelistä, muotoilla Tetris-lumiveistoksia tai larpata metsässä. Lienee ilmiselvää, että tämä parantaa jäsenten keskinäistä yhteenkuuluvuuden tunnetta, ja helpottaa samalla tapahtumien järjestämistä. Kannattaa kuitenkin pitää huolta, että toimintaa järjestetään riittävän säännöllisesti ja usein, jottei kukaan saa vaikutelmaa, että kerho olisi jotenkin kuivunut kasaan.

### **Yksilölähtöinen ohjaus**

Kerho pyrkii parhaansa mukaan ottamaan huomioon jäsentensä yksilölliset tarpeet ja edistämään heidän henkilökohtaista kehitystään pelialalla. Vaikka kerho on luonteeltaan yhteisö, se rakentuu aina yksilöistä, joilla kaikilla on henkilökohtaiset tavoitteet. Yhteisön perimmäisenä tarkoituksena on auttaa sen jäseniä pääsemään tavoitteisiinsa, sekä toisaalta kehittämään niitä. Ympyrä sulkeutuu, kun yksilön omat intressit korreloivat kerhon motiivien kanssa. On hyvä huomata, että yhteisö toimittaa yksilöiden virkaa, eikä suinkaan toisin päin. Tämän vuoksi onkin tärkeää, ettei kerhoa lähdetä rakentamaan sen itseisarvon takia. Siinä vaiheessa kun kerhoa tai muuta yhteisöllistä instanssia ollaan perustamassa, yhteisön itsensä pitäisi jo siinä vaiheessa olla olemassa, ainakin jossain muodossa. Kerhoa ei voi perustaa

yksin, eikä kerhon jäsen toimi yksin.

Tästä johtuen onkin hyvä pitää mielessä, että kerhon toiminta tulee olemaan dynaamista, koska se on riippuvainen sen jäsenten osaamisesta ja kiinnostuksen kohteista. Jos suuri osa kerhon jäsenistä on esimerkiksi ohjelmoijia, kannattaa keskittyä aktivoimaan jäseniä ohjelmointiin liittyvään tiedonvaihtoon. Vastaavasti pelisuunnitteluun orientoituneessa kerhossa olisi hyvä olla riittävästi designereita. Sitä mukaa kun kerhon jäsenet vaihtuvat, vaihtuu myös kerhon yleisluonne vastaamaan paremmin uusien jäsentensä tarpeita.

### **Perustaminen**

Byrokratiaa kannattaa välttää, mutta joskus muutaman lomakkeen täyttämisestä koituu yllättävän paljon konkreettisia hyötyä. Ehkä tärkein asia, mihin virallisesti perustetulla kerholla on oikeus, on varallisuus. Jos yhteisö siis millään muotoa käyttää rahaa toimintansa tukemiseksi, yhdistyksen tai muun yhteisömuodon perustaminen on suositeltavaa. Jos kerhoa ollaan perustamassa oppilaitoksen yhteyteen, kannattaa myös selvittää mikäli oppilaitoksella on jo jokin keino perustaa kerhoja, alayhdistyksiä tms. koulun yhteyteen, esimerkiksi opiskelijakunnan alle. Tällaisissa tapauksissa kerhon perustaminen on usein ilmaista, kun taas itsenäisen yhdistyksen perustaminen saattaa kustantaa enemmän kuin perustajajäsenillä on alkuvaiheessa varaa laittaa likoon.

*Tarkempaa asiaa säännöistä.*

### **Käytännön esimerkkejä**

*Scoren (ja jatkossa muiden kerhojen) kokemuksia erilaisista haasteista ja niiden ratkaisutavoista.*

### **Kehittäminen**

*Kerhon jatkuvuudesta, yhteistyökumppaneista ym.*

# Osaamisverkosto

## Esipuhe

Osaamisverkosto on kaikessa yksinkertaisuudessaan aiemmin kuvailtujen kerhojen ja osuuskuntien yhteinen verkosto, joka voi edustaa kaikkia jäseniään yhteisen brändin ja kommunikaatiokanavan kautta. Tämä dokumentti ei kuvaile miten tällainen osaamisverkosto pystytetään tai suunnitellaan, vaan neuvoo miten siihen liitytään. Kaikki kerhot ja osuuskunnat voivat itse päättää liittymisestä, mutta se on etenkin julkisen näkyvyyden ja kontaktien kannalta erittäin suositeltavaa.

Osaamisverkoston brändi on suunniteltu pysymään taustalla ja korostamaan kaikkien kerhojen ja osuuskuntien omia identiteettejä niin paljain kuin mahdollista. Tarkoitus ei ole siis sulauttaa kaikkia toimijoita samaan muottiin, vaan yhtenäistää toimintaa ja näkyvyyttä olemaan järkevämmän saatavilla ja ymmärrettävissä ulkopuolisille asiasta kiinnostuneille, kuten esimerkiksi lehdistölle.

## Rakenne

Koska osaamisverkosto ei ole mikään lain määrittelemä instanssi (kuten yhdistys tai yhtiö), sillä ei ole mitään lain määrittämiä velvoitteita, omaisuutta tai jäsenistöä. Tämän sijaan verkosto toimii pelkästään ihmisten yhteisin talkoovoimin kulloinkin hyväksi katsotulla tavalla. Selkeyden vuoksi osaamisverkosto voidaan kuitenkin rajata kahteen osaan: jäsenyhteisöihin ja johtoryhmään.

### Jäsenyhteisöt

Mikä tahansa johtoryhmän hyväksymä peliyhteisö (kuten tässä dokumentissa kuvatut kerhot ja osuuskunnat) voi liittyä osaamisverkoston jäseneksi. Jäsenyhteisöt saavat käyttää osaamisverkoston tarjoamia palveluita ja nostaa yhden edustajansa (yleensä yhteisön johtaja) osaamisverkoston johtoryhmään. Kaikki jäsenet ovat siis tasavertaisia ja kerran mukaan tultuaan saavat vaikuttaa asioihin yhtä paljon kuin muutkin. Toisaalta myös mukaan tultuaan jäsenien odotetaan edustavan osaamisverkostoa ja edistämään sen yhteisiä tavoitteita.

### Johtoryhmä

Osaamisverkoston konkreettisin ilmentymä on johtoryhmä, joka muodostuu yhteisöjen edustajista. Johtoryhmän tärkein tehtävä on pitää toisensa ajan tasalla paikallisista asioista ja koordinoida yhteistoimintaa kerhojen ja osuuskuntien välillä. Johtoryhmä muodostaa myös pilven yhteisen mielipiteen jos sellaista tarvitaan esimerkiksi ulkoisessa viestinnässä. Johtoryhmä päättää myös uusista jäsenyhteisöistä ja toimii osaamisverkoston kontaktihenkilöinä.

## Liittyminen

*Tämä kappale voidaan kirjoittaa vasta myöhemmin kun osaamisverkosto on perustettu ja liittymiskäytännöstä sovittu johtoryhmän kanssa. Käytännössä otetaan tahoön x yhteyttä ja sovitaan asiasta.*