



Työtilojen yhteys luovuuteen pelialalla

Matti Välke

Opinnäytetyö

Huhtikuu 2021

Matkailu-, ravitsemis- ja talousala

Restonomi (AMK) Palveluliiketoiminta

Käyttäjälähtöiset tilapalvelut

Välke, Matti

Työtilojen yhteys luovuuteen pelialalla

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. **Huhtikuu 2021**, 46 sivua.

Matkailu-, ravitsemis- ja talousala. Restonomi (AMK) Matkailu- ja palveluliiketoiminta. Opinnäytetyö AMK.

Julkaisun kieli: suomi

Verkkojulkaisulupa myönnetty: Kyllä

Tiivistelmä

Pelialalla työskennellään erilaisissa tiloissa. Alan työntekijät voivat toimia kotitoimistoissa tai yrityksen omistamissa tai vuokraamissa tiloissa. Peliala on luova ala, jossa myös työympäristöllä voidaan vaikuttaa työntekijän kokemaan luovuuteen. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, onko työtiloilla yhteys työntekijöiden kokemaan luovuuteen pelialalla.

Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisella tutkimusotteella. Aineistoa tutkimukseen kerättiin internetkyselyllä suomalaisen pelialan yrityksistä. Tutkimukseen osallistui yhteensä 38 henkilöä. Tutkimukseen vastasi alalla työskenteleviä eri pääasiallisista työtehtävistä.

Tutkimuksen tuloksia käsiteltiin ristiintaulukoimalla kyselystä saatuja muuttujia ja niiden välisiä riippuvuuksia.

Tutkimuksen tulosten perusteella pelialan työntekijät kaipaavat työtiloihinsa yhteisiä kahviloita, jossa ihmiset voisivat vapaasti vaihtaa ajatuksia eli kohtauspaiikkoja. Etätyöhön ja kotitoimistoihin siirtymisen koettiin olevan rasite tapaamisille ja painotettiin ihmisten välistä kommunikaatiota.

Avainsanat (asiasanat)

peliala, työtilat, luovuus

Muut tiedot (salassa pidettävät liitteet)

Välke, Matti

The connection of workspaces to creativity in the gaming industry

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, April 2021, 46 pages.

Hospitality Management. Bachelor's Degree Programme in Tourism and Service Business. Bachelor's thesis.

Permission for web publication: Yes

Language of publication: Finnish

Abstract

In the gaming industry people work in different spaces. Activities related to the activities of an employee in the field in home offices or in premises owned or rented by the company. The gaming industry is a creative industry in which the work environment is also a significant employee to experience creativity. The goal of the thesis was to study if workspaces have a connection with the employees' experiences of creativity in the gaming industry.

The research was carried out with a quantitative research approach. Material for the study was collected through an internet survey of companies in the Finnish gaming industry. A total of 38 people participated in the study. The study was answered by individuals working in different roles in the industry.

The outcome of the study was addressed by cross tabulating a questionnaire that allows variables and their dependencies to be compared.

Based on the results of the study, gaming workers need common coffee spaces in their workspaces, where people could freely exchange ideas, i.e., meeting places. The shift to telecommuting and home offices was experienced to have a negative impact on interpersonal communication.

Keywords/tags (subjects)

game industry, workspaces, creativity

Miscellaneous (Confidential information)

Sisältö

1	Johdanto	6
2	Luovat työtilat	7
2.1	Luovat tilat pelialalla	7
2.2	Työtilat luovuuden keitaana	8
2.3	Luovuus	9
3	Suomen peliala	10
3.1	Yleistä	10
3.2	Tunnetuimpia suomalaisia pelialan yrityksiä	10
4	Tutkimusasetelma	11
4.1	Tutkimusongelma ja tavoitteet	11
4.2	Tutkimusmenetelmä	11
4.3	Kyselypohja	12
4.4	Aineistonkeruu ja -analyysimenetelmät	13
4.5	Tutkimuksen reliabiliteetti ja validiteetti	13
5	Tutkimustulokset	14
5.1	Taustamuuttujat	14
5.2	Ristiintaulukointi kysymyksiin iän perusteella	19
5.3	Ristiintaulukointi kysymyksiin työkokemuksen perusteella	22
5.4	Ristiintaulukointi kysymyksiin työtehtävien perusteella	26
5.5	Avoimen kysymyksen vastaukset	29
5.6	Johtopäätökset	35
5.7	Luotettavuustarkastelua	36
6	Pohdinta	37
	Lähteet	38
	Liitteet	40
	Liite 1. Google Forms kysely	40

Taulukot

Taulukko 1.	Kyselyyn vastanneiden sukupuolijakauma	14
Taulukko 2.	Vastaajien ikäjakauma	15
Taulukko 3.	Yrityksen koko	15

Taulukko 4. Työpisteen sijainti.....	16
Taulukko 5. Työkokemus vuosina	16
Taulukko 6. Luovaa työtä tekevät	17
Taulukko 7. Pääasiallinen työtehtävä	17
Taulukko 8. Koulutus.....	18
Taulukko 9. Äidinkieli	18
Taulukko 10. Ikä ja työtilojen vaikutus luovuuteen	19
Taulukko 11. Ikä ja ja työtilan vaihtaminen	19
Taulukko 12. Ikä ja etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani	20
Taulukko 13. Ikä ja yritysten tilojen vaikutus luovuuteen	20
Taulukko 14. Ikä ja työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä	21
Taulukko 15. Ikä ja kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni.....	21
Taulukko 16. Ikä ja kotoa työskentely lisää luovuuttani	22
Taulukko 17. Ikä ja yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani	22
Taulukko 18. Työkokemus ja tiloilla on vaikutus luovuuteeni	23
Taulukko 19. Työkokemus ja työtilan vaihtaminen	23
Taulukko 20. Työkokemus ja etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani.....	24
Taulukko 21. Työkokemus ja työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä	24
Taulukko 22. Työkokemus ja yritysten tilojen vaikutus luovuuteen	25
Taulukko 23. Työkokemus ja kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni	25
Taulukko 24. Työkokemus ja yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani	26
Taulukko 25. Työkokemus ja kotoa työskentely lisää luovuuttani	26
Taulukko 26. Pääasialliset työtehtävät ja työtilojen vaikutus luovuuteen	27
Taulukko 27. Pääasialliset työtehtävät ja työtilan vaihtaminen	27
Taulukko 28. Pääasialliset työtehtävät ja etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani	27
Taulukko 29. Pääasialliset työtehtävät ja yritysten tilojen vaikutus luovuuteen	28
Taulukko 30. Pääasialliset työtehtävät ja työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä	28
Taulukko 31. Pääasialliset työtehtävät ja kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni.....	29
Taulukko 32. Pääasialliset tehtävät ja yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani	29
Taulukko 33. Pääasialliset työtehtävät ja kotoa työskentely lisää luovuuttani	29

1 Johdanto

Suomalainen peliala on maailmallaakin tunnettu ilmiö varsinkin mobiilipelimarkkinoita. Näillä markkinoilla toimii esimerkiksi yhtiö Supercell, jonka peleihin kuuluvat muun muassa Brawl Stars, Clash of Clans, Clash Royale sekä Hay Day. Toinen mobiilipeleistään tunnettu yhtiö on Rovio, jonka käsialaa on Angry Birds-brändi, johon kuuluu nykyään pelien lisäksi myös koko pitkä animaatioelokuva. Suomeen on syntynyt myös pienempiä startup-yrityksiä varsinkin mobiilipelimarkkinoille.

Mobiilialustoille pelejä valmistaa myös esimerkiksi Next Games, jonka aikaansaannoksia ovat esimerkiksi pelit suosiota nauttineista sarjoista kuten AMC:n The Walking Deadista sekä Netflixin tuottamasta Stranger Thingsistä. Tietokone- ja konsolipuolelta löytyy vanhempia yrityksiä kuten Housemarque, Frozenbyte (Trine-sarja), Bugbear Entertainment (Wreckfest, FlatOut) sekä Remedy Entertainment, joka on tunnettu Max Payne, Max Payne 2, Alan Wake, Control sekä Quantum Break peleistään.

Luovilla aloilla, johon pelinkehitys kuuluu, työskennellään moninaisissa tiloissa ja luovilla alojen työntekijät yleensä joutuvat käyttämään luovuuttaan tilasta riippumatta. Tiloja muuttamalla voidaan vaikuttaa työntekijöiden henkilökohtaiseen viihtyvyyteen ja esimerkiksi myös tuottavuuteen.

Opinnäytetyössä keskityttiin pelkästään Suomessa toiminnassa oleviin pelialan yrityksiin. Taustatutkimukseen perustuen kysely päätettiin toteuttaa englannin kielellä mutta kyselyt lähetettiin vain Suomessa toimiviin pelialan yrityksiin.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli lisätä ymmärrystä työtilojen yhteydestä pelialalla työskenteleviin henkilöiden luovuuteen. Vuonna 2020 alkanut koronaviruspandemia on osaltaan vaikuttanut työtiloihin ihmisten siirtyessä yrityksen toimitiloista etätöihin, jonka vuoksi kyselyssä otettiin huomioon myös koronaviruspandemian aikana etätyöskentelyyn siirtyminen. Opinnäytetyöllä ei ollut erillistä toimeksiantajaa.

2 Luovat työtilat

2.1 Luovat tilat pelialalla

Toimitiloilla tarkoitetaan usein käytössä oleva tilaa, jossa tuotetaan aineettomia tai aineellisia hyödykkeitä. Toimitilat voidaan jakaa tilatyyppejen perusteella toimistotiloihin, palvelu- ja varastotiloihin, tuotantotiloihin sekä liiketiloihin. Lainsäädännössä kaikki toimitilat määritellään liikehuoneistoiksi. (Leväinen 2013, 248.) Rakennuksessa on yleensä erilaisiin käyttötarkoituksiin olevia tiloja, joten luokitelukriteerinä käytetään sitä, mihin yli puolta tilojen pinta-alaa käytetään. (Kiinteistöalouden ja kiinteistöjohtamisen keskeiset käsitteet n.d, 9) Tämän ansiosta liiketilassa voi esimerkiksi olla myös toimistotiloja sekä varastotiloja, mutta se luokitellaan silti liiketilaksi, sen pääasiallisen käyttötarkoituksen mukaan. (Mts. 9.)

Luovan alan, ohjelmointi- ja pelifirmojen toimitilat kuvitellaan yleensä luovia ja niissä vallitsee moderni design, joka on hyvin usein suunniteltu yrityksen arvoja korostavaksi. Helsingin Jätkäsaaren nouseva pääkonttori on rakennettu täysin puusta, siellä on viherseiniä sekä päiväkotia ja erityisesti nukkumiseen tarkoitettu huone. Toimistotiloissa kävellään sukkasillaan ja muutama neuvotteluhuone on sisustettu tutun pelinäkömään kanssa. Henkilökunta on toivonut, että pääkonttori näyttäisi enemmän peliyhtiöltä kuin lakiasiantuntijalta. Toimistotilat ovat muunneltavia, niihin voi lisätä lasiseiniä. Akustiikka on huippuluokkaa ja työpäivän aikana voi levätä lepo huoneessa. (Svahn 2020.)

