

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



SAVONIA



Elinvoimakeskus



Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Johdanto

Tämä käyttäjäkokemusraportti kokoaa Validian kuntoutuskeskus Synapsiassa keväällä 2026 järjestetyn Game Zone -tapahtumaan liittyvän asiakas- ja ammattilaispalautteen yhdeksi kokonaisuudeksi. Raportin tavoitteena on muodostaa mahdollisimman tarkka kuva osallistujien kokemuksista, tunnistaa tapahtuman keskeiset vahvuudet ja haasteet sekä ohjata toiminnan jatkokehittämistä.

Tapahtuman käyttäjäkokemuksen arviointi perustui ennalta yhdessä laadittuun tiedonkeruusuunnitelmaan, jonka tavoitteena oli kerätä ketterästi ja monipuolisesti tietoa osallistujien kokemuksista. Tiedonkeruu suunniteltiin tukemaan kolmea keskeistä tavoitetta: uuden asiakasryhmän tavoittaminen, näkyvyyden lisääminen lasten ja nuorten keskuudessa, positiivisen ja turvallisen ensikokemuksen luominen pelien ja virtuaalisten ratkaisujen käytöstä.

Aineisto perustuu monimenetelmälliseen tiedonkeruuseen, jossa yhdistettiin aktiivinen havainnointi, lyhyet paikan päällä tehdyt haastattelut sekä visuaaliset ja kirjalliset palautemenetelmät. Keskeistä lähestymistavassa oli matala kynnys osallistua palautteen antamiseen, mikä mahdollisti sekä lasten että aikuisten kokemusten esiin tuomisen.

Lisäksi raporttiin on yhdistetty tapahtuman jälkeen järjestetyssä ammattilaisten ja hanketyöntekijöiden palautekeskustelussa esiin nousseet havainnot, jotka täydentävät käyttäjäkokemusta toteuttajien näkökulmasta.

Keskeinen havainto aineistosta on, että tapahtuma oli osallistujille pääosin erittäin positiivinen ja elämyksellinen kokemus. Samanaikaisesti sekä käyttäjäpalautteessa että ammattilaisten näkemyksissä nousi esiin useita kehittämisen kannalta kriittisiä tekijöitä. Näistä keskeisimpiä olivat:

- tekniset haasteet erityisesti tapahtuman alkuvaiheessa
- epäselvyydet asiakasohjauksessa ja roolituksessa
- riittämätön tekninen tuki tilanteissa, joissa ongelmia ilmeni samanaikaisesti
- käytettävyyteen ja saavutettavuuteen liittyvät vaihtelut eri käyttäjäryhmien välillä
- hygieniaan liittyvät kysymykset yhteiskäyttöisten laitteiden osalta

Nämä havainnot eivät kuitenkaan vähennä tapahtuman arvoa, vaan päinvastoin korostavat sen merkitystä pilotointina: tapahtuma tuotti konkreettista ymmärrystä siitä, millaisia

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



edellytyksiä pelillisten ja teknologiapohjaisten ratkaisujen onnistunut ja tavoitteellinen toteutus edellyttää.

1. Tausta ja tavoitteet

Game Zone -tapahtuma toteutettiin kokeiluluonteisena pilotointina, jonka tarkoituksena oli testata pelillisten ja osin virtuaalisten ratkaisujen soveltuvuutta erityisesti erityislasten osallistavaan toimintaan. Tavoitteena ei ollut pelkästään tarjota elämyksellistä sisältöä, vaan samalla tuottaa tietoa siitä, miten tällaiset ratkaisut toimivat käytännössä, millaisia reaktioita ne herättävät ja millaisia edellytyksiä niiden laajempaan hyödyntämiseen liittyy.

Tapahtuman keskeiset tavoitteet voidaan jäsentää kolmeen näkökulmaan: ensinnäkin käyttäjäkokemuksen ymmärtämiseen, toiseksi kohderyhmän tarpeiden tunnistamiseen ja kolmanneksi kehittämistarpeiden tunnistamiseen jatkokäyttöä varten.

Ammattilaisille tapahtuma tarjosi mahdollisuuden arvioida pelillisten ratkaisujen potentiaalia sekä pohtia, miten vastaavaa toimintaa voitaisiin kehittää systemaattisemmaksi ja osaksi palvelukokonaisuutta.

