

# **Pelillisuus lappilaisessa liiketoiminnassa – kysely** (Google forms)

Lappilaiset oppilaitokset tekevät yhteistyötä vahvistaakseen pelialaan ja pelillisyyden monialaiseen soveltamiseen keskittyvää koulutusta sekä tutkimus- ja kehittämistoimintaa. Lapin yliopiston Pelillisyyden soveltaminen (Peso) – hankkeessa selvitämme lappilaisten yritysten tarpeita jamahtodollisuuksia, jotka liittyvät tähän yhteistyöhön, sekä yritysten kiinnostusta peliosaamisen hyödyntämiseen liiketoiminnassaan.

Lisätietoa hankkeesta osoitteessa

<http://www.ulapland.fi/Suomeksi/Yksikot/Taiteiden-tiedekunta/Tutkimus--ja-julkaisutoiminta/Kaynnissa-olevat-hankkeet/Pelillisyyden-soveltamisen-selvityshanke-%28PESO%29>

Kyselyn täyttäminen vie 10–15 minuuttia. Vastaamalla tuotatte käyttöömme tietoa, joka auttaa meitä toteuttamaan liiketoimintamahdollisuuksienne kehittämistä tukevaa koulutusta ja tutkimusta.

## **PELEISTÄ POTKUA LAPPILAISEEN LIIKETOIMINTAAN**

Pelillisyydellä tarkoitetaan tässä sekä digitaalisista että ei-digitaalisista peleistä tuttuja elementtejä, kuten tapoja haastaa, hauskuuttaa, viihdyttää, sitouttaa ja palkita tuotteen tai palvelun käyttäjää. Pelillisuus voi ilmetä erillisinä peleinä ja sovellutuksina, tai olemassaolevien tuotteiden ja palveluiden piirteenä. Se ei ole pelkästään digitaalista. Pelit ja pelaaminen ovat tuhansia vuosia vanha kulttuurin osa, jonka yksi muoto digitaaliset pelit ja sovellukset tänä päivänä ovat. Digitaalisuus ja mobiililaitteet ovat välineitä, joilla voidaan tuottaa tapoja pelata ja leikkiä, yhä useammissa tilanteissa ja ympäristöissä. Tällä kaikella voidaan luoda uudenlaista lisäarvoa yritykselle ja sen asiakkaille.

## **Yhteystietonne**

Yritys\*Required

Nimi\*Required

Sähköpostiosoite\*Required

Puhelinnumero

## Kokemuksenne aiemmasta pelillisyyden hyödyntämisestä

1. Onko yrityksessänne tuotettu tai toisen tahon tuottamana hyödynnetty valmiita pelejä, pelillisiä sovelluksia, niiden suunnitelmia, demoja tai prototyyppisiä? Tai tuotatteko tai hyödynnättekö jotain pelillistä ratkaisuja tällä hetkellä?

Kyllä  
Ei

## Mielipiteenne aiemmista ratkaisuista

2. Kuinka tyytyväisiä olette olleet edellä mainittuihin ideoihin, suunnitelmiin tai toteutettuihin ja hyödyntämiinne peleihin tai sovelluksiin osana liiketoimintaanne?

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tyytyväinen

Erittäin  
tyytyväinen

3. Kertoisitteko, kuka on aiemmin tuottanut käyttöönne pelillisyyttä hyödyntäviä ideoita, suunnitelmia tai valmiita ratkaisuja? Halutessanne voitte eritellä tekijät ja ratkaisut.

4. Kuvailisitteko lyhyesti, millaisia hyödyntämänne pelit tai sovellukset ovat olleet?

## Teitä kiinnostavat pelillisyyden muodot

5. Kuinka tärkeitä (tai potentiaalisesti hyödyllisiä / kiinnostavia) yrityksenne liiketoiminnalle ovat seuraavat pelillisyyden ilmenemismuodot ja pelaamisen tai leikkimisen alustat? Arviointiasteikko: 1 = ei lainkaan tärkeä 2 = ei kovin tärkeä 3 = melko tärkeä 4 = tärkeä 5 = erittäin tärkeä

Mobiililaitteissa (älypuhelin, tabletti) toimivat pelit ja pelimäiset sovellukset

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Verkkosivustoilla toimivat pelit ja pelimäiset sovellukset

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Messutyypiset, installaatiomaiset pelit tai sovellukset

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Lisätty todellisuus (augmented reality, esimerkki:  
<http://www.youtube.com/watch?v=5QDB7CDD5aA> )

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Sisätiloissa olevat fyysiset ympäristöt, rakennelmat, esineet ja asiat

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Ulkotiloissa lähellä olevat fyysiset ympäristöt, rakennelmat, esineet ja asiat

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Laajat fyysiset ympäristöt, alueet, reitit, maamerkit, rakennelmat

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Satelliitti- ja muunlainen paikannus, paikkatietojen käyttö sovelluksissa

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Luontoa, vuodenaikoja, valoa, lämpötiloja ja sääolosuhteita hyödyntävät aktiviteetit  
tai ympäristöt

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Kaupunki- ym. rakennetun ympäristön hyödyntäminen