Next Games houkuttelee työntekijöitä yhtiön virallisilla sivuilla esimerkiksi seuraavilla lauseilla ”toimisto ydinkeskustassa & huippuluokan laitteet”. Toimistossa on esimerkiksi seuraavat toiminnot: working Cafe, pelitila, sauna ja poreallas. Työasemat ovat ergonomiset, kaikilla työntekijöillä on sähköpöytä, säädettävä työtuoli ja muita ergonomiaa parantavia ratkaisuja sekä jokainen työntekijä saa valita käyttöönsä jonkun seuraavista laitteista: iPhone, Samsung puhelin tai tabletti tai vaihtoehtoisesti Mac tai PC. Tämän lisäksi vielä puhelinetu. (Next Games).

Pelialalla työskennellään erilaisissa tiloissa. Osaavan työvoiman tehokkaaseen rekrytoimiseen auttaa myös näyttävät, toimivat ja luovat toimitilat. Toimivilla työtiloilla pyritään lisäämään luovuutta, joka on arvokas lisä yrityksen kilpailukyvyille.

2.2 Työtilat luovuuden keitaana

”Yhteinen ruokapöytä on monien luovien toimistojen tilojen fokuspiste” (Tukiainen 2010).

Kiire ja sen aiheuttama stressi vaikuttavat negatiivisesti yksilön luovuuteen ja vähentää kykyä luovaan ajatteluun. Luovuutta edistävän tila tulisi siis optimoida stressittömyyteen. Työympäristöissä stressitasoon vaikuttavia asioita ovat esimerkiksi hälyisyys, keskeytykset, häikäisy ja muut tilan ja ihmisten fyysisten sijoitteluun liittyvät asiat vaikuttavat ympäristön aiheuttaman stressaavuuteen. (Tukiainen 2010.). Peliällä on tunnettu crunch-termi, jolla tarkoitetaan ylitöiden tekemistä. Se on tullut mediassa tunnetuksi esimerkiksi yhdysvaltalaisen Rockstar Gamesin Red Dead Redemption 2 pelistä, jonka parissa työskennelleet kehittäjät ilmoittivat työskennelleensä lähes 60 tuntia viikossa ilman ylityökorvauksia. (Schreier 2018.)

Csíkszentmihályin mukaan luovuutta edistävissä tiloissa on keskeistä avoimuus. Suljettujen ovien puute, viihtyisyys, valoisuus, huumori sekä mahdollisuus leikkisyyteen ovat leimaavia piirteitä luovuutta edistävissä tiloissa. Avoimissa tiloissa on toisaalta myös tärkeää keskittyä ja kontrolloida omaa työtään. Rentoutumispaikat ja yrityksen omat kahviot voidaan laskea kuuluvan ”kohtauspaikoiksi” jotka antavat työntekijöille mahdollisuuden kontakteihin, jossa syntyy ajatusten vaihtoa ja siitä johtuen potentiaalisten ideoiden syntyä. (Tukiainen 2010.).

Myös luonnon valo ja kasvien merkitys on kasvanut työtiloissa. Yli neljännes työntekijöistä haluaa paremman valaistuksen työpaikoilleen. Loisteputkivalot luovat epämiellyttäviä tiloja. Harvard Business Review -tutkimus osoittaa myös, että luonnonvalon saanti lisää työntekijöiden tuottavuutta. Luonnollisen valon saanti vähentää silmien rasitusta 51 %, uneliaisuutta 56 % ja päänsärkyä 63 %. (How Creative Workspace Design Encourages Productivity 2019.). Luonnon valoa lisäämällä voidaan siis lisätä työntekijöiden tuottavuutta ja luovuutta. Yhteys luontoon lisää samalla myös työntekijöiden onnellisuuden tunnetta, jolla on vaikutus luovuuteen.

Huono toimistosuunnittelu vaikuttaa huomattavasti luovuuteen. Arkkitehtiyritys Genslerin mukaan yritykset menettävät joka vuosi noin 330 miljardia dollaria koska niiden työtilat eivät vastaa työntekijöidensä tarpeita. (How Creative Workspace Design Encourages Productivity 2019.). Tau-

kopaikat antavat työntekijöille palautumisaikaa. Työtiloissa pitää olla pisteitä niin ryhmä- kuin yksilötiloille. Ryhmätöitä varten suunnitellut tilat mahdollistavat työntekijöiden välisen yhteistyön. Yleensä ihmiset tarvitsevat myös tilan, jossa he pystyvät keskittymään yksilötyöhön.

2.3 Luovuus

Suomen kauppa- ja teollisuusministeriö määrittelee pelialan luovaksi toimialaksi. (Luovat alat)

Luovuutta ei ole arvotettu yhtä korkealle kuin nykyään. Työyhteisöjen luovuutta voidaan pitää kilpailukyvyyn välttämättömpiin kuuluvana raaka-aineena. (Tukiainen 2010.). Nykyään sekä tulevaisuudessa työntekijöille tärkeä taito on luovuus. Sillä tarkoitetaan kykyä tuottaa uutta. Luovuudella voidaan tarkoittaa luovaa toimintaa ja luovaa ajattelua, luovalla prosessilla tarkoitetaan tapahtumaketjua, jonka tavoitteena on ajatella ja toimia uudella tavalla tai luoda uutta. (Mitä luovuus tarkoittaa, 2019)

Luova ajattelu sekä toiminta heijastuu toimialan perinteeseen ja sen toimintatapoihin. Siksi luovuus vaatii sekä huolellista perehtymistä aiheeseen ja toimialaan. Teon voi määritellä luovaksi uutuuden, ainutlaatuisuuden tai tarkoituksenmukaisuuden perusteella. Välillä luovaan toimintaan ei liity käänteentekeviä tai uudella tavalla jäsenettyä lopputulosta. Luova prosessi sisältää vaihtoehtoja lisääviä sekä vähentäviä vaiheita. Vaihtoehtoja lisääviä vaiheita ovat ongelmien määrittely tai ideointi, jotka lisäävät ymmärrystä asiasta. Vähentäviä vaiheita ovat valintojen ja päätösten teko, jotka vaikuttavat fokusoitumaan olennaiseen. (Mitä luovuus tarkoittaa, 2019)

Graham Wallas on kuvannut luovan prosessin sisältävän neljä vaihetta: valmistautuminen, kypsytys, oivallus ja vahvistamisen vaiheet. Luovan ongelmanratkaisun prosessista voi erottaa monia eri osioita. Siihen kuuluvat esimerkiksi tavoitteiden sekä ongelmien määrittely, ymmärryksen lisääminen, ratkaisujen ideointi, niiden arviointi ja jatkokehittäminen sekä toimeenpanon suunnittelu. (Mitä luovuus tarkoittaa, 2019)

3 Suomen peliala

3.1 Yleistä

Suomalaisen pelialan kattojärjestö Neogamesin vuoden 2018 laatiman raportin mukaan Suomen peliala työllisti noin 3200 ihmistä vuonna 2018. Neogamesin arvion mukaan vuosi 2019 oli menestys Suomen pelialalle ja liikevaihto nousi noin 2,2 miljardiin euroon (Neogames). Creative and Inclusive Finland vuoden 2017 selvityksen mukaan luovan osaamisen alueellisessa kehittämisessä kärkisijalla on peliala. (Peliala on kärjessä luovien alojen alueellisessa kehittämisessä, 2017.) Ai-neettomien oikeuksien tutkimusta ja koulutusta tuottava IPR University Center mainitsee Peliala ja uusi tekijäoikeuslainsäädäntö artikkelissaan pelialan olevan menestynein suomalainen sisältötoimiala.

Koronaviruspandemiasta huolimatta Suomen pelialaan on panostettu miljoonia euroja, ja pörssiin listautuneiden peliyhtiöiden kurssit ovat nousseet. Supercell on tukenut Metacore-pelilyhtiötä 25 miljoonalla eurolla. Neogamesin johtaja Koopee Hiltunen arvion mukaan pelialan liikevaihto Suomessa pysyi myös vuonna 2020 yli kahdessa miljardissa eurossa. (Satakunnan kansa, 2020.)

3.2 Tunnetuimpia suomalaisia pelialan yrityksiä

Suomalainen peliala on ollut nousussa viimeisen vuosikymmenen. Rovio Entertainmentin käsialaa on esimerkiksi Angry Birds peli, joka on brändinä laajentanut myös esimerkiksi oheistuotteisiin, animaatioisarjaan sekä kahteen kokopitkään animaatioelokuvaan. Angry Birds pelisarjaan kuuluvia pelejä on ladattu yli 300 miljoona kertaa. Supercell on tehnyt Hay Day, Clash of Clans, Clash Royale, Brawl Stars ja Boom Beach mobiilipelit. Clash of Clans on mobiilianalytiikkalistauksessa 2010-luvun menestynein peli. Supercellin aikaisemmat neljä peliä ovat saavuttaneet miljardiluokan myynnin ja myös viimeisin peli, Brawl Stars on liittymässä samaan miljardiluokan ylittäneeseen luokkaan. (Supercell iloitsee peliensä menestyksestä – tuorein peli Brawl Stars nousemassa miljardiluokkaan 2020.)

Suomalainen peliala ei rajoitu pelkästään mobiilipeleihin. Vuonna 1995 perustettu Remedy Entertainment on tunnettu Max Payne- sekä Alan Wake-peleistään. Myös 2016 julkaistu Quantum

Break ja 2019 julkaistu Control ovat nauttineet suosiota PC- ja konsolipelaajien keskuudessa. Remedy Entertainment solmi vuonna 2020 yhdysvaltalaisen pelitalon Epic Gamesin kanssa julkaisusopimuksen kahdelle eri pelille PC:lle sekä uudelle konsolisukupolvelle. Epic Games on luonut massiivista suosiota nauttivan Fortnite-pelin.

4 Tutkimusasetelma

4.1 Tutkimusongelma ja tavoitteet

Tutkimusongelmana tässä opinnäytetyössä oli selvittää, onko työtiloilla yhteys työntekijöiden luovuuteen suomalaisella pelialalla. Tutkimuksessa haluttiin kartoittaa millaisia työtiloja pelialan työntekijät käyttävät ja mitkä tekijät työtiloissa ovat yhteydessä luovuuteen sekä pyrkiä selvittämään luovuuteen vaikuttavia tekijöitä käytetyissä tiloissa. Tavoitteena oli tutkimuskyselyn kautta saada selville, onko työtiloilla yhteys työntekijöiden luovuuteen. Tutkimuskysymykseksi valikoitui ”Onko luovilla työtiloilla yhteys luovuuteen?”