2. Toteutus

Tiedonkeruun lähestymistapa

Tiedonkeruu suunniteltiin siten, että siinä voitiin kerätä sekä spontaaneja kokemuksia että havainnoida osallistujien toimintaa ja reaktioita. Tapahtuman rauhallinen luonne mahdollisti lähes kaikkien osallistujien kohtaamisen, mikä lisäsi aineiston kattavuutta. Keskeistä suunnittelussa oli, että kerättyä tietoa ei käytetä pelkästään tapahtuman arviointiin, vaan toiminnan jatkokehittämiseen ja uusien palvelumuotojen suunnittelun tueksi.

Menetelmät

Tiedonkeruu toteutettiin ennalta laaditun suunnitelman mukaisesti useiden toisiaan täydentävien menetelmien avulla, mikä mahdollisti sekä kokemuksellisen että käyttäytymiseen perustuvan tiedon keräämisen. Menetelmien valinnassa painottui erityisesti matala osallistumiskynnys ja soveltuvuus kohderyhmälle.

Keskeinen menetelmä oli aktiivinen havainnointi, jossa osallistujien toimintaa seurattiin ilman keskeytystä. Havainnointi kohdistui muun muassa innostukseen, sitoutumiseen, epäröintiin, ohjauksen tarpeeseen sekä turvallisuuden tunteeseen.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Tämän rinnalla toteutettiin lyhyitä, tilanteeseen sidottuja haastatteluja heti pelikokemuksen jälkeen. Näissä keskityttiin erityisesti kokemuksen hauskuuteen, ymmärrettävyyteen, turvallisuuteen ja siihen, haluaisiko osallistuja kokeilla uudelleen. Lisäksi palautteen keruuta täydennettiin kolmiportaisella visuaalisella hymynaama-arvionnilla, joka mahdollisti erityisesti kohderyhmän kokemusten ilmaisemisen nonverbaalisesti.



Kuva 1 Pelaaja sai valita jokaisen pelin jälkeen mieleisensä hymynaama-arvion.

Kohderyhmien huomiointi

Tiedonkeruusuunnitelma oli rakennettu siten, että eri kohderyhmille esitettiin heille soveltuvia kysymyksiä. Tämä lisäsi palautteen relevanssia ja ymmärrettävyyttä.

- Kohderyhmälle esitettiin yksinkertaisia, kokemukseen sidottuja kysymyksiä (esim. hauskuus, vaikeustaso).

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



- Huoltajilta kerättiin näkemyksiä turvallisuudesta ja soveltuvuudesta.
- Toteuttajilta kysyttiin tapahtuman sujuvuudesta ja kehittämiskohteista.

Tämä rakenne mahdollisti kokemuksen tarkastelun useasta näkökulmasta samanaikaisesti.

Tiedonkeruun rooli osana kehittämistä

Suunnitelmassa korostettiin, että tiedonkeruu ei ole irrallinen arviointivaihe, vaan osa iteratiivista kehittämisprosessia, jossa kokemuksista opitaan nopeasti, havaintoja hyödynnetään seuraavien toteutusten suunnittelussa ja toimintaa voidaan kehittää kohti pysyvämpää palvelumallia. **Tapahtumaympäristö ja sisällöt**

Tapahtuma koostui useista ennalta valikoiduista pelipisteistä, jotka tarjosivat eritasoisia ja erilaisia kokemuksia. Sisällöt vaihtelivat perinteisistä pelimuodoista virtuaalisempiin ja simulaatiomaisiin ratkaisuihin.

Keskeistä toteutuksessa oli, että osallistujat saivat kokeilla pelejä vapaasti oman kiinnostuksensa mukaan. Tämä toi esiin luonnollisesti syntyviä valintoja, kuten sen, mitkä pelit vetivät puoleensa ja missä viivytettiin pidempään.