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Historiaa, perinnetietoa, tarinoita, satuja, jne. hyödyntävät pelit tai leikit

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Käsityötä ja käsityötuotteita hyödyntävät pelit tai leikit

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Tunnistettaviin hahmoihin perustuvat pelit tai leikit

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Leikkipaikat, ”tempuradat”

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Liikunnalliset pelit tai leikit

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Liikunta-, urheilu- tai pelikentät ja -radat

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Lauta-, kortti- tai muut pöytäpelit

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Painetut tuotteet

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Seurapelit, ryhmissä tai joukkueissa pelattavat pelit

1 2 3 4 5

Ei lainkaan

Erittäin

tärkeä

tärkeä

Yksin pelattavat pelit (ei muita samassa pelissä)

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Yksin pelattavat pelit (muita samassa pelissä, esim. verkon välityksellä)

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Roolipelit tai muut eläytymistä hyödyntävät pelit tai leikit

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Vaatteet ja asusteet osana peliä tai leikkiä

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Muut fyysisesti pelissä tai leikissä käytettävät varusteet tai tarvikkeet

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Puettava teknologia, erillisinä asusteina tai varusteina, tai kiinteänä osana vaatetusta

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Jos haluatte lisätä edelliseen listaan jonkin siitä puuttuvan, teille tärkeän asian, kirjoittakaa se tähän.

**Pelillisyyden potentiaali liiketoimintanne eri alueilla**

6. Pelejä sekä tuotteisiin ja palveluihin suunniteltavaa pelillisyyttä voidaan käyttää liiketoiminnassa esimerkiksi seuraaviin asioihin. Kuinka tärkeänä (tai kannattavana) pidätte sitä, että pystytte kehittämään näitä asioita yrityksessänne pelien ja pelillisyyden avulla? Arviointiasteikko: 1 = ei lainkaan tärkeä 2 = ei kovin tärkeä 3 = melko tärkeä 4 = tärkeä 5 = erittäin tärkeä

Yrityksen tai sen tuotteiden ja palveluiden tunnettuuden kasvattaminen, markkinointi ja brändin vahvistaminen yleensä

	1	2	3	4	5	
Ei lainkaan tärkeä						Erittäin tärkeä

Näkyvyyden kasvattaminen verkossa ja sosiaalisessa mediassa, viraalimarkkinointi

	1	2	3	4	5	
Ei lainkaan tärkeä						Erittäin tärkeä

Yrityksen tai sen tuotteiden ja palveluiden parempi löydettävyys ja saavutettavuus

	1	2	3	4	5	
Ei lainkaan tärkeä						Erittäin tärkeä

Palvelu- ja tuotetietojen sekä -hintojen esittäminen uusilla tai tehokkaammilla tavoilla

	1	2	3	4	5	
Ei lainkaan tärkeä						Erittäin tärkeä

Ostojen, tilausten tai varausten määrän kasvattaminen

	1	2	3	4	5	
Ei lainkaan tärkeä						Erittäin tärkeä

Asiakkaan tai käyttäjän motivoiminen ja sitouttaminen käyttämään tuotteita ja palveluja uudelleen tai pidempään

	1	2	3	4	5	
Ei lainkaan tärkeä						Erittäin tärkeä

Asiakkaan tai käyttäjän kokemuksen tai elämyksen parantaminen tai voimistaminen

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Tuotteiden tai palveluiden sisällön esittäminen uusin tavoin, esim. aiempaa houkuttelevammin tms.

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Tuotteiden tai palveluiden sisällön tai laadun kehittäminen

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Asiakkaan tai käyttäjän osallistuttaminen tuotteiden tai palveluiden kehittämiseen tai niiden sisällön tuottamiseen

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Asiakas- tai käyttäjätietojen kerääminen

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

Jos haluatte lisätä edelliseen listaan jonkin siitä puuttuvan, teille tärkeän asian, kirjoittakaa se tähän.

## **Pelillisyyteen liittyvä ajankäyttö**

7. Minkä verran arvioitte tärkeimmän asiakasryhmänne käyttävän vapaa-aikaansa peleihin tai pelillisiin sovelluksiin yleensä? (Arviointiasteikko: 1 = ei ollenkaan, 2 = hyvin vähän, 3 = melko vähän, 4 = melko paljon, 5 = paljon, 6 = erittäin paljon)

1 2 3 4 5 6

Ei

Erittäin

ollenkaan

paljon

8.Minkä verran arvioitte tärkeimmän asiakasryhmänne käyttävän aikaansa peleihin tai pelillisiin sovelluksiin samalla, kun he käyttävät teidän tarjoamianne tuotteita tai palveluita? (Sama arviointiasteikko kuin edellä)

1 2 3 4 5 6

Ei

Erittäin

ollenkaan

paljon

9.Minkä verran itse käytätte aikaanne pelien tai pelillisten sovellusten parissa?