4.2 Tutkimusmenetelmä

Kvantitatiivisessa eli määrällisessä tutkimuksessa tietoa voidaan kerätä itse erilaisten tiedonkeruumenetelmien avulla tai hankkia sitä jo olemassa olevista tilastoista ja tietokannoista, jotka ovat muiden keräämiä (Heikkilä 2014, 16). Määrällisen tutkimuksen tiedonkeruumenetelmiä ovat yleensä kysely (lomake), joita voidaan toteuttaa myös face-to-face toteutuksella, tai postitse tai verkon kautta, sekä erilaiset tilastot (Kananen 2014, 48-49).

Kvantitatiivinen tutkimus vastaa yleensä kysymyksiin ”missä?” ja ”mikä?”. Tutkimuksen avulla pyritään kartoittamaan vallitsevaa tilannetta ja riippuvuuksia asioiden välillä, numeeristen suureiden avulla. Tulokset voidaankin esittää taulukkoina ja kuvioina. (Heikkilä 2014, 15.) Perustana on tilastollisen säännönmukaisuuksien etsiminen eri muuttujien tavoista, joilla niiden arvot liittyvät toisiinsa (Alasuutari 1997, 37).

Tutkimusaineiston keräämisen kysely soveltuu hyvin, sillä sen avulla voidaan tutkia isoa määrää hajallaan olevia tutkittavia (Vilka 2007, 27). Kanasen (2008, 13) mukaan kvantitatiivisen tutkimuk-

sen tarkoituksena on kysyä isolta joukolta asianomaisia ja vetää näistä tuloksista yleistävä johtopäätös. Tämä tutkimusmenetelmä sopi hyvin pelialan yritysten tutkimiseen, sillä tavoitteena oli saada tietoa eri puolella Suomea toimivilta pelialan työntekijöiltä tietoa kustannustehokkaasti, nopeasti sekä etsiä yhteyksiä (riippuvuuksia) ja tehdä saadusta otoksesta yleistäviä päätelmiä. Kananen (2014, 156) mukaan verkkokyselyn etuja onkin sen tiedon keruun nopeus, saavuttavuus sekä kustannustehokkuus.

Kyselyn kohderyhmään kuuluivat pelialalla työskentelevät henkilöt, riippumatta pääsääntöisestä työtehtävästä. Aineisto kerättiin sähköisellä Google Forms kyselylomakkeella. Kyselyn kattavuuden vuoksi kysely lähetettiin englanninkielisenä, sillä olettamuksella että suurin osa pelialan yrityksistä toimii englanninkielellä ja työllistää eri kansallisuuden omavia ihmisiä. Kyselyssä ei otettu myöskään huomioon kohdealustaa jolle yritys pääsääntöisesti kehittää pelejä.

Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisena eli määrällisenä tutkimuksena. Kyselyssä vastaaja vastaa ensimmäiseksi kysymykseen työpisteen sijainnista. Kyselyssä vastaaja arvioi työnsä luovuuden ja sen merkitystä suhteessa sijaintiin. Kyselyssä huomioitiin myös etätyöskentelyyn siirtyminen koronaviruspandemian aikana.

Kyselyyn vastanneiden henkilöiden yrityskoot suhteutettiin henkilöstön määrään perustuen pk-yrityksiin, jossa alle 10 henkilöä työllistävä yritys on mikroyritys, alle 50 henkilöä työllistävä pieni yritys, 50–249 henkilö työllistävä keskisuuri yritys ja ei pk-yritys eli yli 250 henkilöä työllistävä suur-yritys.

4.3 Kyselypohja

Yhteydenotot lähetettiin eri verkostojen tai sähköpostin kautta maaliskuun aikana 13 eri alan yritykselle. Eri kokoisille yrityksille lähetettiin palautekysely. Verkostoihin kuuluivat LinkedIn-palvelu sekä yritysten omat verkkosivut. Neogamesin sivuilta löytyy kattava lista koko Suomen yrityksistä, jota käytettiin hyödyksi sopivien yritysten löytämiseksi.

4.4 Aineistonkeruu ja -analyysimenetelmät

Tutkimus toteutettiin käyttämällä kvantitatiivista eri määrällistä tutkimusta. Määrällinen tutkimusote valittiin koska koettiin että sillä pystytään paremmin selvittämään, onko tiloilla yhteyttä työntekijöiden kokemuksiin. Tutkimuskyselyssä oli myös avoin kohta, johon vastaaja sai itse vastata mitä tekijöitä tiloissa tulisi ottaa huomioon luovuuden kannalta. Näin pystyttiin käyttämään myös kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta muistuttavaa osaa määrällisen tutkimuksen oheen.

Aineistonkeruumenetelmänä käytettiin internet-kyselyä, joka toteutettiin Google Forms -palvelun avulla, jolla pystyy luomaan kyselyitä maksutta. Aineistoa kerättiin noin kuukauden ajan maaliskuussa 2021, eikä vastausaikaa erikseen määritelty kyselyssä. Kysely lähetettiin sähköpostitse ja LinkedIn-sivuston kautta 13:lle eri alan yritykselle. Alan yritykset löytyivät Neogames.fi -sivustolta löytyneestä yrityslistasta. Tarpeeksi kattavan otannan vuoksi tavoitteena oli saada kyselyyn yli 100 vastaajaa. Ongelmaksi muodostui kuitenkin liian myöhäinen potentiaalisten vastaajien etsiminen sekä kiire.

Analyysimenetelmiksi valikoitui suorat jakaumat ja ristiintaulukointi. Ristiintaulukointi on menetelmä, jolla voidaan tutkia muuttujien jakautumista sekä niiden välisiä riippuvuuksia. Sillä voidaan tutkia esimerkiksi riippuvuus- tai riippumattomuustarkastelua käyttäen, miten tarkastelussa olevien selitettävien muuttujien jakauma on erillinen selittävän muuttujan eri luokissa. (KvantiMOTV) Aineisto saatiin suoraan Google Formista .csv muodossa ja aineisto purettiin käyttämällä Microsoft Excel-ohjelmistoa.

Avoimet kysymykset analysointiin laadullisen tutkimuksen menetelmiin lukeutuen ja sisällönanalyysiä mukaillen etsimällä samoja yhdistäviä teemoja vastaajien vastauksista. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117).

4.5 Tutkimuksen reliabiliteetti ja validiteetti

Vilkan (2007, 152) mukaan tutkimuksen luotettavuudesta puhuttaessa on kysymys tutkimuksen reliabiliteetista ja validiudesta. Ne muodostavat yhdessä kokonaisluotettavuuden. Tutkimuksen kokonaisluotettavuudesta voidaan puhua hyvänä silloin, kun mittaamisessa on mahdollisimman vähän satunnaisvirheitä ja perusjoukko on edustettu otoksessa (Mts. 152). Kanasen mukaan (2008, 25) kyselyn

luotettavuus riippuu kysymyksistä, joten tutkimuskysymyksiin tulee nähdä vaivaa ja käyttää aikaa oikean muotoilun saavuttamiseksi.

Tämän tutkimuksen tekemisessä huomioitiin luotettavan tutkimuksen vaatimukset. Tutkimuksen kysely toteutettiin siten, että vastaajilta kerättiin vain relevanttia taustatietoa, eikä heitä voida siitä tunnustaa.

Tutkijan vastuulla on huolehtia tutkimusetiikan toteutumisesta työssään. (Vilka 2007, 90.) Tämän työn tutkimus toteutettiin eettisesti ja siten että aineiston kerätessä ja tuloksia esitettäessä ei ole rikottu hyvän tieteellisen tutkimuksen periaatetta. Kysymysten muotoilussa pyrittiin neutraaliuteen sekä selkeyteen. Keskeiset käsitteet esitettiin mahdollisimman ymmärrettävässä arkikielessä.

5 Tutkimustulokset

Tutkimuksella pyrittiin selvittämään vastaus tutkimuskysymykseen ”Onko luovilla työtiloilla yhteys luovuuteen?”. Tutkimustulokset kerättiin internet-kyselyn kautta, jotta saatiin mahdollisimman iso kattavuus. Kyselyyn vastasi 38 henkilöä ja vastauksia saatiin myös 38 kappaletta.

5.1 Taustamuuttajat

Kyselyyn otti osaa yhteensä 38 vastaajaa. Taustamuuttujiksi kyselyyn valikoitui ikä, sukupuoli, alan kokemus vuosina, yrityksen koko, kieli, kokemus työn luovuudesta, taustakoulutus, työpisteen nykyinen sijainti sekä pääasialliset työtehtävät. Vastaajista (n = 38) suurin osa oli miehiä, joiden prosentuaalinen osuus oli kokonaisuudessaan 68,4 % (n = 26). Naisten prosentuaalinen osuus vastaajista oli 26,3 % (n = 10). Vastaajista 2,6 % (n = 1) edusti muuta sukupuolta ja 2,6 % (n = 1) vastaajista ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Kyselyyn vastanneiden sukupuolijakauma on esitetty taulukossa 1.

Taulukko 1. Kyselyyn vastanneiden sukupuolijakauma

Sukupuoli	Määrä	%
Nainen	10	26,3 %
Mies	26	68,4 %
Muu	1	2,6 %
Ei halua mainita	1	2,6 %
Kaikki yhteensä	38	100,0 %

Vastaajien ikäjakauma ei jakaantunut tasaisesti (ks. taulukko 2). Vastaajista 68,4 % oli 25–34-vuotiaita (n = 26). Toiseksi suurin osuus vastaajista kuului ikäryhmään 35-44-vuotias 21,1 % prosenttiosuudella (n = 8). Toiseksi pienin ikäryhmä oli 18-24-vuotiaat, joiden osuus oli 7,9 % (n = 3). Pienin osuus vastaajista kuului yli 55-vuotiaisiin 2,6 % (n = 1).

Taulukko 2. Vastaajien ikäjakauma

Ikä	Määrä	%
18–24	3	7,9 %
25–34	26	68,4 %
35–44	8	21,1 %
yli 55	1	2,6 %
Kaikki yhteensä	38	100,0 %

Vastaajista suurin osa 57,9 % (n = 22) työskenteli isoissa yli 51 henkilöä mutta alle 250 ihmistä työllistävässä yrityksessä. Vastaajista 36,8 % (n = 14) työskenteli yrityksissä, jotka työllistävät 11–50 henkilöä. Pienin osuus vastaajista 5,3 % (n = 2) työskenteli yrityksessä, jonka koko oli 1–10 henkilöä. (Ks. taulukko 3.)

Taulukko 3. Yrityksen koko

Henkilöstömäärä	Määrä	%
1–10	2	5,3 %
11–50	14	36,8 %
51–249	22	57,9 %
Kaikki yhteensä	38	100,0 %

Vastaajista 36,8 % (n = 14) työskenteli kotona erillisellä työpisteellä. Toiseksi suurin ryhmä 28,9 % (n = 11) vastaajista työskenteli kotona ilman erillistä työpistettä. Kolmanneksi suurin ryhmä vastaajista 21,1 % (n = 8) työskenteli yrityksen tiloissa avokonttoreissa. Pienempiin ryhmiin jäivät osittain kotona ja osittain toimistolla työskentelevät 2,6 % (n = 1), yrityksen tiloissa jaetussa huoneessa työskentelevät 5,3 % (n = 2), sekä kotona ja yrityksen avokonttorissa 2,6 % (n = 1) sekä 80/20 jaotellulla kotona sekä yrityksen avokonttorissa työskentelevä 2,6 % (n = 1). (Ks. taulukko 4.)