Tapahtumassa oli seitsemän pelipistettä:

1. Dinovideot
2. PC-ajosimulaattori
3. Wii/Keilauspeli
4. Dirt Rally 2
5. Rytmipeli (Beach Bar)
6. Koskenlasku
7. Retropelit

Tapahtuman aikana toimintaa mukautettiin joustavasti osallistujien tarpeisiin järjestämällä saliin myös muuta pelaamista. Moni osallistuja halusi välillä siirtyä digitaalisten pelien ääreltä esimerkiksi sammakonheittoon tai keilaamaan, mikä monipuolisti osallistumisen mahdollisuuksia ja auttoi vastaamaan paremmin kohderyhmän erilaisiin kiinnostuksen kohteisiin ja tarpeisiin.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



3. Käyttäjäpalaute

Yleinen kokemus ja tunnelma

Tapahtuman yleiskuva oli positiivinen. Tunnelma kuvattiin rauhalliseksi ja rennoksi, mikä loi osallistujille turvallisen ympäristön kokeilla uusia asioita. Osallistujat pääsivät kokeilemaan pelejä ilman merkittävää jonotusta, mikä tuki kokemuksen sujuvuutta.

Sekä lasten että aikuisten suhtautuminen oli pääosin avointa ja uteliasta, ja erityisesti kiinnostus jatkoa kohtaan nousi esiin useissa kommentteissa. Palautteessa korostui myös elämyksellisyys ja osallistumisen ilo. Yksi osallistuja kuvasi kokemusta seuraavasti:

“Nuori pääsi kokeilemaan ja kokemaan monenlaista – tykkäsi tosi paljon.” (huoltaja)

Useampi palaute kuvasi tapahtumaa yksinkertaisesti onnistuneena:

“Todella kiva tapahtuma.” (huoltaja)

“Ihan huipputapahtuma – ohjaajat olivat superihania, lapsi todella tykkäsi.” (huoltaja)

“Oli kivaa ja lapset pääsivät kokeilemaan uusia asioita – tulimme uudelleen.” (huoltaja)

Ammattilaisten näkökulmasta tapahtuma vahvisti käsitystä siitä, että pelilliset ratkaisut voivat toimia osallistavana ja motivoivana elementtinä Ammattilaisten näkemyksissä korostui yleinen onnistuminen:

“Tapahtuma oli asiakaskokemuksen näkökulmasta pääosin onnistunut.” He

havaittivat myös asiakkaiden myönteisen suhtautumisen:

“Lapset ja perheet suhtautuivat rohkeasti uusiin ratkaisuihin.”

Elämyksellisyys ja käyttäjien sitoutuminen

Yksi keskeisimmistä havainnoista liittyi pelillisyyden vetovoimaan. Lapset innostuivat kokeilemaan useita sisältöjä, ja osa osallistujista viipyi yksittäisten pelien parissa pidempään ja pelaisi niitä useaan kertaan.

Pelillisyyden ei näyttäytynyt pelkästään ajanvietteenä, vaan se synnytti onnistumisen kokemuksia ja rohkaisi osallistujia kokeilemaan myös uusia ja aluksi jännittäviä ratkaisuja.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Erityisen suosittuja olivat koskenlasku- ja rallipelit, joiden pariin muodostui ajoittain jonojakin. Tämä viittaa siihen, että selkeä, helposti ymmärrettävä ja toiminnallinen pelimekaniikka houkutteli osallistujia.

“VR-pelit oli jännittäviä.” (lapsi)

Toinen osallistuja kuvasi kokemusta kokonaisuutena:

“Kaikki pelit, joissa kävin, oli hyviä.” (lapsi)

Pelipistekohtainen palaute (kolmiporainen hymynaama-arvio)

Piste	Palaute			Huomiot
	Hyvä	Ihan ok	Huono	
Palautepiste	11	2	0	
Retropelit	15	2	0	
Koskenlasku	18	1	0	
Rytmi-peli	17	0	0	
Rallipeli	21	2	0	
Wii/Keilauspeli	14	0	1	Huono palaute liittyi häviämiseen, mutta lapsi pelasi silti uudelleen
Dinovideot	1	1	0	
PC-ajosimulaattori	7	3	0	

Ohjaus, vuorovaikutus ja käyttökokemus

Keskeinen käyttäjäkokemusta määrittävä tekijä oli ohjaajien rooli. Ohjaajat eivät ainoastaan auttaneet teknisesti, vaan heidän toimintansa vaikutti suoraan siihen, miten helposti osallistujat pääsivät mukaan toimintaan ja miten he kokivat onnistuvansa.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Mukautuminen käyttäjän taitotasoon oli erityisen tärkeää. Kun pelin vaikeus vastasi osallistujan kykyä, kokemus oli positiivinen ja motivoiva. Vastaavasti liian haastavat sisällöt saattoivat heikentää kokemusta.