1 2 3 4 5 6

Ei

Erittäin

ollenkaan

paljon

## **Peliosaamisen hyödyntäminen ja vahvistaminen**

10.Kuinka tärkeänä pidätte pelillisyyteen ja leikillisyyteen panostamista omille asiakkaillenne tarjoamissanne tuotteissa ja palveluissa? (Arviointiasteikko: 1 = ei lainkaan tärkeä, 2 = ei kovin tärkeä, 3 = melko tärkeä, 4 = tärkeä, 5 = erittäin tärkeä)

1 2 3 4 5

Ei lainkaan  
tärkeä

Erittäin  
tärkeä

11.Onko yrityksessänne pelien tai pelillisten sovellusten ideointiin, suunnitteluun, tuottamiseen ja liiketoiminnassa hyödyntämiseen liittyvää osaamista?

(Arviointiasteikko: 1 = ei lainkaan, 2 = vähän, 3 = paljon)

1 2 3

Ei

Paljon

lainkaan

12.Oletteko kiinnostuneet kartuttamaan edellä kuvatunlaista osaamista yrityksellenne?

Kyllä

Ei



13.Oletteko valmiit osallistumaan seminaareihin tai konferensseihin, joissa keskitytään pelien ja pelillisyyden hyödyntämisen mahdollisuuksiin toimialallanne ja Lapin alueella?

Kyllä  
Ei

14.Oletteko valmiit osallistumaan koulutuksiin ja/tai työpajoihin, joissa keskitytään tuotteidenne tai palveluidenne pelillistämiseen, tai liiketoimintaanne muulla tavoin tukevien pelien ja pelimäisten sovellusten ideointiin, suunnitteluun ja tuottamiseen?

Kyllä  
Ei

15.Oletteko valmiit varaamaan aikaa 1-2 työpäivää loka- tai marraskuulta 2014 osallistuaksenne seminaariin ja/tai työpajaan, jossa käsitellään pelillisyyden soveltamista toimialallenne ja yrityksenne liiketoimintaan?

Kyllä  
Ei

16.Oletteko kiinnostuneet katsomaan seminaarin videoituna verkosta?

Kyllä  
Ei

17.Oletteko halukkaita jakamaan tarpeita, ongelmia, ideoita ja aihioita opiskelijoille pelillisyyteen liittyvien projektien, tutkielmien ja opinnäytteiden aiheiksi?

Kyllä  
Ei

18.Entä jakamaan em. asioita esimerkiksi tuotekehittelyn pohjaksi lappilaisille pelialan yrittäjille tarkoitetun yrityshautomotoiminnan osana, jos voitte myöhemmin hankkia sen pohjalta syntyneitä tuotteita tai palveluja käyttöönnne?

Kyllä  
Ei

19.Oletteko halukkaita tarjoamaan yrityksessänne opiskelijalle harjoittelupaikan toimenkuvalla, johon kuuluu liiketoimintanne tukevien pelien, pelillisten tai leikillisten sovellutusten tms. kehittäminen?

Kyllä  
Ei

20.Oletteko halukkaita tutustumaan tarkemmin lappilaisten oppilaitosten pelillisyyden laboratoriotoimintaan?

Kyllä  
Ei

21.Oletteko halukkaita tutustumaan tarkemmin lappilaisten oppilaitosten tarjoamaan pelillisyyden koulutukseen?

Kyllä  
Ei

22.Onko yrityksessänne henkilöitä, jotka ovat halukkaita suorittamaan avoimen yliopiston tai avoimen ammattikorkeakoulun kautta tarjottavia pelillisyysohjelmoja

(Hahmotelma koulutuksen sisällöstä:

[https://drive.google.com/file/d/0B9laQRE08Ce\\_Snc3a0I3X3VySmM/edit?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B9laQRE08Ce_Snc3a0I3X3VySmM/edit?usp=sharing))

Kyllä  
Ei

23.Jos teillä on edellisessä kysymyksessä esitetystä koulutuksesta kommentteja tai kysymyksiä, voitte esittää ne tässä.

## Vapaa sana ja yhteydenotot jatkossa

Voitte antaa palautetta kyselystä tai kommentoida sen aiheita vapaasti. Jos teillä on jokin selvä konkreettinen tarve, ongelma tai ehdotus, jota kyselyssä ei kysytty, kertokaa siitä tässä. Jos haluatte saada lisätietoa kyselyn aiheista, voitte kertoa myös siitä tässä.

Voimme kutsua teidät Peso-hankkeessa ja sen jatkotoimenpiteinä järjestettäviin tapahtumiin ja lähettää teille tietoa hankkeen tuloksista sen päättyessä. Haluatteko, että teemme näin?

- Kutsukaa minut pelillisyyden hyödyntämistä käsitteleviin tapahtumiin.
- Lähettäkää minulle tietoa hankkeen tuloksista sen päättyessä.

### Confirmation Page

Kiitos vastauksistanne! Voitte halutessanne vapaasti jakaa kyselyn linkkiä tuntemillenne yrittäjille, joiden arvelette olevan kiinnostuneita pelillisyyden hyödyntämisestä toiminnassaan.  
(<https://docs.google.com/forms/d/1a3leGSsjgZrGTdliN8yAEzj-N72TdfivVm1wMDZGhJA/viewform>)