Taulukko 4. Työpisteen sijainti

Työpisteen sijainti	Määrä	%
80/20 yrityksessä, avoin toimisto ja kotona	1	2,6 %
Kotona sekä yrityksen avoimessa toimistossa	1	2,6 %
Yrityksen tiloissa, avokonttori	8	21,1 %
Yrityksen tiloissa, jaettu huone	2	5,3 %
Kotona, ei erillistä työpistettä	11	28,9 %
Kotona, erillinen työpiste	14	36,8 %
Osa viikosta kotona, osa toimistolla	1	2,6 %
Kaikki yhteensä	38	100,0 %

Vastaajista suurin osa 42,1 % (n = 16) oli työskennellyt alalla 3–5 vuotta. Vastaajista 21,1 % (n = 8) oli työskennellyt alalla 6–10 vuotta. 1-2 ja yli 10 vuotta alalla työskennelleitä oli molempia 13,2 % (n = 5) vastaajista. Pienin osa vastaajista 10,5 % (n = 4) oli työskennellyt alalla vähemmän kuin yhden vuoden. (Ks. taulukko 5.)

Taulukko 5. Työkokemus vuosina

Työkokemus vuosina	Määrä	%
1–2	5	13,2 %
3–5	16	42,1 %
6–10	8	21,1 %
Vähemmän kuin 1 yli 10	4	10,5 %
5	5	13,2 %
Kaikki yhteensä	38	100,0 %

Vastaajista suurin prosentuaalinen osuus 44,7 % (n = 17) vastasi olevansa vahvasti samaa mieltä asenneväittämään ”teen luovaa työtä”. Toiseksi suurin osuus 39,5 % (n = 15) vastasi olevansa samaa mieltä. Ei samaa eikä eri mieltä vastasi 7,9 % (n = 3) vastaajista. Toiseksi pienin ryhmä 5,3 % (n = 2) oli täysin eri mieltä. Pienin osuus vastaajista 2,6 % (n = 1) oli eri mieltä. (Ks. taulukko 6.)

Taulukko 6. Luovaa työtä tekevät

Teen luovaa työtä	Määrä	%
1. Ei lainkaan samaa mieltä	2	5,3 %
2. Osittain eri mieltä	1	2,6 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	3	7,9 %
4. Osittain samaa mieltä	15	39,5 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	17	44,7 %
Kaikki yhteensä	38	100,0 %

Suurin osa vastaajista 26,3 % (n = 10) työskenteli ohjelmoinnin parissa. Toiseksi suurin osa vastaajista 23,7 % (n = 9) työskenteli pääosin liiketoiminnan parissa. Taiteen parissa työskenteli 18,4 % (n = 7) vastaajista. Tuottamisen parissa työskenteleviä oli 7,9 % (n = 3) samoin kuin suunnittelun parissa työskenteleviä. Pienimmät ryhmät prosentuaalisesti 2,6 % (n = 1) joita oli yhteensä kuusi, jotka työskentelivät sekä animaation ja ohjelmoinnin, datan, kaiken muun kuin ohjelmoinnin, henkilöstön ja oppimisen muotoilun, äänen ja testauksen parissa. (Ks. taulukko 7.)

Taulukko 7. Pääasiallinen työtehtävä

Pääasiallinen työtehtävä	Määrä	%
Animointi, ohjelmointi	1	2,6 %
Taide	7	18,4 %
Liiketoiminta	9	23,7 %
Data	1	2,6 %
Suunnittelu	3	7,9 %
Kaikki muu paitsi ohjelmointi	1	2,6 %
HR, suunnittelu	1	2,6 %
Tuottaminen	3	7,9 %
Ohjelmointi	10	26,3 %
Ääni	1	2,6 %
Testaus	1	2,6 %
Kaikki yhteensä	38	100,0 %

Vastauksista yksi jäi puuttumaan tyhjän vastauksen vuoksi, joten vastaajien lukumäärä on 37. Suurin osa vastaajista 43,2 % (n = 16) oli suorittanut tai suorittaa ammattikorkeakoulututkintoa. Vastaajista 18,9 % (n = 7) oli suorittanut tai suorittaa maisterintutkintoa. Vastaajista 10,8 % (n = 4) suorittaa tai on suorittanut kandidaatintutkinnon. Vastaajista 5,4 % (n = 2) oli vastannut kyselyyn suorittavansa tohtorintutkintoa, suomennettuna ylempi korkeakoulututkinnoksi. Toiseen asteen tutkinnon, lukion tai ylioppilastutkinnon suorittaneita oli vastaajista 13,5 % (n = 5) sekä ammattikoulututkinnon suorittaneita 8,1 % (n = 3). (Ks. taulukko 8.)

Taulukko 8. Koulutus

Koulutus	Määrä	%
Kandidaatintutkinto	4	10,8 %
AMK-tutkinto	16	43,2 %
Ylempi korkeakoulututkinto	2	5,4 %
Maisterintutkinto	7	18,9 %
Toisen asteen tutkinto, lukio tai ylioppilas	5	13,5 %
Toisen asteen tutkinto, ammattikoulu	3	8,1 %
Kaikki yhteensä	37	100,0 %

Suurimmalla osalla vastaajista 73,68 % (n = 38) äidinkielenä oli suomen kieli. Englannin kieli äidinkielenä oli vastaajista 10,53 % (n = 4) ja äidinkielenään joku muu kuin suomi tai englanti 15,79 % (n = 6). (Ks. taulukko 9.)

Taulukko 9. Äidinkieli

Äidinkieli	Määrä	%
Englanti	4	10,53 %
Suomi	28	73,68 %
Joku muu	6	15,79 %
Kaikki yhteensä	38	100,00 %

5.2 Ristiintaulukointi kysymyksiin iän perusteella

Suurin osa vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä asenneväittämään ”työtiloilla on vaikutus luovuuteeni”. Ehdottomasti samaa mieltä oli noin viidesosa (21 %) vastaajista. Vain 6 % vastaajista vastasi olevansa ei lainkaan samaa mieltä tai osittain eri mieltä. 13 % vastaajista ei ollut samaa, eikä eri mieltä väittämän kanssa. (Ks. taulukko 10.)

Taulukko 10. Ikä ja työtilojen vaikutus luovuuteen

Työtiloilla on vaikutus luovuuteeni	18–24	25–34	35–44	yli 55	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	4 %	0 %	0 %	3 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	4 %	0 %	0 %	3 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	19 %	0 %	0 %	13 %
4. Osittain samaa mieltä	100 %	50 %	75 %	100 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	23 %	25 %	0 %	21 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n=3	n=26	n=8	n=1	n=38

Suurin osa vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä asenneväittämään ”voin vaikuttaa luovuuteni vaihtamalla työtilaa”. Yksikään vastaajista ei vastannut olevansa ei lainkaan samaa mieltä. Kaikista vastaajista 16 % vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä ja 18 % vastaajista vastasi olevansa ehdottomasti samaa mieltä. Pienin osa vastaajista 5 % osuudella vastasi olevansa osittain eri mieltä. Suurin osa vastaajista edusti ikäluokkaa 25–34, joista 62 % koki olevansa osittain samaa mieltä väittämän kanssa. (Ks. taulukko 11.)

Taulukko 11. Ikä ja ja työtilan vaihtaminen

Voin vaikuttaa luovuuteeni vaihtamalla työtilaa	18–24	25–34	35–44	yli 55	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	0 %	8 %	0 %	0 %	5 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	15 %	25 %	0 %	16 %
4. Osittain samaa mieltä	67 %	62 %	50 %	100 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	33 %	15 %	25 %	0 %	18 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n=3	n=26	n=8	n=1	n=38

Suurin osa vastaajista 34 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä asenneväittämään ”etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani”. Toiseksi suurin osa vastaajista 26 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä ja kolmanneksi suurin osa vastaajista lähes yhtä suurella 24 % osuudella vastasi olevansa osittain eri mieltä. Pienimmät osuudet saivat vastaukset ehdottomasti samaa mieltä sekä ei lainkaan samaa mieltä 8 % osuuksilla. (Ks. taulukko 12.)

Taulukko 12. Ikä ja etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani

Etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani	18–24	25–34	35–44	yli 55	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	8 %	13 %	0 %	8 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	19 %	50 %	0 %	24 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	67 %	27 %	38 %	100 %	34 %
4. Osittain samaa mieltä	33 %	35 %	0 %	0 %	26 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	12 %	0 %	0 %	8 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n=3	n=26	n=8	n=1	n=38

Ainuttakaan ei lainkaan samaa mieltä vastausta väittämään ”mielestäni yrityksen tilat vaikuttavat luovuuteeni” ei saatu. Suurin osa kaikista vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä. Toiseksi suurin osuus vastaajista 29 % osuudella oli ei samaa eikä eri mieltä. Pienin osuus kaikista vastaajista 3 % osuudella oli ehdottomasti samaa mieltä väitteen kanssa. (Ks. taulukko 13.)

Taulukko 13. Ikä ja yritysten tilojen vaikutus luovuuteen

Mielestäni yrityksen tilat vaikuttavat luovuuteeni	18–24	25–34	35–44	yli 55	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	0 %	12 %	0 %	0 %	8 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	27 %	50 %	0 %	29 %
4. Osittain samaa mieltä	100 %	58 %	50 %	100 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	4 %	0 %	0 %	3 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n=3	n=26	n=8	n=1	n=38

Kaikista vastaajista 32 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väittämän ”työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä”. Toiseksi suurin osuus vastaajista 26 % osuudella vastasi

olevansa ei samaa, eikä eri mieltä. Kaikista vastaajista 18 % osuudella vastasi väittämään sekä osittain eri mieltä sekä ehdottomasti samaa mieltä. Pienin osuus vastaajista 5 % osuudella vastasi olevansa ei lainkaan samaa mieltä. (Ks. taulukko 14.)

Taulukko 14. Ikä ja työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä

Työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä	18–24	25–34	35–44	yli 55	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	8 %	0 %	0 %	5 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	19 %	25 %	0 %	18 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	23 %	50 %	0 %	26 %
4. Osittain samaa mieltä	67 %	27 %	25 %	100%	32 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	33 %	23 %	0 %	0 %	18 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n=3	n=26	n=8	n=1	n=38

Ainutkaan vastaaja ei vastannut olevansa ei lainkaan samaa mieltä tai ehdottomasti samaa mieltä väittämään ”mielestäni kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni”. Kaikista vastaajista puolet vastasivat olevansa osittain samaa mieltä. Kaikista vastaajista puolet 37 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Pienin osuus kaikista vastaajista 13 % osuudella oli osittain eri mieltä. (Ks. taulukko 15.)