Vuorovaikutus perheiden kanssa sujui hyvin, ja ammattilaiset kokivat kohderyhmän huomioinnin onnistuneen. Tämä näkyi myös konkreettisessa palautteessa:

“Ohjaajat olivat superihania.” (huoltaja)

Turvallisuuden ja saavutettavuuden kokemus

Huoltajien näkökulmasta tapahtuma oli turvallinen ja hyvin hallittu. Tämä on erityisen tärkeä havainto, sillä turvallisuuden kokemus toimii perustana osallistumiselle vastaavan tyyppisiin toimintoihin.

Samalla nousi esiin saavutettavuuteen liittyviä kehittämistarpeita. Kaikki pelit eivät olleet sopivia kaikille käyttäjille, ja erityisesti pienemmät tai vähemmän toimintakykyiset osallistujat tarvitsivat yksinkertaisempia vaihtoehtoja.

Saavutettavuus ei näyttäydä vain sisällöllisenä kysymyksenä, vaan myös kokemuksellisenä – se vaikuttaa siihen, kokeeko osallistuja onnistuvansa ja kuuluvansa toimintaan. Osa osallistujista koki sisällöt liian haastaviksi: *“Osa peleistä meidän porukalle vähän liian vaikeita.”* (huoltaja) Toisaalta saavutettavuuden huomiointi sai kiitosta:

“Hyvin huomioitu eri toimintarajoitteet.” (huoltaja) Lisäksi

esitettiin selkeitä kehitystoiveita:

“Voisi olla myös pienemmille / ei niin toimintakykyisille lapsille yksinkertaisempia pelejä.” (huoltaja)

VR-kokemukset ja käytettävyys

Virtuaalitodellisuuteen liittyvät kokemukset jakoutuivat selvästi. Osa koki VR-ratkaisut innostavina ja mielekkäinä, kun taas osa koki ne jännittävinä tai jopa pelottavina.

Ammattilaisten havainnot täydentävät tätä kuvaa: erityisesti VR-laitteiden käyttöönotto vaati merkittävää tukea, ja esimerkiksi laitteiden pukeminen ja käytön ymmärtäminen oli monille haasteellista.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Lisäksi ammattilaisten keskustelussa nousi esiin käytettävyyteen liittyvä, usein vähemmän huomioitu mutta käyttäjäkokemuksen kannalta merkittävä näkökulma:

hygieniä. Tilanteessa, jossa useat käyttäjät käyttävät samoja päätä koskettavia laitteita, osa henkilöstöstä koki epävarmuutta laitteiden puhtaudesta. Keskustelussa tuotiin esiin, että käytön aikana syntyi epäilyjä esimerkiksi hiuspohjan hygieniaan liittyvistä tekijöistä, kuten täitilanteista, vaikka varsinaisia havaintoja ei tehty. Havainto on tärkeä erityisesti tilanteissa, joissa toimintaa kehitetään jatkuvaksi palveluksi, mutta sillä on merkitystä myös yksittäisten tapahtumien toteutuksessa. Jatkossa laitteiden puhdistus- ja hygieniakäytäntöihin tulisi kiinnittää enemmän huomiota käyttäjien välillä, jotta voidaan ehkäistä tartuntatautien leviämistä ja varmistaa turvallinen käyttökokemus kaikille osallistujille. Erityisesti kohderyhmä huomioiden hygieniakäytäntöjen selkeys ja johdonmukaisuus ovat olennainen osa turvallisen toimintaympäristön rakentamista.

Lisäksi nousi esiin käytettävyyteen liittyviä haasteita, kuten kehon liikkeen ja pelimekaniikan yhteyden ymmärtäminen. Tämä korostaa ohjauksen merkitystä ja helppokäyttöisten ratkaisujen tarvetta.

Ammattilaisten havainnoissa korostui erityisesti tuen tarve:

“Lapset tarvitsivat eniten tukea virtuaalilasien käyttöönotossa.”