Taulukko 15. Ikä ja kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni

Mielestäni kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni	18 - 24	25 - 34	35 - 44	yli 55	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	33 %	12 %	0 %	100 %	13 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	33 %	46 %	13 %	0 %	37 %
4. Osittain samaa mieltä	33 %	42 %	88 %	0 %	50 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n=3	n=26	n=8	n=1	n=38

Ainutkaan vastaaja ei vastannut olevansa ei lainkaan samaa mieltä tai ehdottomasti samaa mieltä väittämään ”kotoa työskentely lisää luovuuttani”. Kaikista vastaajista suurin osa 39 % osuudella

vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Kaikista vastaajista 34 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä. Pienin osuus kaikista vastaajista 26 % osuudella vastasi osittain samaa mieltä väitteen kanssa. (Ks. taulukko 16.)

Taulukko 16. Ikä ja kotoa työskentely lisää luovuuttani

Kotoa työskentely lisää luovuuttani	18 - 24	25 - 34	35 - 44	yli 55	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	67 %	27 %	0 %	100 %	26 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	33 %	42 %	38 %	0 %	39 %
4. Osittain samaa mieltä	0 %	31 %	63 %	0 %	34 %
Yhteensä	100 % n=3	100 % n=26	100 % n=8	100 % n=1	100 % n=38

Yli puolet kaikista vastaajista 54 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väittämän ”yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani”. Toiseksi suurin osuus vastaajista 35 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Vain 5 % osa kaikista vastaajista oli ehdottomasti samaa mieltä väitteen kanssa. Pienimmät osuudet 3 % osuudella saivat vastaukset ei lainkaan samaa mieltä tai osittain eri mieltä. (Ks. taulukko 17.)

Taulukko 17. Ikä ja yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani

Yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani	18 - 24	25 - 34	35 - 44	yli 55	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	4 %	0 %	0 %	3 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	4 %	0 %	0 %	3 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	36 %	50 %	0 %	35 %
4. Osittain samaa mieltä	100 %	48 %	50 %	100 %	54 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	8 %	0 %	0 %	5 %
Yhteensä	100 % n=3	100 % n=25	100 % n=8	100 % n=1	100 % n=37

5.3 Ristiintaulukointi kysymyksiin työkokemuksen perusteella

Yli puolet kaikista vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa ehdottomasti samaa mieltä väittämän ”työtiloilla on vaikutus luovuuteeni”. Toiseksi suurin osuus vastaajista 25 % osuudella vastasi osittain samaa mieltä väitteen kanssa. Vastaajista 13 % osuudella kaikista vastaajista oli ei samaa,

eikä eri mieltä väitteen kanssa. Pienimmät osuudet 3 % osuudella saivat vastaukset ei lainkaan samaa mieltä tai osittain eri mieltä. (Ks. taulukko 18.)

Taulukko 18. Työkokemus ja tiloilla on vaikutus luovuuteeni

Työtiloilla on vaikutus luovuuteeni	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	6 %	0 %	0 %	0 %	3 %
2. Osittain eri mieltä	20 %	0 %	0 %	0 %	0 %	3 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	20 %	19 %	0 %	25 %	0 %	13 %
4. Osittain samaa mieltä	60 %	63 %	63 %	25 %	80 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	13 %	38 %	50 %	20 %	21 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 38

Yli puolet kaikista vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa ehdottomasti samaa mieltä väittämän ”voin vaikuttaa luovuuteeni vaihtamalla työtilaa”. Kaikista vastaajista 18 % osuudella oli ehdottomasti samaa mieltä väitteen kanssa. 16 % osuus kaikista vastaajista oli ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Pienin 5 % osuus kaikista vastaajista oli osittain eri mieltä väitteen kanssa. Ainuttakaan ei lainkaan samaa mieltä vastausta ei kysymykseen saatu. (Ks. taulukko 19.)

Taulukko 19. Työkokemus ja työtilan vaihtaminen

Voin vaikuttaa luovuuteeni vaihtamalla työtilaa	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	20 %	6 %	0 %	0 %	0 %	5 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	20 %	19 %	13 %	0 %	20 %	16 %
4. Osittain samaa mieltä	60 %	56 %	63 %	75 %	60 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	19 %	25 %	25 %	20 %	18 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 38

Kaikista vastaajista 34 % vastasi väittämään ”etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani” olevansa ei samaa, eikä eri mieltä. Toiseksi suurin osuus vastaajista 26 % osuudella oli osittain samaa mieltä väitteen kanssa. Osittain eri mieltä väitteen kanssa oli 24 % osuus kaikista vastaajista. Ei lainkaan samaa mieltä ja ehdottomasti samaa mieltä vastasi molempiin 8 % osuus kaikista vastaajista. (Ks. taulukko 20.)

Taulukko 20. Työkokemus ja etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani

Etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	6 %	13 %	25 %	0 %	8 %
2. Osittain eri mieltä	20 %	31 %	25 %	0 %	20 %	24 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	40 %	19 %	13 %	75 %	80 %	34 %
4. Osittain samaa mieltä	20 %	31 %	50 %	0 %	0 %	26 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	20 %	13 %	0 %	0 %	0 %	8 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 38

Kaikista vastaajista 18 % vastasi väittämään ”työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä” ehdottomasti samaa mieltä. Suurin osuus vastaajista 32 % osuudella oli osittain samaa mieltä väitteen kanssa. Ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa oli 26 % kaikista vastaajista. Osittain eri mieltä oli 18 % osuus kaikista vastaajista. Pienin osuus kaikista vastaajista 5 % osuudella vastasi olevansa ei lainkaan samaa mieltä väitteen kanssa. (Ks. taulukko 21.)

Taulukko 21. Työkokemus ja työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä

Työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	6 %	0 %	25 %	0 %	5 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	19 %	38 %	25 %	0 %	18 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	20 %	31 %	13 %	0 %	60 %	26 %
4. Osittain samaa mieltä	40 %	25 %	25 %	50 %	40 %	32 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	40 %	19 %	25 %	0 %	0 %	18 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 38

Kaikista vastaajista vain 3 % vastasi olevansa ehdottomasti samaa mieltä väitteen ”mielestäni yrityksen tilat vaikuttavat luovuuteeni” kanssa. Suurin osuus kaikista vastaajista 61 % osuudella oli osittain samaa mieltä väitteen kanssa. Kaikista vastaajista 29 % osuudella oli ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Osittain eri mieltä väitteen kanssa oli 8 % osuus kaikista vastaajista. Ainutkaan vastaaja ei vastannut ei lainkaan samaa mieltä. (Ks. taulukko 22.)

Taulukko 22. Työkokemus ja yritysten tilojen vaikutus luovuuteen

Mielestäni yrityksen tilat vaikuttavat luovuuteeni	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	20 %	13 %	0 %	0 %	0 %	8 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	20 %	38 %	25 %	25 %	20 %	29 %
4. Osittain samaa mieltä	60 %	50 %	63 %	75 %	80 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	0 %	13 %	0 %	0 %	3 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 38

Puolet kaikista vastaajista 50 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väitteen ”mielestäni kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni” kanssa. Toiseksi suurin osuus 37 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Pienin osuus 13 % osuudella vastasi olevansa osittain eri mieltä. Vastaajat eivät vastanneet väittämään kertaakaan ei lainkaan samaa mieltä eikä täysin samaa mieltä. (Ks. taulukko 23.)

Taulukko 23. Työkokemus ja kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni

Mielestäni kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	20 %	19 %	0 %	0 %	20 %	13 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	80 %	25 %	38 %	50 %	20 %	37 %
4. Osittain samaa mieltä	0 %	56 %	63 %	50 %	60 %	50 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 38

Yli puolet kaikista vastaajista 54 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väitteen ”yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani” kanssa. Ehdottomasti samaa mieltä väitteen kanssa oli 5 % osuus kaikista vastaajista. Toiseksi suurin osuus kaikista vastaajista 35 % osuudella vastasi olevansa ei lainkaan, eikä eri mieltä väitteen kanssa. 3 % osuus kaikista vastaajista vastasi olevansa osittain eri mieltä väitteen kanssa. Sama 3 % osuus kaikista vastaajista vastasi olevansa ei lainkaan samaa mieltä. (Ks. taulukko 24.)

Taulukko 24. Työkokemus ja yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani

Yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	0 %	0 %	25 %	0 %	3 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	7 %	0 %	0 %	0 %	3 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	40 %	40 %	25 %	25 %	40 %	35 %
4. Osittain samaa mieltä	60 %	47 %	63 %	50 %	60 %	54 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	7 %	13 %	0 %	0 %	5 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 37

Kaikista vastaajista 34 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väitteen ”kotoa työskentely lisää luovuuttani”. Suurin osuus kaikista vastaajista 39 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Pienin osuus 26 % osuudella vastasi olevansa osittain eri mieltä väitteen kanssa. Väittämään ei vastattu kertaakaan ei lainkaan samaa mieltä, eikä ehdottomasti samaa mieltä. (Ks. taulukko 25.)

Taulukko 25. Työkokemus ja kotoa työskentely lisää luovuuttani

Kotoa työskentely lisää luovuuttani	1 - 2	3 - 5	6 - 10	vähemmän kuin 1	enemmän kuin 10	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	60 %	13 %	38 %	25 %	20 %	26 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	40 %	50 %	0 %	50 %	60 %	39 %
4. Osittain samaa mieltä	0 %	38 %	63 %	25 %	20 %	34 %
Yhteensä	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %
	n = 5	n = 16	n = 8	n = 4	n = 5	n = 38

5.4 Ristiintaulukointi kysymyksiin työtehtävien perusteella

Suurin osa vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väitteen ”työtiloilla on vaikutus luovuuteeni” kanssa. Toiseksi suurin osa vastaajista 21 % osuudella vastasi olevansa ehdottomasti samaa mieltä ja kolmanneksi suurin osa vastaajista 13 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Pienimmät osuudet saivat vastaukset ei lainkaan samaa mieltä ja osittain eri mieltä 3 % osuuksilla. (Ks. taulukko 26.)

Taulukko 26. Pääasialliset työtehtävät ja työtilojen vaikutus luovuuteen

Työtiloilla on vaikutus luovuuteeni	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %	0 %	3 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %	3 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	14 %	0 %	100 %	33 %	0 %	0 %	0 %	20 %	0 %	0 %	13 %
4. Osittain samaa mieltä	100 %	71 %	67 %	0 %	67 %	0 %	0 %	67 %	60 %	100 %	0 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	14 %	33 %	0 %	0 %	100 %	0 %	33 %	20 %	0 %	0 %	21 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 9	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 38

Suurin osa vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väitteen ”voin vaikuttaa luovuuteeni vaihtamalla työtilaa” kanssa. Lähes saman osuuden saivat vastaukset ei samaa, eikä mieltä 16 % osuudella sekä ehdottomasti samaa mieltä 18 % osuudella. Pienimmän osuuden kaikista vastaajista vastasi 5 % osuudella osittain eri mieltä. (Ks. taulukko 27.)

Taulukko 27. Pääasialliset työtehtävät ja työtilan vaihtaminen

Voin vaikuttaa luovuuteni vaihtamalla työtilaa	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %	100 %	5 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	14 %	0 %	0 %	67 %	0 %	0 %	33 %	10 %	100 %	0 %	16 %
4. Osittain samaa mieltä	100 %	57 %	78 %	100 %	33 %	0 %	0 %	67 %	70 %	0 %	0 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	29 %	22 %	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	20 %	0 %	0 %	18 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 9	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 38

Kaikista vastaajista suurimmalla 34 % osuudella vastasi ei samaa, eikä eri mieltä väittämään ”etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani”. Lähes saman osuuden jakoivat osittain eri mieltä 24 % osuudella sekä 26 % osuudella osittain samaa mieltä. Pienimmän vastaukset 8 % osuudella saivat sekä ei lainkaan samaa mieltä sekä ehdottomasti samaa mieltä. (Ks. taulukko 28.)

Taulukko 28. Pääasialliset työtehtävät ja etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani

Etätyöskentely on vähentänyt luovuuttani	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	0 %	22 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	10 %	0 %	0 %	8 %
2. Osittain eri mieltä	100 %	0 %	0 %	0 %	33 %	0 %	100 %	67 %	30 %	0 %	100 %	24 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	29 %	33 %	100 %	67 %	100 %	0 %	33 %	20 %	100 %	0 %	34 %
4. Osittain samaa mieltä	0 %	71 %	33 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	20 %	0 %	0 %	26 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	0 %	11 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	20 %	0 %	0 %	8 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 9	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 38

Suurin osa vastaajista 61 % osuudella vastasi olevansa osittain samaa mieltä väittämän ”mielestäni yrityksen tilat vaikuttavat luovuuteeni” kanssa. Toiseksi suurin osuus kaikista vastaajista 29 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä. 8 % vastaajista vastasi olevansa osittain eri mieltä sekä pienin 3 % osuus vastasi olevansa ehdottomasti samaa mieltä. Väitteeseen ei vastattu kertaakaan ei lainkaan samaa mieltä. (Ks. taulukko 29.)

Taulukko 29. Pääasialliset työtehtävät ja yritysten tilojen vaikutus luovuuteen

Mielestäni yrityksen tilat vaikuttavat luovuuteeni	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	0 %	14 %	0 %	0 %	33 %	0 %	100 %	0 %	0 %	0 %	0 %	8 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	100 %	14 %	11 %	0 %	33 %	0 %	0 %	67 %	40 %	0 %	100 %	29 %
4. Osittain samaa mieltä	0 %	71 %	89 %	100 %	33 %	100 %	0 %	0 %	60 %	100 %	0 %	61 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	33 %	0 %	0 %	0 %	3 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 9	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 38

Väittämään ”työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä” vastasi kaikista vastaajista 32 % osuudella olevansa osittain samaa mieltä. Toiseksi suurin osuus vastaajista 26 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väittämän kanssa. Osittain eri mieltä ja ehdottomasti samaa mieltä väitteen kanssa oli molempia 18 % osuudet kaikista vastaajista. Vain pienin osuus 5 % osuudella vastaajista oli ei lainkaan samaa mieltä. (Ks. taulukko 30.)

Taulukko 30. Pääasialliset työtehtävät ja työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä

Työskentelen mieluummin yrityksen tiloissa kuin etänä	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	0 %	11 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	10 %	0 %	0 %	5 %
2. Osittain eri mieltä	100 %	0 %	33 %	100 %	33 %	0 %	0 %	33 %	0 %	0 %	0 %	18 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	14 %	11 %	0 %	67 %	100 %	100 %	33 %	30 %	0 %	0 %	26 %
4. Osittain samaa mieltä	0 %	57 %	33 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	30 %	100 %	100 %	32 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	29 %	11 %	0 %	0 %	0 %	0 %	33 %	30 %	0 %	0 %	18 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 9	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 38

Väittämään ”mielestäni kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni” ei saatu ainuttakaan ei lainkaan samaa mieltä tai ehdottomasti samaa mieltä. Puolet vastaajista 50 % osuudella oli osittain samaa mieltä väittämän kanssa. 37 % osuus vastaajista vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väittämän kanssa. Pienin osuus kaikista vastaajista 13 % osuudella vastasi olevansa osittain eri mieltä. (Ks. taulukko 31.)

Taulukko 31. Pääasialliset työtehtävät ja kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni

Mielestäni kotini tilat vaikuttavat luovuuteeni	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	0 %	14 %	22 %	0 %	0 %	0 %	100 %	0 %	10 %	0 %	0 %	13 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	71 %	22 %	100 %	33 %	0 %	0 %	33 %	30 %	0 %	100 %	37 %
4. Osittain samaa mieltä	100 %	14 %	56 %	0 %	67 %	100 %	0 %	67 %	60 %	100 %	0 %	50 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 9	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 38

Yli puolet kaikista vastaajista 54 % osuudella vastasi väittämään ”yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani” olevansa osittain samaa mieltä. Toiseksi suurin osuus vastaajista 35 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen kanssa. Kaikista vastaajista vain 5 % osuus vastasi olevansa ehdottomasti samaa mieltä väitteen kanssa. Pienimmät osuudet vastaajista 3 % osuudella vastasi sekä olevansa osittain eri mieltä että ei lainkaan samaa mieltä. (Ks. taulukko 32.)

Taulukko 32. Pääasialliset tehtävät ja yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani

Yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
1. Ei lainkaan samaa mieltä	0 %	0 %	13 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	3 %
2. Osittain eri mieltä	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	10 %	0 %	0 %	3 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	100 %	14 %	0 %	0 %	100 %	100 %	100 %	33 %	30 %	100 %	100 %	35 %
4. Osittain samaa mieltä	0 %	86 %	88 %	100 %	0 %	0 %	0 %	33 %	50 %	0 %	0 %	54 %
5. Ehdottomasti samaa mieltä	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	33 %	10 %	0 %	0 %	5 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 8	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 37

Suurin osa vastaajista 39 % osuudella vastasi olevansa ei samaa, eikä eri mieltä väitteen ”kotoa työskentely lisää luovuuttani” kanssa. Lähes yhtä suuren 34 % osuuden sai vastaus osittain samaa mieltä. Osittain eri mieltä väitteen kanssa oli 26 % osuus kaikista vastaajista. Väitteeseen ei vastattu kertaakaan täysin eri mieltä tai täysin samaa mieltä. (Ks. taulukko 33.)

Taulukko 33. Pääasialliset työtehtävät ja kotoa työskentely lisää luovuuttani

Kotoa työskentely lisää luovuuttani	Animointi, ohjelmointi	Taide	Liiketoiminta	Data	Suunnittelu	Kaikki -ohjelmointi	HR, suunnittelu	Tuottaminen	Ohjelmointi	Ääni	Testaus	Kaikki
2. Osittain eri mieltä	0 %	57 %	22 %	100 %	0 %	0 %	0 %	33 %	20 %	0 %	0 %	26 %
3. Ei samaa, eikä eri mieltä	0 %	14 %	33 %	0 %	100 %	100 %	100 %	0 %	40 %	100 %	100 %	39 %
4. Osittain samaa mieltä	100 %	29 %	44 %	0 %	0 %	0 %	0 %	67 %	40 %	0 %	0 %	34 %
Yhteensä	100 % n = 1	100 % n = 7	100 % n = 9	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 3	100 % n = 10	100 % n = 1	100 % n = 1	100 % n = 38

5.5 Avoimen kysymyksen vastaukset

Kyselyn avoimeen kysymykseen ”Vapaa sana. Mitä luovuutta edistäviä asioita tulisi ottaa huomioon työtiloissa” saatiin yhteensä 16 vastausta. Vastaaja pystyi vapaasti kommentoimaan omien

toiveidensa perusteella. Avoimista vastauksista haettiin yhtenäisiä teemoja. Avoimista vastauksista pystyttiin jakamaan omiksi osa-alueiksi eri teemoja, joita on avattu enemmän johtopäätökset-kappaleessa. Avoimen kysymyksen englanninkieliset vastaukset on käännetty vapaasti vastausten alapuolelle.

Proper separate space for ideating (meeting rooms) and teamwork, teams should have their worktables close to each other so that it is easier to discuss, teams should have their own communication channels to discuss about their projects and send their ideas to. Of course, cosy and chill (not too corporate) interior design at the office can help in creativity.

Kunnolliset ja erilliset työtilat ideoinnille ja ryhmätöille. Ryhmillä pitäisi olla työpöydät lähellä toisia työpöytiä, jotta olisi helpompaa keskustella. Tiimeillä pitäisi olla omat kommunikaatiokanavat, jossa voisi keskustella projekteista ja johon voisi lähettää ideoita. Kodikas ja rento sisustussuunnittelu, ei liian yritysmäinen, toimistolle voi auttaa luovuuteen kanssa

Collaborative areas to enhance teamwork and brainstorming without limiting the areas for deep focus.

Yhteistyötilat ovat tärkeitä tiimityöskentelyn parantamiseen sekä ideointiin mutta myös työtilat yksilöiden tarpeisiin ovat tärkeitä syvää keskittymistä vaativiin töihin.

Everyone has their own way of working and i believe that good amount of flexibility takes far. Enough remote and enough onsite is good. People do need actual interaction to make community work. Basic tasks that you do by yourself can be done everywhere but when you need more hands on then you need to build trust each other's by looking into eyeball.

Jokaisella yksilöllä on omat tapansa työskennellä ja hyvä määrä joustavuutta vie pitkälle. Tarpeeksi lähi- ja etätyötä sisältävä työmalli on hyvä tapa. Ihmiset tarvitsevat oikeaa kanssakäymistä saadakseen yhteisön toimimaan. Perustehtävät, jotka voit tehdä yksin, voi tehdä missä tahansa mutta kun tarvitaan enemmän käsiä pitää toimia fyysisissä tiloissa yhdessä.

My work environment doesn't really have any positive effect on my creativity if all the basic things can be found (desk, chair, computer). It might have a negative effect if my surroundings are busy or noisy. For me creativity is all about the state of mind.

Työtiloilla ei ole positiivista vaikutusta luovuuteen, jos kaikki perusvälineet, kuten työpöytä, tuoli ja tietokone ovat saatavilla. Sillä taas voi olla negatiivinen vaikutus luovuuteen, jos ympäristö on kiireinen ja äänekäs. Luovuus on mielentila.

moving around, getting out of the normal routines and getting the blood flowing. I think you can create a creative space as long as there are not distractions.

Mahdollisuus liikkua työtiloissa, rutiineista poistuminen ja verenkierron parantaminen. Luovan työtilan voi luoda niin kauan, kun tiloissa ei ole häiriötekijöitä.