Lisäksi käytännön tilannekuva konkretisoituu seuraavassa havainnossa: *“Erityisesti lasien päähän laittaminen oli monelle haastavaa.”*

Palaute kokonaisuudesta

Tapahtumassa mukana olleet saivat antaa avointa palautetta palautepöydällä, jossa oli mahdollisuus kirjoittaa anonyymisti palautelappuja ja hymynaama-arvioita. Kerätty avoin palaute oli erittäin positiivista ja toistuvia teemoja olivat kokemus elämyksellisyydestä, uusien asioiden kokeilun mahdollisuus sekä yleinen ilo ja onnistumisen tunne.

Osallistujat kuvasivat tapahtumaa muun muassa "huipputapahtumaksi" ja toivat esiin halukkuuden osallistua uudelleen, mikä vahvistaa tapahtuman koetun arvon.

Samalla palaute toi esiin myös konkreettisia kehitysehdotuksia, kuten tarpeen helpommille sisällöille, pelattavan VR-kokemuksen näkymisen huoltajille sekä teknisen toteutuksen sujuvoittamiselle.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Kuva 2 Tapahtumaan osallistuneet pääsivät antamaan myös kirjallista palautetta.

4. Haasteet ja kehittämiskohteet

Tekninen toteutus

Keskeisimmät haasteet liittyivät tekniseen toteutukseen, erityisesti tapahtuman alkuvaiheessa. Osa laitteista ei ollut täysin käyttövalmiita, mikä aiheutti viivästyksiä ja epävarmuutta. Osa teknisistä ongelmista johtui ulkoisista tekijöistä, joihin toteuttajat eivät pystyneet vaikuttamaan.

“VR-lasien kirjautumis- ja striimausongelmat estivät joidenkin pelien käytön.”

Teknisten ongelmien vaikutus ei rajoittunut pelkästään toimintaan, vaan ne heijastuivat myös kokemukseen erityisesti tapahtuman alussa, jolloin ensivaikutelma muodostuu ja vaikuttaa suoraan käyttäjän motivaatioon ja luottamukseen. Tekniset haasteet olivat ammattilaisten näkökulmasta merkittävin yksittäinen kehityskohde.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Lisäksi todettiin:

“Laitteita ei ollut testattu riittävästi ennakoon.”

Nämä tekijät vaikuttivat erityisesti tapahtuman alkuvaiheen sujuvuuteen.

Tapahtuman alkuvaiheeseen liittyvät haasteet nousivat vahvasti esiin ammattilaisten palautteessa.

Kokonaiskuvaa kuvattiin seuraavasti:

“Alkuvaihetta leimasivat epävarmuus, sekavuus ja kiire.”



Kuva 3 Pelipisteitä testattiin ennen tapahtuman alkua.

Organisointi ja ohjaus

Ammattilaiset kokivat, että alussa roolit ja vastuut eivät olleet kaikille toimijoille riittävän selkeitä. Tämä johti hetkelliseen epävarmuuteen ja hajanaisuuden kokemukseen. Tilanne parani toiminnan käynnistyttyä, mutta alkuvaiheessa syntynyt epäselvyys korostaa selkeän koordinaation merkitystä.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



“Asiakasohjaus ei ollut alussa riittävän selkeää.”

Tämä korostaa suunnittelun ja ennakkovalmistelun merkitystä. *“Tämä viivästytti toiminnan käynnistymistä ja aiheutti epävarmuutta.”* Asiakkaat kokivat ongelmat korkeintaan lyhytaikaisena hidasteena.

Resurssit ja osaaminen

Tapahtuman toteutukseen vaikutti se, että kokonaisuudesta vastaavia henkilöitä ei päässyt terveydellisistä syistä paikalle. Heistä toiselle tuli este tapahtumaa edeltävän päivän iltapäivänä, eikä tilanteeseen ehditty reagoida riittävästi. Tämä lisäsi alkuvaiheen kuormitusta ja korosti teknisen tuen sekä selkeän varahenkilöjärjestelyn merkitystä. Teknisen tuen riittämättömyys näkyi erityisesti tilanteissa, joissa ongelmia ilmeni useissa pisteissä samanaikaisesti. Osa osallistujista joutui odottamaan, ja yksittäisissä tapauksissa kokemus jäi negatiiviseksi. Haastetta lisäsi se, ettei tapahtumassa ollut mahdollista osoittaa yhtä ohjaajaa jokaista pelipistettä kohden. Tämän vuoksi ohjaajien huomio jakautui useiden pisteiden välillä, mikä vaikeutti samanaikaista ongelmanratkaisua ja osallistujien tukemista. Jatkossa tapahtuman sujuvuuden, turvallisuuden ja käyttäjäkokemuksen kannalta olisi tärkeää, että jokaisella pelipisteellä olisi oma ohjaaja, joka vastaa sekä osallistujien opastamisesta että mahdollisiin teknisiin tai käytettävyysongelmiin reagoimisesta. Tämä korostuu erityisesti kohderyhmässä, joka tarvitsee tavallista enemmän henkilökohtaista ohjausta ja tukea pelien käyttöön.

Tämä osoittaa, että tämänkaltaisissa tapahtumissa osaaminen ja resursointi ovat keskeisiä kokemuksen laadun kannalta.

5. Johtopäätökset

Game Zone -tapahtuma oli kokonaisuutena onnistunut kokeilu, joka vastasi alussa asetettuihin tavoitteisiin uuden asiakasryhmän tavoittamisesta, näkyvyyden lisäämisestä lasten ja nuorten keskuudessa sekä positiivisen ja turvallisen ensikokemuksen luomisesta pelien ja virtuaalisten ratkaisujen käytöstä. Tapahtuma tuotti arvokasta käyttäjäkokemustietoa ja osoitti, että pelilliset ja elämykselliset ratkaisut voivat innostaa osallistujia sekä tarjota uusia osallistumisen mahdollisuuksia.

Hyvinvointialan Metaversumipalvelut-hanke

Game Zone -pelitapahtuman käyttäjäkokemusraportti

LAB-ammattikorkeakoulu, Anna Nummela, Hannu Kaikonen

18.8.2026



Samalla tapahtuma toi esiin keskeiset reunaehdot, joiden täytyminen on välttämätöntä toiminnan jatkuvalla kehittämiselle. Näihin kuuluvat erityisesti tekninen toimivuus, selkeä organisointi sekä saavutettavuuden huomioiminen.

Ammattilaisten näkökulmasta tapahtuma vahvisti pelillisyyden potentiaalia ja toimi tärkeänä pilotointina, joka luo pohjan jatkokehitykselle. Keskeinen strateginen havainto on siirtyminen yksittäisestä tapahtumasta jatkuvaan malliin:

“Tarvitaan siirtymistä yksittäisistä tapahtumista kohti jatkuvaa toimintamallia”.

6. Toimintaa ohjaavat kehityssuunnat

Ammattilaisten kanssa käydyn palautekeskustelun perusteella kehittämistä tulisi suunnata kokonaisvaltaisesti kohti systemaattisempaa toimintamallia. Keskeistä ei ole pelkästään yksittäisten tapahtumien parantaminen, vaan toiminnan muotoilu jatkuvaksi ja tavoitteelliseksi kokonaisuudeksi, jossa pelillisuus kytkeytyy esimerkiksi kuntoutukseen tai oppimiseen.

Teknisellä tasolla keskeistä on varmistaa laitteiden toimivuus ja riittävä tuki. Operatiivisella tasolla tarvitaan selkeästi määriteltäviä rooleja ja sujuvaa asiakaspolkua. Sisällöllisesti korostuu tarve eritasoisille käyttäjille soveltuville ratkaisuille.

Pitkällä aikavälillä tavoitteena voidaan nähdä siirtyminen pilotista kohti skaalautuvaa toimintamallia, jossa toiminta voidaan toistaa eri ympäristöissä ja eri kohderyhmille.

7. Yhteenveto

Game Zone -tapahtuma toi esiin selkeitä kehittämiskohteita, joiden ratkaiseminen mahdollistaa toiminnan kehittymisen yksittäisestä kokeilusta kohti vaikuttavaa ja toistettavaa palvelua. Se vahvisti käsitystä siitä, että pelillisuus voi toimia merkityksellisenä ja osallistavana elementtinä hyvinvointia tukevassa toiminnassa.

Kokemus oli osallistujille erittäin positiivinen, ja tapahtuma synnytti sekä innostusta että kiinnostusta jatkoa kohtaan.

Asiakaspalautteet vahvistavat tämän kokonaiskuvan:

“Oli tosi kivaa.”