Easy access to spaces where free discussions can be held, ideas explored. The space includes a display to show videos, references and images from web browsers. White boards that are available for quick sketching. Ability to connect to displays to share a screen or showcase something from phones, tablets, laptops etc. Usable sound systems. Availability of these rooms for any moment in the day. Free use for groups. Ideally freeform space with lots of inclusion so creativity is not hindered via exclusion and limitations

For individual creativity, accessible devices like laptops, tablets and computers to browse. Shared applications like Pinterest boards or digital project boards to explore such as Trello or Miro. Easy access to spaces to change scenery and get thoughts moving. Easy access to let oneself be influenced by environments, such as varying places to visit during the day for different reasons. A flow of variation that is easy to access and almost natural when moving for the necessary needs during the day. Perhaps some weekly change for stimulating the mind, like a LED light hallway that changes colors every day or an easily rearrangeable discussion space (bean bags or something prone to change and rearranging). Maybe a display to let random imagery and animations influence you while you pass by.

Helppo pääsy tiloihin, jossa vapaata keskustelua voidaan käydä ja ideoita tutkia. Tila sisältää näyttöt, josta voidaan näyttää videoita, referenssejä sekä kuvia nettiselaimilta. Valkotaulut, joita voidaan käyttää nopeaan luonnosteluun. Näihin tiloihin pitää olla vapaa pääsy koko päivän aikana ja sen pitää myös sallia ryhmätyökäyttö. Parhaimmassa tapauksessa vapaamuotoinen tila, jotta luovuus ei ole rajoitettu.

Luovuudelle tärkeää on myös vapaa pääsy laitteisiin, kuten kannettaviin tietokoneisiin, tabletteihin ja tietokoneeseen. Jaetut ohjelmistot kuten Pinterest taulut a digitaaliset taulut kuten Trello sekä

Mirot ovat tärkeitä. Helppo pääsy eri tiloihin, jotta voi vaihtaa maisemaa sekä saada ajatukset liikkeelle. Mahdollisesti myös erilaisten tilojen LED-valaistus ja niihin muuttuvia valoja. Helposti muokattavissa olevia keskustelutiloja ja näyttöjä.

At the office: 1. Encouragement of social contact and discussion between the different teams that work on a project. Sometimes a discussion between teams from different projects also helps. Everyone has an idea about something at some point and everyone's opinion is valuable. Even though it might not benefit the project directly, if it helps in some way it's worth considering. 2. Allow people to do their job their own way. Everyone works differently, with different tools, and in different ways. As long as the employee doesn't hinder another person's progress, allow them the freedom to do their tasks however they see fit. 3. Maintain a positive atmosphere. As long as people are polite, kind, and understanding, the flow of creativity and focused work won't be interrupted, even if the team is facing difficulties.

At home: 1. Communication is still important, and it helps if the employees seek it out actively. 2. Distance yourself from work at least a few times a day. Go for a walk, enjoy your hobbies, cook something nice. Personally, working from home is a lot harder for me. I have difficulties exiting "work mode" once my day is done. There's always just one more thing left to do, it's best to fight that feeling and end your workday once you've done your hours.

Toimistolla pitäisi tukea sosiaalista kanssakäymistä ja keskustelua eri tiimien välillä, jotka työskentelevät projektin parissa. Joskus myös keskustelu eri projektien parissa työskentelevien tiimien kanssa voi auttaa. Myös kotona työskennellessä pitää ottaa kommunikaatio huomioon.

Light, space, fresh air and an easy way for you to change your scenery if you get creative block.

Valo, tila, hyvä ilma ja helppo tapa vaihtaa maisemaa, jos vastassa on luova blokki.

peace of mind

Mielenrauha.

For a creative role, freedom to work as the employee wants. Not putting too much pressure and letting things flow naturally is good

Luovalle roolille vapaus tehdä mitä haluaa. Painostaminen vähentäminen ja flowin vapaa virtaaminen on tärkeää.

First of all, people need smaller rooms instead of huge open spaces to be able to concentrate. Maybe not own room for every person but for smaller groups e.g., 4 people sharing an office room. Isolated space is more important for programmers than maybe designers or artists. Workspace creativity is hard to measure because it's not about just where the workspace is, other factors contribute, too. Workspace at home might boost your creativity but in the other hand, when everyone is working remotely it kills spontaneous tossing of ideas. It remains to be seen, how much of an impact that has, and we are able to overcome it. Workspace cleanliness and inspiring interior deco are important factors too. Also helps if a person has some control over his/her workspace, to make it feel like own instead of any shared/changing workspaces.

Ihmiset tarvitsevat pienempiä huoneita isojen avoimien tilojen sijasta keskittymistä varten. Jokaiselle ei tarvitse omaa huonetta, mutta esimerkiksi ryhmille, joissa on neljä henkilöä. Yksityiset tilat ovat tärkeämpiä ohjelmoijille kuin suunnittelijoille ja taitelijoille. Työtilojen luovuutta on vaikea mitata, koska kyseessä ei ole vain työtilan paikka vaan myös muita tekijöitä tulee ottaa huomioon. Työtila kotona voi parantaa luovuutta mutta toisaalta kun kaikki työskentelevät etänä, on ajatusten spontaani vaihtelu vaikeampaa. Työtilojen puhtaus ja inspiroiva sisustussuunnittelu on myös tärkeä osa. Myös se auttaa, jos yksilöllä on mahdollisuus vaikuttaa työtilaansa ja mahdollisuus tehdä siitä omannäköinen.

Talking to other people, discussing about problems, and just thinking out loud with someone else in the room are the best ways to boost creativity. Our project would've been delayed a lot if not for having most of the team in the same room over the first months.

Toisille ihmisille puhuminen, ongelmista keskustelu ja vain ajatella ääneen jonkun muun samassa huoneessa olevan kanssa ovat parhaita tapoja parantaa luovuutta. Vastaajan mielestä myös projekti olisi pitkittynyt, jos projektin alussa suurin osa tiimistä ei olisi ollut samassa huoneessa ensimmäisinä kuukausina.

Working at home works best if you have clearly defined tasks that don't involve other parties that much. For example, programming a gameplay system in a code base you are already very familiar with. Home office has another issue with it, having an ad hoc call with someone has a crucial extra step -> you need to set up a place to meet in and ask if the other party has the time for a chat. That already adds a cognitive load

that raises the bar on communication a lot. I keep wishing that Slack would have voice chat rooms like Discord has where people could hang out and quickly discuss about something. Currently we are utilizing both of them and it is a bit cumbersome at times. Especially for workplaces, the same things work that have worked for Pixar for example: having a shared coffee area where people are forced to walk to and talk with other people. The size of the room is also another factor. One room should accommodate only < 10 people to enforce chatting. If there are more people in the same room, people will become vary of disturbing others. One team working in the same room but having privacy when need be - like with Framery booths - is also great. One super important thing that every team in an open office should have is a huge whiteboard. It really boosts creativity and communication.

Kotoa työskentely toimii parhaiten, jos on selkeät määritellyt tehtävät, joihin ei liity muita osallisia niin paljon. Esimerkiksi, pelijärjestelmän ohjelmointi koodipohjaan, jonka tuntee entuudestaan jo hyvin. Kotitoimistolla on myös toinen ongelma, varsinkin puheluiden kanssa. Niitä varten pitää järjestää erillinen tapaaminen ja kysyä jos osallisella on aikaa keskustella. Työpaikoille toimisi samantyyppiset järjestely mitkä esimerkiksi Pixarilla. Jaettu kahvittelutila, johon ihmisten olisi pakko kävellä ja jossa voisi keskustella muiden kanssa. Tilan koko on myös toinen tekijä.

Yhden tilan pitäisi olla tarpeeksi tilava vain alle kymmenelle henkilölle, joka edistäisi keskustelua. Jos tilassa on enemmän henkilöitä, ihmiset eivät välttämättä halua häiritä toisiaan. Yksi tiimi työskentelisi samassa tilassa, mutta tarpeen tullessa pitää olla yksityisyyttä. Yksi tärkeimmistä asioista, joka pitäisi joka tiimillä olla on iso valkotaulu. Se parantaa luovuutta ja kommunikaatiota.

More casual break rooms "coffee house" style, where you could go brainstorm

Enemmän rennompia taukotiloja "kahvila"-tyyliin, jossa voit järjestää aivoriisiä.

The sense of workplace community and being able to freely discuss ideas with colleagues helps me in my work and boosts creativity.

Työyhteisön tunne sekä mahdollisuus keskustella vapaasti ideoista kollegoiden kanssa helpottaa työskentelyä ja lisää luovuutta.

Ability to have no interruptions during the hours when I'm doing focused work

Mahdollisuus pystyä työskentelemään ilman keskeytyksiä niinä aikoina, kun tehdään keskittyynyttä työtä.

Ability to exchange thoughts and feedback face-to-face while working creatively.

Mahdollisuus vaihtaa ajatuksia ja ottaa vastaan palautetta henkilökohtaisesti samalla kun työskentelee luovasti.

5.6 Johtopäätökset

Tulosten perusteella ei voida tarkkaan erotella minkälaisessa yrityksessä työntekijä työskentelee ja siitä johtuen ei voida päätellä kuinka innovatiiviset tilat yrityksellä on. Työntekijän kokemukset työtilan luovuudesta voivat myös vaihdella. Luovuutta pidettiin myös enemmän mielentilana, johon tiloilla ei ole sen enempää vaikutusta.

Vastauksissa mainittiin yhteiset kahvitilat, jossa ihmiset voisivat vapaasti vaihtaa ajatuksia sekä suunnitella yhdessä. Kyselyn vapaasta osiosta valikoituivat tärkeimmiksi asioiksi valkotaulut, kahvi- ja yhteistyötilat.

Taustatutkimuksen perusteella kahvitilat ovat rentoutumispaikkoja ja ne voidaan laskea kuuluvan ”kohtauspaikoiksi”, joissa työntekijöiden on mahdollista tavata muita työntekijöitä, vaihtaa ajatuksia ja siitä johtuen myös lisätä ideoiden syntyä. Avoimen kysymyksen vastausten perusteella vastaajat toivoivat kahvittelutilaa, johon pitäisi erikseen mennä ja siellä voisi keskustella muiden kanssa. Näiden tilojen toivottiin olevan myös enemmän kahvilatyylisiä, joten näiden kohtauspaikkojen suunnittelussa tulisi ottaa huomioon sisustussuunnittelu ja ottaa niihin mallia kahviloista.

Avointen vastausten perusteella voidaan päätellä, että varsinkin samoissa tiloissa työskentely parantaa luovuutta. Näihin lukeutuvat myös edellä mainitut kahvitilat. Etätyöhön ja kotitoimistoihin siirtymisen koettiin olevan rasite tapaamisille ja painotettiin ihmisten välistä kommunikaatiota. Kommunikaation mahdollistamista pidettiin tärkeänä avointen vastausten perusteella luovuuden kannalta. Tällöin tiloja tulisi suunnitella kommunikaatiota edistäviksi

Vastausten perusteella myös erilaisia toimistotarvikkeita voidaan käyttää luovuuden tehostamiseen, kuten vastauksissa esille nousseet valkotaulut. Valkotaulut ovat toimistotarvikkeita, joita voidaan käyttää esitystauluina. Niitä voidaan myös uusiokäyttää. Ne mahdollistavat nopean luonnostelun ja ideoiden esille tuomisen tiimille.

Alan työkokemuksen perusteella vastaajista suurin osa oli työskennellyt alalla 3–5 vuotta. Näistä vastaajista suurin osa oli osittain samaa mieltä väitteen ”työtiloilla on vaikutus luovuuteeni” kanssa. 3–5 vuotta alalla työskennelleistä 56 % koki voivansa vaikuttaa luovuuteen vaihtamalla työtilaa ja vain 19 % oli väitteen kanssa ehdottomasti samaa mieltä. Etätyöskentelyn yhteys luovuuteen jakoi vastauksia. Vain 13 % oli ehdottomasti samaa mieltä, että se on vähentänyt luovuutta.

Vain 7 % näistä vastaajista oli ehdottomasti samaa mieltä väitteen ”yrityksen tiloissa työskentely lisää luovuuttani” kanssa. On mahdollista, että suurinta osaa tiloista ei ole suunniteltu luovuutta edistäviksi, eli tiloissa ei ole käytetty oikeaa määrää valoa, kasvillisuutta tai värimaailmaa. Toisaalta luovuuden mittaaminen on vaikeaa ja eri henkilöt kokevat luovuuden eri tavalla.

5.7 Luotettavuustarkastelua

Työtä tehdessä suurimmat onnistumiset tulivat vastausten lukumäärästä, koska Suomen pelialalla työskentelevien määrä on kuitenkin suhteellisen pieni. Kyselyyn saatiin suhteellisen kattavasti vastauksia eri työtehtäviä tekevien, työkokemuksen, sukupuolen ja iän perusteella. Toisaalta kyselyn linkki oli avoin, joten kyselyyn on voinut vastata myös pelialalla työskentelemätön henkilö.

Tutkimus toteutettiin nopealla aikataululla, joka ei jättänyt juuri varaa kyselyn tarkempaan tarkasteluun ja laajaan vastaajakannan hankintaan. Työn olisi voinut toteuttaa paremmin kvalitatiivisena tutkimuksena koska luovuuden mittaaminen on todella hankalaa. Työtä olisi pitänyt myös kohdentaa valitsemalla vain tiettyä työtehtävää tekeviä, kuten ohjelmoijia.

6 Pohdinta

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää työtilojen yhteys työntekijöiden luovuuteen pelialalla. Aikaisempaa tutkimusta luovuudesta ja työtiloista on toki tehty, mutta kattavaa tutkimusta, joka käsitelisi pelkästään pelialaa en löytänyt. Työtiloja on nykyään kattava valikoima erilaisista vanhoista pohjaratkaisuista luoviin ja idearikkaisiin toteutuksiin.

Jälkikäteen ajatellen tutkimuksen olisi voinut myös toteuttaa laadullisena ja jalkautua eri yrityksiin. COVID-19 pandemian aikana tämä olisi kuitenkin ollut vähintäänkin kyseenalaista, ja siksi koko tutkimus toteutettiin internetin kautta sähköpostein ja kyselyin.

Ongelmaksi muodostui lopuksi kiire ja aikataulupaineiden johdosta sopivien yritysten löytäminen kyselyyn. Opinnäytetyön tekoa olisi voinut myös helpottaa käyttämällä muita palveluita, kuten Webropolia Google Formsin sijaan.

Jatkotutkimusideoita

Jatkotutkimusta voisi tehdä aiheesta lisää vertailemalla esimerkiksi innovatiivisten toimistojen vähemmän innovatiivisiin toimistotiloihin pelialan yrityksissä. Taustatutkimuksen perusteella yhteisöllisyydellä ja esimerkiksi tilojen valaistuksella on vaikutus tuottavuuteen.

Tutkimusta voisi tehdä esimerkiksi sijoittamalla kaksi eri ryhmää erilaisiin tiloihin. Toinen tiloista voisi olla vanhaa toimistosuunnittelua jäljittelevä harmaa konttoriratkaisu, kun taas toinen tiloista voisi olla moderni tila, jossa on käytetty esimerkiksi kasveja ja panostettu työntekijöiden jaksamiseen. Näiden tilojen vaikutusta luovuuteen voisi testata jälkikäteen erilaisilla kyselyillä ja selvittää onko erilaisilla työtiloilla yhteyttä työntekijän kokemaan luovuuteen.

Lähteet

- Alasuutari, P. 1999. Laadullinen tutkimus. 3. uudistettu painos. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- Creative and Inclusive Finland. 11.04.2017. Peliala on kärjessä luovien alojen alueellisessa kehittämisessä. Viitattu 3.3.2021 <http://web.uniarts.fi/cifinland/www.cifinland.fi/fi/ajankohtaista/peliala-k%C3%A4rjess%C3%A4-luovien-alojen-alueellisessa-kehitt%C3%A4misess%C3%A4.html>.
- Heikkilä, T. 2014. Tilastollinen tutkimus. 9. uudistettu painos. Helsinki: Edita Publishing Oy.
- Kananen, J. 2008. Kvantti, Kvantitatiivinen tutkimus alusta loppuun. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kananen, J. 2014. Verkkotutkimus opinnäytetyönä. Laadullisen ja määrällisen verkko-tutkimuksen opas. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 187: Suomen Yliopistopaino Oy - Juvenes Print.
- KvantiMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkójulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Viitattu 4.4.2021. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metelmaopetus/kvanti/ristiintaulukointi/ristiintaulukointi/>.
- Leväinen, K.I. 2013. Kiinteistö- ja toimitilajohtaminen. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Mindspace. 2019. How Creative Workspace Design Encourages Productivity — Mindspace. Viitattu 3.3. <https://medium.com/mindspace-blog/how-creative-workspace-design-encourages-productivity-mindspace-134a20c7b7c5>.
- Mitä luovuus tarkoittaa? 2019. Tupucreative. Viitattu 3.3.2021. <https://www.tupucreative.fi/2019/05/mita-luovuus-tarkoittaa/>
- Neogames. Viitattu 3.3.2021. <https://neogames.fi/fi/tietoa-toimialasta/>
- Next Games. Viitattu 3.3 <https://www.nextgames.com/fi/tyopaikat>.
- Peliala ja uusi tekijäoikeuslainsäädäntö. 2020. IPR University Center. 3.2.2020. Viitattu 4.3.2021. <https://iprinfo.fi/artikkeli/peliala-ja-uusi-tekijaoikeuslainsaadanto/>.
- Schreier, J. 23.10.2018. Kotaku. Inside Rockstar Games' Culture Of Crunch. Viitattu 13.3.2021 <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>.

Supercell iloitsee peliensä menestyksestä – tuorein peli Brawl Stars nousemassa miljardiluokkaan. 2020. Ylen uutiset 11.2.2020. Viitattu 3.3.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-11202892>

Svahn, N. 2020. Yle. Tämä on ainoa tilaisuus kurkistaa Supercellin uuteen päämajaan – peliyhtiö osti Suomen suurimman puutoimistorakennuksen. Viitattu 3.3 <https://yle.fi/uutiset/3-11631734>.

Tukiainen, M. 2010. *Luova tila: Tulevaisuuden työpaikka*. Helsinki: Rakennustieto.

Tuomi, J., Sarajärvi, A. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisältöanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Vilka, H. 2007. *Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet*. Helsinki: Tammi. Viitattu 28.4.2021 <http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mit-taa.pdf>.

Liitteet

Liite 1. Google Forms kysely

The connection between workspaces and creativity in the gaming industry

The data from the survey will be used for a thesis. The target group of this survey is all people working in the gaming industry. The aim of the survey is to find out if there is any connection between workspaces and creativity in the gaming industry.

In the survey, creativity refers to the ability to produce or invent something new.

It takes approximately 10 minutes to answer the survey. Respondents cannot be identified on the basis of the questions and it is not possible to trace individual respondents on the basis of the answers.

In case of problems or questions, please contact the creator of the survey by e-mail: L4518@student.jamk.fi.

Thank you!

1. What is your age?

Mark only one oval.

- 18 - 24
- 25 - 34
- 35 - 44
- 45 - 55
- over 55

2. What is your gender?

Mark only one oval.

- Male
- Female
- Other
- Prefer not to say

3. Work experience in the field in years

Mark only one oval.

- Less than 1
- 1 - 2
- 3 - 5
- 6 - 10
- Over 10

4. How many people does your company employ?

Mark only one oval.

- 1 - 10
- 11 - 50
- 51-249
- 250 +

5. My work station is currently located at

Mark only one oval.

- Home, no separate workstation
- Home, separate work station
- Company's premises, open office
- Company's premises, a separate room
- Company's premises, shared room
- Other: _____

6. I do creative work

Mark only one oval.

- 1. Completely disagree
- 2. Disagree
- 3. Neither agree nor disagree
- 4. Agree
- 5. Strongly agree

7. I mostly work with

Mark only one oval.

- Art
- Programming
- Sound
- Design
- Testing
- Business
- Producing
- Other: _____

8. Educational background

Mark only one oval.

- Basic education
- Vocational qualification
- Upper secondary school or matriculation examination
- Bachelor's degree, University of Applied Sciences
- Bachelor's degree, University
- Master's degree, University of Applied Sciences
- Master's degrees, University
- Doctoral degrees

9. My native language is

Mark only one oval.

- Finnish
- English
- Other

The connection between
workspaces and creativity

The questions in this section are related to the
workspaces and their connection to creativity.

10. Workspaces play a role in my creativity

Mark only one oval.

1. Completely disagree
2. Disagree
3. Neither agree nor disagree
4. Agree
5. Strongly agree

11. I can influence my creativity by changing workspaces

Mark only one oval.

1. Completely disagree
2. Disagree
3. Neither agree nor disagree
4. Agree
5. Strongly agree

12. Remote working has reduced my creativity

Mark only one oval.

- 1. Completely disagree
- 2. Disagree
- 3. Neither agree nor disagree
- 4. Agree
- 5. Strongly agree

13. I prefer to work on the company premises rather than remotely

Mark only one oval.

- 1. Completely disagree
- 2. Disagree
- 3. Neither agree nor disagree
- 4. Agree
- 5. Strongly agree

14. I think the facilities of my company are conducive to creativity

Mark only one oval.

- 1. Completely disagree
- 2. Disagree
- 3. Neither agree nor disagree
- 4. Agree
- 5. Strongly agree

15. I think the spaces in my home are conducive to creativity

Mark only one oval.

1. Completely disagree
2. Disagree
3. Neither agree nor disagree
4. Agree
5. Strongly agree

16. Working on company premises increases my creativity

Mark only one oval.

1. Completely disagree
2. Disagree
3. Neither agree nor disagree
4. Agree
5. Strongly agree

17. Working from home increases my creativity

Mark only one oval.

1. Completely disagree
2. Disagree
3. Neither agree nor disagree
4. Agree
5. Strongly agree

18. Free word. What creativity-enhancing factors should be considered in the workplaces?

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms