



PELIALA

suunnannäyttäjänä

Tiina Savallampi (toim.)



Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu

Seuraavalle sivulle

Sisällysluettelo

Edellinen sivu

← Navigaatio



Xamk Inspiroi 42

KAAKKOIS-SUOMEN AMMATTIKORKEAKOULU
KOUVOLA 2022

© Tekijät ja
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Kannen kuva:
Bea Longhurst

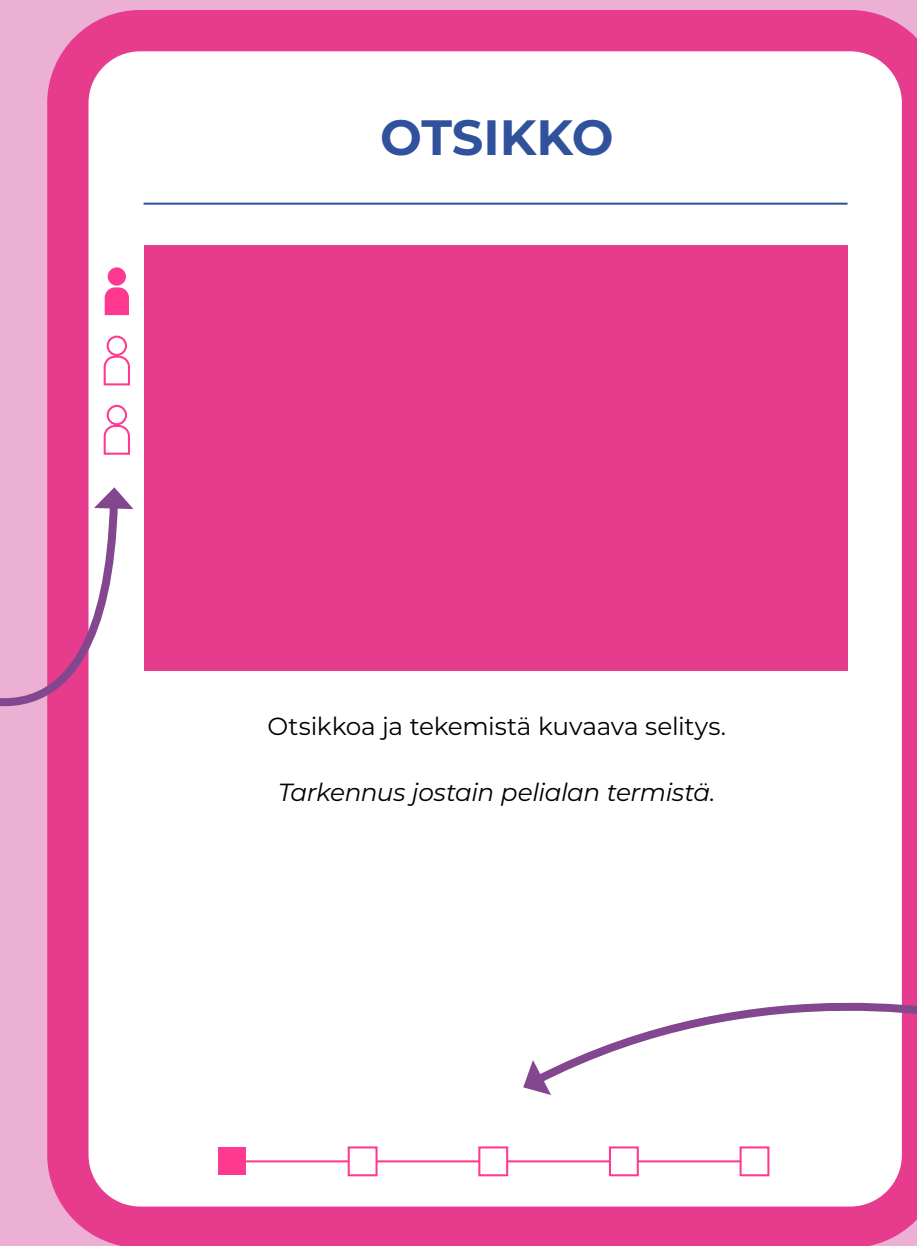
Graafinen suunnittelu ja taitto:
Petri Hurme, Vinkeä Design Oy

Kuvitus:
Ida Alanko, Tino Korkala & Bea Longhurst

ISBN: 978-952-344-438-6 (PDF)
ISSN: 2489-6764 (verkko)

Pelikortit

Osallistujamäärä:
Yksi hahmo =
Yksin toteutettava
Kaksi hahmo =
Vähintään muutama
osallistuja
Kolme hahmo =
Vaatii ryhmän



Otsikkoa ja tekemistä kuvaava selitys.

Tarkennus jostain pelialan termistä.

Toteutuksen
vaatimat resurssit
määritellään
laatikoilla yhdestä
viiteen, jossa yksi
tarkoittaa vähäistä
resurssia.



LUKIJALLE

Tervetuloa lukemaan PARK Peliala suunnan-
näyttäjänä kohti pandemiaresilienttiä koulutusta
-hankkeen verkkojulkaisua. Julkaisu on syntynyt
PARK-hankkeen toimenpiteiden johdosta ja on
suunnattu tarjoamaan ideoita ja inspiraatiota koh-
deryhmänä olleille matkailu-, tapahtuma- ja luovilla
aloilla toimiville yrityksille, kouluttajille, aluekehiti-
täjille sekä pelialan soveltamisesta kiinnostuneille.

Julkaisu rakentuu kolmesta osasta. Ensimmäi-
nen osa avaa hankkeessa tehtyjä toimenpiteitä,
joiden pääpaino oli hankkeen kohderyhmille
suunnatuissa työpajoissa. Työpajatyöskentelyn
tavoitteena oli avata pelialan malleja, käytäntöjä
ja teknologioita sekä tuoda yrityksiä, opiskelijoita
sekä pelialan ammattilaisia yhteen kehittämis-
toiminnan äärelle. Tarkoituksena ei ollut kehittää
pelejä yrityksille, vaan pohtia, mitä sellaista peli-
alalla on, mikä on auttanut alaa menestymään

pandemia-aikana. Tällä toimintatavalla hanke
pyrki herättelemään osallistujien ajatuksia, kuinka
soveltaa pelialaa omaan toimialaan ja kehittää
liiketoimintaa sekä uusia palveluita joustaviksi ja
toimiviksi pandemia-ajan rajoitusten keskellä.
Lisätiedon saaminen pelialan mahdollisuuksista,
ideointi, käyttäjälähtöinen ajattelu sekä yhteiske-
hittäminen olivat toiminnan keskiössä.

Julkaisun toisessa osassa keskitytään pandemia-
resilientin koulutuksen kehittämiseen. Artikkelit
käsittelevät virtuaalisia alustoja kolmesta eri näkö-
kulmasta sekä esittelevät kahden case-esimerkin
avulla, kuinka Xamkin opettajat kokeilivat uusia
menetelmiä etäopintojen toteuttamisessa.

Kolmannessa osassa avataan pelialan mahdollisuuksia
hankkeen kohderyhmäaloille esimerkkien avulla
sekä sitä, miten pelillistäminen voi tuupata käyt-

täytymisen muutokseen. Lisäksi tekstien lomasta
löytyy linkkejä lyhyisiin videoihin, joiden avulla lukija
haastetaan pohtimaan miten voisi soveltaa pelialan
ansaintamalleja sekä pelialalla ominaista yhteisön
rakentamista omaan toimintaan sopivaksi.

Toivon, että PARK-hankkeessa kokeillut työpajakon-
septit ja työpajoista saadut kokemukset auttavat
kehittämistoimintaa tekeviä. Työpajakonseptit ovat
vapaasti poimittavissa ja sovellettavissa erilaisiin
tilanteisiin. Toivon myös, että eri alojen yritykset
sekä koulutusorganisaatiot saavat julkaisusta käy-
tännönläheisiä vinkkejä ja ideoita oman toiminnan
kehittämiseen. Pelialan soveltaminen omaan toi-
mintaan ei tarvitse tarkoittaa raskaita projekteja ja
isoja budjetteja, vaan peliala näyttää suuntaa myös
kevyisiin ja ketteriin kokeiluihin, joissa ammatti-
korkeakoulujen opetus- ja kehittämistoiminta voi
alueensa toimijoita monin tavoin auttaa.



Tiina Savallampi,
projektipäällikkö

Kouvola 3.6.2022

**Lämmin kiitos jokaiselle toimenpiteisiimme
osallistuneelle Jyväskylässä, Kajaanissa,
Kouvolassa, Lahdessa sekä verkossa.
Ja hatunnosto heille, jotka tulivat
rohkeasti ja ennakkoluulottomasti
mukaan seikkailemaan uuden äärelle
ja epämukavuusalueelle pelialasta
tietämättöminä. Kiitos yhdessä oppimisen
ja kehittymisen matkasta!**

TERMIT TUTUIKSI

Kokosimme yhteen kuvaukset XR-tekniikoihin liittyvistä termeistä sekä esimerkkejä, miten niitä on käytetty erityisesti matkailussa sekä esittävän taiteen ja kuvataiteen aloilla.

XR – Extended Reality = Laajennettu todellisuus

Sateenvarjotermi, joka pitää sisällään kaikki todellisuutta ja virtuaalista sisältöä yhdistävät teknologiat. Voi sisältää erilaisia yhdistelmiä näkö-, kuulo- tai tuntoaistin varaista digitaalista sisältöä, joka esitetään oikean maailman ohessa tai sen sijaan.

VR – Virtual Reality = Virtuaalitodellisuus

Tarkoittaa yleensä puettavaa silmikkoa, johon sisältyy kuulokkeet. Välittää käyttäjälle stereokuvan, josta syntyy syvyysvaikutelma. Syvyysvaikutelma ei välity katsottaessa tavalliselta näytöltä VR-kuvaa. Virtuaalitodellisuudella voidaan luoda vahva eläytymisen ja uppoutumisen tunne.

[VR ja kuvataide](#) – kuvataiteilijoita Googlen Tilt Brush -piirto-ohjelmaan liittyvässä residenssissä.

Vuoden 2020 isoin [VR-toimintapeli näyttää trailerissaan](#), mihin virtuaalitodellisuus tällä hetkellä audiovisuaalisesti venyy, kun resursseista ei tingitä.

Haptiikkaan eli tuntoaistihavaintoihin panostetaan VR:n yhteydessä paljon. Kesällä julkistettu [Tesla-puku](#) voi antaa käyttäjälleen kuumia ja kylmiä tuntemuksia tai vaikkapa kutittaa.

AR – Augmented Reality = Lisätty todellisuus

Tietokoneella luotua audiovisuaalista sisältöä oikeaan maailmaan lisättyä. Tietokoneella näppärä henkilö voi luoda kevyttä AR-sisältöä kotikonsteinkin. AR-ohjelmistoja löytyy älypuhelimille ilmaiseksikin.

[Taiteilijan näkemys](#) överiksi menneestä AR-arjesta.

[AR ja kuvataide](#) – useita lisätyn todellisuuden esimerkkejä yhdestä näyttelystä.

AR:llä elävöitetty [museon dinosaurusnäyttely Taiwanista](#) viime vuodelta.

[Esiteytäntö](#), jossa digitaaliset kopiot tanssijoista on projisoitu harsolle.

MR – Mixed Reality = Yhdistetty todellisuus tai tehostettu todellisuus

MR vie lisätyn todellisuuden eli AR:n pidemmälle ottaen huomioon todellisen maailman fyysiset pinnat ja tuomalla mukaan vuorovaikutteisuuden kanssa. Tunnettuja esimerkkejä tällaisesta pinnan- ja muodontunnistuksesta ovat älypuhelimien suodatinnominaisuudet esimerkiksi Snapchatissa ja TikTokissa. Näissä sovelluksissa käyttäjä kuvaa todellisen ihmisen kasvoja ja kuvauslaitteen ruudulla näkyy jonkinlainen muutos tai lisätty grafiikka, joka mukailee kuvattua kohdetta. Muita yhdistetyn todellisuuden esimerkkejä ovat todellisen tilan sisustaminen digitaalisilla huonekaluilla ja interaktiivinen opetusmateriaali vaikkapa lentokoneen moottorin rakenteesta tai ihmisen sydämen toiminnasta.

Volumetric Capture = Volumetrinen kaappaus

Usealla kameralla samaan aikaan kuvatessa voi luoda tarkkoja 3D-malleja reaaliajassa henkilöistä ja paikoista.

Yksittäisten staattisten esineiden [3D-mallinnus](#) onnistuu tarvittaessa älypuhelimellakin (2:00–2:30).

[Volumetrisesti kuvatun](#) maiseman tai näytöksen sisällä voi liikkua, mikä näkyy villisti kieppuvasta kamerasta.

[Näyttelijän eleistä](#) huomaa laadukkaan kaappauksen tarkkuuden.

360-video = 360-kameralla kuvattua videokuvaa

Kamera kuvaa kaikkialle ympärilleen samaan aikaan. Käyttäjä voi liikuttaa näkökenttäänsä katsoessaan videota, mutta on sidottu kameran sijaintiin.

[Tässä matkailusovelluksessa](#) astutaan AR:n ja 360-kuvan avulla arkiympäristöstä tutustumaan matkailukohteeseen.

Tämän [360-projisoinnin](#) sisällä voi käveleskellä.

Puolentoista minuutin [kauhuelokuva](#), jossa kameraa voi liikuttaa.

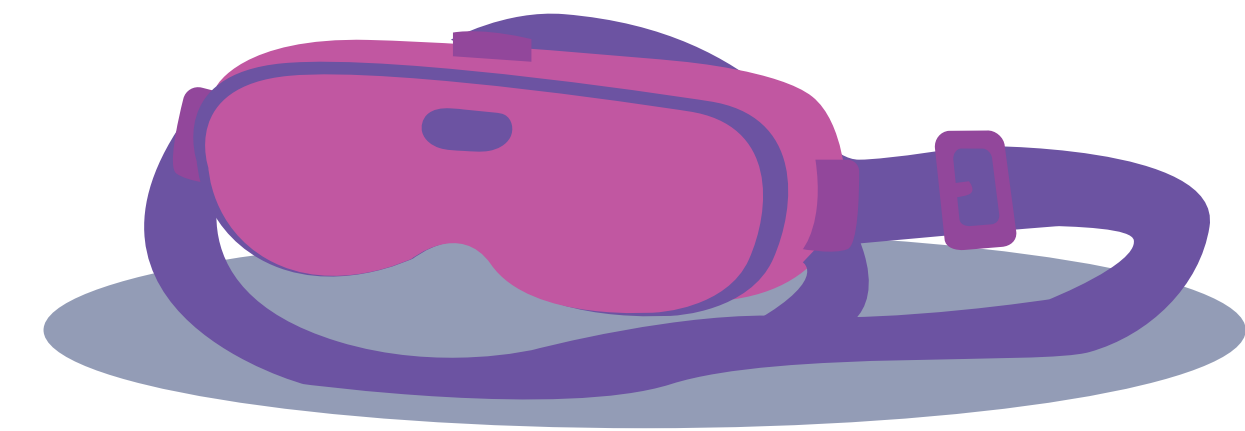
360-audio = 360-ääni

Audio voidaan äänittää niin, että se pystyy reagoimaan käyttäjän liikkeisiin. Jos kuulokkeissa ei ole sensoreita asentojen havaitsemiseen, voidaan käyttää esimerkiksi kuulokkeisiin yhdistettyä puhelinta käyttäjän liikkeiden havainnointiin.

[Sonyn näkemys](#), jossa ohjelmisto mallintaa äänen sijaintia tilassa.

[Harmanin mainos](#), jossa näkyy tekoäly audion suodattimena.

Äänien reagointi käyttäjän liikkeisiin tilassa voidaan toteuttaa myös [pelimoottorien avulla](#).



SISÄLLYS

Lukijalle.....	3
Termit tutuiksi.....	4
OSA 1) HANKKEEN TOIMENPITEET JA TYÖPAJAT	
Etätyöpajoja, muotoilupyrähdyksiä ja hitaan kaavan pelijamit	8
Käyttäjäkokemuksen digitalisointi -työpajojen antia	9
Muotoilupyrähdyksistä hitaan kaavan pelijameihin.....	12
Kajaanin ammattikorkeakoulun järjestämät työpajat.....	20
PARK-muotoilupyrähdys LAB Muotoiluinstituutissa.....	22
XR-tekniologioiden tutustumispäivistä hyötyjä työpajoille.....	27
Pandemia haastaa tapahtuma-, matkailu- ja luovien alojen kenttiä.....	29
OSA 2) NÄKÖKULMIA PANDEMIARESILIENTIN KOULUTUKSEN KEHITTÄMISEEN	
Uudet digitaaliset alustat pandemiaresilientin koulutuksen välineinä.....	34

Virtuaalialustat käyttökohteen mukaan.....	36
Ideoita etäopiskelun kehittämiseen pelimäisten alustojen avulla.....	38
Podcast-pohjainen opetus.....	43
Etätuntien rytmittämistä rajoja rikkovin menetelmin.....	45
XR-tekniologiat koulutuksessa – opiskelijan näkökulma.....	47
OSA 3) VISIOITA PELIALAN SOVELTAMISESTA JA PELILLISYYDESTÄ	
Virtuaalielämykset matkailussa ja luovilla aloilla.....	51
Liiketoimintamahdollisuuksia luovilla aloilla.....	53
Käyttäytymisen muutosta pelillistämällä ja tuuppaamalla.....	55
Pelillisuus TKI-toiminnassa.....	57
Muotoilijan ja ohjelmistosuunnittelijan kirjeenvaihtoa.....	58
Kirjoittajat.....	62
Kirjallisuutta ja linkkejä.....	63

I. ALANKO



OSA 1)
HANKKEEN
TOIMENPITEET
JA TYÖPAJAT

ETÄTYÖPAJOJA, MUOTOILUPYRÄHDYKSIÄ JA HITAAN KAAVAN PELIJAMIT

PARK-hankkeen neljä toteuttaja-ammattikorkeakoulua järjestivät alueillaan yhteensä 10 työpajakokonaisuutta syksyllä 2021 ja keväällä 2022. Kullakin toteuttajalla oli työpajoihin omat painotuksensa, runkonsa ja resurssinsa, joiden puitteissa lähi- ja etätyöpajat suunniteltiin ja toteutettiin. Mukaan kutsuttiin yrityksiä luovalta alalta, matkailu- ja tapahtuma-alalta sekä kiertotaloudesta kiinnostuneita yrityksiä, freelancereita, kuntatoimijoita ja eri alojen opiskelijoita.

Osa työpajoista järjestettiin etänä, mutta niitä edelsi tutustuminen laitteistoihin ja teknologioihin kampuksien tiloissa. Toiset toteutukset onnistuttiin järjestämään koronarajoitusten hellittäessä livenä ja hybridinä.

Työpajat sisälsivät ennakotehtäviä, luentoja ja ryhmätyöosuuksia. Tavoitteena oli esitellä erilaisen toiminnan ja tehtävien kautta pelialan malleja ja mahdollisuuksia, joista osallistujat saisivat ideoita oman toimintansa kehittämiseen. Yhtä toteutusta lukuun ottamatta työpajoissa tarkoituksena ei ollut kehittää pelejä, vaan soveltaa pelialan käytäntöjä ja teknologioita vaikkapa palveluiden markkinointiin, osaksi uusia tuotteita tai ohjaamaan käyttäjien valintoja.

Työpajatyöskentely oli suunniteltu hankkeen pääasialliseksi toiminnaksi edetä kohti sille asetettuja tavoitteita. Koska työpajat olivat isossa roolissa, osatoteuttajille tarjoutui mahdollisuuksia kokeilla erilaisia toteutuksia sekä kehittää työpajakonsepteja palautteiden, kokemusten ja havaintojen sekä itsearviointien pohjalta.

Työpajatoteutuksista ja niistä saaduista opeista voit lukea seuraavaksi!

- ◆ Jamkin työpajat: [Käyttäjäkokemuksen digitalisointi](#) ja [Miten pelien ja uusien teknologioiden avulla voidaan välittää merkityksiä?](#)
- ◆ Xamkin [Muotoilupyrähdykset matkailu- ja tapahtuma-aloille](#) sekä [Pelitaiteen Slow Jam -verkkototeutus](#)
- ◆ KAMK:n etätyöpajat: [XR-teknologioiden mahdollisuudet esittävän taiteen kentällä, matkailussa ja kuvataiteessa](#)
- ◆ [LABin viiden päivän Muotoilupyrähdys: Kiertotalous ja kestävien ratkaisujen muotoilu](#)



Hanna Hauvala

KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEN DIGITALISOINTI -TYÖPAJOJEN ANTIA

Jyväskylän ammattikorkeakoulun kolmen työpajakokonaisuuden punaisena lankana oli käyttäjäkokemusten digitalisointi ja siihen liittyen nimenomaan uusien teknologioiden, kuten virtuaalitodellisuuden, hyödyntäminen. Alun perin työpajat suunniteltiin on-site eli paikan päällä toteutettaviksi, koska kaikkiin oli sisällytetty konkreettinen VR-lasien testaus, jota ei olisi voinut toteuttaa etänä. Kolmesta työpajasta kuitenkin toinen jouduttiin koronatilanteen vuoksi siirtämään verkkoon, mutta siihenkin suunniteltiin teemaa paremmin tukeva toteutusympäristö eli virtuaalinen Spatial-metaverseympäristö.

Kolme työpajaa toteutustapaa muunnellen

Ensimmäisen työpajan teemana oli käyttäjäkokemuksen digitalisointi uusien teknologioiden avulla, ja työpaja järjestettiin lokakuussa 2021 fyysisesti Digi & Game Centerillä. Työpajaa ennen järjestettiin kolme kertaa kahden tunnin ennakkotutustuminen uusiin teknologioihin. Ennakkotutustumiskerroilla kävi henkilöitä erityisesti koulutusorganisaatioista, joten ne tukivat hyvin koulutuksen ja TKI-toiminnan kehittämistä. Varsinaiseen työpajaan osallistui yrityksiä. Työpajassa käytiin läpi pandemian digitalisoimia käyttäjäkokemuksia, testattiin XR-teknologioita erilaisten sovellusten kautta sekä ideoitiin uusia palveluja ja tuotteita, joissa voisi hyödyntää uusia teknologioita nimenomaan elämysten tuottamisessa.

Kuva 1. Työpajaryhmä kuuntelemassa ja ihastelemassa Jyväskylän taidemuseo-oppaiden opastuksella Petri Ala-Maunuksen La-La Land -näyttelyä. Kuva: Hanna Hauvala.



Kuva 2. Kalle Rajonkari Jyväskylän taidemuseon Kokemuspisteitä-näyttelyn VR-lasien testaustilassa, jonka seiniä koristi lasten taideteokset ultraviolettilla valaistuna. Kuva: Tiina Savallampi.



"Ajatuksia herättävä. Sain vinkkejä omaan yritystoimintaan ja tuote-palvelukehitykseen. Vahvasti oletusta, että uudet teknologiat eivät ole avain onneen, jos ne ovat vain ns. päälle liimattuja – eli kohderyhmä, käyttö, funktio ja lisäarvon osoittaminen edelleen oleellisinta."

Toisessa työpajassa pureuduttiin siihen, miten pelialan ansaintamalleja voisi hyödyntää elämysaloilla. Helmikuun 2022 koronatilanteen vuoksi tämä työpaja toteutettiin etänä. Työpajaa varten tehtiin ennakkotehtävä, jossa piti tutustua XR-teknologioihin sekä kertoa, mitä tietää tai miten ymmärtää ansaintalogiikat. Varsinaisessa työpajassa käytiin läpi pelialan ansaintamalleja eli monetisaatiota sekä pohdittiin, miten edellä mainitut olisivat hyödynnettävissä myös muilla luovilla aloilla. Työpajassa myös esiteltiin Spatialin virtuaaliympäristöä sekä pohdittiin, voisiko tämänkaltaisia ympäristöjä hyödyntää esimerkiksi show roomeina taiteen aloilla.

Kahteen ensimmäiseen työpajaan olisi toivottu enemmän osallistujia, joten kolmannessa työpajassa

pajassa päätimme kokeilla maaliskuun 2022 toteutusta yhdessä kohderyhmän edustajan kanssa heidän tiloissansa. Toteutuskumppaniksi valikoitui Jyväskylän taidemuseo erityisesti siitä syystä, että siellä oli näyttelyssä Jyväskylän yliopiston ja ammattikorkeakoulun opiskelijoiden yhteisprojektin tulos Kokemuspisteitä – videopelien taidenäyttely lisättynä VR-kokemuksen testauksella. Tähän työpajaan oli myös edellisen työpajan kaltainen ennakkotehtävä, jossa piti tutustua XR-teknologioihin sekä kertoa, miten kokee edellä mainitut teknologiat taiteen tekemisessä. Varsinaisessa työpajassa kierrettiin näyttelyt ja sitten pohdittiin yhdessä, miten pelien ja uusien teknologioiden avulla voidaan välittää merkityksiä.

"Opin ryhmän jäsenenä löytämään minulle uudenlaisen näkökulman XR:ään ja pelillisyyteen. Työpajassa otettiin huomioon osallistujien omat intressit ja täten esim. rytmi ja vaiheet tuntuivat luonnolliselta. Havaintotehtävään oli käytetty hyvin aikaa ja ihmiset keskustelivat. Ilmassa oli inspiraatiota ja positiivista energiaa."

Työpajojen opit

- ◆ Ennakkotehtävä toimi hyvänä alustajana varsinaiseen työpajaan.
- ◆ Fyysiset, on-site-tapahtumat olivat paljon mielekkäämpiä sekä antoivat selvästi enemmän osallistujille jo siitäkin syystä, että he pääsivät kokeilemaan uutta teknologiaa konkreettisesti.
- ◆ Hyvää ja ajatuksia herättävää keskustelua siitä, miten uudet teknologiat voisivat olla hyödynnettävissä eri luovien alojen elämysten tuottamisessa tai miksi ne eivät voisi olla hyödynnettävissä (käyttäjäkokenusten digitalisointi). Kuitenkin varsinainen hyödyntämistapa tai -teko jäi pohdintaan, eli varsinaiseen uusien teknologioiden käyttöönottoon jäi vielä tekemistä.
- ◆ Työpajan toteutusta yhdessä kohderyhmän edustajan kanssa suositellaan.

Ja flopit

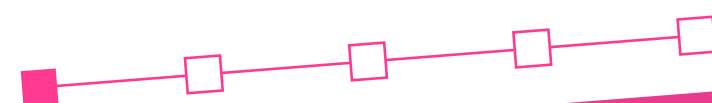
- ◆ Työpajojen osallistujamäärät jäivät valitettavasti pieniksi, joten uusien hankkeiden on syytä pohtia vakavasti, mitkä olisivat osallistavammat ja houkuttelevammat toteutustavat luovien alojen toimijoille.
- ◆ Luovien alojen liiketoiminnan kehittäminen ja tuotekehitys pelialan keinojen avulla ei iskenyt kerrasta. Tähän liittyen ehkä työpajojen markkinointiviestintä ei ollut parasta mahdollista ja sitä myöten kohderyhmän edustajalle jäi epäselväksi, miksi osallistua työpajoihin tai mitä hän saisi pelialalta tai uusilta teknologioilta omaan liiketoimintaansa. Ja jäi tunne, että luovilla aloilla useilla on haasteita liiketoiminnan kasvattamisessa tai ylipäätään sen tekemisessä, joten liekö tässäkin syy siihen, miksi ei lähdetty aktiivisemmin hakemaan uutta teknologiaa hyödyntäviä ansaintamalliratkaisuja.

HERÄTÄ TUNTEITA



Kun suunnittelet esitystä tai kehität uutta palvelua, mieti jo alussa, minkälaisia tunteita haluat sen herättävän asiakkaisissa tai yleisössä. Tunteiden synnyttäminen on tärkeää, sillä se jättää muistijäljen palveluasi kohtaan, saa asiakkaan palaamaan luoksesi sekä saa suosittelemaan palveluasi eteenpäin.

Pelisuunnittelun esituotantovaiheessa määritellään pelin tavoitteet, joihin kuuluu myös tunteet. Jo alkuvaiheessa mietitään, minkälaisia tunteita pelin halutaan herättävän pelaajassa.



Tiina Savallampi

MUOTOILUPYRÄHDYKSISTÄ HITAAN KAAVAN PELIJAMEIHIN

Xamkissa järjestettiin kolme työpajaa, joiden pääkohderyhmänä olivat matkailu-, tapahtuma- ja luovan alan yritykset. Mukaan kutsuttiin myös opiskelijoita sekä sparraajia pelialalta. Toteutuksissa kokeiltiin kahta erilaista mallia: Muotoilupyrähdyksiä sekä verkossa järjestettyjä pidempikes- toisia pelijameja. Työpajojen sisältönä oli pelialan mahdollisuudet ja soveltaminen eri aloille. Työskentelyssä hyödynnettiin yhteiskehittämisen ja palvelumuotoilun menetelmiä.

Muotoilupyrähdys tapahtuma-alan toimijoille

Tapahtuma-alan toimijoille suunnattuun kokonai- suuteen ilmoittautui Kymenlaaksosta seitsemän osallistujaa, jotka tulivat etsimään ideoita ja oppia pelialalta omiin haasteisiinsa ja kehittämistarpei- siinsa. Osa ilmoittautui mukaan ilman tarkempaa kehittämiskohdetta, puhtaasti mielenkiinnosta pelialaa ja teknologioita sekä uuden oppimista

kohtaan. Osallistujista kaksi toimi audiovisuaali- sen alan tehtävissä kuntaorganisaatiossa, yksi oli tanssi- ja burleskitaiteilija-freelancer ja yksi media-/ tapahtuma-alan yrittäjä. Kolme ilmoittautunutta yritystä joutui perumaan osallistumisensa, mutta he vastasivat kuitenkin ennakkotehtävänä ollee- seen alkukartoituskyselyyn pandemiahaasteista sekä kehittämistoiminnasta. Osallistujien kanssa- oppijoina oli 29 Xamkin liiketalouden opiskelijaa Digimarkkinointi ja myynti -opintojaksolta. Hanke- henkilöstön lisäksi Muotoilupyrähdyksen työpaja- päivään osallistui Xamkin pelialan asiantuntijoita sparraajan roolissa. Ideointityöskentelyä muotoilun menetelmin ohjasi No Rocket Science Oy.

Muotoilupyrähdyksen sisältö ja työskentelytavat

Muotoilupyrähdyksen työpajapäivä järjestettiin Xamkin Kouvolan kampuksen Meduusa-stu- diolla Game Design -koulutuksen kotipesässä.

Ohjelmassa vuorot- telivat pelialan luennot sekä ohjattu ideointityö- kentely pienryhmissä. Päivän aikana käytiin läpi muun muassa XR-teknologioiden mahdollisuuksia tapahtuma-alalla sekä pelialan ansaintamal- leja ja markkinointia. Meduusa-studiolta löytyy muun muassa liikkeenkaappauslaitteisto, josta saimme esittelyn Xamkin Game Design -koulu- tuksen opettajalta. Yksi osallistujistamme pääsi kokeilemaan käytännössä liikkeenkaappausta. Tekniikkaa voidaan hyödyntää esimerkiksi peli- hahmojen liikkeen luomiseen. Katso tästä, miten liikkeenkaappausta kokeiltiin työpajassa: [PARK MotionCapture – YouTube](#).

Toimeksiantajat ja opiskelijat lähtivät tiimeissä rat- komaan haasteita ja ideoimaan uutta 100 ideaa -tehtävän kautta. Mukana oli myös peleistä tuttu aikapaine, joka osaltaan auttoi ideoiden tuotta-

misessa, sillä ideoita syntyi todella runsaasti lyhyessä ajassa! Tämän vaiheen jälkeen ideoita ryhmiteltiin ja kiteytettiin, ja lopulta valittiin muu- tama muille esiteltäväksi. Tässä välikatselmuksessa kaikilla osallistujilla oli mahdollisuus kommentoida ja rikastaa toisten ideoita. Ideointi on luovan työn kivijalka, mihin kuuluu synnyttämisen, arvioinnin ja lopulta valitsemisen vaiheita (Stickdorn, Hormess, Lawrence & Schneider 2018, 177). Työpajapäivän päätteeksi tiimit sopivat ideoiden jatkokehittämi- sestä sekä pienimuotoisen testaamisen tai kyselyn tekemisestä toimeksiantajien asiakkaille tai muulle potentiaaliselle kohderyhmälle.

Jalostuneita ideoita keräännyttiin kuulemaan esityspäivään Kouvolan kampukselle. Osa toimeksiantajista oli paikan päällä ja osa osallistui etänä. Myös osa hankkeen tiimistä oli mukana etäyhteydellä. Hybriditoteutuksessa tuli huomioida hyvä äänentoisto sekä kameran käyttäminen vuorovaikutuksen mahdollistamiseksi. Ennen esityspäivää hanketiimi oli pitänyt yhteyttä toimeksiantajiin, ja opiskelijat olivat pitäneet välikatselmustilaisuuden opettajansa kanssa.

Toimeksiantajien haasteet ja ratkaisuideat

Toimeksiantajien yhteisenä haasteena oli uusien yleisöjen tavoittaminen, mutta luonnollisesti jokaisella hieman eri näkökulmasta. Työskentely tapahtui aikana, jolloin tapahtumien koronarajoituksia oli lievennetty ja maailma tuntui jo hieman avautuvan. Tuossa hetkessä yleisöjen houkuttelu takaisin livetapahtumiin ja niiden järjestämiseen oli haaste, johon osallistujamme halusivat tahoiltaan tarttua.

Ensimmäiset ratkaisuideat syntyivät siis jo Muotoilupyrähdysten työpajapäivän aikana. Näistä ideoista jalostuivat ehdotukset, joita varten opiskelijatiimit olivat käyneet muun muassa havainnointimassa tapahtumia, tehneet yleisökyselyitä sekä keränneet palautetta ideoista eri tavoin. Havainnointi, ideoiden testaus erilaisten visualisointien ja rautalankamallien avulla sekä kohderyhmän tunteminen ovat peruskauraa niin pelinkehittämisessä kuin muotoilussa. Pelien ja palveluiden loppukäyttäjät on syytä kutsua mukaan kehittämistyöhön, jotta lopputulos olisi aidosti kiinnostava ja helposti käytettävä tuote. Pelistä voidaan saada voimakkaampia elämyksiä tarjoava, kun suunnittelutyössä kuunnellaan pelaajaa ja tunnetaan hänen mieltymyksensä sekä tarpeensa (Manninen 2007, 142–143). Pelisuunnittelussa kohderyhmien määrittelyä voidaan tehdä muun muassa erilaisten pelaajatyypitysten avulla. Kun peliä testataan, olisi kohderyhmän lisäksi hyvä kutsua mukaan myös kohderyhmän ulkopuolisia pelaajia, jotta mahdolliset puutteet, virheet ja tarpeet nousisivat esiin. Tämä on tärkeää, sillä kun peli on saatu julkaistua, on todennäköistä, että sitä

pelaavat myös muut kuin ajateltu kohderyhmä. Silloin myös heidän positiivisella pelikokemuksellansa on merkitystä. (Kempainen 2019, 111.)

Syntyneissä ratkaisuehdotuksissa sovellettiin pelialan malleja aina kevyestä some-osallistamisesta investointeja vaativiin laitteisiin. Burleskitaitelija sai uusien yleisöjen tavoittamiseksi kattavat sosiaalisen median brändisuunnitelmat, joissa pelillistäminen toimisi seuraajien sitouttamisessa ja tapana vuorovaikuttaa heidän kanssaan. Instagramissa on valmiita pelimäisiä elementtejä, kuten kyselyjä ja lähtölaskentoja, joita voi tähän tarkoitukseen hyödyntää. Kaupunkiorganisaation kulttuuritalojen edustajat saivat kokousasiakkaiden ja tapahtumajärjestäjien tavoittamiseen ehdotukset tilojen esittelystä 360°-kuvaympäristöjen, taidenäyttöjen sekä bonusjärjestelmien avulla. Media-alan yrittäjän tavoitteena oli puolestaan saada paikallisten urheiluseurojen ottelutapahtumiin nuorta yleisöä. Tähän tiimit ehdottivat Instagramissa toteutettavaa "faniranking"-peliä, joka hauskana ja helppona kisailumuotona voisi vedota tavoiteltuun kohderyhmään.



"Alkukätehen ajattelin, että luento-osuudet eivät ole se mun juttu. Kuitenkin esimerkiksi erilaisiin ansaintalogiikoihin tuli ideoita, joita voi hyödyntää myös ihan analogisin keinoin."



"Se mitä ja millaisia pelilliset asiat voivat olla selkiintyivät ja ideoita tuli lisää."

Muotoilupyrähdys matkailualan toimijoille

Vastaava pyrähdyskokonaisuus järjestettiin matkailuteemaisena lähitapaamisena Xamkin Meduusa-studiolla. Tähän osallistui neljä matkailu- ja tapahtuma-alan toimijaa. Mukana oli kolme yrittäjää, joista yksi tarjoaa elämysmatkailupalveluita, yksi toimii majoitustilojen rakentajana ja yksi tarjoaa ruokatapahtumia sekä suunnittelee pakopelitoimintaa. Neljäs osallistuja oli kuntaorganisaation matkailu- ja tapahtuma-alan tehtävissä toimiva. He saivat tiimeihinsä ideointiapua eri alojen opiskelijoista. Opiskelijoista muodostettiin monialaiset ryhmät, ja tiimejä oli sparraamassa pelialan asiantuntijat Xamkilta. Lisäksi sparraajina oli PARK-hankkeen ohjausryhmän jäsenet Taiteen edistämiskeskuksesta sekä Visit Finlandilta.

Työpajapäivä noudatteli pitkälti samaa kaavaa kuin ensimmäinen Muotoilupyrähdys. Peliluentojen sisällöissä oli hieman eroja. Suurin ero oli ryhmäkoossa ja monialaisissa opiskelijatiimeissä (restonomi, yhteisöpedagogeja, tradenomeja). Kukin tiimi sai tässä päivässä oman pelialan sparraajan, kun ensimmäisellä kerralla sparraajat kiersivät jokaisessa ryhmässä. Esityspäivää edelsi kontak-

tointia toimeksiantajiin ja opiskelijoihin. Opiskelijoille tarjottiin mahdollisuutta kysyä ja kertoa työn etenemisestä sekä saada sparrausta välikatselmuksessa verkkotapaamisessa.

Toinen iso ero oli esityspäivässä, joka toteutettiin Xamkin FUEL (Future Experience Lab) -tilasta käsin. Tila on suunniteltu hybriditilaisuuksien järjestämiseen. Tilassa on useampi kamera, joiden avulla paikallaolijat saadaan samaan näkymään, sekä mikrofoni, joka sieppaa tilassa olevien äänet. Äänentoisto ja videonäkymä suurelta valkokankaalta puolestaan mahdollistavat vuorovaikutuksen toteutumisen myös toiseen suuntaan. Tekniikka pyrkii sujuvaan ja miellyttävään videoneuvottelukokemukseen sekä fyysisessä tilassa että etäyhteyksien päässä olevien kannalta. Suurin osa esityspäivän osallistujista oli etänä, fyysisessä tilassa paikan päällä oli neljä henkilöä. Näin saimme hyvin testattua hybriditilan tekniikkaa ja toimivuutta. Hybriditapahtumat ovat oma lajinsa, joka asettaa vaatimuksiaan jo tämän päivän oppimis- ja työympäristöille. Paikkariippumaton työskentely lisääntyy, ja sen myötä tarvitaan uutta teknologiaa, laitteistoa sekä perehdytystä niiden käyttämiseen.

Tutustu täältä lisää FUEL-tilaan: [Future Experience Lab FUEL - Xamk](#).

[Käyttäjien väliset transaktiot, katso video.](#)

Digitaalisen tuotteen kehittäjät voivat saada lisätuloa käyttäjien tekemästä vaihtokaupasta. Mitä tämä tarkoittaa ja miten voit soveltaa samaa ideaa omalle alallesi? Katso lisää videolta.



Osallistujien haasteet ja ratkaisuideat

Osallistujat tulivat työskentelyyn mukaan jo hie-
man pohdinnassa olleiden kehittämiskohteiden
kanssa. Heitä kiinnosti pakopelien kehittäminen
osaksi olemassa olevaa toimintaa, tapahtumako-
kemuksen kehittäminen pelillisyyden keinoin sekä
ympäristöarvojen ja vastuullisuuden esiin tuomi-
nen pelin tai teknologian keinoin. Yleisesti ottaen
osallistujat olivat kiinnostuneita pelielementtejä
sisältävien sovellusten kehittämisestä.

Tälläkin kertaa tiimit keräsivät palautetta raa-
kilevaiheessa olevista ideoista sekä toteuttivat
kyselyitä ja haastatteluita selvittääkseen lop-
pukäyttäjien motiiveja ja ajatuksia palveluiden
käyttämisestä. Lisäksi tiimit etsivät taustatietoja
ja tekivät benchmarkausta, minkä seurauksena
ehdotettiin, että esimerkiksi Suomen pakopelit
voitaisiin koota yhteisen sivuston alle.

Toimeksiantajista ruokatapahtumien ja -tuot-
teiden kanssa toimiva yrittäjä sai ehdotuksia
pakopelisovelluksen tekemiseen, jonka avulla
hän voisi markkinoida omia tuotteitaan sekä
fyysistä pakohuonepeliä. Sovellus toimisi näin

sisäänheittotuotteena, mutta mahdollistaisi myös
toiminnan jatkumisen ja tuotteen säilymisen
kuluttajien mielissä, vaikka uusia kokoontumis-
rajoituksia ilmenisi tai tapahtumia jouduttaisiin
perumaan. Myös elämyspalveluyrittäjä sai ideoita
ulkopakopelin kehittämiseen osaksi luontomat-
kailu- ja majoituspalveluitaan. Kaupunkitapahtu-
maan ideoitiin yhteisöllisiä tapahtuman teemaan
liittyviä hevosaiheisia pelejä laajentamaan pai-
kan päällä tapahtuvaa kävijäkokemusta. Glam-
ping-majoitustiloja rakentava yrittäjä sai ajatuksia
sovelluksesta, jonka avulla matkailija saisi helposti
hoidettua varaukset, ovikoodit, reittiohjeet sekä
etuja yhteistyökumppaneilta. Lisäksi sovelluksen
kautta yöpyjä saisi tiedon palkinnoksi yöpymi-
sestä saamastaan puun istutuksesta.

Osallistujat kokivat työskentelyn keskimäärin
hyödyllisenä ja saaneensa uusia ideoita sekä
oppia erityisesti pelialan ansaintamalleista. Palau-
tekyselyssä osallistujat arvelivat hyödyntävänsä
saamaansa oppia ja ajatuksia toiminnassaan vii-
meistään vuoden sisällä. Osallistuminen tarjosi
heille myös uusia verkostoja.

Opit ja palautteet Muotoilupyrähdyksistä

- ◆ Enemmän aikaa ideointityölle.
- ◆ Jatkokehittämistä tarvitaan, nyt työpajakokonaisuus jäi vähän pintaraapaisuksi.
- ◆ Opiskelijatiimeille pakollinen välipalautetilaisuus.
- ◆ Toivottiin konkreettisia esimerkkejä, miten pelillisyyttä on hyödynnetty omalla alalla.
- ◆ Selkeät askelmerkit ja ohjeistus jatkotyöstöstä jo alkuvaiheessa kaikille osapuolille.

Haasteet

- ◆ Rekrytointi
- ◆ Viestintä
- ◆ Pelialan mahdollisuudet tuntuvat kaukaisilta, pelialan soveltaminen voi olla hankala ajatus. On helpompaa ajatella tekevänsä peliä tai sovellusta sen sijaan, että miettii, miten pelialan monetisaatiomallit voisivat toimia omassa liiketoiminnassa.
- ◆ Tiimien ryhmädynamiikka, ryhmäytymiseen panostettava
- ◆ Viime hetken perumiset, korona-aika

Pelitaiteen Slow Jam 15.3.–21.4.2022

Xamkin kolmannen työpajan aiheeksi oli määritelty pelitaiteen liiketoimintamahdollisuudet. Aihe sekä Muotoilupyrähdyksistä saadut kokemukset ja palautteet ohjasivat uudenlaisen työpajakonseptin äärelle. Syntyi ”hitaan kaavan” pelijamit, joiden avulla haluttiin kohtauttaa luovan, elämystä ja pelialojen osaajia, jotka kutsuttiin kehittämään poikkitaiteellisia pelikonsepteja. Pidemmälle ajankaksolle sijoittuva työskentely antaisi mahdollisuuden syventyä ja auttaisi ideoiden kypsytelyssä eikä tekeminen jäisi pintaraapaisuksi kuin aiemmissa Muotoilupyrähdyksissä. Mukaan ilmoittautui yrityksiä, freelancereita, projektityöntekijöitä sekä opiskelijoita.

Pelitaiteen Slow Jam -konsepti ei lähtenyt tiukasti määrittelemään, mitä pelitaide tarkoittaa. Lähtökohtana pelitaiteellisten konseptien tekemiselle Slow Jameilla toimi osallistujien taiteellinen tausta ja osaaminen sekä niiden yhteensovittaminen ja soveltaminen ryhmätyössä. Osallistujien kanssa käytiin kuitenkin jonkin verran keskustelua pelitaide-termistä sekä taidepeleistä. Pelitaiteen manifesti -teoksessa pelien voidaan ajatella olevan ”uusin”, kahdeksas taiteen muoto kirjallisuuden, elokuvan, teatterin, maalaustaiteen, kuvanveiston, musiikin sekä arkkitehtuurin ohella (Kuorikoski 2018, 11). Pelitaidetta ja sen

määrittelyä tarkastellaan myös vuosina 2022–23 Kouvola Capital of Game Art -projektissa, joka sisältää muun muassa luentoja, työpajoja sekä pelitaideteemaisen näyttelyn. [Etusivu | Capital of Game Art \(capitalgameart.fi\)](https://www.capitalgameart.fi)

Pelitaiteen Slow Jam järjestettiin verkossa Gather-alustalla. Kyseisen alustan avulla haluttiin esitellä osallistujille työkalu virtuaalisten tapahtumien, työpajojen, näyttelyiden ja kohtaamisten järjestämiseen hausalla ja vuorovaikutteisella tavalla. Alusta on myös ”pelimäinen”, sillä osallistuja liikkuu siellä omalla avatar-hahmollaan nuolinäppäinten avulla.

Slow Jamin tavoitteet esiteltiin markkinointikampanjassa, jota olivat suunnittelemassa ja toteuttamassa Xamkin eri alojen opiskelijat (joukossa myös vaihto-opiskelijoita). Kampanjan ydinsanomiksi valittiin ”uusien ideoiden saaminen oman laatikon ulkopuolelta” sekä ”ideoiden kypsytely monialaisessa yhteistyössä”. Monialaiset kohtaamiset toimialojen rajapinnoilla ja työskentely organisaatioiden ulkopuolella synnyttävät luovia ratkaisuja. Luovat yksilöt ovat avainpelaajia innovaatioiden, uusien toimintatapojen, palveluiden ja konseptien synnyttämisessä. Luovuutta tarvitaan talouden uudistumiseen ja uuden arvon luomiseen. (Tarjanne 2020, 10.)

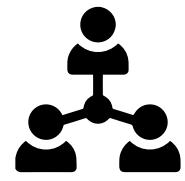
Esimerkki Slow Jam -mainoksesta.

Tekijät: Kreetta Ahti ja Carita Stenman.



**Haluatko saada
ideoita oman laatikkosi
ulkopuolelta?**

Slow Jam -runko



15.3.

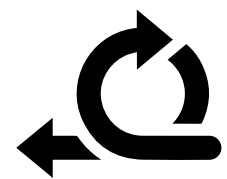
Iltapäivässä tutustuminen, tiimien julkistaminen ja pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppaisen puheenvuoro Slow Jam -prosessista ja pelikehityksen raja-arvoista.

Puolen päivän mittainen työskentelypäivä, joka sisälsi keskustelua asiakasymmärryksestä, kohderyhmän määrittelyä, luennon pelikehityksen perusteista, ideointityöpajan sekä jamien teeman julkistamisen.

17.3.



Seuraavina kolmena peräkkäisenä torstaina tiimeille tarjottiin sparrausaikoja. Sparraajina toimivat PARK-hankkeen henkilöstö sekä läänintaiteilija. Sparraustorstait oli teemoitettu pelikehittämisen prosessin etenemisen mukaan. Sparrauksissa käsiteltiin prototypointia, kohderyhmätestausta ja iteraatiota sekä liiketoimintanäkökulmaa ja konseptin kiillottamista.



To

Tiimit esittelivät pelikonseptit ja saivat niistä palautetta. Yksi konseptista valittiin jatkokehitettäväksi. Jatkokehittäminen tapahtui Xamkin pelialan opiskelijoiden työharjoitteluna kesän aikana, jolloin konseptista rakennettiin pelattava testiversio.

21.4.



Työpajakokonaisuudella tavoiteltiin osallistujien näkökulmasta seuraavia hyötyjä, joita tuotiin aktiivisesti esiin Slow Jamin viestinnässä:

- ◆ Monialainen verkostoituminen ja uudet kontaktit
- ◆ Uusia näkökulmia omaan työskentelyyn muilta, eri alojen ammattilaisilta
- ◆ Uusia näkökulmia ja mahdollisuuksia pelialan malleista ja teknologioista
- ◆ Kokemus pelikonseptin suunnittelusta
- ◆ Uusia ajatuksia pelialalle, kuinka hyödyntää eri taiteenalojen ja muotoilijoiden ammattitaitoa
- ◆ Itsensä haastaminen uudenaiseen työskentelytapaan
- ◆ Erilaista ja hauskaa tekemistä etänä
- ◆ Uusia työkaluja ja kokemusta etäalustoista.

Kolme tiimiä kehitti pelikonseptit

Ilmoittautuneet jaettiin kolmeen tiimiin edustamiensa alojen sekä aiemman pelikehittämiskemuksen perusteella. Lähtökohtana oli saada muodostettua mahdollisimman monialaiset tiimit niin, että niissä jokaisessa olisi myös pelialan osaamista. Syntyi kolme tiimiä: Ahma, Sattuma ja Team 27.

Ahma: valokuvaus, ohjaus ja mentorointi, tanssitaide, fysioterapia ja kulttuurihyvinvointi, muoti ja muotoilu sekä ohjelmistosuunnittelu.

Tiimin konsepti-idea: Hukka – Kumpaa sutta ruokit?

Tämä konsepti on päiväkirjamainen peli. Se on suunnattu ei-tyypilliselle pelaajalle, jonka arki on kiireistä. Pelaaja on kiinnostunut luovasta tekemisestä, ja hänelle on tärkeää oppia uutta pelin avulla. Hukka-peli syöttää pelaajalle impulsseja päivittäin. Se tiedustelee fiilistä ja kysyy, ruokitko tänään iloista vai äreää sutta. Vastauksen perusteella peli ehdottaa joko innostavia, luovia tehtäviä

tai pahan suden hoivaamiseen tai oman mielialan parantamiseen liittyviä tehtäviä.

Sattuma: Mediataide, konsultointi, matkailu, 2D-grafiikka ja kuvittaminen sekä pelisuunnittelu. Tiimin konsepti-idea: Sattuma pohti pelikonseptia työstäessään, miten peli voisi toimia mediana tiedonvälitykseen.

Tiimin konsepti syntyi matkailijoille. Miten ja millainen peli voisi tarjota turistille “hiljaista tietoa” paikkakunnan näkemisen ja kokemisen arvoisista kohteista, jotain sellaista, jota ei matkailijoiden infopisteestä saa? Syntyi lautapelimäinen yksinpeli, jossa liikutaan ja kerätään kokemuspisteitä sympaattisen matkalaukkuhahmon avulla. Pelaajan kulkeman reitin myötä syntyy myös yksilöllinen tarina, joka jää pelaajalle matkamunistoksi.

Team 27: Mediataide, ohjelmointi, pelisuunnittelu, graafinen suunnittelu, valokuvaus sekä musiikki. Tiimin konsepti-idea: UnHappy Place – Peli mielenterveydestä

UnHappy Place on tottuneille pelaajille suunnattu point & click -seikkailupeli, jossa päähenkilö kärsii mielenterveysongelmista ja kamppailee tehtävien suorittamisen parissa omassa talossaan. Tehtäviä tehdessään päähenkilön näkemä harmaasävyinen maailma värittyy, mikä auttaa hänen mielenterveyttään. UnHappy Placen päämääränä on auttaa pelaajaa irtautumaan todellisesta maailmasta ja uppoutumaan pelin juoneen. Samalla pelaaja saa tietoa, miten elää mielenterveysongelmien kanssa ja miten omaa elämäntilannetta voisi mahdollisesti parantaa.

Konsepteista jatkokehittämiseen valittiin UnHappy Place. Xamkin kolmesta opiskelijasta muodostettiin toisiaan täydentävä tiimi rakentamaan konseptista pelattava testiversio kahden kuukauden aikana. Alkuperäisen UnHappy Place -konseptin ideoinnit osallistuivat myös testiversion grafiikoiden ja musiikin jatkokehittämiseen.



Pelitaiteen Slow Jamissa syntyneen pelikonseptin jatkokehitetystä UnHappy Place-pelistä tehty [trailer-video](#). Peli on ladattavissa [Steam-alustalta](#), [Itch.io-sivustolta](#) sekä [Google Play -kaupasta](#).

Opit ja palautteet Slow Jamista

- ◆ Gather on alustana helppo ja inspiroiva, toimii hyvin kohtaamispaikkana, mutta ei ehkä paras ryhmätyön dokumentointiin ja kirjaamiseen.
- ◆ Valmiit työpohjat voisivat helpottaa työskentelyn etenemisessä ja aikatauluttamisessa.
- ◆ Monialaisuus voi yhtä aikaa rikastaa ja haastaa.
- ◆ Nyt päästiin pintaraapaisua syvemmälle, mutta oliko Slow Jam kuitenkin "liian hidas", minkä vuoksi osallistujia oli vaikea saada mukaan?
- ◆ Viikottaiset sparraukset toimivat hyvin tässä konseptissa.

Haasteet

- ◆ Rekrytointi, joka ajoittui haastavaan maailmantilanteeseen.
- ◆ Osallistujien aikataulujen yhteensovittaminen.

DIGITAALINEN MATKA- MUISTO JA KERÄILEMINEN



Aikoinaan kerättiin tarroja matkalaukun kylkeen tai tuotiin matkamuiستoesineitä hyllyille pölyttymään. Teetetyt lomakuvatkin ovat jo historiaa. Millainen olisi digitaalinen matkamuiستo, jolla olisi asiakkaallesi arvoa? Kaupungit voisivat luoda seikkailureittejä, joihin valittujen nähtävyyksien luona matkailijan laitteen sijaintitiedoista voidaan tunnistaa hänen käyntinsä reitin kohteessa. Kustakin kohteesta saa keräilymerkin ja merkkejä vastaan voisi saada etuja paikallisista palveluista. Palkinto voi olla myös sisältöä, joka tarjoaa uutta tietoa tai oppia käyttäjälle.

Keräilytuotteet, merkit ja tarrat toimivat palkitsemisen välineinä peleissä ja sovelluksissa.

"Sparraukset oli tosi hyviä ja rytmittivät tekemistä. Ideat myös kehittyivät parhaiten ulkopuolisten kommenttien avulla."

LÄHTEET

- Kemppainen, J.** 2019. Pelisuunnittelijan peruskirja. Helsinki: Aviador Kustannus Oy.
- Kuorikoski, J.** 2018. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus Oy.
- Manninen, T.** 2007. Ideasta eteenpäin. Pelisuunnittelijan käsikirja. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.
- Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A. & Schneider, J.** 2018. This is service design doing. Sebastopol, Canada: O'Reilly Media Inc.
- Tarjanne, P.** 2020. Luovan talouden tiekartta. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja 2020:48. WWW-julkaisu. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-327-568-3> [viitattu 14.5.2022]. Työ- ja elinkeinoministeriö.

Hemmo Kauppinen

KAJAANIN AMMATTIKORKEAKOULUN JÄRJESTÄMÄT TYÖPAJAT

PARK-hankkeen yhteydessä järjestettiin Kajaanin ammattikorkeakoulun toimesta kolme laajennetun todellisuuden teknologioita käsittelevää työpajaa syksyllä 2021. Työpajat suunnattiin esittävän taiteen, matkailualan ja kuvataiteen ammattilaisille. Myös matkailu- ja pelialan opiskelijoita houkuteltiin osallistumaan työpajoihin, mutta opiskelijaosallistujia ei saatu mukaan.

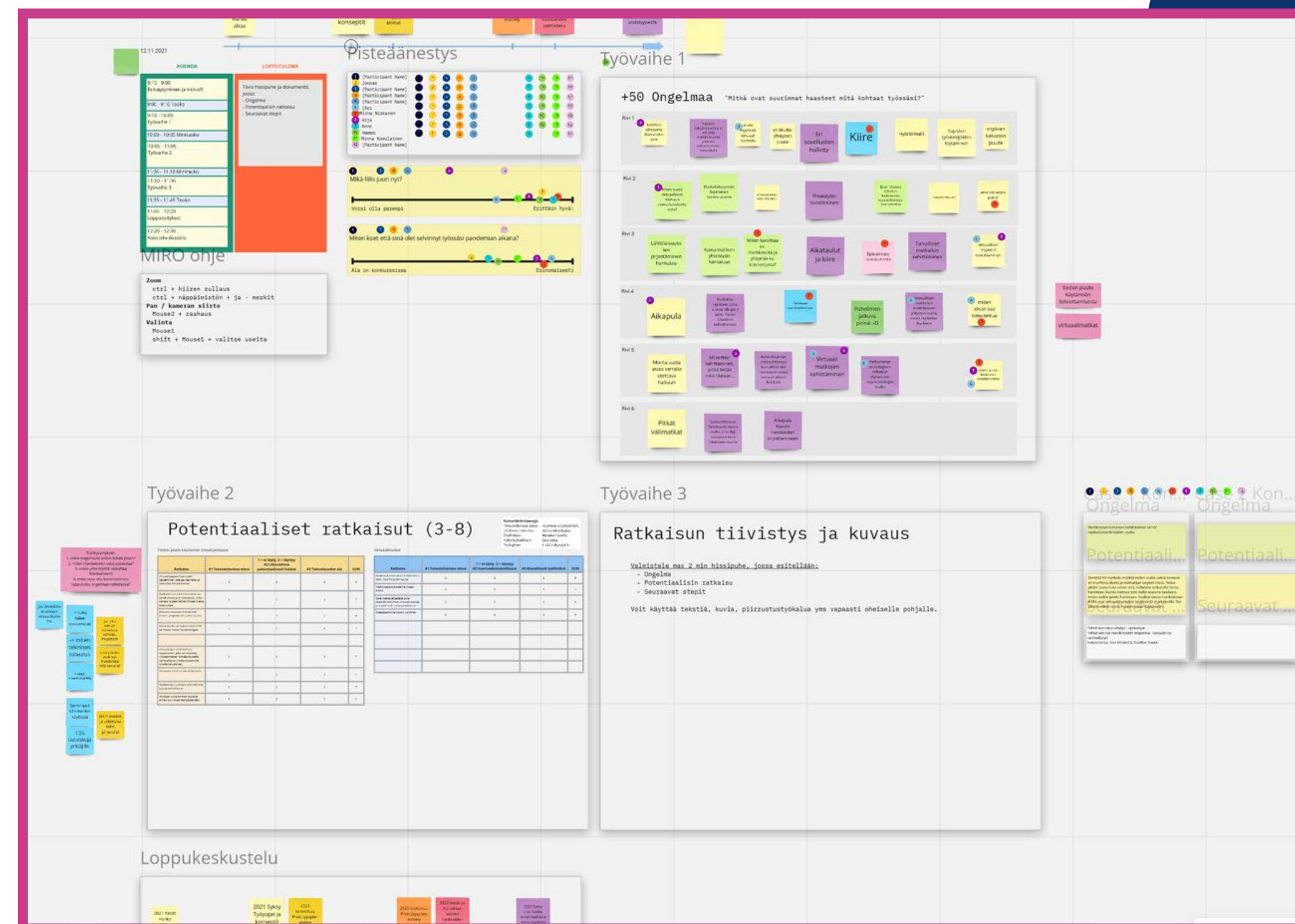
Alustus työpajoille tapahtui Kajaanin ammattikorkeakoulun (KAMK) tiloissa järjestetyissä lähipäivissä. Lähipäivissä osallistujilla oli mahdollisuus päästä tutustumaan laajennetun todellisuuden (XR) teknologioihin. Sekä järjestäjät että osallistujat pitivät teknologiaan tutustumispäiviä tärkeinä mahdollisuuksina saada konkreettinen käsitys XR-tekniologioiden nykytilasta ja käyttömahdollisuuksista.

Työpajojen sisältö

Varsinaiset työpajat järjestettiin etänä. Työkaluina käytimme Microsoft Teams- ja Miro-alustoja. Työpajojen sisältö koostui alan ongelmien tunnistamisesta, mielenkiintoisen ongelman valitsemisesta ja ratkaisujen etsimisestä XR-tekniologioiden avulla. Työpajan fasilitaattoreina toimivat projektipäällikkö Hemmo Kauppinen ja asiantuntijaroolissa toiminut pelialan tuntiopettaja Joonas Muhonen.

Työpajojen ajankohta, kesto ja rakenne suunniteltiin kohdeyleisön mukaan. Kaikki työpajoihin osallistujat olivat joko freelancereita, yrittäjiä tai liikelaitoksen edustajia. Kunkin työpajan kesto oli 4,5 tuntia ja rakenne oli suurimmaksi osaksi sama (kuva 1). Työpaja aloitettiin XR-tekniologioista

Kuva 1. Kuvakaappaus Miro-alustan työpajanäkymästä. Alustalla on helppo luoda, järjestellä ja kommentoida muistiinpanoja isommallakin porukalla.





kertovalla alustuksella, jonka jälkeen opetettiin Miro-alustan käyttö. Varsinaisia työvaiheita oli neljä. Ensiksi osallistujat pyrkivät tunnistamaan mahdollisimman monta ongelmaa ja äänestivät niistä itselleen mielenkiintoisimmat käsiteltävät. Toisessa vaiheessa ongelmiin etsittiin

ratkaisuja pienryhmissä. Kolmannessa vaiheessa valittiin ratkaisulle muoto. Lopuksi oli aikaa vapaalle keskustelulle.

Ensimmäisen vaiheen ongelmat kumpusivat kunkin osallistujan toimenkuvien haasteista. Tarpeeksi monen ongelman listaamisen jälkeen myös yleisen tason haasteita alkoi nousta esiin. Työpajan kannalta olennaista oli löytää sopivan kokoinen ongelma, jotta sitä pystyi ratkomaan työpajan aikarajassa. Yhteinen kiinnostus kuhunkin ongelmaan selvisi äänestämällä osallistujille jaetuilla äänestysmerkeillä. Äänestysmerkkejä oli kaikilla viisi kappaletta ja niitä sai laittaa yhden jokaiselle mielenkiintoiselle ongelmalle. Eniten ääniä saaneet ongelmat otettiin tarkastelun alle. Ratkaisuja etsivät pienryhmät muodostuivat ongelmaa äänestäneistä.

XR-tekniikkaan suhtautuminen vaihteli kunkin osallistujan ennakkotietojen mukaan. Teknologian soveltaminen työkaluna kiinnosti jokaista osallistujaa. Pettynein palaute tuli henkilöltä, joka ei ollut saanut päivän päätteeksi uusia ideoita omaan arkeensa. Laajennettu todellisuus herätti paljon uteliaisuutta, mikä toimikin palautteen perusteella pääasiallisena motivaattorina työpajaan osallistumiselle.

Pyrimme pitämään työpajat lyhyinä ja ytimekkäinä kohderyhmänä toimineet yrittäjät huomioiden. Tiiviistä ajankäytöstä huolimatta jotkut osallistujista joutuivat tekemään töitään työpajan ohella. Jotkut joutuivat lähtemään kesken pois, tai he tulivat myöhässä. Kiireisimmille osallistujille olisi voinut olla edullisempaa toteuttaa osa työpajan vaiheista itsenäisenä työnä. Toisaalta annettua aikaa oli liian vähän syventyä kaikkien eri ammattiryhmiä edustaneiden osallistujien yksilöllisiin



tarpeisiin. Vastaavasti aamupäivän mittainen työpaja oli liian lyhyt aika käsitellä tyhjentävästi eri aloja haastavia suuria ongelmia, kuten markkinoinnin näkyvyyden takaamista nykyisessä informaatiotulvassa.

Työpajojen jälkeen keskustelimme työpajoissa syntyneiden ideoiden jatkokehityksestä useiden osallistujien kanssa. Kaksi ideoista eteni jatkokehitykseen asti. KAMKin pelialan opiskelijoista löydettiin tiimit viemään näitä ideoita prototyyppinä kohti. Ne aloittivat aloittivat kehitystyön yhteistyössä työpajoihin osallistuneiden yrittäjien kanssa loppu-talvella 2022.

Katariina Mäenpää

PARK-MUOTOILUPYRÄHDYS LAB MUOTOILUINSTITUUTISSA

PARK-hankkeessa LAB Muotoiluinstituutin tehtävä oli tuoda yhteen erityisesti alueen strategisesti merkittäviä kiertotalouden ja siihen liittyviä toimijoita sekä pelialasta kiinnostuneita, pelillisyyttä hyödyntäviä ja pelinkehityksessä mukana olevia luovien alojen osaajia. Tarkoituksena oli herättää kiinnostus pelillisyyden mahdollisuuksiin ja istuttaa näiden toimijoiden yhteistyön ituja. Näitä luovien alojen osaajia olivat niin pelialan ja pelialaan kiinteästi liittyvän alan yrittäjät ja freelancerit sekä aktiiviset harrastajat ja pelinkehittäjät, erityisesti pelinkehittäjien järjestö IGDA Finlandin jäsenet. Yhteistyötä oli suunniteltu myös Lahden Seudun Kehitys LADECin yritysverkostojen kautta sekä esimerkiksi asumiseen liittyvien toimijoiden asiantuntemusta oli tarkoitus hyödyntää.

Ajatus kiertotalouden painottamisesta oli luonteva: se oli yksi Päijät-Hämeen maakuntastrategiaan kirjatun älykkään erikoistumisen kärkiteemoista, yhdessä muotoilun sekä liikunnan ja elämysten kanssa. Lisäksi vuonna 2021 Lahti toimi Euroopan ympäristöpääkaupunkina eli liittymäpinta kiertotalouteen ja kestävään kehitykseen oli ilmeinen (Päijät-Hämeen liitto 2021, Green Lahti 2021). Maakuntastrategian mukaan myös alueellisen TKI-osaamisen ohjaaminen yritysten kasvuun ja kehittymiseen sekä uuden alueellisen yritystoiminnan luominen perustuen alueen toimijoiden yhteistyöhön toimi perustana hankkeelle. Samalla pyrittiin rakentamaan siltoja kiertotalouden ja muiden erikoistumisen kärkien, erityisesti elämysten ja muotoilun välille. Tilanteen katsottiin edellyttävän alueen yrityksiltä uudenlaisia, rohkeita

liiketoiminnan kehittämiskäsitteitä, joihin luovien alojen osaaminen ja pelillisyyden hyödyntäminen voivat tuoda apua.

Koronasta johtuen yritysten kontaktointi ja mukaan saaminen osoittautui suunniteltua haastavammaksi, ja syksyllä tehtiinkin päätös keskittyä houkuttelemaan osallistujia kehittämään omaa toimintaansa kestävä kehityksen mukaiseksi. Ajatuksena oli, että positiiviset kokemukset pelillisyyden ja kehittämistoimenpiteiden yhdistäminen motivoisivat osallistujia jatkamaan yhteistyötä jatkohankkeen parissa. Samalla Muotoilupyrähdyksessä pyöräytetyistä kehitystehtävistä saataisiin aihioita uusien hankkeiden sisällöksi. Tämä kortti veti, ja mukaan saatiin yhteensä seitsemän yritystä omien kehitystehtäviensä kera sekä neljä yrityksen

edustajaa sparraamaan kehitystehtävien parissa työskenteleviä tiimejä. Jälkimmäisistä yksi oli opas-palveluja tarjoava YAMK-tutkintoa suorittava yhden naisen yritys, kaksi digitaalisia palveluja kehittävää ja tuottavaa yritystä ja yksi IGDA ry:tä edustava pelialan osaaja. Seuraavalla sivulla oleva taulukko kokoaa osallistujat kehitystehtävineen.

Varsinaista muotoilupyrähdystä edelsi 12. päivä lokakuuta järjestetty pelillisyyttä sekä kestävä kehityksen periaatteita avannut perehdytyspäivä, jossa mediatekniikan lehtori Antti Heinonen LAB Muotoiluinstituutista luennoi pelillisyydestä ja Planet Centric Design -vastaava Anton Schubert Vincit Oy:sta puolestaan kestävästä muotoilusta. Luentojen jälkeen jakauduttiin omiin virtuaalisiin työhuoneisiin harjoittelemaan aamupäivän aikana

Taulukko 1.

Osallistujat ja kehitystehtävät



Painovoima ry:

Miten motivoida ulkoilijat pitämään huolta ympäristöstä Lahden keskustaa kiertävällä Lehmusreitillä?

lahdensedunluonto.fi/lehmusreitti



Purkupiha Oy:

Miten kannustaa työntekijät huolehtimaan työturvallisuudesta?

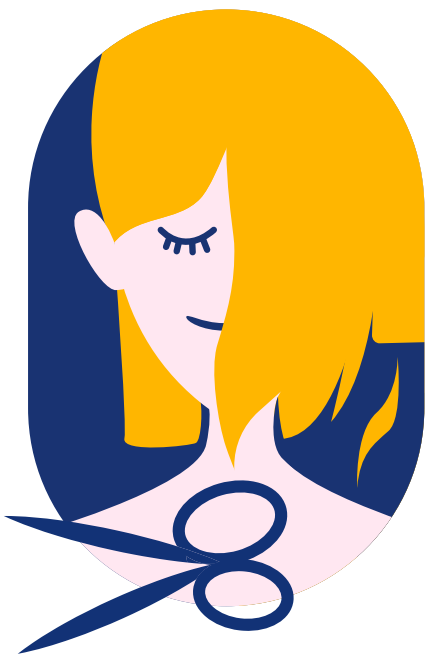
purkupiha.fi



SenioriSolu Kodit:

Miten innostaa ikääntyneet liikkumaan tutussa lähiympäristössä?

seniorisolukodit.fi



Kuutio Galleria:

Miten innostaa kampaajat keräämään hius- ja karvakuituja jatkojalostukseen?

hiukkahyva.fi



Wau Sensei:

Miten sitouttaa pelaajat WauSensei-hahmopeliin?

wausei.com



Validia:

Miten kannustaa asumispalveluiden asiakkaita rauhallisuuteen jonotus- tai odotustilanteissa?

validia.fi



Lindström Oy:

Miten saada asiakasyritysten työntekijät huolehtimaan työvaatteiden vaaditusta hygieniatasosta elintarvikealalla?

lindstromgroup.com/fi/tyovaatteet

esiteltyjen menetelmien hyödyntämistä palvelusuunnittelussa. Päivään osallistui 45 opiskelijaa.

Muotoilupyrähdys käynnistyi keskiviikkona 17. marraskuuta, ja se toteutettiin kohtuullisen tiiviinä kolmelle viikolle jaettuna, viiden aktiivipäivän kokonaisuutena marraskuun jälkimmäisellä puolikkaalla.

Kunnianhimoisena tavoitteena oli alun perin juoksupurkki koko pyrähdys lähityöskentelynä, mutta loppujen lopuksi jouduimme antamaan periksi hybriditoteutukselle. Ohjauksen avuksi otettiin Zoom, kun taas tiimien työskentelyä pyöritettiin Teamsissa. Näiden lisäksi tiimit hyödynsivät Miroa ja omavalintaista viestintäkanavaa. Vaikka virallinen Design Sprint onkin Googlen vuonna 2010 kehittämä menetelmä kinkkisten kehitystehtävien toteutukseen (Knapp ja Zeratsky 2022), kokosimme omaan Muotoilupyrähdykseemme työpohjat Futuricen *Lean Service Creation* (LSC) -menetelmästä (Futurice 2021) sekä Board of Innovationin *Ideation Workshops* (IW) -menetelmästä (Board of Innovation 2021).

Työskentely käynnistyi keskiviikkona tiimien ryhmäytymisellä ja kehitystehtävien esittelyllä, jonka jälkeen käärrettiin hihat ja kukin tiimi pureutui tehtäväänsä käyttämällä *Business Objectives & Context* -työpohjaa (LSC). Kotitehtäväksi seuraavan viikon tiistaille tiimit saivat ohjeistuksen etsiä inspiroivia benchmark-kohteita ja perehtyä kehitystehtävän teemaan yksityiskohtaisemmin. Seuraavalla kerralla paneuduttiin ongelman tunnistamiseen ja mahdollisten ratkaisuvaihtoehtojen ideointiin. Apuna oli aamupäivän aikana Futuricen *Immersion*-, *Customer Groups*- ja *Ideation Sandbox* -työpohjat (LSC), kun taas iltapäivällä työskenneltiin Board of Innovationin *How Might We*- ja *Opposite Thinking* -työpohjilla (IW), jotka haastoivat tiimejä pohtimaan ei-niin-ilmielisiä vaihtoehtoja sekä kyseenalaistamaan jo muodostuneita ajatuksia.

Muotoilupyrähdys on saanut nimensä nimenomaan nopeasta työskentelyrytmistä, jolla pyritään saamaan tehokkaasti ratkaisuja aikaiseksi. Näinpä ollen seuraavana päivänä sukeltettiin ensin syvemmälle ideoiden tarkasteluun ja käy-



Taulukko 2.
Muotoilupyrähdyksen aikataulut ja sisällöt

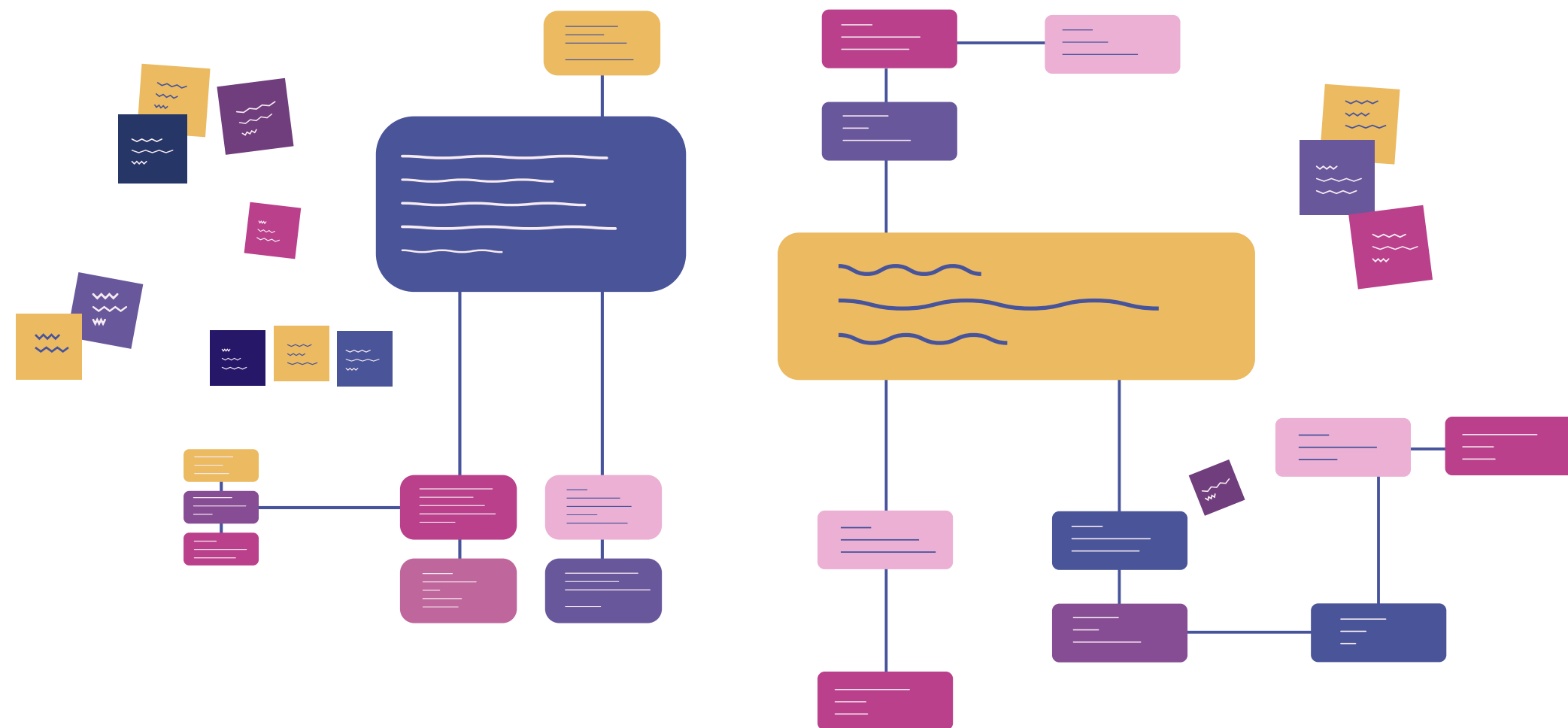


tettiin LSC:n työpohjia *Idea Accelerator* ja *Rational Concept*, kunnes iltapäivän aikana nousiin jo luonnostelevaan ratkaisun konseptia palvelumäärittelyn merkeissä (*Crazy 8's*, *Solution Sketch*, *IW*). Kaikkihan sen tietää, että raudan ollessa kuuma on hyvä takoa, ja siksi työ jatkui hyvällä sykkeellä torstaiaamuna käymällä läpi syntyneitä konsepteja, joita tarkasteltiin LSC:n *Impact Optimiser*- ja *Customer engagement* -työpohjien tukemana. Lounaan jälkeen iltapäivä

olikin varattu konseptin viimeistelyyn viimeisellä kerralla tapahtuvaa esittelyä varten *Pitch Creator* -työpohjaa käyttäen. Oli siis päästy jo loppusuoralle, joka päättyy asianmukaisesti maaliviivan ylittämiseen. Tämä tapahtui seuraavan viikon keskiviikkona, jolloin kaikki seitsemän ryhmää esitteli lopputuloksensa. Pyrähdyksessä oli mukana sairastumisten ja päällekkäisten opintokokonaisuuksien vuoksi 14 opiskelijaa.

Muotoilupyrähdyksen viimeisen päivän päätteeksi kukin osallistuja sai antaa palautteensa Figma-pohjalla toteutettuun nelikenttään, jossa tiedusteltiin asioita, joista oli pidetty, mitä oli opittu sekä mitä puuttui ja mitä jäi kaipaamaan. Vastaajat näyttivät olleen pääasiassa opiskelijoita, vaikka vastausmahdollisuus tarjottiin myös yritysten edustajille. Kiitosta saivat yritysten innostavat kehitystehtävät ja yritysten edustajien osallistuminen, käytännön tekeminen, tiimi-

työskentely ja vaihtelu etätyöskentelyyn. Oppia oli saatu yritysten kanssa työskentelemisestä, fasilitoinnista ja uusista työskentelymenetelmistä (ml. työpohjat) sekä ongelman määrittelystä. Haasteita koettiin teknisessä toteutuksessa (yhteydet eivät toimineet, Zoom-palvelu kaatui kokonaan ja etäohjelmia vähemmän käyttäneillä oli ongelmia löytää oikeaan paikkaan ja oikeita dokumentteja), mutta toki tunnistettiin järjestäjän rajalliset mahdollisuudet varautua kaikkeen.



Perehdytystä, teoriaa ja perusteluja, asiakaslähtöisyyttä sekä kommunikaatiota ylipäättään olisi kaivattu enemmän. Lähityöskentelyä olisi toivottu lisää kuten myös yksityiskohtaisempaa tietoa valituista työpohjista sekä perusteluja sille, miksi tietyt työpohjat oli valittu.

Muotoilupyrähdysten jälkeen projektipäällikkö piti keskinäisen yhteenvetotilaisuuden kahden muun toteutuksen vetovastuussa olleen asiantuntijan kanssa. Muotoilupyrähdysten valmisteluun olisi ollut tarpeellista varata enemmän aikaa, mutta asiantuntijoiden muiden kiireiden vuoksi tehtiin paras mahdollinen suoritus käytettävissä olevilla resursseilla. Yritysten ja heidän kehitystehtäviensä

yhteismitallisuus olisi helpottanut toteutusta, mutta yrityksiä rekrytoimassa ei ollut mahdollisuutta valikoida vain tiettyjä kehitystehtäviä: yrityksille annettiin etukäteen ohjeet kehitystehtävien suunnitteluun, mutta joillain yrityksillä oli haasteita niiden lukkoon lyömisessä.

Yritysten edustajille lähetettiin Muotoilupyrähdysten jälkeen palautekysely, mutta vastauksia ei valitettavasti palautunut yhtään. Sähköpostitse saaduissa kommentteissa ja vapaamuotoisissa keskusteluissa kiitettiin projektien hienoa etenemistä ja tiimien toimeliasta aktiivisuutta. Eräs yrityksen edustaja lähetti kiitoksensa sähköpostitse: ”I think the sprint well quite nice; it was a bit more effort on

my side than I have initially expected, but indeed I can see the positive impact of the invested time on the final results, with which I am very happy. To sum up, it was a very positive experience and I think the team did a great job.” Tästä kommentista onkin ollut hyvä jatkaa kevään 2022 aikana pitämällä yhteyttä kaikkien osallistuneiden kanssa – toki joidenkin kanssa tiivimmin kuin toisten – ja näyttäisi siltä, että valtaosa on halukas jatkamaan hankeyhteistyötä PARKin jälkeen.

Yrityksille suunnattu markkinointivideo PARK-hankkeen LAB-toteutuksesta: [PARK – peliala suunnannäyttäjänä - YouTube](#).

Lähteet:

Board of Innovation. 2021. Ideation workshop guide. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://www.boardofinnovation.com/guides/ideation-guide/>.

Futurice. 2021. Lean Service Creation. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://futurice.com/lean-service-creation>.

Green Lahti. 2021. Lahti – Euroopan ympäristöpääkaupunki 2021. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://greenlahti.fi/>.

Google. 20 Design Sprint Methodology. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>.

Knapp, J. & Zeratsky, J. 2022. The Design Sprint. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://www.thesprintbook.com/the-design-sprint>.

Päijät-Hämeen liitto. 2021. Päijät-Hämeen älykäs erikoistuminen ja tiekartat. Maakuntastrategiassa 2018–2021 esitettyjen kärkien ja tiekarttanhankkeiden yhteenveto (toim. Riikka Kivelä). [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: https://paijat-hame.fi/wp-content/uploads/2021/04/Alykas_erikoistuminen_ja_tiekartat_190421.pdf.



Hemmo Kauppinen

XR-TEKNOLOGIOIDEN TUTUSTUMISPÄIVISTÄ HYÖTYJÄ TYÖPAJOILLE

ENNAKKOTUTUSTUMINEN KONKRETIANA

PARK-hankkeen osatoteuttajat Jyväskylän ja Kajain ammattikorkeakoulu keskittyivät työpajoissaan tarjoamaan työpajoihin osallistuneille ammattilaistahoille uusia ideoita oman ammattinsa harjoittamiseen XR-tekniologioiden eli laajennetun todellisuuden tekniologioiden kautta. Varsinaisten työpajapäivien lisäksi kokonaisuuteen kuuluivat ennakkopäivät. Ennakkopäivien aikana työpajaan osallistujille tarjottiin mahdollisuus päästä tutustumaan XR-laitteisiin koulujen tiloissa.

Työpajan järjestäjien näkökulmasta ennakkopäivissä tärkeintä oli niiden tarjoama konkretia. Virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden ero kaksioilotteiseen näyttöön on vaikea kommuni-

koida etäesityksen kautta kolmioilotteisuutensa, tilasidonaisuutensa ja fyysisyytensä vuoksi. Tietokoneen ruudulta välittyvä videokuva on aina kaksioilotteinen, ja siksi XR-tekniologioiden luoma tilan tuntu ei välity.

XR-tekniologioiden kenttä kehittyy kovaa vauhtia. Uudetkin laitteet voivat olla muutamassa vuodessa vanhentuneita. Laitteet myös ovat vielä melko harvinaisia yksityis- ja yrityskäytössä. Tekniologioiden käytön aloituskynnys saattaa myös olla paikoin korkea. Näistä syistä pidimme kaikkein käytännöllisimpänä tutustua laitteistoon asiantuntevan henkilökunnan opastuksella.

Kuva 1. Kollaasi uusiin teknologioihin
tutustumispäivistä Digi & Game Centerillä
Jyväskylässä 27.–28.10.2021. Kuva Hanna Hauvala.



ENNAKKOTUTUSTUMINEN MARKKINOINTIVÄLINEENÄ

XR-teknologiat ovat vahvasti elämyksellisiä. Näihin teknologioihin tutustuttaminen antoi työpajojen järjestäjille mahdollisuuden tarjota päiviin osallistujille elämys. Tämä oli työpajojen markkinoinnin näkökulmasta positiivinen asia. Vaikka ennakkopäiviin ilmoittautuneet olivat oletusarvoisesti myös työpajoihin osallistujia, saatiin elämyksellisyydellä innostettua heitä ja varmistettua heidän osallistumisensa.

Uusiakin osallistujia pyrittiin ennakkopäivillä houkuttelemaan. Ennakkopäivien ja työpajapäivien välissä saattoi olla muutamista päivistä useisiin viikkoihin. Ennakkopäivistä tuotettiin videomateriaalia, jolla näkyi osallistujia käyttäjäkokemuksineen. Video toimi matkamuiston kaltaisena muistutuksena ennakkopäiviin osallistujille – mitä tehtiin ja millaisia reaktioita se sai aikaiseksi. Videomateriaalia käytettiin lisäksi markkinoitaessa työpajoja sosiaalisessa mediassa.

ENNAKKOTUTUSTUMINEN RYHMÄYTYMISENÄ

Ennakkotutustumispäivät järjestettiin lähipäivinä keskellä koronapandemiaa. Tämä ei

onneksi estänyt osallistujia tulemasta paikalle. Lähipäivien etuna oli, että osallistujat pääsivät jakamaan välittömiä tunnelmia laitteita testatuaan. Yrittäjiltä saimme viestiä, että laitteiden testauksen ohella he tulivat puhumaan hauduttelemaansa ajatuksia julki asiantuntijoiden kanssa. Näin saatiin avattua keskusteluyhteys ja suunnattua ajatukset työpajojen aiheisiin jo ennen työpajapäiviä.

Hanketyöntekijöiden lisäksi osallistujat pääsivät myös tapaamaan toisiaan, mikä oli paikoin hyvinkin hedelmällistä. Eräässä ennakkopäivässä taidemuseon edustajat pääsivät seuraamaan kuvataiteilijan työskentelyä tämän tehdessä veistoksen virtuaalitodellisuudessa. Tämän jälkeen kuvataiteilija ojensi virtuaalitodellisuuslasit taidemuseon edustajalle, joka pääsi katsomaan teosta. Tästä seurasi keskustelu virtuaalisen taiteen tilasidonaisuudesta.

Ennakkotutustumisessa saatua konkretiaa hyödynnettiin antamalla vain ajatustyötä vaativa ennakkotehtävä sulateltavaksi ennen työpajaa. Näin osallistujien tai järjestäjien ei tarvinnut aloittaa työpajapäivää puhtaalta pöydältä. Työpajan järjestäjän näkökulmasta ennakkopäivät poistivat tarpeen arvailla osallistujien vihkiytyneisyyttä aihepiiriin, mikä heijastui suoraan työpajojen sisältöön.

PANDEMIA HAASTAA TAPAHTUMA-, MATKAILU- JA LUOVIENTEN ALOJEN KENTTIÄ

Tämä kooste on tiivistelmä PARK-hankkeessa vuonna 2021 tehdystä laajemmasta pandemiahaastekartoituksesta.

Haastekartoituksen koonti käytännössä

PARK-hankkeessa kartoitettiin pandemiahaasteita, joita kulttuuri-, matkailu- ja luovat alat ovat kohdanneet, sillä ne alat olivat hankkeen kohde-ryhmää. Haastekartoitus auttoi ymmärtämään ja ohjaamaan hankkeen osatoteuttajia valitsemaan relevantteja aiheita hankkeessa toteutettuihin työpajoihin. Koontiin on nostettu myös muutamia esimerkkejä, kuinka haasteet on voitu kääntää mahdollisuuksiksi. Haastekartoitus koottiin vuosien 2020–2021 aikana tehdyistä raporteista, kyselyistä, selvityksistä sekä artikkeleista.

Matkailu- ja tapahtumakenttä

Koronapandemiasta seurasi matkustusrajoituksia kaikkialla maailmassa. Suomessa lentoliikenne väheni merkittävästi. VR vähensi junavuorojaan ja sulki palvelupisteitään, laivaliikenteen henkilöliikenne keskeytettiin kuukauden ajaksi keväällä 2020, ja linja-autoyhtiöt karsivat vuorojaan. Linja-autoyhtiöiden tilausliikenne käytännössä pysähtyi. Näiden toimenpiteiden myötä matkailupalvelujen kysyntä laski merkittävästi. (Marski 2021, 13.) Lomautettujen henkilöiden määrä oli majoitus- ja ravintola-aloilla vuonna 2020 enimmillään lähes 30 000 henkilöä. (Valtioneuvosto 2020.)

Kesällä 2020 Suomessa alettiin hiljalleen keventää rajoituksia ja kotimaassa päästiin matkailemaan. Tämä paikkasi osittain koronasta aiheutuneita tulonmenetyksiä matkailualalla. Erityisesti pie-



nemmät matkakohteet kiinnostivat, kun taas isompien kaupunkien matkailijamäärät jäivät aikaisempaa vähäisemmiksi. (Marski 2021, 15.)

Muotoilualalla on myös innovoitu

Muotoilualan asiantuntijajärjestö Ornamon loppuvuodesta 2020 teettämän selvityksen mukaan suurin osa kyselyyn vastanneista muotoilualan palkansaajista piti työpaikkansa säilymistä varmana koronaepidemiasta huolimatta. Pääosin muotoilualan palkansaajat suhtautuivat tulevaisuuteen optimistisesti, eikä pandemia-aika tuonut merkittäviä tilastollisia muutoksia suhteessa aiempien vuosien työmarkkinatutkimuksiin. (Lith 2021, 12–13.)

Muotoilijat loivat koronapandemian aikana uusia tuoteratkaisuja epidemian tuomiin arjen haasteisiin. Esimerkiksi etätöön tekemiseen ja ergonomian parantamiseen syntyi muunneltava työpöytä ja etätöömökki. (Frilander 2020.) Etätönteon haasteina onkin ollut työtilojen ja -pisteiden puute asuinkiinteistöissä (Lith 2021, 27).

Koronan sulkiessa tapahtumat ja vähentäessä matkustamista sisustusala löysi uusia markkinoita. Ornamon asiantuntija Elina Perttulan

mukaan huonekaluala ja muotoilutuotteiden verkkokauppa ovat kehittyneet ja moniin kotimaisiin suunnitteluyrityksiin on syntynyt töitä globaalien tuotantoketjujen katkosten vuoksi. Muotoilijoiden mikro- ja pienet yritykset ovat olleet suurimpien pandemiahaasteiden kynsissä, mikä on näkynyt muun muassa kivijalkakauppojen sulkemisena sekä muotibrändien konkurssina. (Nevanperä 2021.)

Kuvataiteen alan kohtaamat haasteet

Kuvataiteen alalla raportoitiin merkittäviä tulonmenetyksiä. Taiteilijoiden tulot voivat tulla monista eri työtehtävistä, kuten opetustyöstä sekä messuja myyntitapahtumista, joita jouduttiin koronan vuoksi perumaan tai vähentämään (Hannus 2021; Suomen Taiteilijaseura ym. 2021, 2).

Kuvataiteen ostaminen kasvoi, etenkin tilaustyöt. Kesällä 2020 galleriat hyötyivät lisääntyneestä kotimaan matkailusta, mutta toisaalta osa gallerioista joutui pitämään ovensa suljettuina (Hannus 2021). Gallerioiden ohella muut taiteen välittäjäkenteet, kuten museot ja taitelijaseurat, joutuivat supistamaan toimintaansa (Suomen Taiteilijaseura ym. 2021, 1). Julkiseen taiteeseen koronalla ei ollut



E-URHEILUN MAHDOLLISUUDET



Löydä uusi asiakasryhmä e-urheilijoista ja e-urheilu-turnauksista. Löytyykö sinulta turnaukseen sopivat tilat? Voisitko tarjota joukkueille fasiliteettejä ja palveluita fyysisen suorituskyvyn parantamiseen tai tiimityöskentelyn kehittämiseen? Tutustu ja pohdi, voiko sinulla olla markkinoita tällä kentällä.

E-urheilu ja kilpapelamisen turnaukset sekä muut pelitapahtumat lisääntyvät. Pelaaminen on ammattimaista, minkä johdosta joukkueet harjoittelevat ja kehittävät fyysisiä ja psyykkisiä taitoja sekä ryhmätöitä.

niin negatiivista vaikutusta, vaan päinvastoin se sai positiivista huomiota (Hannus 2021).

Liveyleisöt ja -osallistujat hävisivät esittävän taiteen areenoilta

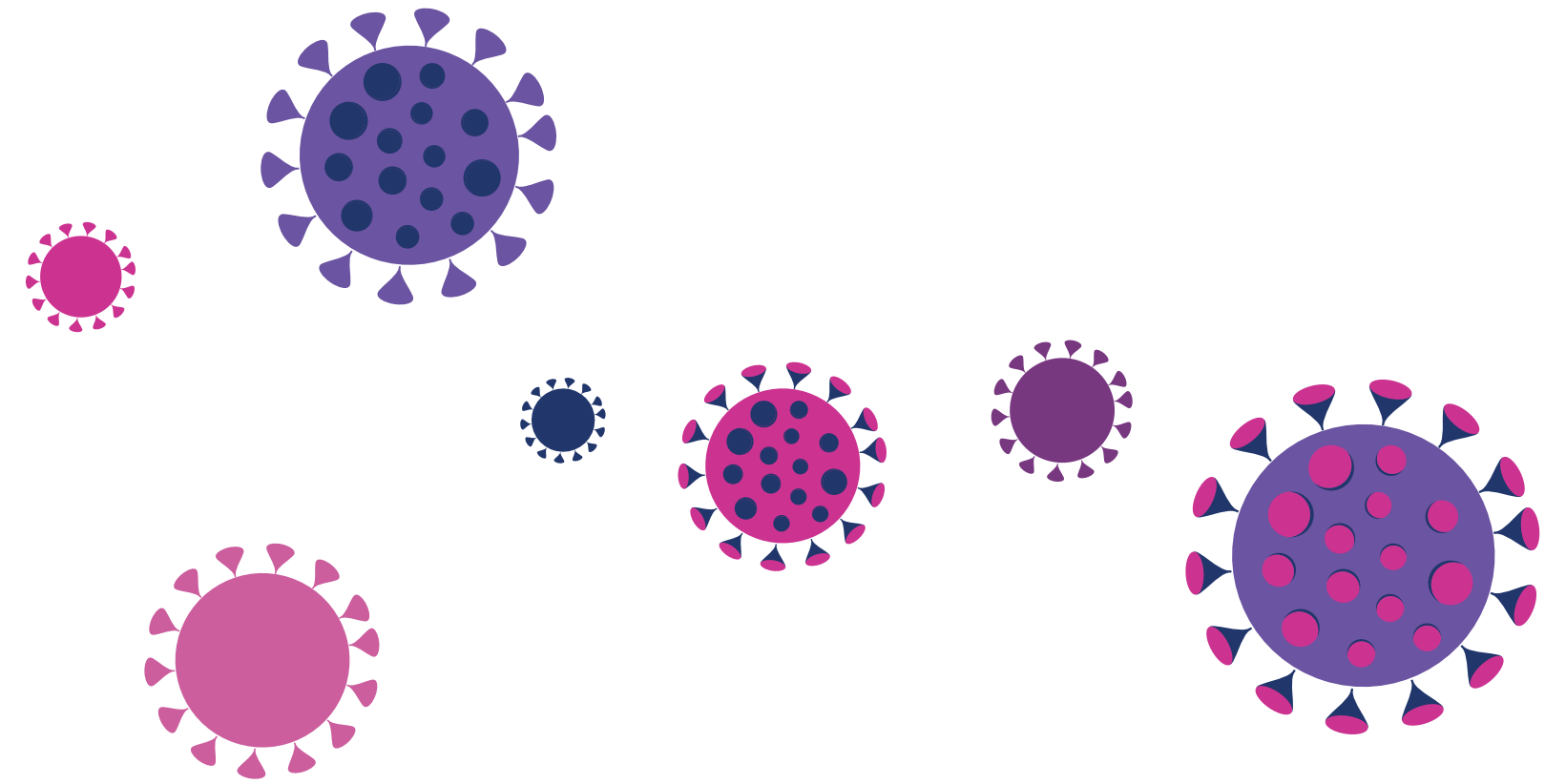
Pandemia kohdistui erityisen voimakkaasti esittävien taiteiden ja musiikin aloilla toimiviin taiteilijoihin. Taiteen käytännön tekeminen vaikeutui harjoittelu- ja työskentelytilojen sulkeutumisen vuoksi. Turvallisuudesta huolehtiminen ja etäyhteydellä toteutettavat tapahtumat vaativat teknisyystä johtuen opettelua ja ylimääräistä työtä. (Ruusuvirta ym. 2021, 125.)

Pitkittynyt koronatilanne ja epävarmuus pakottivat kehittämään vaihtoehtoisia tapoja esiintymiseen ja yleisön kohtaamiseen. Etäesitysten vuorovaikutukseen ja kokemukseen panostettiin esimerkiksi yleisölle valmistelluilla ennakkotehtävillä ja digilaitteiden avulla. Iso osa esitystallenteista on nähtävissä ilmaiseksi, mikä sosiaalisen median käytön kanssa on laajentanut ja nuorentanut yleisöjä. (Vainio 2021.)

Peliala on kasvanut, mutta kohdannut myös haasteita

Peliala on hyötynyt taloudellisesti ihmisten kotona vietettävän vapaa-ajan lisääntymisestä. Pelien kysyntä on noussut, kun samalla uusien tuotteiden valmistaminen on hidastunut. Yrityksillä on ollut vaikeuksia vastata työntekijöidensä tarpeisiin. Monet pelikehittäjät tarvitsevat työnsä tekemiseen huipputason laskentatehoa, eikä vaadittavia työkaluja ole pystytty aina tarjoamaan. Isoissa yrityksissä laitteistovaatimukseen liittyvät ongelmat koskivat noin kolmasosaa työntekijöistä. Positiivisina seurauksina etätyökäytäntöjen yleistymisen on johtanut parempaan työn ja vapaa-ajan tasapainoon, parempiin laadunvarmistusprosesseihin ja uusien markkinoiden avautumiseen. (van Dreunen 2021.)

Suomen pelialaan covid-19-pandemia vaikutti usealla tavalla. Suhdetoiminnan ylläpitäminen julkaisijoihin, sijoittajiin ja kollegoihin vaikeutui, mikä teki haastavampaa muun muassa kansainvälisen rahoituksen saamisesta. Sopimusten teko ja tuotteiden kehitys viivästyi. Lisääntyneen etätyön myötä digitaaliset viestintäkanavat ruuhkautuivat,



mikä loi uusia haasteita projektien hallintaan ja ryhmätyöhön. Työmäärä paikoin lisääntyi uusien pelaajien ja uudenlaisten asiakasryhmien ryhdyessä tuotteiden käyttäjiksi. Uudet asiakkaat eivät aina olleet pelkästään positiivinen asia, koska palvelimet ruuhkautuivat ja muodostui pelaajayhteisöjen sääntöjä noudattamattomia ryhmiä. (Hiltunen, Latva, Kaleva ja Tyynelä 2020.)

Miten haasteita ratkottiin PARK-hankkeessa?

PARK – Peliala suunnannäyttäjänä kohti pandemiaresilienttiä koulutusta -hankkeen toimenpiteet painottuivat työpajoihin. Työpajojen toteutuksessa hyödynnettiin pelialan menetelmiä ja teknologioita sekä palvelumuotoilua. Työpajoihin osallistui

luovien alojen yritysten edustajia ja opiskelijoita monialaisesti. Työpajat on teemoitettu toteuttajien vahvuusalojen ja alueen elinkeinoelämän tarpeiden mukaisesti.

Työpajoissa kehitettiin pandemiaresilienttejä palveluita muun muassa pelialan käytänteiden, pelien ansaintalogiikoiden, pelinkehittämisen prosessien sekä erilaisten digitaalisten työkalujen, sovellusten ja laitteiden avulla. Tarkoituksena oli ehdottaa pelialalta uusia ideoita sovellettavaksi omaan toimintaan, kuten markkinointiin ja uusien tuotteiden kehittämiseen.

Laajempi koonti pandemiahaasteista: [PANDEMIA HAASTAA TAPAHTUMA-, MATKAILU- JA LUOVIEN ALOJEN KENTTIÄ – Xamk](#).

LÄHTEET

Valtioneuvosto. Kevään 2020 toimialojen näkymät. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Elpyminen koronapandemiasta voi käynnistyä pian, mutta kriisin vaikutukset näkyvät vielä pitkään](#) [viitattu 10.8.2021].

Frilander, A. 2020. Epäilyttääkö ovenkahvaan koskeminen, puuttuuko työrauha? Viisi uutta suomalaista muotoilutuotetta ratkoo korona-arjen ongelmia. Helsingin Sanomat. WWW-artikkeli. Saatavissa: [Epäilyttääkö ovenkahvaan koskeminen, puuttuuko työrauha? Viisi uutta suomalaista muotoilutuotetta ratkoo korona-arjen ongelmia - Kulttuuri | HS.fi](#) [viitattu 11.8.2021].

Hannus, T. 2021. Kuvataiteen ostaminen on kasvanut Kaakkois-Suomessa korona-aikana – taidetta etsitään nyt sosiaalisessa mediassa. WWW-artikkeli. Saatavissa: [Kuvataiteen ostaminen on kasvanut Kaakkois-Suomessa korona-aikana – taidetta etsitään nyt sosiaalisessa mediassa | Yle Uutiset | yle.fi](#) [viitattu 9.7.2021].

Lith, P. 2021. Muotoilualan työmarkkinat 2020-21. Raportti muotoilijoiden työelämästä tilastojen ja kyselytutkimuksen

valossa. Suunnittelu- ja tutkimuspalvelut Pekka Lith. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Ornamo työmarkkinatutkimus_2021.pdf](#) [viitattu 11.8.2021].

Marski, L. 2021. Toimialaraportit. Matkailun suuntana kestävä ja turvallinen tulevaisuus. TEM toimialaraportit 2021:1. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Matkailun suuntana kestävä ja turvallinen tulevaisuus \(valtioneuvosto.fi\)](#) [viitattu 11.8.2021]. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö.

Ruusuvirta, M., Lahtinen, E., Rensujeff, K. & Kurlin Niiniaho, A. 2021. Taiteen ja kulttuurin barometri 2020. Taiteilijat ja taiteen tekeminen kunnissa. Cuporen verkkojulkaisuja 67. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Taiteen ja kulttuurin barometri \(cupore.fi\)](#) [viitattu 9.7.2021]. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus Cupore.

Suomen Taiteilijaseura, Frame Contemporary Art Finland & Kuvasto ry. 2021. Koronaviruksen vaikutukset kuvataiteen toimialaan 15.11.2020-31.3.2021. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Microsoft Word - Koronan vaikutukset kuvataide kevät 2021\[1\].docx \(frame-finland.fi\)](#) [viitattu 9.7.2021].

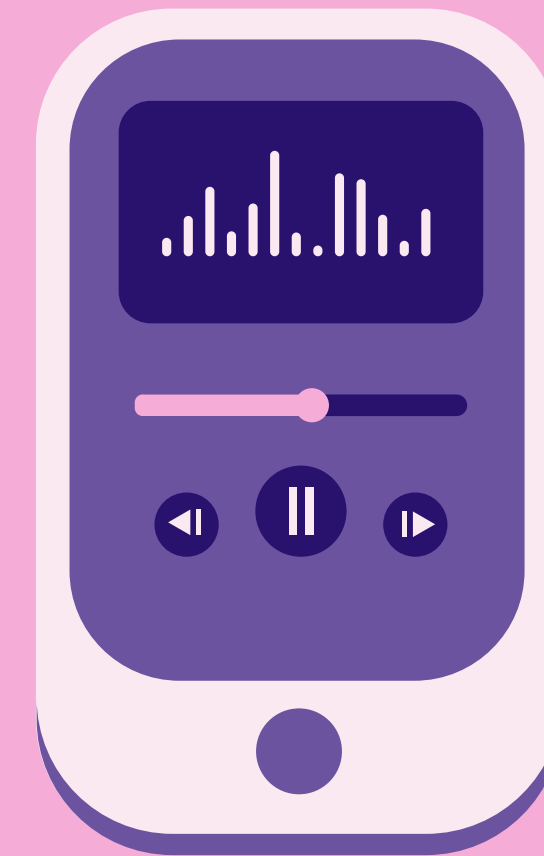
Vainio, E. 2021. Korona pakotti tanssin näyttämöltä verkkoon – ja laajensi samalla yleisöjä. WWW-artikkeli. Dance Info Finland. Saatavissa: [Korona pakotti tanssin näyttämöiltä verkkoon – ja laajensi samalla yleisöjä | Dance Info Finland](#) [viitattu 9.7.2021].

Neogames Finland ry, Hiltunen, Latva, Kaleva & Tyynelä. Finnish game industry report 2020. Saatavissa: <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2021/06/FGIR-2020-Report.pdf> [viitattu 10.8.2021].

Nevanperä, T. 2021. Eevi käynnistyi luovien alojen tilannekuvalla. WWW-artikkeli. Metropolia ammattikorkeakoulu. Saatavissa: [Eevi käynnistyi luovien alojen tilannekuvalla - Uutta voimaa luoville aloille \(luovatverkostot.fi\)](#) [viitattu 10.8.2021].

Van Dreunen, J. SuperJoost Video Games Industry Review, May 2021. Saatavissa: <https://drive.google.com/file/d/1nw1q7Gv0yxJAx6bP1jlgryjgALi-YmMW/view> [viitattu 10.8.2021].

OSA 2)
NÄKÖKULMIA
PANDEMIC-
RESILIENTIN
KOULUTUKSEN
KEHITTÄMISEEN



UUDET DIGITAALISET ALUSTAT PANDEMIARESILIENTIN KOULUTUKSEN VÄLINEINÄ

Etätyöskentelyn ja hybrityöskentelyn yleistyminen

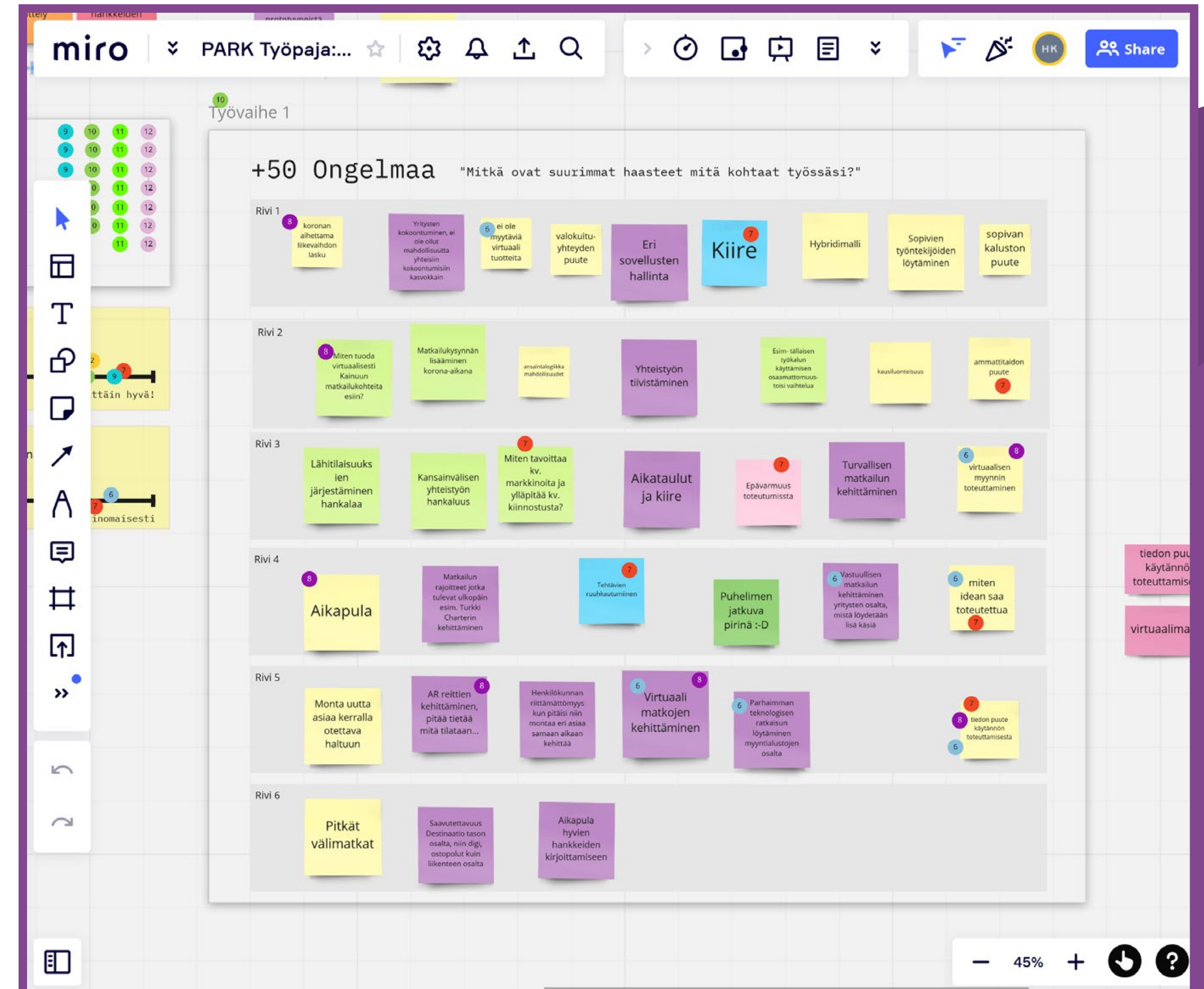
Pelialalla etätyöt olivat monessa yrityksessä arkipäivää jo ennen koronapandemiaa. Tämä on seurausta pelialan kansainvälistä osaamista vaativista työtehtävistä ja tuotettavan sisällön digitaalisuudesta. Pandemia vaikutti myös pelialan etätyömäärään. Lisääntynyt etätyö on johtanut parempiin prosesseihin esimerkiksi laadunvalvonassa ja parantuneeseen työn ja vapaa-ajan tasapainoon. (van Dreunen 2021.) Toisaalta projektien hallinta ja ryhmätyöskentely ovat vaikeutuneet uusien digitaalisten työvälineiden käyttöönoton ja erilaisten digitaalisten kommunikointikanavien ruuhkautumisen myötä. (Hiltunen, Latva, Kaleva ja Tyynelä 2020.)

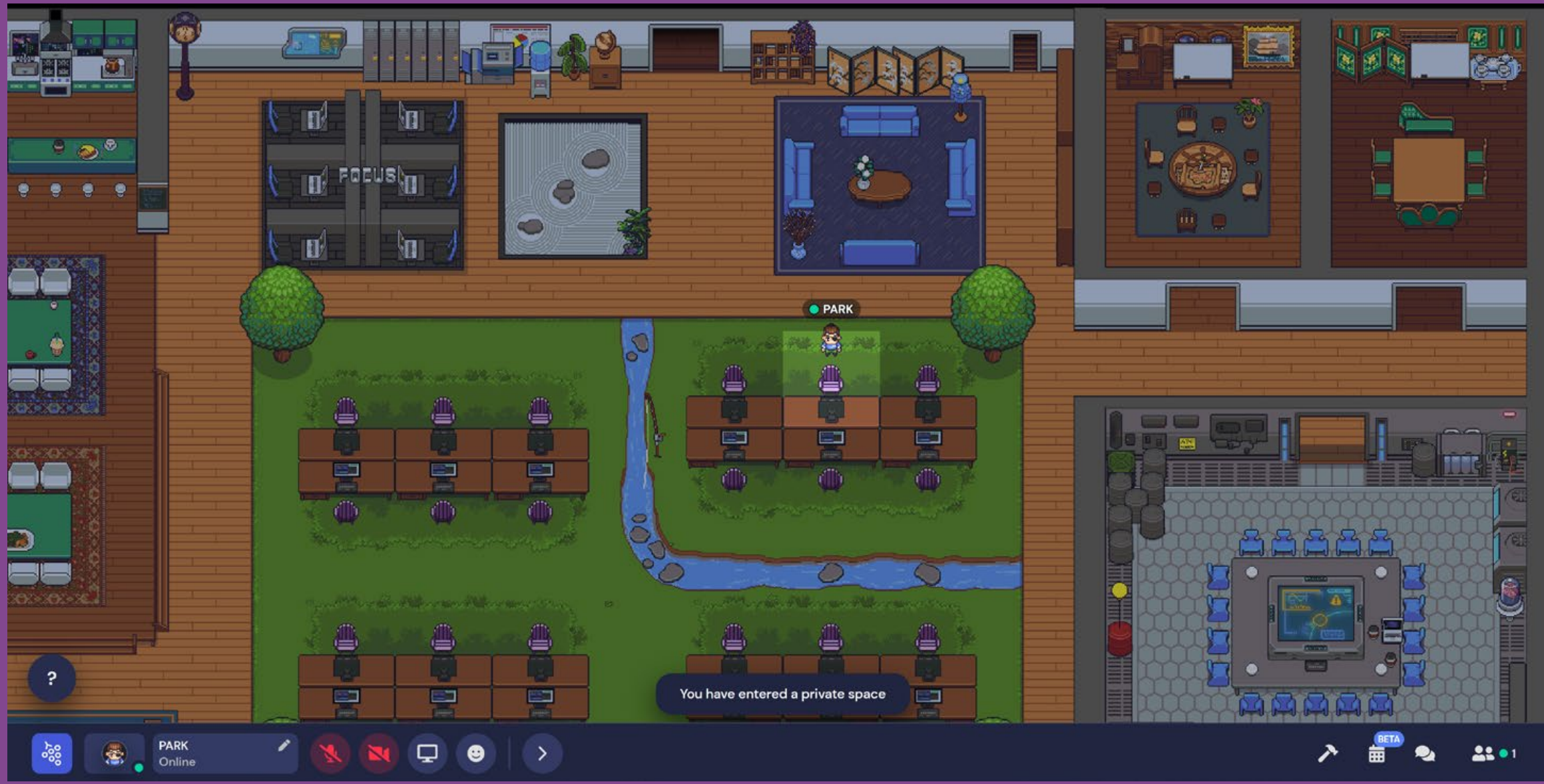
PARK-hankkeessa pelialan työskentelymetodeista opittuja keinoja pyrittiin soveltamaan hankkeessa järjestettyyn koulutukseen. Koska koulutukset ja kohtaamiset järjestettiin enimmäkseen keskellä koronapandemiaa vuoden 2021 aikana, pyrittiin hankkeessa hyödyntämään uusia etätyöskentelyn mahdollistavia digitaalisia alustoja koulutusvälineinä.

Uudet alustat käyttöön

Kajaanin ammattikorkeakoulu järjesti syksyllä kolme työpajaa Miro-alustalla. Työpajojen kohderyhmät olivat kuvataiteen, esittävän taiteen ja matkailualan ammattilaiset. Miro on digitaalisen tussitaulun kaltainen tila, jossa pystyy piirtämään, kirjoittamaan ja käyttämään muis-

Kuva 1. Kuvakaappaus Mirosta. Kuvassa näkyy työpajan aikana luotuja muistiinpanoja sekä Miron käyttöliittymä. Miro on helppokäyttöinen alusta kevyen muistiinpanojen varaiseen työskentelyyn.





Kuva 2. Kuvakaappaus Gather-alustasta. Alusta helpottaa erityisesti etäryhmätyön nopeasti vaihtuvilla ryhmäkokoonpanoilla. Kuvan keskellä näkyy käyttäjän hahmo, joka seisoo muusta ympäristöstä korostetulla työtila-alueella. Tällaisille alueille ei kuulu alueen ulkopuolella puhuttujen videopuheluiden sisältö, eivätkä alueen ulkopuolella olevat kuule alueen sisällä puhuttuja asioita.

tilappuja. Alusta sopii kevyeen muistiinpanoja vaativaan työskentelyyn. Miron ohessa suulliseen kommunikointiin käytimme Microsoft Teamsia. Miron vahvuuksiksi työpajan vetäjät ja siihen osallistujat kokivat matalan oppimiskynnyksen ja helppokäyttöisyyden. Ohjelma on käytettävissä nettiselaimella tai puhelimella, ja sillä saa luoda ilmaiseksi muutamia valkotauluja.

Kevättalvella 2022 järjestettiin Pelitaiteen Slow Jam -pelijamit. Kyseessä oli pelikehitystapahtuma, joka normaalista 48 tunnin pelijamien aikarajasta poiketen tapahtui hitaasti poreillen 15.3.–21.4.2022.

Tämän tapahtuman järjestämisessä olivat mukana kaikki osatoteuttajat, ja siihen saattoi osallistua mistä tahansa päin Suomea. Näin ollen työpaja järjestettiin etänä. Tällä kertaa alustana toimi Gather.

Gather on pelimäinen alusta, jossa omalla avatarilla voi liikkua tilasta toiseen. Tilat voivat olla rajattuja, jolloin eri ryhmästä toiseen vaihtaminen ryhmätyöskentelyssä vaatii vain hahmolla paikasta toiseen liikkumisen. Gatherissa on käytössä ääni- ja videopuheluominaisuudet. Puhelun osallistujat rajataan aina sen mukaan, kenen käyttäjien pelihahmot ovat samalla alueella. Gatherissa

on käytössä myös valkotauluja. Gather keräsi suurimmat kritiikkinsä mobiilikäyttäjiltä, joiden mukaan alustan käyttäminen oli puhelimella kivuliasta. Nettiselaimella käytettynä vastaavia ongelmia ei tullut esiin.

Osa työpajoista vaati sisältönsä vuoksi myös lähi-tapaamisia, joissa pyrittiin aina mahdollisimman pandemiaturvalliseen kohtaamiseen. Esimerkiksi virtuaalitodellisuuden kolmiulotteisuus ei välity lainkaan videokuvasta. Miron ja Gatherin lisäksi hankkeessa testattiin Wonda VR-, Mozilla Hubs- ja Spatial-alustoja. Kolme viimeisintä on suunniteltu

virtuaalitodellisuudessa käytettäviksi, mutta hankkeessa kokeilimme niitä nettiselaimen kautta. Hankkeessa käytettiin jatkuvasti etätyökaluja kommunikointiin, koska hankkeen neljä osatoiteuttajaa sijaitsivat eri puolilla Suomea. Aktiivisesti käytimme Microsoft Teamsia tiedostojen jakamiseen ja videopuheluihin. Whatsappia käytimme nopeaan tiedonvaihtoon.

LÄHTEET

Hiltunen, K., Latva, S., Kaleva, J.-P. & Tyynelä, E. 2020. The Game Industry of Finland. Neogames Finland ry. Saatavissa: <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2021/06/FGIR-2020-Report.pdf> [viitattu 10.8.2021].

Van Dreunen, J. 2021. SuperJoost Video Games Industry Review. Saatavissa: <https://drive.google.com/file/d/1nwlq7Gv0yxJAx6bP1jIgrjyGALi-YmMW/view> [viitattu 10.8.2021].

Jani Saari

VIRTUAALIALUSTAT KÄYTTÖKOHTTEEN MUKAAN

Kokousalustat ja niiden ongelmat

Kuluneiden koronavuosien aikana monet meistä ovat tehneet työnsä pääasiassa Teamsin tai Zoomin kaltaisten työkalujen avulla. Työnteko on näillä sekä mahdollistunut poikkeusaikoina että välillä vaikuttanut jopa tehokkaammalta. Palaverilistaa mennään tahdikkaasti läpi, ja yleisö kuuntelee näennäisen keskittyneesti asiaa. On kuitenkin huomattu, että jatkuvat palaverit näillä alustoilla ovat käyttäjilleen rasittavia. Käyttäjät raportoivat työpäivää seuraavasta niin sanotusti Zoom-uupumuksesta. Mikä siis aiheuttaa tätä uupumusta?

Tämä voi olla monen asian summa. Me emme ihmisinä ole tottuneet tuijottamaan lähellä olevaa naamaa tai naamoja tuntikaupalla putkeen. Jos verrataan normaalia Teams-kokousta siihen, minkälainen käyttäytymismalli ihmisillä on paikan päällä pidetyissä kokouksissa, on ero selkeä. Nor-

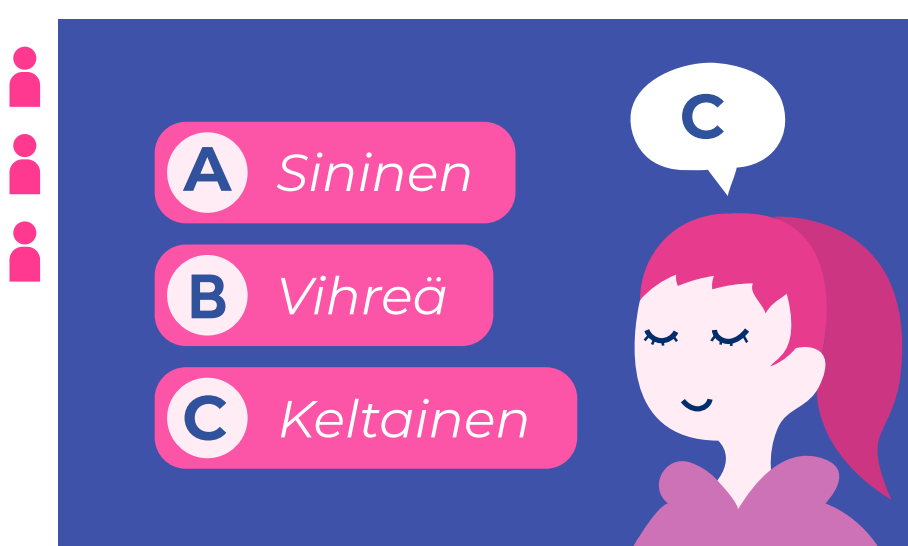
maalitilanteessa ihmiset eivät jatkuvasti katso toisiaan, eivät edes puhujaa. Jatkuvan keskittyneen tuijotuksen lisäksi Teams-käyttäjä joutuu myös tuijottamaan itseään: tämä voi johtaa negatiiviseen itsearviointiin. Ihminen joutuu myös asettumaan kokousalustoilla tiettyyn tarkasti määriteltyyn asentoon pysyäkseen ruudulla. Myös nonverbaalisen kommunikaation tulkinta hankaloituu ympäristössä, jossa kuvaruudun ulkopuolisia asioita, kuten papereihin vilkuilua, on hankalampi hahmottaa. (Bailenson 2021.)

Osaa yllä mainituista ongelmista voidaan välttää sillä, että käyttäjillä on omat virtuaaliset avatar-hahmonsia: hahmot, jotka seuraavat kasvojen liikkeitä ja emuloivat niitä näkymässä muille käyttäjille, mutta eivät kuitenkaan paljasta käyttäjää aivan yhtä avoimena kuin pelkät kasvot. Efekti on hyvin samankaltainen kuin naamiota pitäessä.

Vaihtoehtoiset virtuaalialustat

Kokousalustojen ongelmat ovat siis jo todennettuja, joten vaihtoehtoja tulisi etsiä. Hankkeen aikana eri osatoteuttajat ovat testanneet erilaisia alustoja kokousten ja tapahtumien toteuttamiseen. Spatial ja Mozilla Hubs ovat kaksi keskenään hyvin samankaltaista alustaa, joista molemmat keskittyvät hahmopohjaiseen kolmiulotteiseen toteutustapaan. Koska näillä alustoilla ihmisillä on mahdollisuus liikkua paikasta toiseen eikä suoranaista kameraan katsomista ole käytössä, poistuu tuijotuksen paine käyttäjältä. Myös ilmapiiri näitä alustoja käyttäessä on vapaamuotoisempi, hieman samanlainen kuin normaalielämän tapaamisissa. Kolmas testissä ollut alusta, Gather, on pelimäisempi kaksiulotteinen kokonaisuus, joka osaltaan myös poistaa tuijotuksen tunnetta käyttäjiltä. Alustoista tämä on selkeästi leikkilisin, joka käyttötilanteen mukaan voi olla joko hyvä tai huono asia.

YHTEISÖLLINEN TEOS SOMESSA



Esimerkiksi Instagramissa on valmiiden elementtien avulla mahdollisuus luoda pelimäistä sisältöä ja siten osallistaa omia seuraajia. Tällaisia ovat esimerkiksi lähtölaskennat ja äänestystoiminnot. Äänestäminen ja vaihtoehtojen tarjoaminen sitouttavat seuraajia. Esimerkiksi kuvataiteilija voisi toteuttaa yhteisöllisen työn, jonka prosessiin seuraajat ovat saaneet äänestämällä vaikuttaa, vaikkapa värien osalta. Teokseen kehittyä tällä tavoin myös tarina, joka voi auttaa teosten markkinoinnissa ja myynnissä.

Tarinallisuus, yhteisöllisyys ja vuorovaikutus kuuluvat peleihin. Ne vahvistat pelaajan kokemusta ja herättävät tunteita.



Tämä onkin se, mitä tulisi miettiä alustaa valitessa – mikä on tarkoituksenmukainen alusta juuri omaan tarkoitukseen? Onko tarkoituksena päästää mielikuvitusta laukalle, vai keskitytäänkö käymään läpi talouslukuja? Edellä listatut vaihtoehtoiset alustat ovat omiaan etenkin vapaamuotoisemman keskustelun harjoittamiseksi.

On kuitenkin huomattava, että jokainen alusta vaatii totuttelua Harva käyttäjä onnistuu heti ensimmäisellä kerralla teknisessä käyttöönotossa.

Alustojen tulisi toimia käyttäjän apuna, ei heitä hankaloittamassa – siksi voisikin olla hyvä käytäntö pitää kahta erillistä alustaa jatkuvassa käytössä ja vaihdella näitä käyttökohteen mukaan. Tämä sekä rikkoisi palaverikäytäntöjen monotoniasa että optimoisi alustan käytön käyttökohteen mukaan samalla ylläpitäen alustojen käyttötaitoa.

Johtopäätökset

Virtuaalialustoja löytyy moniin eri käyttötarkoituksiin, ja jokaisella on omat hyvät ja huonot puolensa. Päätös tietyn alustan käytöstä tulisi tehdä käyttötarpeen mukaan. Uuden opettelu on aina käyttäjälle stressaavaa, joten liian monen erillisen alustan käyttöä tulisi välttää, mutta myös yhden ainoan alustan käyttö joka tilanteessa voi olla käyttäjälle kuormittavaa. Selkeys ja mahdollisuus alustan käytön rauhalliseen opetteluun mahdollistavat optimaalisen käyttökokemuksen ja tätä kautta terveemmän työskentelykulttuurin ja paremmat tulokset.

LÄHTEET

Bailenson, J. N. (2021). Nonverbal Overload: A Theoretical Argument for the Causes of Zoom Fatigue. *Technology, Mind, and Behavior*, 2(1). Saatavilla: <https://doi.org/10.1037/tmb0000030>.



Tiina Savallampi

IDEOITA ETÄOPISKELUN KEHITTÄMISEEN PELIMÄISTEN ALUSTOJEN AVULLA

Pandemia-ajan etätyöskentely on tuonut uusia mahdollisuuksia ja mieluisia tapoja opiskeluun. Toisille etäily on ollut vaikeampaa, ja se on tuonut mukanaan monenlaisia haasteita. Tiimssi- ja zuumiähkyä on ilmoilla, mutta näitä ja muita virtuaaliympäristöjä kehitetään jatkuvasti, onhan opiskelu etäympäristöissä tullut jäädäkseen. Etänä opiskellessa isoja haasteita ovat vuorovaikutuksen puute ja tarvittavien (useiden) digialustojen ja ohjelmien käytön opettelu. Pelialalla etätyöskentelyyn on totuttu, sillä usein tiimit ovat globaaleja ja työvaiheita edistetään ohjelmistopohjaisesti vuorovaikutteisilla alustoilla sekä ketterien prosessien avulla. Tällöin pelin kehittäminen ei vaadi tiimin fyysistä läsnäoloa saman katon alla. Pelien käyttämistä ja soveltumista erilaisiin opetustilanteisiin on myös viime aikoina nostettu esiin (Korkeila 2019, 13). Näistä ajatuksista käsin lähdimme pohtimaan, minkälaisia ratkaisuja erilaiset etä-

työskentelyyn tarkoitetut pelimäiset alustat voivat tarjota, sekä selvittämään niiden potentiaalia tehokkaina ja mielekkäinä oppimisympäristöinä. Kartoitimme työpajoissa kahden Xamkin opiskelijaryhmän kokemuksia etäopiskelusta sekä testasimme erilaisia virtuaalialustoja vaihtoehtoina ja tukena tutuille oppimisen ja ryhmätyöskentelyn tiloille. Lisäksi esittelimme yhtä alustaa opiskelijaryhmälle ilman työpajaosuutta ja keräsimme siitä ideoita ja käyttökokemuksia.

Microsoft Teams ja Zoom lienevät korkeakouluympäristöissä tyypillisimmät alustat videopuheluihin sekä kokousten ja luentojen pitämiseen. Näihin tarkoituksiin ne ovatkin päteviä ja helppokäyttöisiä alustoja. Jos näihin alustoihin yhdistää muita alustoja, kuten aivoriihityöskentelyyn sopivia muistilappuseiniä, Jamboardin tai Miron, on mahdollista luoda vuorovaikutteista, pelillistä ja

inspiroivaa sisältöä. Alustojen yhdistelmillä voidaan rikastaa verkon yli tapahtuvia oppimiskokemuksia ja tarjota mielekkäitä tehtäviä erilaisille oppijoille.

Alustojen runsaus ja taas yhden uuden teknologisen sovelluksen haltuunotto on kuitenkin kuormittavaa ja vaatii uudenlaista ajattelua, aikaa sekä opetteluun opiskelijoiden lisäksi myös opettajilta ja muilta koulutusmateriaalien sisällöntuottajilta. Usein fasilitointi virtuaalialustoilla vaatii myös useampia henkilöitä, jos tarkoituksena on vaikkapa työpajan järjestäminen tai muu osallistava työskentely. Vuorovaikutuksen puute raastaa ja haastaa verkon yli tapahtuvaa toimintaa, kun kamerat ovat pois päältä ja linjoilta kadotaan, kun olisi siirryttävä tekemään ryhmätyötä (Luoma-aho 2022). Kasvojen ilmeiden näkeminen olisi tärkeää, sillä niiden avulla mahdollistamme vuorovaikutusta ja läsnäolon kokemusta (Hukkanen

! Xamkin HyVe-hankkeessa (Hyvinvointia verkossa, opetus- ja kulttuuriministeriön erityisavustustuella rahoitettu hanke, osana korkeakoulujen pandemia-ajan opiskeluhyvinvoinnin hankkeita) laadittiin opas verkko-ohjaamiseen. Opas sisältää lisätietoa alustoista, työkaluja verkko-ohjauksen toteuttamiseen sekä ideoita verkossa toteutettaviin yhteisöllisyyttä lisääviin tapahtumiin. Oppaaseen voit tutustua täältä: [Vertaisohjaajana verkossa – Opas verkko-ohjauksen tueksi \(theseus.fi\)](#)

2021). Mitä siis voisimme tehdä, jotta etäopiskelu olisi mahdollisimman hyvin erilaisia oppijoita palvelevaa sekä innostavaa, hyödyllistä ja positiivisia tunnekokemuksia tarjoavaa myös etäopettajille ja -esiintyjille?

Pandemian myötä on syntynyt lukuisia uusia vaihtoehtoja vuorovaikutteisille ja immersiiivisille virtuaalisille kokoontumisille. Immersiiivisyydellä tarkoitetaan kokonaisvaltaista uppoutumisen kokemusta, jonka voi saavuttaa esimerkiksi VR-lasien avulla. Lasit silmillä on mahdollisuus päästä lähemmäs tunnetta siitä, että todella kohtaat toisen käyttäjän jaetussa tilassa. Tutustuimme neljään eri virtuaalialustaan ja testasimme niitä erilaisilla kokoonpanoilla ja erilaisissa tilanteissa. Testaukset tapahtuivat ilman VR-laseja, sillä tämä teknologia ei ole vielä niin yleistä. Testatut alustat olivat Wonda VR, Mozilla Hubs, Spatial ja Gather.

Näistä Gather on ainoa, jota ei ole lähtökohtaisesti suunniteltu käytettäväksi VR-laseilla. Jokaisesta löytyy ilmaisversiot, ja Mozilla Hubs on kokonaan ilmainen. Osallistujamäärissä on tietyt rajoitukset ja eroja alustojen välillä. Alustoilta löytyy erilaisia toimintoja työskentelyyn ja kokousten järjestämiseen. Alustoille tullaan mahdollisen rekisteröitymisen kautta avatar-hahmolla, jonka avulla voidaan helpottaa vuorovaikutusta. Vuorovaikutuselementteinä toimivat myös pikaviestit ja emojireaktiot. Tarkemmat vertailutiedot kokemuksistamme kokosimme taulukoihin:

Opiskelijoiden kokemuksia etäympäristöistä ja -opiskelusta selvitettiin työpajoissa

Selvitimme kahden opiskelijaryhmän (biotuotemuotoilu, graafinen muotoilu) kokemuksia etäopiskelusta sekä testasimme heidän kanssaan Mozilla Hubs ja Gather-alustoja. Opiskelijoille järjestettiin verkkotyöpajat, jotka alkoivat heille tutussa Teams-tilassa. Ensin ryhmät vietiin Mozilla Hubsiin, jonne valitsimme alustan valmiista vaihtoehdoista fyysistä koululuokkaa muistuttavan ympäristön sekä koulun käytävän, jonka varrella sijaitsi pienryhmätilat. Opiskelijat saivat tutustua ensin

yleisesti ympäristöön ja siirtyä sen jälkeen pienryhmätiloihin ideoimaan käyttötapoja ja tilanteita, missä ja miten kyseinen alusta voisi toimia heidän opintojensa tukena. Lisäksi tehtäväksi annettiin mieltä etäopintoihin liittyviä kehittämiskohteita, etätyöskentelyn vuorovaikutuksen kehittämistä sekä omaa roolia etäopiskelijana.

Mozilla Hubsissa ilmeni työpajan aikana haasteita äänissä tai niiden puuttumisessa. Lisäksi joidenkin osallistujien yhteydet katkesivat ja he tippuivat linjoilta useita kertoja ja tilassa liikkuminen oli muutenkin takkuista. Lopulta palasimme toisen ryhmän kanssa takaisin Teams-tilaan keskustelemaan ja ideoimaan kehittämissuhteita. Toinen ryhmä vietiin Gatheriin ja työpaja kiteytettiin siellä avatar-hahmojen kanssa tanssien ja glitteriä heitellen. Testaus oli hyvä osoitus ja esimerkki siitä, että uusi alusta ei välttämättä ole helppo ratkaisu teknisten haasteiden vuoksi, mutta parhaimmillaan se voi tarjota erinomaisen vaihtoehdon tietynlaisen tehtävän ja tiimityön tekemiseen sekä ryhmähengen nostattamiseen ja osallisuuden kokemuksen vahvistamiseen, kuten Gatherissa kävi. Alustatestausten jälkeen opiskelijat kertoivat kokemuksiaan etäopiskeluajasta ja peilasivat niitä kokeiltuihin virtuaaliympäristöihin.

PEREHDYTÄ TALKOOLAISET VIRTUAALISELLA ALUSTALLA



Kokeile Gather-alustaa festaritalkoolaisten perehdyttämisessä. Alustalta löytyy valmiita pohjia, jotka simuloivat esimerkiksi ulkotapahtuma-alueita. Alustalle voi tuoda kuvia, videoita ja tiedostoja sekä sijoittaa erilaisia elementtejä sopiviin kohtiin virtuaalisella festarialueella. Talkoolaiset tulevat usein eri paikkakunnilta, jolloin verkossa perehdyttäminen voi alkaa jo kotoa käsin. Samaa ajatusta voi soveltaa myös messutapahtumiin, joihin alusta tarjoaa myös loistavia välineitä.

Gatherin valmiit alustat ovat kuin pelikenttiä, joissa pääsee seikkailemaan. Alusta on hyvä vaihtoehto pelillistä opetussisältöä.



Vertailussa Gather Town, Mozilla Hubs, Spatial, WondaVR. Koonnut: Kristiina Jalonen

	Gather Town	Mozilla Hubs	Spatial	WondaVR
Laitteet	Tietokone, (Windows & Mac), mobiili	Tietokone, (Windows & Mac), mobiili, VR	Tietokone (Windows & Mac), mobiili, VR	Tietokone, (Windows & Mac), mobiili, VR
Maksimi osallistujamäärä	Ilmainen: 25 maksullinen: 200	Ilmainen: koko tilassa 50, huoneissa 25	Ilmainen: 50 maksullinen: 50	Ilmaisversio: ? maksullinen: alk 50 rekisteröityntä käyttäjää
Rekisteröityminen/ kirjautuminen	Google-tunnuksilla tai sähköpostilla, ei tarvitse rekisteröityä	Sähköpostilla, ei tarvitse rekisteröityä	Tili luodaan Google-,Apple-,Microsoft-, Metamask-tunnuksilla tai sähköpostilla	Tili luodaan sähköpostilla
Toiminnot	Chat, valkotaulu, median/tiedostojen jakaminen, "autopeli"	Chat, valkotaulu, median/tiedostojen ja 3D-esineiden jakaminen, emojireaktiot, mahdollisuus ottaa kuvia/videoita	Chat, valkotaulu = jaettu seinä, median/tiedostojen jakaminen, tanssiliikkeitä- ja reaktioita	Chat, median/tiedostojen jakaminen, 360-tilan luominen
Avatar	Pikselöity hahmo, jonka vaatteita/asusteita voi muokata, myös videokuvayhteys	3D -hahmo, jonka voi valita lukuisista vaihtoehdoista, esimerkiksi eläin/robotti	Omasta kuvasta muodostuva 3D-avataar, myös videokuvayhteys	3D-ihmishahmo
Vuorovaikutus	Kun menee lähelle toista avataria, aukeaa keskustelu- ja videoyhteys. Alusta mahdollistaa useat eri keskustelut samassa tilassa.	Kun menee lähelle toista avataria, aukeaa keskustelumahdollisuus. Alusta mahdollistaa useat eri keskustelut samassa tilassa. Tilaan on mahdollista luoda useita huoneita ns breakout roomeja.	Samassa tilassa keskustelumahdollisuus, tilaan voi luoda myös useita huoneita	Samassa tilassa keskustelumahdollisuus
Liikkuminen	Nuolinäppäimillä	Hiirellä & erilaisia näppäinkomentoja	Hiirellä & erilaisia näppäinkomentoja	Hiirellä & erilaisia näppäinkomentoja
+	Osallistujat voivat olla pienemmissä ryhmissä eri puolilla tilaa ja keskustella vain keskenään, voi siirtyä nopeasti keskustelusta toiseen Helppokäyttöinen & nopea	Osallistujat voivat olla pienemmissä ryhmissä eri puolilla tilaa ja keskustella vain keskenään Helppo mukauttaa ympäristö aiheeseen sopivaksi	Realistisempi alusta ja parempi grafiikka kuin Hubsissa Isoa virtuaalista seinää, johon kaikki voivat jakaa sisältöä, voi hyödyntää moneen tarpeeseen	Lukemattomat mahdollisuudet 360-tilan hyödyntämisessä (maksullisessa versiossa) Todenmukaiset avatarit vahvistavat vuorovaikutusta
—	Max 25 osallistujaa, ei sovellu isoille ryhmille	Vaatii laitteistolta enemmän kuin nykyiset opetuksessa käytettävät työkalut, voi aiheuttaa teknisiä haasteita osallistujille	Sisäänkirjautuminen & avatarin luominen vie ensimmäisellä kerralla enemmän aikaa Tiloja ei voi muokata omaa aihetta/tarvetta vastaavaksi	Vasta maksullinen versio tuo lisäarvoa verrattuna muihin alustoihin

Opiskelijoiden kokemuksia

Etätyöskentelyn plussat:

- ◆ voi osallistua mistä vain – ajan säästäminen
- ◆ kansainvälisyyden mahdollistaminen
- ◆ hyvää treeniä työelämää varten
- ◆ luennot toimivat etänä hyvin
- ◆ rakenne, jossa pienryhmätyöskentelyä + luentoja on hyvä
- ◆ eri alustat tuovat vaihtelua
- ◆ mahdollisuus tehdä monia asioita samaan aikaan
- ◆ ohjelmat eivät ole tuttuja, toiminnot vieraita (ohjeiden toistaminen)
- ◆ yhteydet joskus huonot ja yleisesti teknisiä ongelmia ilmenee
- ◆ ei saa apua, jos tarvitsee, opettajan vaikea neuvoa etänä – lähiopetuksessa voi näyttää
- ◆ keskittyminen välillä ihan muualla
- ◆ ruudun tuijottamisesta päänsärkyä ja muita fyysisiä oireita, raskasta vaikka olisi kuinka kiinnostava aihe

Etätyöskentelyn miinukset:

- ◆ Teams hidas, ei saa normaalia kanssakäymistä eikä reaktioita
- ◆ opetuksen vauhdissa pitää opetella myös etäopiskelua ja ohjelmia oman alan sisältöjen ohella
- ◆ siirtymiset eri alustoilla vievät aikaa
- ◆ Teamsissa päälle puhuminen ei mahdollista, mikä hankaloittaa vuorovaikutusta
- ◆ tunne, ettei ole saanut kaikkea tärkeää tietoa
- ◆ ei yhteistä ryhmäaikaa
- ◆ motivaatio kadoksissa

Muuta:

- ◆ olisi hyvä, jos kaikki pitäisivät kamerat päällä, näkisi ilmeet ym.
- ◆ etäohjelmiin olisi hyvä saada perehdytys
- ◆ ryhmäjaot voisi toteuttaa opiskelijoiden tavoitteiden mukaan, osalla tavoitteena päästä läpi, osa tavoittelee parasta numeroarvosanaa
- ◆ keskittymistä auttaa, jos on samaan aikaan muuta tekemistä, esim. veistely, piirtäminen, luonnostelu
- ◆ HUBSissa avatar koettiin hyvänä vaihtoehtona kameran päällä pitämiselle. Avattaren avulla tuntuisi luontevammalta myös jutella jollekin, jota ei tunne.
- ◆ on useita eri ryhmiä eri opintojaksoilla, ja monissa vuorovaikutus puuttuu (koska kamerat eivät ole päällä, eikä ”ennätä” kommentoida chatiin). Oman ryhmän kanssa yleensä kamerat päällä ja siten parempi tilanne.
- ◆ liveluokkaa kaivataan

Gatherista tullutta palautetta:

- ◆ Teamsin voisi vaihtaa tähän
- ◆ hauska, viihdyttävä
- ◆ amazing, fun
- ◆ videopelimäinen
- ◆ liikkuminen ympäristössä helppoa
- ◆ yksityiskohdat kiinnostavat
- ◆ voisi käyttää ryhmäkeskusteluihin ja suunnitteluun, hengailuun
- ◆ tuntuu kuin olisit tilassa muiden kanssa, koska näet muut ja voit vuorovaikuttaa
- ◆ persoonallinen ja hauska, Teamsia ei voi kustomoida
- ◆ helpompi navigoida
- ◆ äänet toimivat
- ◆ Selkeä käyttöliittymä
- ◆ voisi käyttää myös opintojen ulkopuolella
- ◆ kuin Habbo Hotel
- ◆ olisipa ollut tämä jo aiemmin käytössä
- ◆ vaikuttaa alustalta, johon haluaisi jäädä opiskelemaan ja juttelemaan (versus Teams, josta lähdetään heti pois)
- ◆ täällä puhuu enemmän kuin Teamsissa
- ◆ vaikuttaa siltä, että olisi helpompi keskittyä asiaan (eikä surffailla muualla opetuksen aikana)



Gather-alustalla on mahdollisuus personoida ja koristella virtuaalista tilaa tapahtumaan sopivaksi. Kuvakaappaus Gatherista.

Gather-alustan testauksesta saatu palaute on lupaavaa yhdessä tekemisen ja vuorovaikutteisemman toiminnan aikaansaamisen näkökulmasta. Ensireaktioiden mukaan minimaailma vaikuttaa inspiroivalta tilalta, jonne mielellään jäisi juttelemaan ja tekemään ryhmitä verkkoluennon jälkeen. Pelimäinen alusta ja sinne rakennetut pelimäiset elementit mahdollistavat tämän vuorovaikutuksellisen toiminnan. Alusta on oma pieni maailmansa, jota voi tutkia. Sinne voi rakentaa omia tiloja ja tarinoita, ja siellä voi keskustella helposti puheyhteyden tai chat-toiminnon avulla. Kameraa ei tarvita, sillä avatar-hahmo edustaa käyttäjää. Peleissä avatarien avulla on mahdollista

herättää tunteita pelaajissa. Yksinpeleissä avataret vahvistavat tunnekokemusta, ja moninpeleissä niiden avulla henkilökohtaisesta seikkailusta päästään todelliseen sosiaaliseen vuorovaikutustilanteeseen. Vaikka peleissä ympäristöt ovat kuvitteellisia, on sosiaalinen dynamiikka silti todellista. (Isbister 2017, 52–53; 79.) Alusta muistuttaa esimerkiksi Habbo Hotel- ja The Sims -pelejä, mikä voi luoda tutun ja turvallisen olon niitä pelanneille opiskelijoille. Alustalla toimiminen on helppoa ja intuitiivista, mikä voi puolestaan tuoda onnistumisen ja helpotuksen kokemuksia virtuaaliympäristöjen ja alustojen viidakossa.

LÄHTEET

Hukkanen, V. 2021. Ylen kysely: Etäopetus tekee opettajasta chat-juontajan, jolle kukaan ei vastaa – kameran aukaiseminen pelottaa oppilaista. WWW-artikkeli. Yle.fi Saatavissa: [Ylen kysely: Etäopetus tekee opettajasta chat-juontajan, jolle kukaan ei vastaa – kameran aukaiseminen pelottaa oppilaita](#) [viitattu 14.5.2022].

Isbister, K. 2017. How Games Move Us. Emotion by design. Playful Thinking series. Cambridge: MIT Press.

Korkeila, H. 2019. Pelit ja pelaaminen tutkimisen ja tekemisen keskellä. Teoksessa Nevaperä, T. & Purhonen, K. (toim.) *Parempia pelejä luovilta aloilta*. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, 8–28.

Luoma-aho, V. 2022. Valmiiksi väsyneet. WWW-artikkeli. HS Visio. *Helsingin Sanomat*. Saatavissa: ["Ketään ei enää kiinnosta." Keväällä yliopistoista valmistuvat ensimmäiset kandit, jotka ovat opiskelleet lähes pelkästään etänä – ja jotka ovat jo valmiiksi väsyneitä. - HS Visio | HS.fi](#) [viitattu 14.5.2022].

PODCAST-POHJAINEN OPETUS

Etäopiskelu on varmasti tullut jäädäkseen, ja erilaisia toteutusmalleja verkkokursseille on viime vuosien aikana tullut valtavasti lisää. Tässä tekstissä käyn lyhyesti läpi omaa kokeiluani verkossa opettamisen näkökulmasta. Esittelen logistiikan maailmaan liittyvän LogistiX-podcastin, jonka rakensin palvelemaan verkko-opetusta Jakelunimiselle logistiikan opetusalan kurssille.

Ajatus podcastin käytöstä opetuksessa tuli itse asiassa minulle aika luontaisena ideana. Olen aiemmin tehnyt simulaatioaiheista podcastia ja koen podcastin tekemisen olevan hyvä tapa sekä toteuttaa itseäni että tuoda uusia ajatuksia ja näkökulmia esiin. Podcastin etuja ovat muun muassa se, että se mahdollistaa ajasta ja paikasta riippumattoman sekä niin saotun "hands free" -kuuntelun, se ei sitouta kuuntelijaa tuijottamaan ruutua sekä se mahdollistaa nopean pääsyn lähdemateriaaliin.

Usealle ihmiselle kuunteleminen on muutenkin helpompaa kuin esimerkiksi visuaalisen materiaalin seuraaminen (vrt. auditiivinen oppija).

Idea podcastiin pohjautuvasta kurssista tuli muutenkin luontaisena ajatuksena mieleeni, koska kurssi piti joka tapauksessa suunnitella täysin verkkopohjaiselle ryhmälle. Läsnaolotunteja ei ollut, joten teoriamateriaali piti välittää jollain tavalla opiskelijoille. Kuten edellisessä kappaleessa totesin, päädyin nopeasti podcastiin, koska se mahdollisti opiskelijoille opiskelijoille pääsyn lähdemateriaaliin kirjautumatta (toki tietokone oli avattava tai puhelimeen ladattava sopiva sovelus), "hands free" -tyyppisen lähestymisen (teoriamateriaalia kuunnellessa voi hyvin vaikkapa ajaa autoa, tehdä lumitöitä tai olla koiran kanssa lenkillä) sekä ajasta ja paikasta riippumattoman 24/7-tyyppisen lähestymisen.

Aluksi koitin löytää suoraan logistiikan maailmaan liittyviä valmiita podcasteja, mutta totesin nopeasti, että niitä ei ole saatavilla. Päätin siis tehdä kokonaan oman podcastin. Toteutus oli hyvin yksinkertainen. Kerran viikossa (maanantaiaamuisin) julkaisin uuden jakson yhteensä kuuden viikon ajan. Yhden jakson pituus oli noin 45–60 minuuttia. Tästä koostui kurssin teoriapohja, ja podcast-sarja toimi sinänsä suoraan lähdemateriaalina tenttiin. Sisällön podcastiin sain suoraan kurssikirjasta, jonka olin valinnut aikaisemmin. Tämän lisäksi käytin muitakin lähteitä, muun muassa muita podcasteja sekä logistiikan alan internetjulkaisuja. Jaksot luin aina edellisellä viikolla tallennuslaitteeseen aika suoraviivaisesti. Editointipöydälle ei jäänyt kovin paljon materiaalia. Tämä toki johtui osaltaan siitä, että olin tehnyt alustavan rungon joka jaksolle etukäteen. Mielestäni podcastien yksi erinomaisuus on siinä, että ne ovat luonteeltaan keskustelevia ja

pohdiskelevia. Näin ollen jätin itselleni niin sanotusti ”taiteilijan varaa” joka jaksoon enkä suunnitellut puhetta sanasta sanaan. Otin myös yleisessä pohdiskelussani usein mukaan ajankohtaisia asioita, teemoja sekä omia kokemuksiani aiheista. Näin sain toivottavasti podcast-jaksoista asiapitoisia, mutta samalla mukavan kevyitä kuunnella.

Palaute kurssin jälkeen opiskelijoilta on ollut pääsääntöisesti positiivista. Podcast-tyyppistä toteutusta on toivottu muillekin kursseille. Yksi palaute oli ennen kaikkea erittäin hauska. Siinä opiskelija kehuu podcastin olevan mainio väline myös yleisesti logistiikan alan profiilin nostatukseen ja tietoisuuden levittämiseen. Tämä kyseinen opiskelija oli nimittäin laittanut sukulaisensa kuuntelemaan podcastia, kun he olivat kyselleet, että mitäs siellä ammattikorkeakoulun logistiikan opinnoissa oikein opiskellaan. Mielestäni tämä on varsin mainio esimerkki podcastien mahdollisuuksista. Täytyy myöntää, että yksi ajatus, miksi alun

perin halusin julkaista opetusmateriaalia vapaalla alustalla, oli juuri se, että se on kaikkien hyödynnettävissä. Vaikka tekemäni podcast-sarja onkin suunnattu Xamkin logistiikan opetukseen, mielestäni olisi varsin hienoa, jos sitä kuuntelee joku muukin ja sitä kautta innostuu tai saa uusia näkökulmia logistiikan alasta!

Kaiken kaikkiaan koin, että podcast oli varsin toimiva ratkaisu opetuksen tukena! Aion tulevaisuudessa tehdä sarjaan uusia jaksoja sekä käytän varmasti myös muita podcasteja opetukseni tukena niin verkkopohjaisilla kuin läsnäoloakin vaativilla toteutuksilla. Podcastit sopivat varsin hyvin myös niin sanottuun peruspäiväopetukseen. Niitä voidaan käyttää vaikkapa kotitehtävyyllisesti tai kertauksena tietyn osion läpikäynnin jälkeen. Podcastien vaivattomuus, helppokäyttöisyys ja aina tarjolla oleva saavutettavuus on lyömätön yhdistelmä! Suosittelen kokeilemaan!

OSALLISTU PODCASTEIHIN



Kartoita omaan alaasi liittyviä podcasteja ja kerro niiden toteuttajille itsestäsi ja aiheesta, jonka haluaisit nostaa keskusteluun. Jos pääset mukaan keskustelemaan, toimii podcast valmiina ja käteväna markkinointikanavana asiantuntijuudellesi tai mielenkiintoiselle tapahtumallesi.

Podcastit ovat yksi monista pelien markkinointikanavista.

ETÄTUNTIEN RYTMITTÄMISTÄ RAJOJA RIKKOVIN MENETELMIN



Etäopintojen passivoivia monologiluentoja kirjoittajat yrittivät luoda virkeitä oppitunteja normeja rikkovin keinoin. Etäopintojen aikana opintojaksojen harjoitustöihin yhdistettiin uusia tietoteknisiä työvälineitä, hyödynnettiin erilaisia pedagogisia kokeiluja sekä mahdollistettiin erilaisia suoritustapoja. Näistä opintojaksojen sisältöjen ja toimintatapojen muutoksista huolimatta meistä tuntui kuitenkin siltä, että tarvittiin vielä uusia keinoja.

Etätuntien aikana opiskelijat passivoituvat helposti ja aktiivisen osallistumisen ilmapiirin luominen vaatii opettajalta huomattavasti enemmän erilaisia keinoja kuin luokkaopetustilanteessa. Passivoitumisen lisäksi havaittiin, että ryhmien yhteisöllisyys laski. Yhteisöllisyys on monelle opiskelijalle syy jatkaa ja jaksaa opinnoissa myös huonoina het-

kinä. Myöskään verkossa tapahtuvat ryhmätehtävät eivät toimineet aina yhteisöllisyyttä tukevin. Tämänkin aiheen ympärille kaipasimme kokeilukulttuurin kannustamia keinoja uusiin virikkeisiin, jotka aktivoisivat opiskelijoita uusilla tavoilla sekä toisivat yhteisöllisyyttä erillään opiskeluun.

Pohtiessamme uusia innostavia menetelmiä esiin nousi halu rikkoa etäopetuksen rytmitystä ja luoda aktiviteettejä, jotka vievät opiskelijat pois tietokoneen ääreltä. Yhteiseksi teemaksi nousi matalan kynnyksen liikuntaan kannustavat tauottamiset. Osallistuminen toimintaan lisää yhteisöllisyyttä ryhmän kesken ja tarjoaa virkistävän happihypelyn Teams-kokousten täyttämiin päiviin. Myös opettajat pystyivät omalla esimerkillään kannustamaan opiskelijoita mukaan ulkoiluhaasteisiin.

Case Taukoliikuntaa lumihahmohaasteen muodossa

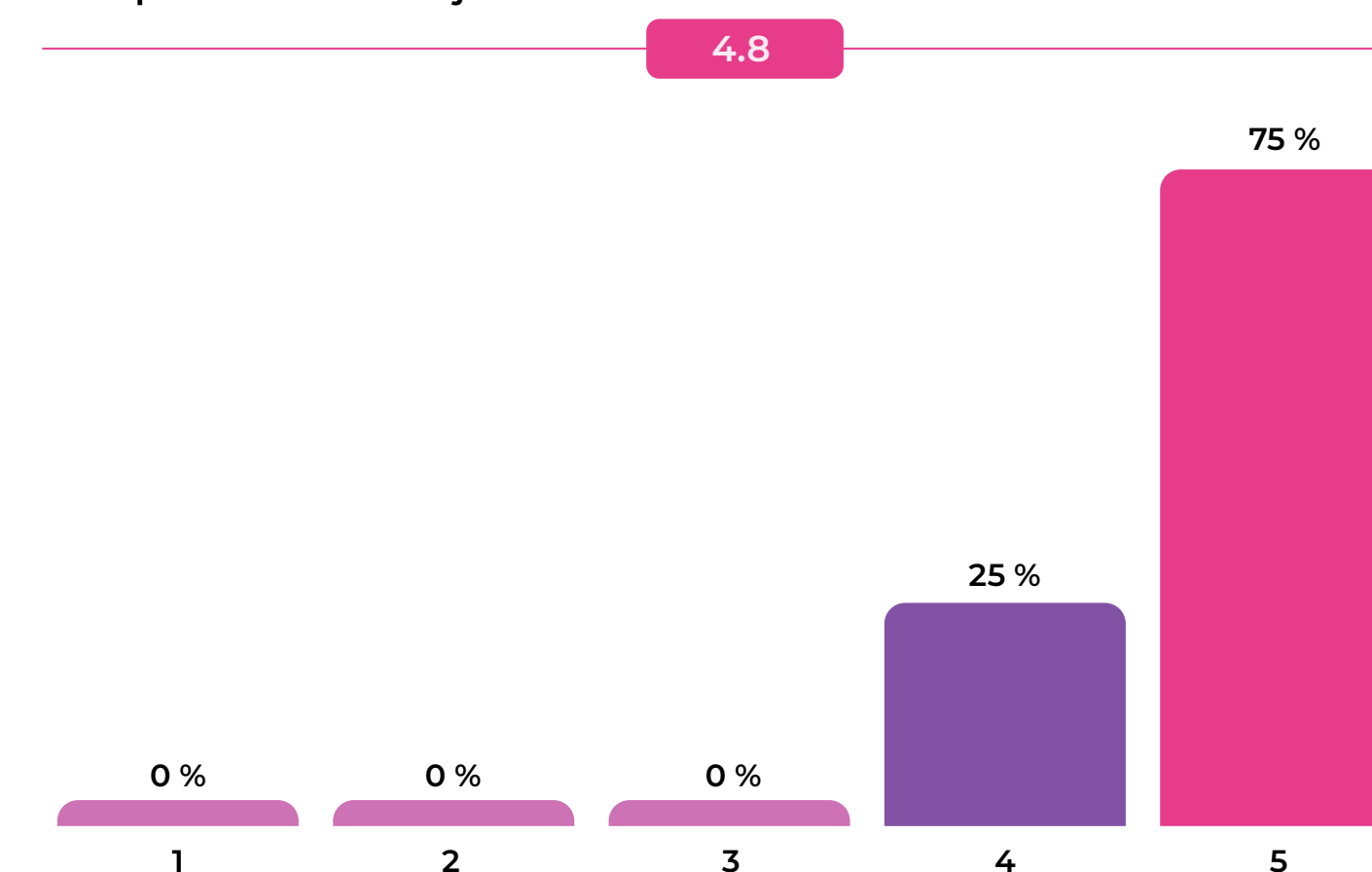
Pidemmän teorialuennon tauolla opiskelijat haastettiin ulkoilemaan ja toteuttamaan oman lumihahmon. Ryhmät lähtivät haasteeseen yllättävän aktiivisesti, ja lumihahmoja toteutettiin yli 20. Kuvat hahmoista jaettiin opintojakson Teams-kokoukseen. Tuntien jälkeen haastettiin myös muita opettajia ottamaan sama taukojumppa käyttöön. Tavoitteena oli saada opiskelijat poistumaan hetkeksi näyttöjen edestä sekä osallistumaan yhteiseen tekemiseen, vaikka olimmekin ympäri Suomea.

Kuvaile yhdellä sanalla esiin nousseita itsellesi mielenkiintoisia aiheita (Active poll -kysely)

Kuva 1. Opiskelijoiden havainnot podcast-kävelyn aikana.



Fiilis podcast ulkoilun jälkeen?



Case Podcast-kävely teorialuentojen rytmittäjänä

Palveluinnovaatio-opintojaksolla opiskelijat osallistuivat monimuoto-opinnoissa pitkiin kahdeksan tunnin luentopäiviin, jotka toteutettiin etänä Teams-alustalla. Pitkää Teams-rupeamaa virkistääkseni halusin aurinkoisena talvipäivänä kannustaa opiskelijat pienelle happihyppelylle. Laitoimme kuulokkeet korviin ja jokainen suuntasi ulos luontoon kuuntelemaan VTT:n Toivo, innovaatiot ja kasvu -podcast-sarjan jaksoa "Miten raha, tutkimus ja innovaatiot kohtaavat ilmastokriisin torjunnassa?". Podcastin sisältö ohjasi kohti Palveluinnovaatiot-opintojakson

teoriaosuutta, jossa perehdyimme yhdessä erilaisiin innovaatioita kiihdyttäviin ilmiöihin. Podcast-kävelyn jälkeen teetin opiskelijoille kyselyn, jonka pohjalta halusin selvittää, millaisia ajatuksia kävely herätti opiskelijoissa. Keskeisenä esille nousi sijoittamisen vaikutukset uusien innovaatioiden syntymään (kuva 1). Kävimme mielenkiintoisen keskustelun siitä, miten myös omilla sijoituksilla voi kohdistaa tutkimus-, kehittämis- ja innovaatio toimintaa esimerkiksi kestävän kehityksen suuntaan. Lisäksi halusin selvittää myös opiskelijoiden fiiliksiä podcast-kävelyn jälkeen. Fiilismittarin myötä sain vahvistusta omaan näke-

mykseeni siitä, että pieni happihyppely kesken oppituntien oli varmasti paikallaan. Opiskelijat antoivat 4,8 tähteä fiiliksellemme podcast-kävelyn jälkeen (kuva 2). Suosittelen menetelmää myös muille verkko-opintoja opettaville opettajille. Mielenkiintoisia ja laadukkaita podcasteja löytyy melkein pä teemasta kuin teemasta, joten näitä kannattaa ehdottomasti hyödyntää.

Kokeilla kannattaa aina, ja jos asia ei toimi, ei sitä tarvitse toistaa. Monipuolisuus ja hulluttelulta tuntuvat tempaukset voivat pieninä tekoina auttaa jaksamisessa niin opiskelijaa kuin opettajaa.

Opiskelijoiden jaksamisesta huolehtiminen etäopintojen aikana on vaatinut uudenlaisia ponnistuksia, ja myös opettajien jaksaminen on varmasti ollut ajoittain koetuksella. Pienet tauotukset tekevät hyvää niin opiskelijalle kuin opettajallekin. Ulkoilun ja liikunnan merkitys jaksamiselle sekä aivojen vastaanottokyvylle on tutkitusti todistettua. Suosittelemmekin vahvasti erilaisia ulkoiluun ja tauottamiseen aktivoivia kokeiluja osaksi opetusta niin luokkahuoneessa kuin verkossakin.

XR-TEKNOLOGIAT KOULUTUKSESSA – OPISKELIJAN NÄKÖKULMA

PARK-hankkeen [Jamkin työpajoissa](#) keskityttiin luovien alojen yrittäjien käyttäjäkokemusten digitalisointiin nimenomaan XR-tekniologioiden avulla. Ensimmäisen työpajan tuloksista havaittiin, että XR-tekniologiat ovat luovan alan toimijoille vielä kovin tuntemattomia, mistä heräsi kysymys: kuinka hyvin keskivertotutkinto-opiskelija tuntee XR-tekniologioita? Testiryhmäksi löydettiin Jamkin liiketalouden opiskelijoille suunnattu Digitaalinen HR -opintojakson päivätoteutus, ja asiaa ryhdyttiin selvittämään myös opintojakson tavoitteita tukevilla keinoilla.

Tuumasta toimeen

Yhtenä Digitaalinen HR -opintojakson tehtävistä oli rakentaa DigiHR-katalogi, jossa opiskelijat itse jakavat tietoa opintojaksolla oppimistaan aihealueista. Kokeilua varten katalogi päätettiin toteuttaa Spatial-ympäristössä, joka valikoitui käyttöön lähinnä matalan kynnyksen käyttöliittymän vuoksi. Spatial

on yksi useista markkinoilla olevista 3D-yhteistointiympäristöistä, joissa käyttäjä pääsee sekä tietokoneen näytöltä että VR-lasit päässä erilaisiin virtuaalitiloihin. Opiskelijoita myös rohkaistiin oman mukavuusalueensa ulkopuolelle ajattelemaan, kuinka erilaiset uudet digitaaliset työkalut soveltuvat heidän osaamisalueelleen. Pohdinnan aiheeksi annettiin myös kysymyksiä, kuten ”Millainen voi olla tulevaisuuden HR-intra?” ja ”Kuinka erilaisia HR-prosesseja tai henkilöstöjohtamiselle annettuja välittömiä tai välillisiä tavoitteita voidaan ajatella digitaalisuuden näkökulmasta?”

Kokeilu huipentui vierailuun Jyväskylän Digi & Game Centerillä, jossa opiskelijat pääsivät tutustumaan XR-tekniologioihin käytännössä ja näin myös kokeilemaan aikaisemmin keväällä tekemiään Spatial-tiloja VR-laseilla. VR-lasit päässä päästiin myös tutustumaan Multibrush- ja Beat Saber -pelien moninpeliominaisuuksiin. Vierailun aikana opiskelijat myös tutustuivat esimerkiksi

Microsoftin HoloLens MR-laitteisiin, sekä Vuzix Blade AR-laseihin.

Opiskelijoiden kokemuksia

Digi & Game Center -vierailun jälkeen Digitaalinen HR -opintojakson opiskelijoille lähetettiin anonyymi Webropol-kysely, jossa opiskelijoita pyydettiin sekä kertomaan mielteitään XR-tekniologioista että arvioimaan Spatialin kaltaisten virtuaaliympäristöjen hyötyjä. Kyselyyn vastasi 11 opiskelijaa eli noin puolet DGC:llä vierailleista. Pienen vastaajamäärän vuoksi kyselyn tuloksia ei kannattane käyttää viittaamaan suurempiin trendeihin, joten keskitymme avoimiin tekstivastauksiin.

Yleisesti oli havaittavissa, että opiskelijat mielsivät vierailuun tullessaan XR-tekniologiat nimenomaan VR-laseihin ja virtuaalitodellisuuteen, ikään kuin sivuuttaen AR:n ja MR:n. Vastaavaa ajattelua oli havaittavissa myös yrityksille suunnatuissa työ-



pajoissa. Opiskelijoista kaikki tiesivät vierailun alussa käydyssä keskustelussa, mitä VR-lasit olivat, vaikka kyselyyn vastanneista vain kolmannes oli niitä ennen vierailua kokeillut. Suurin osa vastaajista ei ollut kuitenkaan ennen tutustumista törmännyt mihinkään XR-tekniologioihin.

Kun opiskelijoilta kysyttiin, kuinka he hyödyntäisivät XR-tekniologioita korkeakouluopiskelussa, vastaukset painottuivat nimenomaan eri teknologioiden käytön oppimisen kannalle. Eräs opiskelija kirjoittaa: ”Jo se, että osaisi käyttää tätä tekniologiaa, olisi hyvä lisä ammattitaitoon. Lisäksi juuri tällaisen DigiHR-kurssin yhteydessä voisi vielä enemmän hyödyntää kyseistä tekniologiaa, jotta sen hyödyt ja mahdolliset riskit tulisivat tutuiksi.” Vastaavasti toinen opiskelija pohti: ”Tekniologioita voisi tuoda oikeastaan avuksi mihin vaan, koska luultavasti niiden käyttö tulee lisääntymään tulevaisuudessa, ja ihmisten pitää totuttautua käyttämään niitä.”

Vastaavasti, kun kysyttiin opiskelijoilta, kuinka he hyödyntäisivät XR-tekniologioita tulevaisuudessa työelämässä, opiskelijoiden oma tausta ja osaamisala nousivat vahvasti esille. Suuri osa opiskelijoista näki teknologioiden hyödyn henkilöstöjohtamiseen liittyen esimerkiksi perehdytysprosessissa,

sekä erilaisissa tilanteissa, joissa läsnäolon tunnusta olisi hyötyä myös etänä työskennellessä. Yksi opiskelijoista maalaili myös laajempaa digitaalista kokonaisuutta: ”Melkein kaikissa toteuttamissamme HR-projekteissa eri teknologioiden hyödyntäminen tekisi kohtaamisista todellisemman tuntuista ja projektit monipuolistuisivat tekniologian avulla.”

Spatial-ympäristön käyttö DigiHR-katalogin tekemiseen avautui opiskelijoille vasta Digi & Game Center -vierailun yhteydessä, kun itse tehtyihin ympäristöihin pääsi tutustumaan VR-lasit päällä. Kun kysyttiin, virtuaaliympäristö lisäarvoa tehtävien tekemiseen eräs opiskelija summasi kattavasti myös vertaistensa mielipiteet: ”Spatial pelkästään oli aika jäykkä eikä tuottanut mielestäni lisäarvoa opiskelun ja työelämän näkökulmasta. Mutta kun siihen liitettiin VR-lasit, tilanne muuttui täysin. Kun luomassamme tilassa pääsi lasien kanssa liikkumaan ja lukemaan kirjoittamiamme tekstejä, se heräsi eloon. Jos aikaa olisi ollut enemmän ja olisimme saaneet useammilla VR-laseilla liikkua yhtä aikaa tilassa, olisi nähnyt myös sen, miten se toimii vuorovaikutteisesti. Ehdottomasti koen, että oli hyötyä näiden käytön oppimisessa ja kokeilemisessä, mutta jatkossa voisi olla enemmän aikaa ja useammat VR-lasit käytössä juuri siinä vaiheessa,

kun huoneet on luotu, niin pääsisi testaamaan vuorovaikutteisuutta. Jos vuorovaikutteisuus toimii hyvin, Spatial ja VR-lasit yhdistettynä voisi olla hyvä etäkohtaamispaikka.”

Verrattaessa virtuaaliympäristössä olemista perinteisiin videokonferenssialustoihin vastauksista paistaa läpi lähinnä kyllästyminen videokokouksissa jähmittämiseen. Kysyttäessä, voisiko opiskelu virtuaaliympäristöissä tuoda opiskeluun lisäarvoa verrattuna esimerkiksi Zoom- tai Teams-videokonferensseihin, eräs opiskelija summaa: ”Voisi.” Virtuaaliympäristöjen toimivuuden edellytykseksi kuitenkin tunnustetaan VR-lasien tarve: ”Pelkkä Spatial ilman VR-laseja ei kyllä tuo lisäarvoa etä-tapaamisiin ja silloin Zoom- ja Team- palaverit vievät kyllä voiton käytettävyydessä.” Opiskelijat kuitenkin näkivät jälleen potentiaalia virtuaaliympäristöissä vuorovaikutuksen lisääjänä: ”Virtuaaliympäristö voisi mahdollistaa yhteisöllisyyden tunteen Zoomia paremmin.”

Teoriapainotteisen opetusmateriaalin sekä opintojakson sisällön jakamisessa opiskelijat eivät kuitenkaan pääsääntöisesti nähneet virtuaaliympäristöjen hyödyntämisessä hyötyjä. Jyväskylän ammattikorkeakoulussa valtaosa opintojaksojen materiaaleista, tehtävistä ja palautuslaatikoista

löytyy selainpohjaisesta Moodle-oppimisympäristöstä. Kysyttäessä, toisiko Spatialin kaltaiset 3D-virtuaaliympäristöt lisäarvoa verrattuna Moodlen kaltaiseen oppimisympäristöön, opiskelijat säilyttäisivät pääsääntöisesti materiaalin mieluummin Moodlella: ”Moodlea ei ainakaan kannata korvata virtuaalitodellisuudella. Toki jotakin luentoja voisi olla esim. Spatial-ympäristössä. Materiaalit kuitenkin aina materiaaleina.”

Havainnot kokeilusta

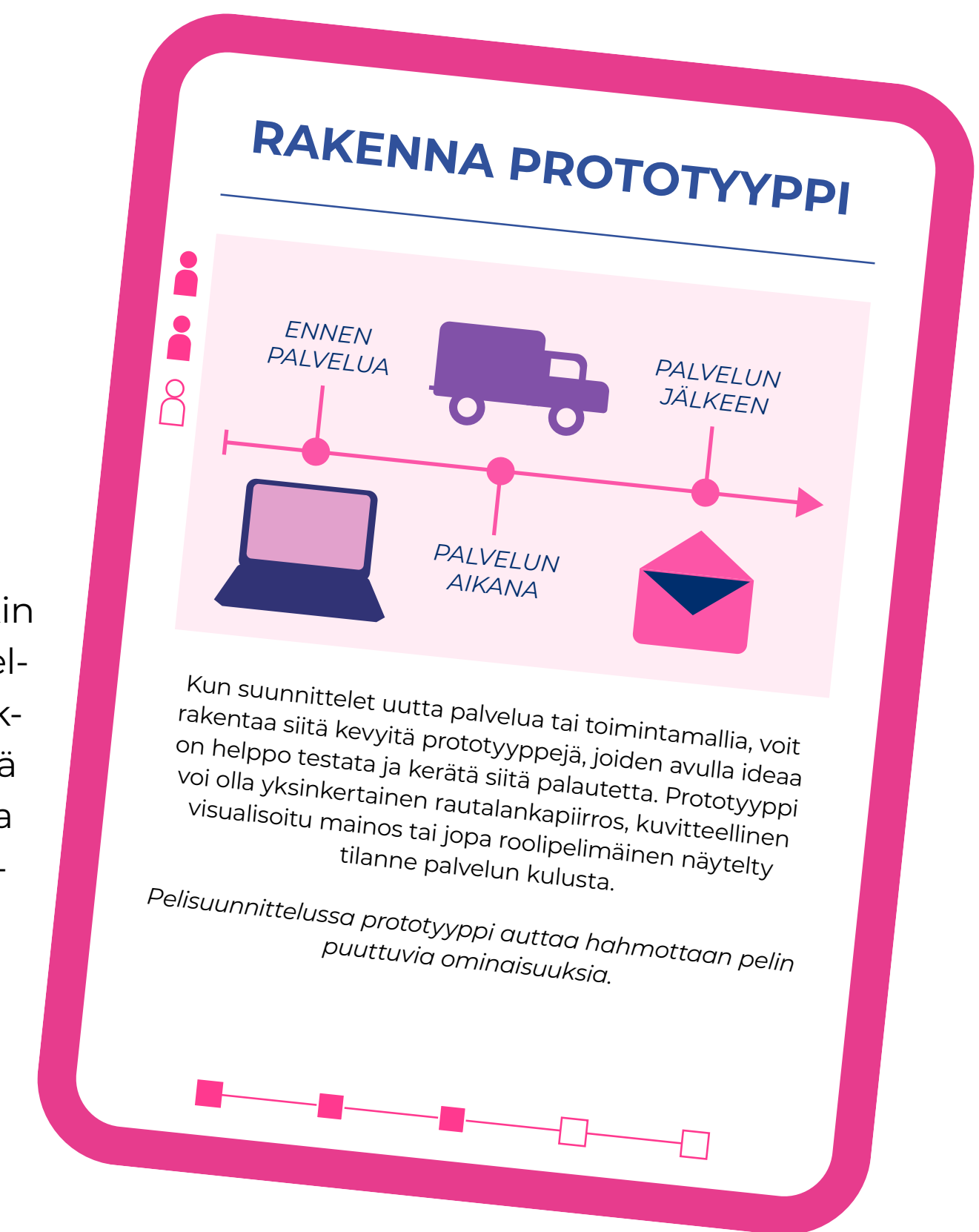
Digitaalinen HR -opintojakson XR-tekniikkakokeilusta jäi käteen tärkeä muistutus digitaalisen palvelumuotoilun perusteista. Olipa kohdeyhmä tai käyttötarkoitus mikä tahansa, mitään palvelua ei lähtökohtaisesti paranneta heittämällä sokeasti teknologiaa sitä päin. Puhuttiin sitten korkeakouluopiskelusta, tai muusta toiminnasta, digitaalisen työkalun valinnalla pitää olla joku tarkoitus ja selkeät tavoitteet. Pelkkä virtuaaliympäristön käyttöönotto opintojaksolla

ei yksistään ketään autuaaksi tee, vaan opintojakson sisältö täytyy suunnitella ympäristössä toimivaksi. PDF-dokumentin lukee todennäköisesti kätevämmän tietokoneen näytöltä kuin VR-lasit päässä virtuaalikirjasta.

XR-tekniikat kuitenkin vaikuttavat tervetulleita ainakin liiketalouden opiskelijoiden arkeen. Varsinkin vuorovaikutteiset ja osallistavat XR-sisällöt tuntuivat opiskelijoiden mielestä hyödyllisiltä. Digitaalinen HR -opintojakson opiskelijoiden näkökulmasta on myös selkeää, että erilaiset teknologiset ja digitaaliset ratkaisut tulevat olemaan arkipäivää heidän tulevissa töissään ja täten tuntuu tärkeältä saada ainakin perusosaaminen teknologioiden käytöstä korkeakouluopiskelijoiden yhteydessä.

Sekä Digi & Game Centerillä suullisesti että kyselyn ohessa kirjallisesti kerätty palaute myös kannusti kokeilun jatkumiseen Digitaalinen HR -opintojaksolla PARK-hankkeen päättymisen jälkeen. Opintojakson seuraava toteutus on keväällä

2023, ja vastaavia sisältöjä tullaan sielläkin kokeilemaan, tällä kertaa aiempaa suunnitelmallisemmin. Kokeilun perusteella opetuksen suunnittelussa tuntuu järkevältä, että opiskelijoita ei heitettäisi teknologian kanssa heti syvään päätyyn, vaan perinteisen opetuksen mukaan ripoteltaisiin pieniä tehtäviä tai osioita, joiden kanssa XR-tekniikoita ja 3D-virtuaaliympäristöjä voi hyödyntää. Näin opiskelijalla on myös enemmän aikaa tottua uuteen toimintaympäristöön sekä tunnistaa teknologiaan liittyviä hyviä ja huonoja puolia. Toistaiseksi myös on järkevää, että tehtävänannot ja muut kurssin tärkeät sisällöt löytyvät myös vaihtoehtoisesti perinteisemmästä oppimisympäristöstä, Jamkin osalta Moodlesta, vaikka materiaaleja 3D-ympäristöihin kerättäisiinkin. Asian tiimoilta on kuitenkin fiksumpi hoksottimet valppaina – ei nimittäin ole kovinkaan pitkä aika siitä, kun tehtävät korkeakoulussakin jaettiin opiskelijoille mustavalkoisena monistenippuna.



OSA 3)

VISIOITA PELIALAN
SOVELTAMISESTA JA
PELILLISYYDESTÄ



Hemmo Kauppinen

VIRTUAALIELÄMYKSET MATKAILUSSA JA LUOVILLA ALOILLA

PANDEMIAN RAJOITUKSET KANNUSTAVAT VIRTUAALIMATKAILUUN

Koronapandemia aiheutti rajoituksia matkustukseen ja kokoontumisiin ympäri maailman. Kotimaan matkailussa tapahtui lisäystä, mutta pandemiasta johtuvat matkailualan tulonmenetykset ja lomautukset olivat suuria. (Marski 2021, 13.) Taiteen kenttään rajoitukset vaikuttivat myös voimakkaasti. Toimintaympäristön muuttuminen on saanut matkailu- ja luovien alojen toimijat kokeilemaan uudenlaisia tulonhankintamalleja. Kun asiakkaat eivät ole totuttuun tapaan päässeet paikan päälle, palveluntarjoajat on pakotettu

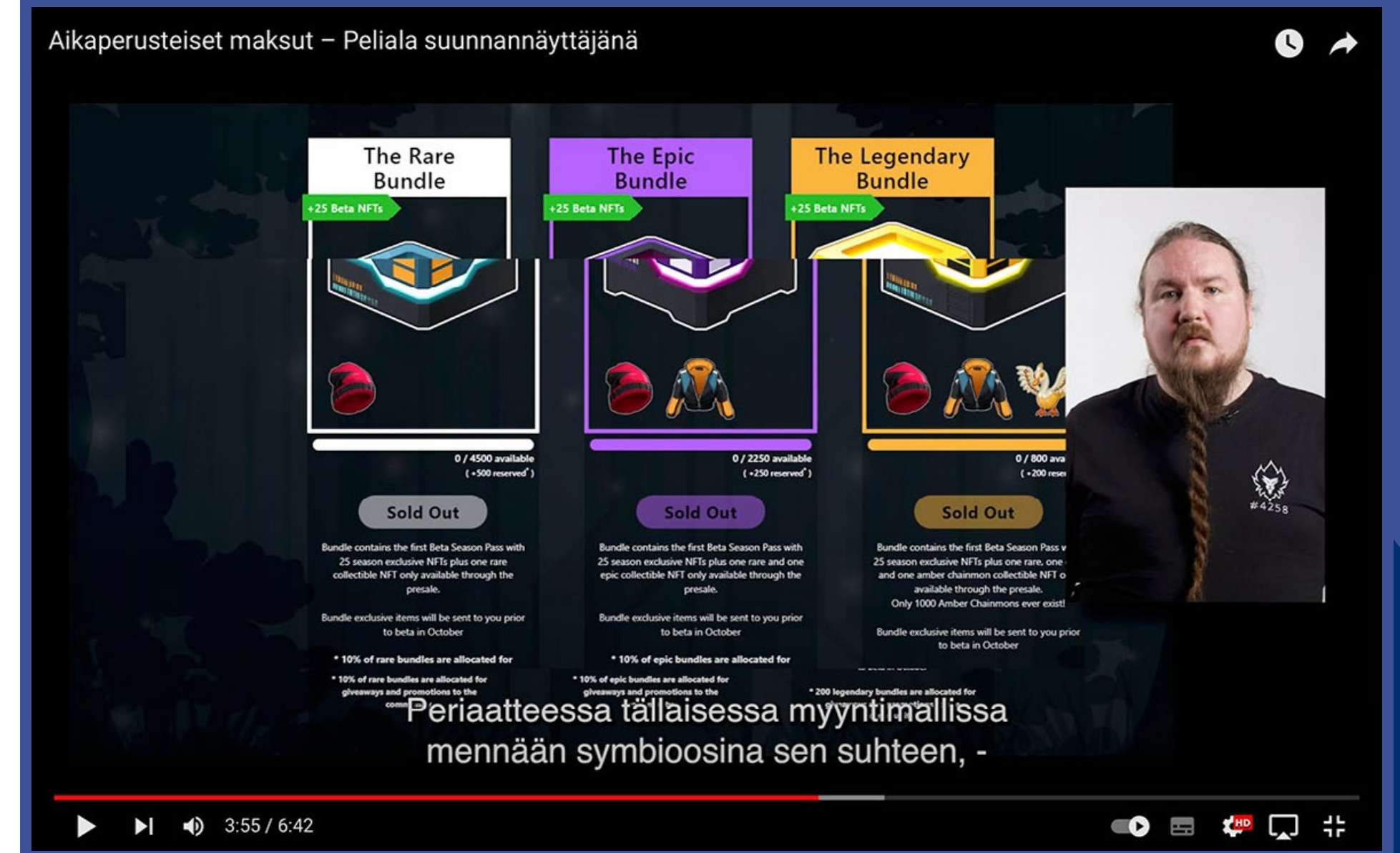
pohtimaan, kuinka taide- ja matkailuelämyksiä voi tarjota virtuaalisesti.

VIRTUAALIELÄMYKSEN VÄLINEET

Virtuaalimatustus ja esityksiin osallistuminen tapahtuvat useimmiten internet-selaimen, älylaitteen tai virtuaalitodellisuuslasien (VR) avulla. Sekä virtuaalimatkailu että virtuaalinen esityksiin osallistuminen tapahtuvat etukäteen tallennettua tai suoratoistettua materiaalia omalta päätelaitteelta seuraamalla. Etukäteen tallennettu materiaali mahdollistaa käyttäjän osallistumisen oman aikataulunsa mukaan. Suoratoistettu kokemus taas takaa

[Aikaperusteiset maksut pelialalla, katso video.](#)

Tällä videolla avataan peliteollisuudessa tyypillisiä aikaperusteisia ansaintamalleja, joita ovat kuukausitilaus ja season pass. Voisitko hyödyntää yritystoiminnassasi näitä ansaintamalleja?



yksilöllisen ja autenttisen hetken ja on olennainen osa elämystä varsinkin esittävässä taiteessa.

VR-laitteita omistaa vielä vain pieni osa kotitalouksista, mutta maailmaanlaajuisesti VR-laitteiston markkinasegmentti on kovassa kasvussa ja sen odotetaan yli kolminkertaistuvan vuoteen 2030 mennessä (Grand View Research, 2022). Turismin yhteydessä VR-laitteita voidaan käyttää esimerkiksi pelaamiseen, nautiskeluun, kokemiseen, matkustukseen, informaation tutkimiseen, kuvien katseluun ja 360-videokuvan katsomiseen. (Kim et al., 2020a.)

Tällä hetkellä yleisimmät välineet virtuaalielämyksissä ovat saatavuutensa vuoksi internet-selain tai älypuhelin. Virtuaalisuutta voidaan käyttää elämyksen tarjoamisen sijaan myös varsinaiseen matkustamiseen johtaviin toimintoihin, kuten opastukseen ja matkakohteisiin tutustumiseen. Luovilla aloilla käytössä on vastaavasti varsinaisen fyysiseen tuotteen pariin houkuttelevia digitaalisia tuotteita, kuten lisätyn todellisuuden sovellukset, joilla teosta voi sovittaa puhelimensa näytön läpi tarkastellen omaan olohuoneeseensa ennen ostopäätöksen tekoa, tai ennen esitystä katsottava videoprotologi.

Kuva 1. Kuvakaappaus virtuaalimatkustus sovelluksesta Realities. Sovelluksen avulla voi matkustaa erilaisiin kohteisiin, joiden sisällä voi liikkua rajoitetusti ja katsella ympärilleen. Kohteet on tallennettu fotogrammetrisesti, joten 360°-kuvan litteyteen verrattuna ympäristö vaikuttaa tässä tapauksessa aidon kolmiulotteiselta.

VIRTUAALIMATKA TAI -ESITYS



Virtuaalilaseilla koettava matka tai kulttuurielämys on saavutettava ja voi tarjota jopa enemmän kuin paikan päällä oleville. Laseilla voi päästä jopa esiintyjän viereen lavalle tai ihastelemaan vedenalaista maailmaa, mitä ei välttämättä muuten olisi mahdollista kokea.

VR-tekniikan avulla pelaaminen voi olla todentuntuisempaa. Lasien avulla pelin maailmaan pääsee uppoutumaan kun, fyysisen ympäristön muut ärsykkeet voidaan sulkea pois.

LÄHTEET

Kim, M.J., Lee, C.K. & Jung, T. 2020a. Exploring consumer behavior in virtual reality tourism using an extended stimulus-organism-response model. *J. Travel Res.* 59 (1).

Marski, L. 2021. Toimialaraportit. Matkailun suuntana kestävä ja turvallinen tulevaisuus. TEM toimialaraportit 2021:1. PDF-dokumentti. Saatavissa: [Matkailun suuntana kestävä ja turvallinen tulevaisuus \(valtioneuvosto.fi\)](https://matkailu.fi/kestaava-ja-turvallinen-tulevaisuus) [viitattu 11.8.2021]. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö.

Virtual Reality Market Size, Share & Trends Analysis Report By Technology (Semi & Fully Immersive, Non-immersive), By Device (HMD, GTD, PDW), By Component (Hardware, Software), By Application, By Region, And Segment Forecasts, 2022 – 2030. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/virtual-reality-vr-market> [viitattu 27.4.2022].

Hanna Hauvala

LIIKETOIMINTAMAHDOLLISUUKSIA LUOVILLA ALOILLA

Tämän hankkeen aikana pohdittiin ja keskusteltiin siitä, olisiko luovan alan toimijoilla mahdollisuutta hyödyntää liiketoiminnassaan pelialalla yleisesti käytettyjä ansaintamalleja. Voisiko esimerkiksi taiteen, tapahtuman tai muun elämyksen kertaostoon yhdistää muita ansaintamalleja? Lisäksi kannustettiin pohtimaan, miten uusien teknologioiden, kuten laajennetun ja lisätyn todellisuuden hyödyntämisellä, voisi tuottaa lisäarvoa. Tähän ja ylipäättään liiketoimintaan liittyen painotettiin asiakkaan tai kohdeyleisön tuntemista. Kaikkia luovia aloja yhdistäväksi tekijäksi tunnistettiin elämyksen tuottaminen, jonka keskiössä on asiakaskokemus joko fyysisessä tai digitaalisessa ympäristössä.

Digitalisoitumisen vaikutuksia luovien alojen palvelutuotannon rakenteisiin

Digitalisoituminen, verkkokauppa ja kuluttajien mediakäytön muutokset ovat viime vuosina haas-

taneet luovien alojen perinteisiä palvelutuotannon rakenteita, mutta samalla ne ovat myös tuoneet uutta potentiaalia luovien toimialojen tuotteisiin, palveluihin ja liiketoimintaan (Stenvall-Virtanen, Grönlund, Norberg, Pönni ja Toivonen 2011, 80). Perinteiset sisältöjen jakokanavat ovat sähköistyneet esimerkiksi suoratoistopalvelujen ja erilaisen sosiaalisen median kanavien kautta. Niiden käyttäminen ja hyödyntäminen vaativat kuitenkin samalla tavoin erityistä ammattitaitoa erottautumisen ja ansaintamallien valinnassa kuin perinteisissäkin kanavissa.

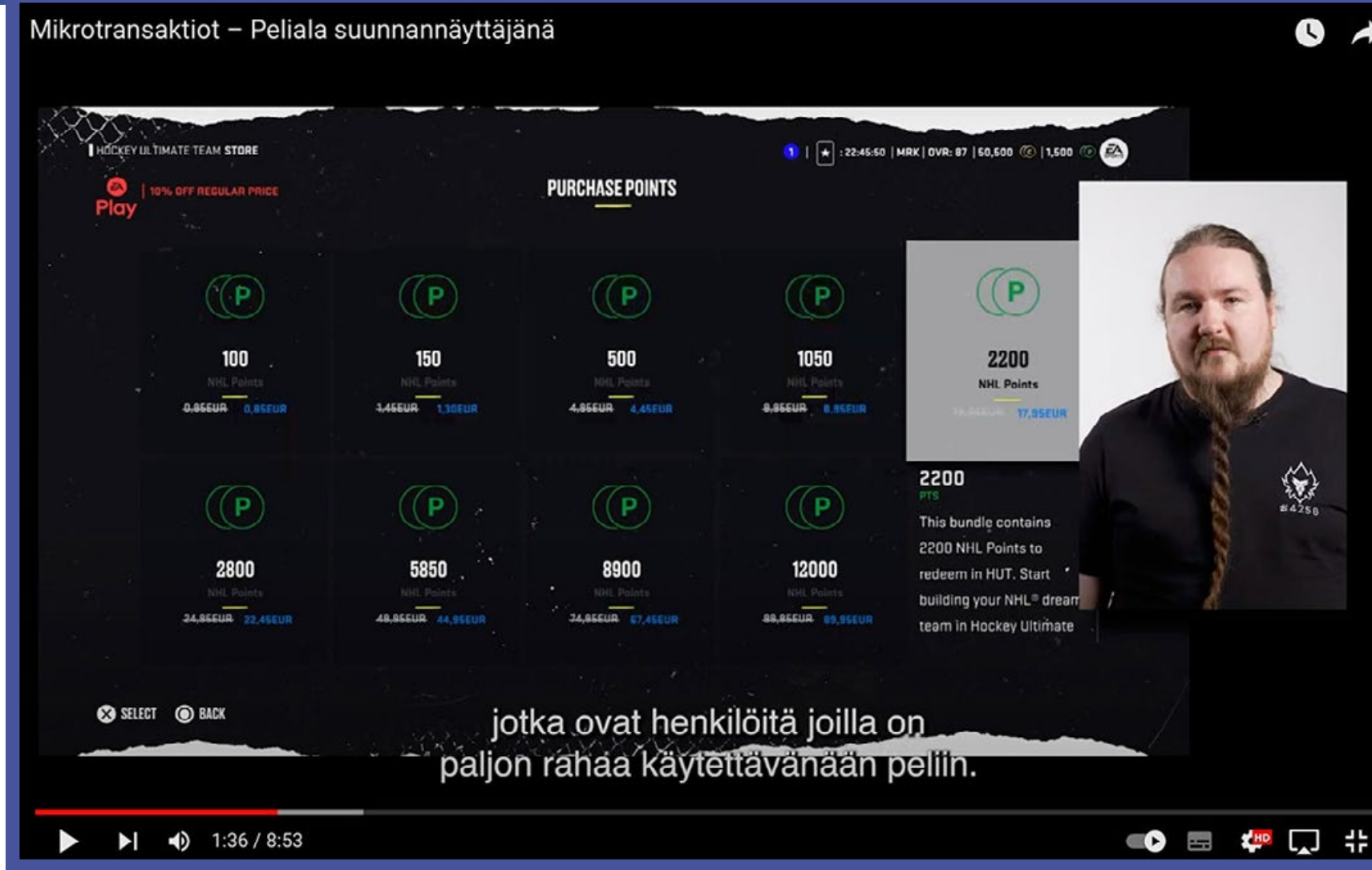
Viimeistään koronapandemia herätti viimeisetkin toimijat pohtimaan, miten digitalisaatiota ja uutta teknologiaa voidaan hyödyntää esimerkiksi virtuaalikonsertin toteutuksessa. Teknisesti virtuaalikonsertti on suhteellisen helposti toteutettavissa, ja niistä saadaan hyvinkin näyttäviä tekemällä upeita taustoja ja valoshow'ita esimerkiksi lednäyttöjen

avulla. Mutta autenttisen ja immerstiivisen kokemuksen tuottaminen ruudun välityksellä ei olekaan sitten yhtä helppoa. Virtuaalilasien kautta päästään jo lähemmäksi, jolloin lasit päässä oleva kohdehenkilö voi kokea olevansa paikan päällä konsertissa, varsinkin silloin kun se on 360-kuvattu. Valitettavasti kuitenkin virtuaalilaseja löytyy kotitalouksista vielä verrattain vähän. Mutta yleisissä tiloissa, kuten museoissa, virtuaalilaseja hyödynnetään jo tehokkaammin uusien kokemusten tuottamisessa. Perinteiseen teatteriin on myös tullut kokemuksellisia esityksiä, joissa katsojat upotetaan osaksi esitystä. Tämänkaltaisissa osallistavissa ja lisätyissä todellisuuksissa on tulevaisuutta, sekä niihin liittyen on myös aivan uusia liiketoimintamahdollisuuksia.

Uudet digitaaliset ympäristöt ja teknologiat mahdollistavat skaalautuvat liiketoimintamallit luovien alojen toimijoille, mutta silti kuitenkin ainakin



PARK-hankkeen aikana pidettyjen työpajojen myötä nousi esiin myös se, että uusien teknologioiden käyttö tai niiden käyttöönotto koettiin kalliiksi. Tämä on ehkä osoitus siitä, että yleinen tunnettavuus ja tieto käytettävissä olevista teknologioista ja ennen kaikkea niiden käytettävyydestä luovilla aloilla eivät ole vielä tavoittaneet valtavirtaa, joten teknologioiden tunnettavuustyötä on jatkettava. Toisaalta on myös tunnustettava, että taiteellisen moniaistisen kokemuksen



[Mikrotransaktiot pelialalla, katso video.](#) Kurkkaa videolta mitä erityisesti mobiilipelialalla yleiset mikrotransaktiot tarkoittavat ja miten voit soveltaa näitä digitaalisia ansaintamalleja omaan toimintaasi alasta riippumatta.

tuottamisessa digitaalisesti on vielä myös tehtävää. Samoin virtuaalisten ympäristöjen saavutettavuudessa on vielä kehitettävää. Ehkä siis tällä hetkellä nimenomaan liiketoiminnallisesta näkökulmasta niin sanottu hybridimalli on kannattavin: jotain fyysistä, mutta sitten valikoidusti digitaalisuutta rinnalle, teknologiaa, joka korvaa tai tukee jotain, mikä ei ole mahdollista fyysisesti.

Suomalainen peliteollisuus ja sen ansaintamalleja

Suomalainen peliteollisuus on edelleen vahvasti mobiilipelipainotteinen (The Game Industry of Finland 2020). Mobiilipeleissä yleisimmin käytetyjä ansaintamalleja ovat esimerkiksi sisäiset ostot, mainosyhteistyö, tuotesijoittelu ja kertaosto. Edellä mainittuja voidaan myös yhdistellä peleissä tai sisällyttää vaikka nämä kaikki. Lisäksi peliyrietykset

julkaisevat pelejä itsenäisesti tai vaihtoehtoisesti toimivat alihankkijana, jolloin toimeksiantaja tai julkaisija kantaa isoimmat taloudelliset riskit.

Mobiilipelit ovat useimmiten niin sanottuja free to play -pelejä, joissa ansaintalogiikan puolesta korostuu pelin sisällä tehtävät ostot, joiden avulla esimerkiksi voi edetä pelissä nopeammin tai yksilöidä omaa hahmoa eri asusteilla tai vaikka supervoimilla. Usein käytetty maksuvipu on myös pelien pop up -mainosten maksaminen pois, jolloin pelaaminen ei keskeydy kaupallisten mainoskatkojen myötä. Voisiko taulua ostaessa kuulua kauppaan esimerkiksi mobiilisovellus, jonka kautta taiteilijan maalaamista voisi jatkossa seurata ja sitä kautta olla mahdollisesti uuden taulun ennakkovaraaja tai vaikka ehdottaa sisältöjä tauluun? Ylipäätään edellä mainitun sovelluksen kautta voisi esimerkiksi tutustua taiteilijaan paremmin, saada

tietoa hänen inspiraationsa lähteistä, nähdä ateljeen tai tutustua hänen taidegalleriaansa. Ennen kaikkea asiakkaan tai kuluttajan osallistaminen on tätä päivää, ja digitaalisten välineiden avulla tämä on todella helppoa tänä päivänä. Taidetta voisi myös näin tehdä enemmän tarvelähtöisesti, ja varma maksaja olisi tiedossa, vaikka yhtä tärkeää ja perusteltua on toki vapaa luovuus.

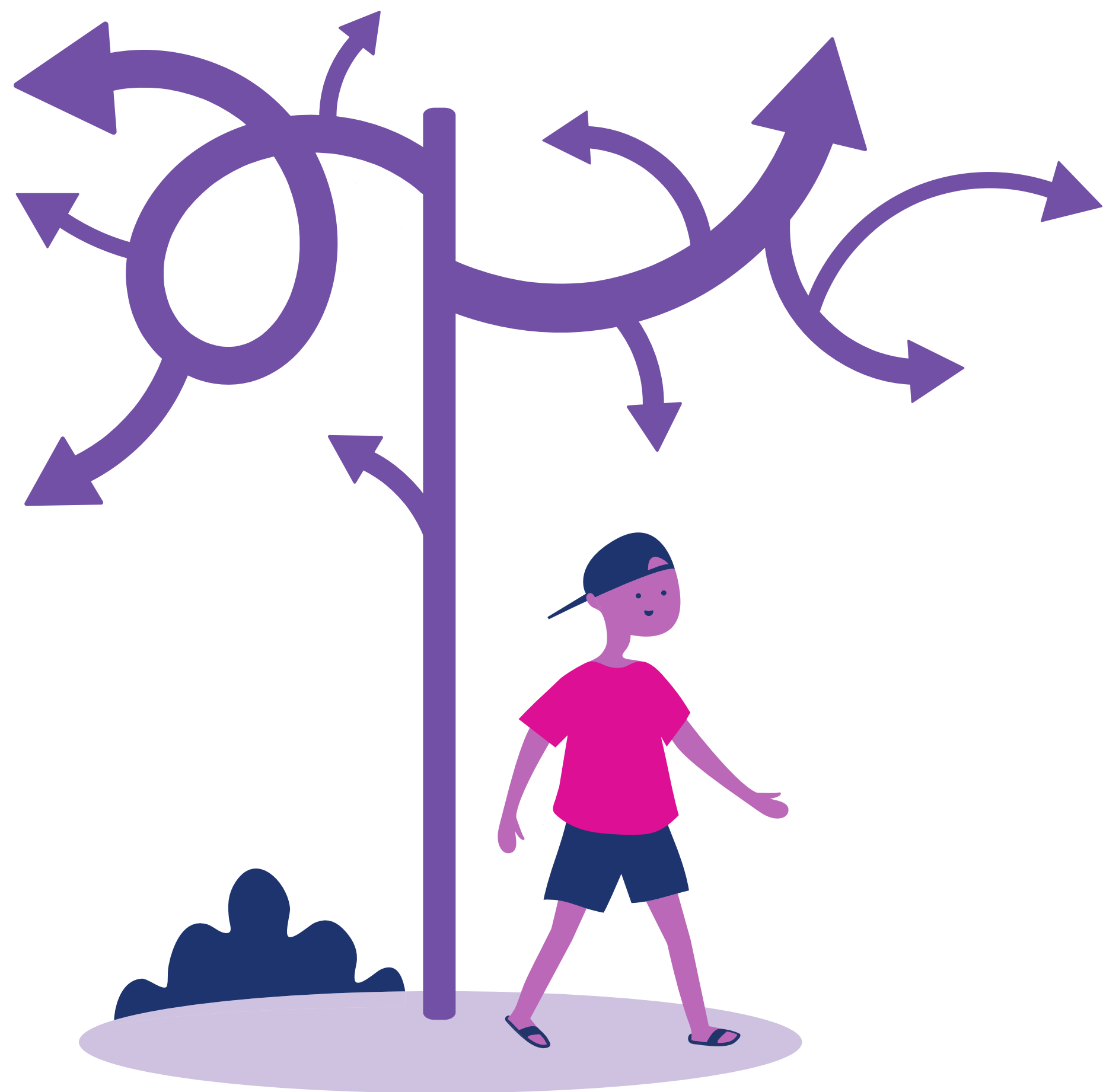
Myös julkisessa rahoituksessa tiedostetaan luovan talouden liiketoiminnalliset mahdollisuudet uudistaa digitaalista toimintaympäristöä. Muun muassa Business Finlandin Suomen kestävän kasvun ohjelman rahoituksella edistetään luovan talouden, kuten kirjallisuuden, median, tapahtumien, pelialan ja musiikin uusiutumista esimerkiksi uudenlaisina palveluina, jotka ovat kaupallisesti merkittäviä ja skaalautuvia sekä hyödyntävät digitaalisuutta kilpailuetuna (Luova sisältö kasvun kärjeksi 2022).

LÄHTEET

Luova sisältö kasvun kärjeksi. Uutinen 4.4.2022. Business Finland. Saatavilla: <https://www.businessfinland.fi/ajankohtaista/uutiset/2022/luova-sisalto-kasvun-karjeksi>. Luettu 4.5.2022.

The Game Industry of Finland. Report 2020. Neogames. Saatavilla: <https://neogames.fi/wp-content/uploads/2021/06/FGIR-2020-Report.pdf>. Luettu 4.5.2022.

Stenvall-Virtanen Sari, Grönlund Mikko, Norberg Aarne, Pönni Veijo ja Toivonen, Timo E. 2011. Digitalisoitumisen vaikutukset luovien toimialojen liiketoimintamalleihin. *Luovan Suomen julkaisuja 4*. Luova Suomi / Cupore. Saatavilla: http://www.luovasuomi.fi/www.luovasuomi.fi/file_attachment/get/digitalisoitumisen%20vaikutukset%20luovien%20toimialojen%20liiketoimintamalleihin1608.pdf?attachment_id=35. Luettu 4.5.2022.



Katariina Mäenpää

KÄYTTÄYTYMISEN MUUTOSTA PELILLISTÄMÄLLÄ JA TUUPPAAMALLA

Wikipedian mukaan *muutos* (change) tarkoittaa prosessia, jossa jokin tulee toisenlaiseksi kuin se oli (Wikipedia 2017), kun taas *käyttäytyminen* (behaviour) on "aina aktiivista tekemistä, joka voidaan objektiivisesti havaita tai mitata" (Mayer ym. 2012 Parkkisenniemen 2017 mukaan). Näin ollen käyttäytymisen muutoksella tavoitellaan siis meidän jokaisen aktiivisen tekemisen prosessin tulemistä toisenlaiseksi kuin se on aiemmin ollut.

Kun käsitelmäritelmiin kerran päästiin, niin ei lopeteta ihan vielä – siis nokka kohti *pelillisyyttä* (gamification). Brian Burke on avannut termiä ja kuvannut pelillisyyden olevan pelimekaniikan ja kokemusmuotoilun käyttämistä ihmisten sitouttamiseksi ja motivoimiseksi tavoitteidensa saavuttamiseksi (Burke 2014). Keskeisiä elementtejä näin ollen ovat peleille yhteisten elementtien,

kuten pisteiden, merkkien ja tulostaulukoiden käyttö, kun taas kokemusmuotoilu kuvaa pelaajien matkaa elementtien, kuten pelin, pelitilan ja tarinan kanssa. Pelillistäminen on siis jotain, mikä ei ole peliä, vaan ottaa elementtejä pelin suunnittelusta ja yleisistä periaatteista ja teorioista, jotka ohjaavat pelaamista, ja soveltaa niitä muihin yhteyksiin. Pelillistämistä voidaan käyttää esimerkiksi ongelmien ratkaisemiseen, oppimisen parantamiseen ja oppijan osallistumiseen, motivaatioon suorittaa arkipäiväisiä askareita, flow-tilan saavuttamiseen, joukkoistamiseen ja erilaisiin kehitysprosesseihin muutamia mainitakseni (mm. Growth Engineering 2021).

Tuuppaamisen (nudging) juuret on jäljitettävissä käyttäytymisen taloustieteeseen sekä Nobel-palkintovoittaja Richar Thalerin ja Cass Sunsteinin vuonna

PYYDÄ PALAUTETTA PAIKALLISILTA



Kun tuote tai palvelu liittyy vahvasti johonkin paikkaan, on hyvä idea pyytää paikallisia antamaan palautetta palvelun kuvauksesta ja markkinointiteksteistä. Paikalliset voivat korjata mahdollisia virheitä tai tuoda uutta kiinnostavaa ja piileväkin tietoa osaksi sisällöntuotantoa.

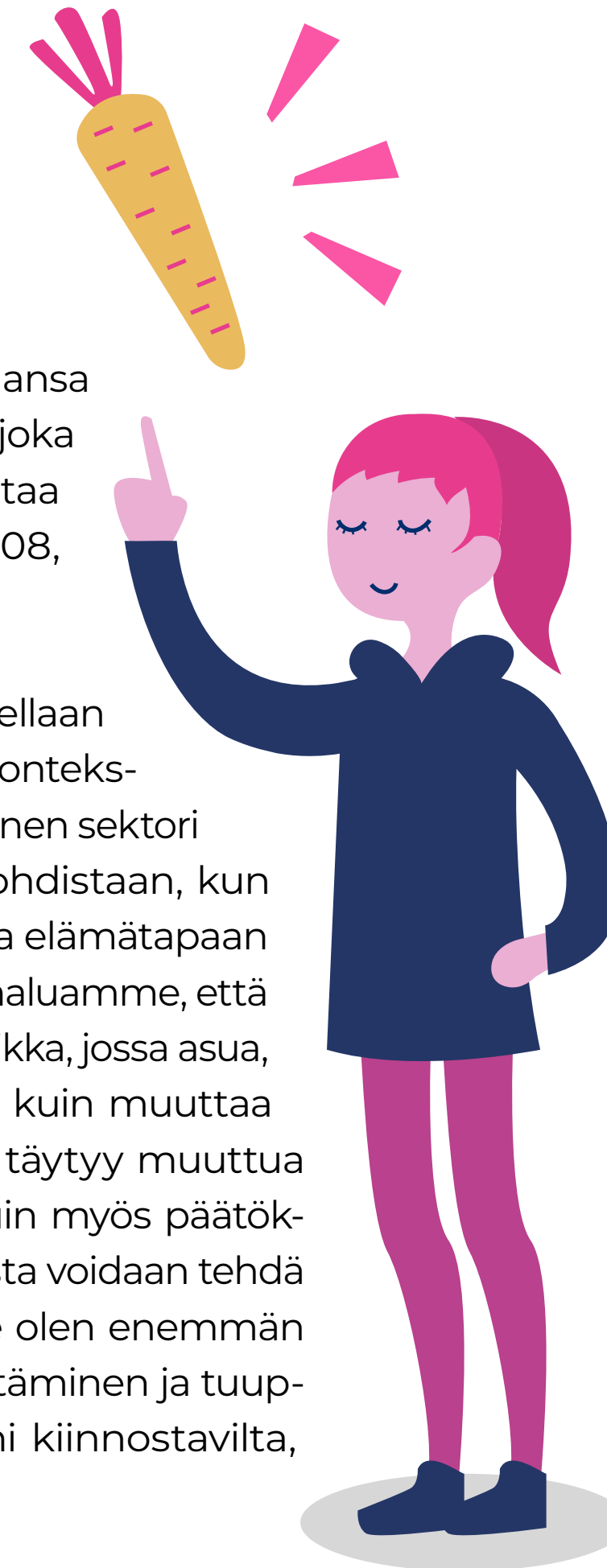
Pelinkehittämisen jälkituotantoon kuuluu lokalisaatiotestaus tuotteen markkina-alueen asukkailla. Tämän tarkoituksena on siistiä kielivirheitä ja muuta lokalisaatioon liittyvää tietoa.



2008 julkaisemaan "Nudge"-kirjaan. Kirjoittajat ehdottavat päätöksentekoon meille uutta lähestymistapaa, joka ottaa inhimillisyytemme ja kaikki tekemämme epäjohdonmukaiset päätökset itsestäänselvyutenä. Käyttäytymistaloustieteilijät ottavat lähtökohdaksi ihmisen irrationaalisuuden, eli perusoletuksena on ihmisen valintoja ohjaavat rajoitettu rationaalisuus, rajoitettu tahdonvoima ja rajoitettu oma etu. Sen sijaan perinteinen taloustiede näkee ihmiset rationaalisina olentoina, jotka tekevät päätöksiä ja kustannus-hyöty-analyyssejä tehdäkseen valinnan, joka on aina heidän etunsa mukainen, eivätkä anna tunteidensa hämärtää tuomioitaan ja ajattelevat aina tulevaisuutta. (Groenewegen 2022). Hmm, pitääpä miettiä, kumpi mahtaa pitää paremmin paikkansa... Tuuppaamisessa on ajatuksena soveltaa päätöksenteon psykologian ja käyttäytymistalouden tekniikoita päätösten parantamiseksi ilman rajoitettuja valintoja. Tai helpommin sanottuna auttaa ihmisiä tekemään itselleen parempia valintoja rajoittamatta heidän valinnanva-

pauttaan. Tuuppaus on mikä tahansa ympäristössä oleva pieni piirre, joka kiinnittää huomion ja muuttaa käyttäytymistämme (Thaler 2008, Groenewegen 2022 mukaan).

Käyttäytymisen muutosta tavoitellaan useilla eri tasoilla ja useissa eri konteksteissa. Valtiot, organisaatiot ja julkinen sektori ajavat muutosta omista lähtökohdistaan, kun taas yksilötasolla kyseessä voi olla elämäntapaan liittyvä tarve muutokselle. Mikäli haluamme, että meidän jälkeemme tulevilla on paikka, jossa asua, ei meillä ole muuta vaihtoehtoa kuin muuttaa käyttäytymistämme, eli yksilön täytyy muuttua niin henkilökohtaisella tasolla kuin myös päätöksentekijänä makrotasolla. Muutosta voidaan tehdä joko kepillä tai porkkanalla – itse olen enemmän porkkanatyyppejä – joten pelillistäminen ja tuuppaaminen kuulostavat korvaani kiinnostavilta, jolleivät jopa houkuttelevilta.



Lähteet

- Burke, B.** 2014. Gartner redefines gamification. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: https://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/.
- Groenewegen, A.** 2022. Nudging explained. Behavioural Science Insights. SUE Behavioural Design. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://suebehaviouraldesign.com/nudging/>.
- Growth Engineering. 2021. The ultimate definition of gamification. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>.
- Mayer, G. R., Sulzer-Azarov, B. & Wallace, M.** 2012. Behavior analysis for lasting change. 2nd ed. Cornwall-on-Hudson: Sloan. Teoksessa: Parkkisenniemi, J. 2017. Mitä käyttäytyminen on? – Jos et tiedä mitä haluat, ei sinulla ole mitä vahvistaa. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://www.aprender.fi/blog/mita-kayttaytyminen-on>.
- Wikipedia. 2017. Muutos. [Viitattu 5.5.2022]. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Muutos>.

Katariina Mäenpää

PELILLISYYS TKI-TOIMINNASSA

ARK-hankkeessa on tarkasteltu pelialan menetelmien ja pelillisyyden soveltamista laaja-alaisesti myös muiden alojen toimintaan. Onkin siis vakuutettu, ettei luovan peliteollisuuden ja pelialan osaaminen hyödynnä ainoastaan viihdepelien kehittymistä, vaan pelillisyyttä voidaan hyödyntää osana myös muiden sektoreiden ja teollisuudenalojen palvelu- ja tuotekehitystä, samaan tapaan kuin yleisemmin muotoiluajattelua. Pelillistämällä voidaan vaikuttaa asiakkaan käyttökokemukseen, olipa sitten kyseessä fyysinen tuote, sähköinen palvelu tai vaikkapa työssä ja arjessa tapahtuva päätöksenteko. Pelillisyyden avulla voidaan kasvattaa käyttäjän motivaatiota, vahvistaa autonomian tai pärjäämisen tunnetta, parantaa palautteen vastaanottamista ja sitä myötä mahdollistaa oppiminen.

Pelillistettyjen palveluiden ja tuotteiden myötä on mahdollista kehittää käyttäjäkokemusta merkitävän kilpailuedun saavuttamiseksi esimerkiksi

paremman sitoutumisen, houkuttelevuuden, käytettävyyden ja kokonaisvaltaisen kokemuksen muodossa. Pelinkehityksessä hyväksi havaittujen tietojen ja taitojen hyödyntäminen myös muilla kuin peliteollisuuden saralla avaa mahdollisuuksia luovan osaamisen soveltamiseksi laajemmin. Tämä edesauttaa sekä luovien alojen osaajien työmahdollisuuksien kasvua että muiden alojen tuotekehitystä ja liiketoimintamahdollisuuksien kasvua. Tämä edellyttää kuitenkin sillanrakentamista ja mahdollisten yhteistyömuotojen kehittämistä pelin kehittäjien ja muiden sektorien välille. Seuraava suuri trendi pelialalla tulee oletusten mukaan olemaan juuri hyötypelisektorin kasvu, mutta tämä edellyttää nykyistä laajempaa ja moniulotteisempaa alueellisten pelialan osaamiskeskittymien kehittämistä ja laajentamista valtakunnallisesti ja miksen kansainvälisiksiin.

Hankkeen aikana saatuja tuloksia on tarkoituksenmukaista hyödyntää käynnistyneen ohjelmakau-

den ESR-hankesuunnittelussa. Hankkeen aikana syventynyt ymmärrys luovien alojen osaajien, kiertotaloustoimijoiden ja muiden toimenpiteisiin osallistuneiden yritysten välisten yhteistyösuhteiden mahdollisuuksista pelillisyyden hyödyntämiseen avaa mielenkiintoisia näkymiä kehityshankkeisiin ja muihin yhteistyön muotoihin, kuten esimerkiksi opetukseen ja kurssisäältöihin. Kun hankkeessa käytetyt menetelmät harjaantuvat, voidaan niitä jatkossa hyödyntää osana yhteissuunnitteluun perustuvia kehitysprojekteja etenkin kiertotalouden kehittämisessä. Vihreän talouden monialainen kehittäminen on yksi Euroopan unionin tavoitteista Green Deal -ohjelman mukaisesti, ja siksi on perusteltua edesauttaa hankkeen myötä syntyneiden ideoiden ja yhteistyön jalostumista, jalkautumista ja vakiintumista mukana olleille alueille. Samalla mahdollistetaan luovien alojen ja muotoiluosaamisen nykyistä laajempi valuminen ja hyödyntäminen myös muille sektoreille.



Kirjoittajan huomio: Teksti perustuu Ari Hautaniemen ja Veli-Pekka Rädyn laatimaan alkuperäisen hankesuunnitelman osaan.



Tiina: Asiakas on palvelumuotoilussa keskiössä, ja hänet kutsutaan mukaan palvelun suunnitteluun. Tämä on tärkeää siksi, että lopullisesta palvelusta tulisi sellainen, joka oikeasti vastaa käyttäjien tarpeisiin, tuottaa heille arvoa, saa heidät lopulta käyttämään palvelua, suosittelemaan sitä eteenpäin ja niin poispäin.

Asiakasymmärryksen kerääminen, asiakkaan tunteminen ja hänen tarpeidensa selvittäminen ovat kehittämisen kulmakiviä, joista matka palvelun kehittämiseen alkaa.

Miten tämä toimii pelinkehittämisessä? Millä tavoin pelaaja otetaan mukaan pelin tekemiseen?

Jani Saari & Tiina Savallampi

MUOTOILIJAN JA OHJELMISTO- SUUNNITTELIJAN KIRJEENVAIHTOA

Kun PARK-hanke alkoi keväällä 2021, Xamkin tiimissä kohtasivat muotoilija-projektipäällikkö Tiina ja ohjelmistosuunnittelija-asiantuntija Jani. Ensimmäisten keskustelujen jälkeen heräsi ahaa-elämyksiä siitä, kuinka lähellä toisiaan pelinkehittämisen sekä palvelumuotoilun prosessit ovat. Yhtäläisyyksiä löytyy muun muassa prototy-

poinnista, iteratiivisesta eli kokeiluihin ja toistoihin perustuvasta kehittämisestä sekä käyttäjälähtöisestä kehittämisestä. Yhtäläisyyksiä, yllä mainittuja termejä sekä prosessia avataan seuraavassa vuoropuhelussa. Voisiko muotoilijan ja peliasiantuntijan ajatuksista herätä idean poikasia myös muiden alojen palveluiden kehittämiseen?



Jani: Jo pelin suunnitteluvaiheessa otetaan toki huomioon kohderyhmä, ja keskiössä onkin keskittyminen siihen, että tuote tulee olemaan tunteita herättävä – olkoon kyseessä raskas aihe tai pelkkä hauskuuden luominen.

Pelin kehitysprosessin edetessä käyttäjälähtöinen kehitys nousee isompaan rooliin: vaikka sisäisessä alpha-vaiheessa testaus tapahtuu lähinnä peliyhtiön sisällä, jo tätä seuraava testausvaihe – niin kutsuttu beta-testaus – pyrkii kokoamaan isonkin pelaajakunnan testaamaan tuotetta.

Usein testaajille jo se, että he pääsevät antamaan kehitysvaiheessa olevalle pelille palautetta ja vaikuttamaan kehitysprosessiin, on tarpeeksi suuri pörkkana, ja saavathan he yleensä testiversion ilmaiseksi. Joskus kehittäjät tarjoavat myös valmiiseen peliin visuaalisia bonuksia käyttäjille siitä, että he ovat osallistuneet testausvaiheeseen.

Pelaajien osallistaminen kehittämiseen ei myöskään yleensä lopu julkaisuun: onnistuneet peliprojektit kuuntelevat käyttäjiensä palautetta, kun päivityksiä julkaistaan peliin – ja palautteen antaminen yritetään myös tehdä mahdollisimman helpoksi. Tyytyväinen käyttäjä on tärkeä markkinointiväline. Onko palvelumuotoilun puolella käytössä tällaisia menetelmiä?



Tiina: Palautteen kerääminen on aina hyvä idea jatkuvan kehittämisen mielessä. Erityisesti matkailun puolella törmää herkästi palautekyselyihin ja asiakasarviointeihin, joiden avulla hyviä asiakaskokemuksia saadaan levitettyä.

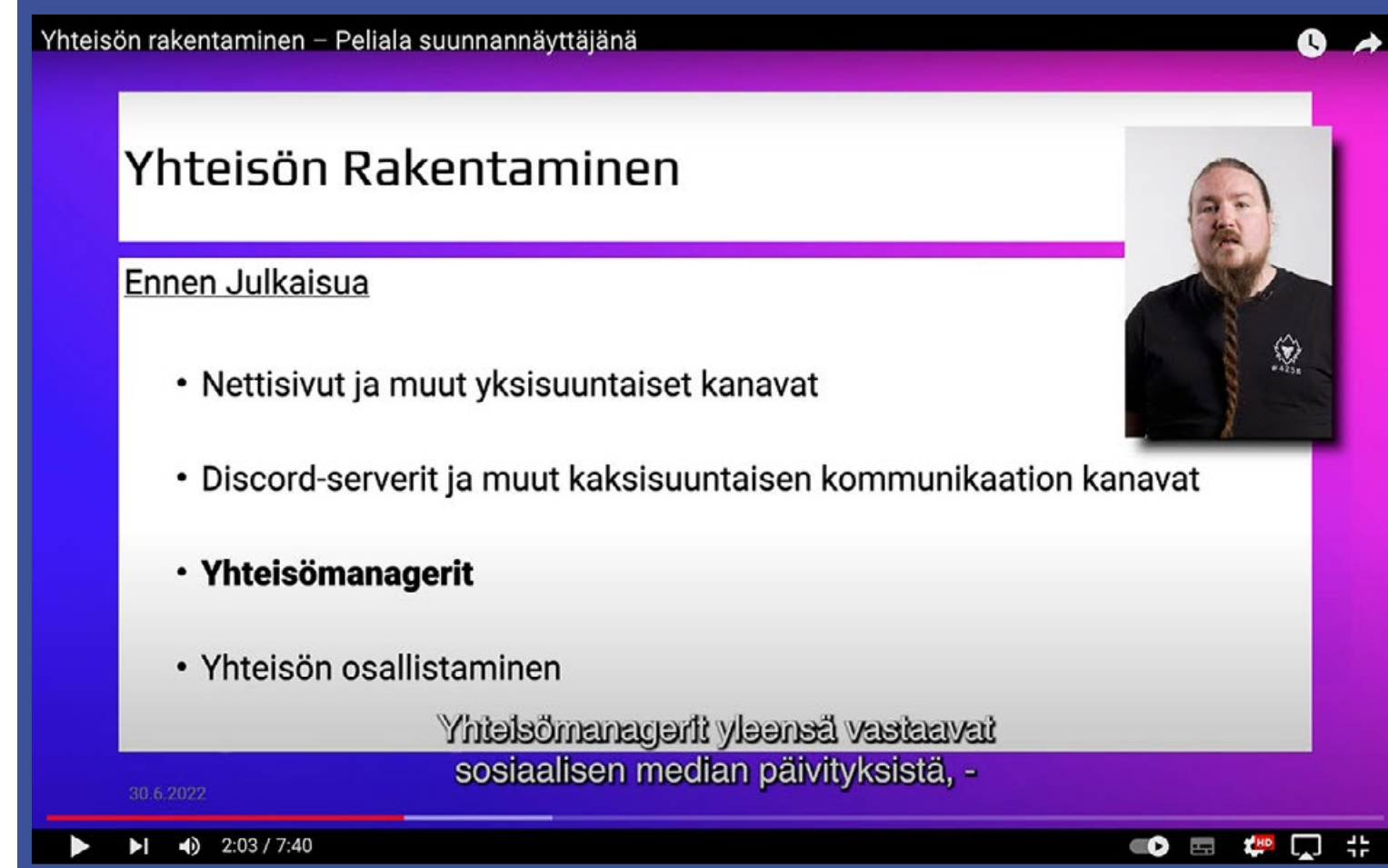
Palautteen keräämistä kannattaa kuitenkin miettiä myös niin, että sen avulla voisi löytää palvelun kehittämiskohteita. Helppoiksi ja nopeiksi tehdyt kyselyt ja arvioinnit eivät näitä vielä välttämättä paljasta. Palveluntarjoaja voi selvittää näitä myös itse ”astumalla asiakkaan saappaisiin” ja eräänlaisen roolipelin kautta kulkea asiakkaan polku, jolloin voi helpommin huomata erilaisia pullonkauloja ja haasteita.

Tulee mieleen eräs esimerkki parin vuoden takaa. Pian avaava hotelli etsi sosiaalisessa mediassa koemajoittujia testaamaan hotelliyötä ja -aamiaista. Koemajoittajat saivat ilmaisen yön täysin uudessa hotellissa. Hotelli sai puolestaan laadullista tietoa majoittujien kokemuksista, mutta myös testajiksi hakeneiden hakulomakkeilta, joita he saivat varmasti useita satoja, ellei jopa tuhansia. Hakulomakkeella tuli nimittäin perustella, miksi juuri minut tulisi valita testiyöpyjäksi.

Tällainen kampanja toi hyvää markkinointiviestinnällistä näkyvyyttä saadun palautteen lisäksi. Millaista markkinointia muuten pelifirmat tekevät?

[Yhteisön rakentaminen pelialalla, katso video.](#)

Yhteisöllisyys ja vuorovaikutus pelaajien sekä pelinkehittäjien välillä on pelialan ominaispiirteitä. Katso videolta, miten yhteisön rakentaminen tapahtuu ja pohdi, miten voit ottaa mallia omaan toimintaasi.



Jani: Markkinointi pelialalla on monikanavaista, ja hyvin riippuvaista siitä, missä vaiheessa kehitystä ollaan tuotteen suhteen. Hypetyks aloitetaan jo aikaisin kehitysvaiheessa, vaikka tuotteen julkaisu on vasta vuoden päässä. Tähän kuuluu toki alan julkaisukanavien ja vaikuttajien kanssa tehtävät haastattelut sekä kehittäjien itsensä tekemät livestreamit, mutta myös keskeisesti yhteisön rakentaminen.

Yhteisöä rakennetaan sosiaalisen median alustoille sekä Discordiin, ja tällä tavalla jo ennen pelin julkaisua on olemassa kohtuullisen iso määrä faneja joille tuotetta myydä. Julkaisuhetkelle osuu oma täsmämarkkinointinsa, mahdollisesti ”perinteisiä” mainostuskeinoja käyttäen, mutta tämän jälkeen yhteisön rakentaminen jatkuu.



Tiina: Tuo yhteisön rakentaminen ja fanikulttuuri voisivat olla jotain sellaista, josta ehkä muutkin alat voisivat ottaa mallia. Entä jos teattereilla, taidegallerioilla tai hotelleilla olisi faneja? Fanit olisivat varmasti aina valmiina antamaan palautetta ja osallistumaan uusien palveluiden kehittämiseen.

Olen ymmärtänyt, että peliyrityksissä toimii yhteisömanageri, jotka pitävät yllä keskustelua pelaajien kanssa eri kanavissa ja rakentavat siten vuorovaikutteista yhteisöä yrityksen ja pelien ympärille.

Toki kanta-asiakasohjelmat uutiskirjeineen liippaavat läheltä tätä ajatusta, mutta passiivisina ja yksipuolisina jäävät aika kauas siitä, mitä fanikulttuuri tarkoittaa peleissä ja esimerkiksi joukkueurheilussa. Intohimoiset ja väriä tunnustavat fanit elävät tunteella joukkueiden mukana.

Ja kun jokin asia herättää tunteita, siitä tulee arvokasta!

PARK – PELIALA SUUNNANÄYTTÄJÄNÄ KOHTI PANDEMIARESILIENTTIÄ KOULUTUSTA

1.3.2021–31.8.2022

HANKKEEN TAVOITTEET

- Osallistuvien alueiden yritysten resilienssi pandemialle lisääntyy
- Pandemiarelisienttien liiketoimintamahdollisuuksien hyödyntäminen lisääntyy alueen yrityksissä
- Yritysten panostus tki-toimintaan lisääntyy
- Ymmärrys pandemian aiheuttamista organisaatioiden haasteista lisääntyy
- Ammattikorkeakoulujen välinen koulutusyhteistyö lisääntyy
- Eri alojen välinen koulutusyhteistyö lisääntyy
- Eri alojen välinen innovaatioyhteistyö lisääntyy
- Koulutuksen resilienssi pandemialle ja pandemian kaltaisille olosuhteille lisääntyy
- Ammattikorkeakoulujen alueellinen vaikuttavuus lisääntyy yritys yhteistyön kautta

TOIMINTALINJA

4. Koulutus, ammattitaito ja elinikäinen oppiminen

ERITYISTAVOITE

9.2. Kasvu- ja rakennemuutosalojen koulutuksen tarjonnan ja laadun parantaminen

Rahoittajat: Euroopan sosiaalirahasto, Hämeen ELY-keskus
Toteuttajat: Xamk, LAB University of Applied Sciences, Jamk, Kamk

HANKKEEN TULOKSIA

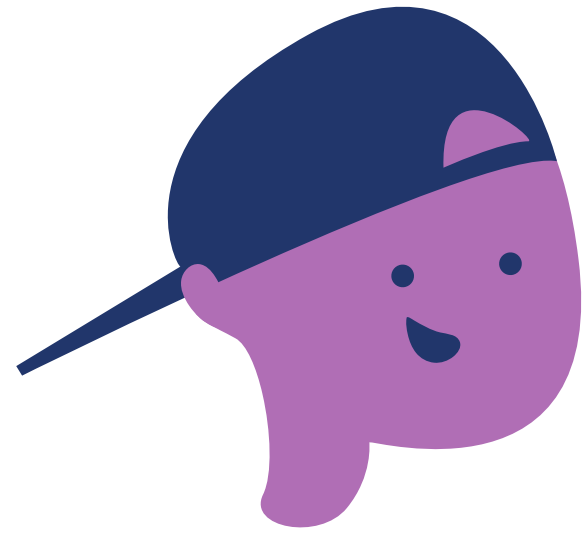
10
Työpajatoteutusta

50
Yritys-, freelance-,
kaupunkiorganisaatio-,
ja yhdistysosallistujaa

100
Opiskelijaosallistujaa

11
Sparraajaa

- ✓ Työelämän, koulutuksen ja TKI-toiminnan yhdistäviä työpajakonsepteja
- ✓ Koonti pandemiahaasteista tapahtuma-, matkailu- ja luovilla aloilla
- ✓ Verkossa toteutettava koulutustapahtumakonsepti ammattikorkeakoulujen välillä
- ✓ Jatkokehitysaiheita ja ideoita toiminnan kehittämiseen
- ✓ Sähköinen julkaisu sekä koulutusvideot pelialan ansaintamalleista ja yhteisön rakentamisesta



KIRJOITTAJAT

Hanna Hauvala,

KTM, sertifioitu projektipäällikkö,
Jyväskylän ammattikorkeakoulu

Hemmo Kauppinen,

tietotekniikan tradenomi, projektipäällikkö,
Kajaanin ammattikorkeakoulu

Joonas Muhonen,

insinööri AMK, tuntiopettaja,
Kajaanin ammattikorkeakoulu

Katariina Mäenpää,

KTT, projektipäällikkö,
LAB Muotoiluinstituutti

Niina Mässeli,

lehtori, peliohjelmoinnin koulutusvastaava,
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Kalle Raijonkari,

asiantuntija,
Jyväskylän ammattikorkeakoulu

Jani Saari,

Bachelor of Engineering (Information
Technology), ohjelmistosuunnittelija,
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Anssi Salmi,

insinööri YAMK, väitöskirjatutkija, lehtori,
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Tiina Savallampi,

muotoilija AMK, projektipäällikkö,
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Maarit Vahvanen,

lehtori, yrittäjyyden vastuopettaja,
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Haluamme kiittää ohjausryhmää
aktiivisesta osallistumisesta
hankkeen toimenpiteisiin sekä
hedelmällisestä keskustelusta, jotka
ovat antaneet ideoita loppujulkaisun
sisältöihin ja toteutuksiin.

- ◆ **Ria Gynther** | IGDA Finland & LAB-ammattikorkeakoulu
- ◆ **Jaakko Kemppainen** | Taiteen edistämiskeskus TAIKE
- ◆ **Niko Kiviaho** | Jyväskylän ammattikorkeakoulu
- ◆ **Kati Kuusisto** | Tapahtumateollisuus ry
- ◆ **Saija Malila ja Aino Vepsäläinen** | Design Forum Finland
- ◆ **Annakaisa Ojala** | Visit Finland
- ◆ **Mark Poutanen** | LAB-ammattikorkeakoulu
- ◆ **Taneli Rantaharju** | Kajaanin ammattikorkeakoulu
- ◆ **Tuomas Roininen** | Peliosuuskunta EXPA
- ◆ **Ari Utriainen** | Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

KIRJALLISUUTTA JA LINKKEJÄ

Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen J., Heljakka, K. & Stenros J. (toim.) 2022. Pelit kulttuurina. Tampere: Vastapaino.

Hämäläinen, T. & Manzos, A. 2020. Pelien äärettömät maailmat. Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä. Helsinki: Gaudeamus Oy.

Isbister, K. 2017. How Games Move Us. Emotion by design. Playful Thinking series. Cambridge: MIT Press.

Kemppainen, J. 2019. Pelisuunnittelijan peruskirja. Helsinki: Aviador kustannus.

Kraneis, S. & Rantala, K. 2018. Kaikki e-urheilusta. Helsinki: Urheilumuseo.

Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus Oy

Nevanperä, T. & Purhonen, K. (toim.) 2019. Parempia pelejä luovilta aloilta. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

Pelitohtori – Elämä on peliä -blogi
[Pelitohtori – Elämä on peliä](#)

Vertaisohjaajana verkossa -julkaisu
[Vertaisohjaajana verkossa – Opas verkko-ohjauksen tueksi \(theseus.fi\)](#)

Kouvola Capital of Game Art
[Etusivu | Capital of Game Art \(capitalgameart.fi\)](#)

Pelitaiteen luentosarjan videotallenteet
[Videotallenteet | Capital of Game Art \(capitalgameart.fi\)](#)



E-urheilu Kymenlaaksossa [Selvitys elektronisen urheilun nykytilanteesta ja mahdollisuuksista Kymenlaaksolle \(theseus.fi\)](#)

[Simuloitu Vuosi 2021 – Simulaattori – Simulation Wizard](#)

Tulosta ja leikkaa omat kortit! (tulostuskoko A4)

E-URHEILUN MAHDOLLISUUDET



Löydä uusi asiakasryhmä e-urheilijoista ja e-urheiluturnauksista. Löytyykö sinulta turnaukseen sopivat tilat? Voitko tarjota joukkueille fasiliteetteja ja palveluita fyysisen suorituskyvyn parantamiseen tai tiimityskentelyn kehittämiseen? Tutustu ja pohdi, voiko sinulla olla markkinoita tällä kentällä.

E-urheilu ja kilpelaamisen turnaukset sekä muut pelitapahtumat lisääntyvät. Pelaaminen on ammattimaista, minkä johdosta joukkueet harjoittelevat ja kehittävät fyysisiä ja psyykkisiä taitoja sekä ryhmätaitoja.



VIRTUAALIMATKA TAI -ESITYS



Virtuaaliaseilla koettava matka tai kulttuurielämys on saavutettava ja voi tarjota jopa enemmän kuin paikan päällä oleville. Laseilla voi päästä jopa esiintyjän viereen lavalle tai ihastelemaan vedenalaista maailmaa, mitä ei välttämättä muuten olisi mahdollista kokea.

VR-tekniikan avulla pelaaminen voi olla todentuntuisempaa. Lasien avulla pelin maailmaan pääsee uppoutumaan kun, fyysisen ympäristön muut ärsykkeet voidaan sulkea pois.



OSALLISTU PODCASTEIHIN



Kartoita omaan alaasi liittyviä podcasteja ja kerro niiden toteuttajille itsestäsi ja aiheesta, jonka haluaisit nostaa keskusteluun. Jos pääset mukaan keskustelemaan, toimii podcast valmiina ja kätevästi markkinointikanavana asiantuntijuudellesi tai mielenkiintoiselle tapahtumallesi.

Podcastit ovat yksi monista pelin markkinointikanavista.



ETSİ JA LÖYDÄ - EASTER EGG



Tarjota asiakkaillesi helppo aktiviteetti ja löytämisen riemua majoitustiloissa tai tapahtumassa. Piilota tapahtumaalueelle, huoneeseen tai mökkiin jokin yllätys, esim. paikallinen ruokatuote tai muu yllätys, joka tuo lisäarvoa asiakkaan kokemukseen. Aktivoi asiakas etsintäleikkiin kirjallisten vihjeiden avulla.

Videopeleihin piilotetaan Easter Eggjeä eli vitsejä, joiden tarkoitus on hauskuuttaa ja yllättää löytäjänsä.



KUVAKÄSIKIRJOITUS



Laadi kuvakäsikirjoitus palvelun etenemisestä ja asiakaskohtaamisista. Kuvakäsikirjoituksen avulla voi hahmottaa palvelunkulkua sekä kaikkia niitä tilanteita, joissa henkilökunta ja asiakas ovat vuorovaikutuksessa. Kuvakäsikirjoitusta voi hyödyntää tunteiden määrittelyssä. Se toimii myös materiaalina työntekijöiden perehdyttämiseen.

Peleissä kuvakäsikirjoitus hahmottaa pääasioita, juonta, tarinaa ja tasoja. Kuvakäsikirjoitukseen voidaan tuoda myös pelihahmojen dialogia ja erilaisia ohjeistuksia.



YHTEISÖLLINEN TEOS SOMESSA



Esimerkiksi Instagramissa on valmiiden elementtien avulla mahdollisuus luoda pelimaista sisältöä ja siten osallistaa omia seuraajia. Tällaisia ovat esimerkiksi lähtölaskennat ja äänestystoiminnot. Äänestäminen ja vaihtoehtojen tarjoaminen sitouttavat seuraajia. Esimerkiksi kuvataiteilija voisi toteuttaa yhteisöllisen työn, jonka prosessiin seuraajat ovat saaneet äänestämällä vaikuttaa, vaikkapa värin osalta. Teokseen kehittyä tällä tavoin myös tarina, joka voi auttaa teosten markkinoinnissa ja myynnissä.

Tarinallisuus, yhteisöllisyys ja vuorovaikutus kuuluvat peleihin. Ne vahvistat pelaajan kokemusta ja herättävät tunteita.



HERÄTÄ TUNTEITA

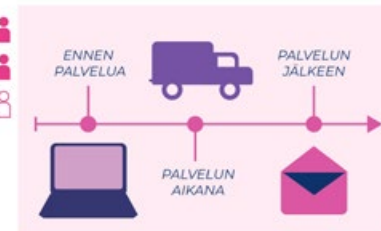


Kun suunnittelet esitystä tai kehität uutta palvelua, mieti jo alussa, minkälaisia tunteita haluat sen herättävän asiakkaissa tai yleisössä. Tunteiden synnyttäminen on tärkeää, sillä se jättää muistijäljen palveluasi kohtaan, saa asiakkaan palaamaan luoksesi sekä saa suosittelemaan palveluasi eteenpäin.

Pelisuunnittelun esituotantovaiheessa määritellään pelin tavoitteet, joihin kuuluu myös tunteet. Jo alkuvaiheessa mietitään, minkälaisia tunteita pelin halutaan herättävän pelaajassa.



RAKENNA PROTOTYYPPI



Kun suunnittelet uutta palvelua tai toimintamallia, voit rakentaa siitä kevyitä prototyyppjeä, joiden avulla ideaa on helppo testata ja kerätä siitä palautetta. Prototyyppi voi olla yksinkertainen rautalankapiirros, kuvitteellinen visuaalisuoto mainos tai jopa roolipelimäinen näytely tilanne palvelun kulusta.

Pelisuunnittelussa prototyyppi auttaa hahmottamaan pelin puuttuvia ominaisuuksia.



Tulosta ja leikkaa omat kortit! (tulostuskoko A4)

PYYDÄ PALAUTETTA PAIKALLISILTA



Kun tuote tai palvelu liittyy vahvasti johonkin paikkaan, on hyvä idea pyytää paikallisia antamaan palautetta palvelun kuvauksesta ja markkinointiteksteistä. Paikalliset voivat korjata mahdollisia virheitä tai tuoda uutta kiinnostavaa ja pliveääkin tietoa osaksi sisällöntuotantoa.

Pelinkehittämisen jälkituotantoon kuuluu lokalisointitilastus tuotteen markkina-alueen asukkailla. Tämän tarkoituksena on siistiä kielivirheitä ja muuta lokalisointiin liittyvää tietoa.



FREE TO PLAY JA MIKROTRANSAKTIOT



Tarjoo asiakkaalle maksuton sisäänkäynti tapahtumaan tai ensimmäiset kolme verkkotyöpajaa maksutta. Veloita asiakastasi sitten, kun hän haluaa pääsyn tapahtuma-alueella tiettyihin kohteisiin tai osallistua työpajoihisi, jotka tarjoavat syvällisempää tietoa ja uusia tekniikoita opettamista sisällöistä.

Free to play eli ilmainen peli antaa käyttäjän aloittaa pelaaminen maksutta ja tarjoaa laajasti maksuttomia sisältöjä. Tiettyjä toimintoja varten pelaaja voi tehdä pieniä ostoja pelin sisällä. Esimerkiksi hahmon asuja tai pääsyä erilaisiin kenttiin voi ostaa.



AKTIVOI JA VUOROVAIKUTA SOMESSA

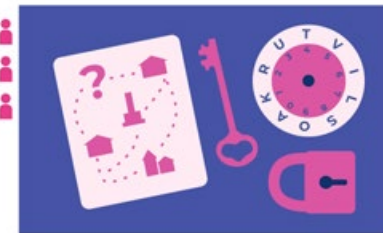


Kokeile sosiaalisen median livehätyksiä vaikkapa näyttelykierroksen järjestämiseen. Livehätyksessä voit esitellä teoksiasi ja samalla keskustella osallistujien kanssa. Tärkeintä on, että voit jollain tavalla reagoida kysymyksiin ja kommentteihin välittömästi sen sijaan, että osallistujat saavat linkin kuvagalleriaan, jota vain passiivisesti katsovat.

Pelialalla toimii yhteisömanageria, jotka rakentavat ja ylläpitävät pelaajien tai asiakkaiden yhteisöä. Tähän kuuluu olennaisena osana aktiivinen osallistaminen ja vuorovaikutus keskustellen ja kysymyksiä herättäen.



PAKOPELIMATKAILU



Ulkopakopelit ovat hyvä vaihtoehto terveysturvalliseksi matkailutuotteeksi. Pakopelit voivat houkuttaa päivämatkailijoita, mutta niissä voisi olla potentiaalia muodostaa kokonaisia teemoitettuja reittejä maakuntien kaupunkeihin ja kyliin. Tällöin voidaan suunnitella alueen historiasta tai ominaispiirteistä kumpuavia pakopelejä, luoda yhtenäisiä kokonaisuuksia ja saada matkailijat viipymään alueella pidempään heidän kiertäessään läpi jokaista alueen pakopeliä.



PEREHDYTÄ TALKOOLAISET VIRTUAALISELLA ALUSTALLA



Kokeile Gather-alustaa festaritalkoolaisten perehdyttämisessä. Alustalta löytyy valmiita pohjia, jotka simuloivat esimerkiksi ulkotapahtuma-alueita. Alustalle voi tuoda kuvia, videoita ja tiedostoja sekä sijoittaa erilaisia elementtejä sopiviin kohtiin virtuaalisella festarialueella.

Talkoolaiset tulevat usein eri paikkakunnilta, jolloin verkossa perehdyttäminen voi alkaa jo kotoa käsin. Samaa ajatusta voi soveltaa myös messutapahtumiin, joihin alusta tarjoaa myös loistavia välineitä.

Gatherin valmiit alustat ovat kuin pelikenttiä, joissa pääsee seikkailemaan. Alusta on hyvä vaihtoehto pelillisistä opetusvälineistä.



LISÄTTY TODELLISUUS (AR) KONKRETISOI IDEAN



Tapahtuma, esitys tai palvelu on abstrakti, kunnes se tapahtuu. Suunnitteluvaiheessa voidaan eri elementtejä, lavasteita tai sponsoreiden mainospaikkoja esitellä fyysisessä tilassa lisätyn todellisuuden avulla mobiililaitteilla. Lisätyn todellisuuden avulla abstraktien asioiden visualisointi helpottuu ja voi auttaa eri toimijoita ymmärtämään paremmin ideaa jo suunnitteluvaiheessa.

Hyvä esimerkki lisätyn todellisuuden hyödyntämisestä mobiililaitteella on Pokemon Go -peli. Puhelimen ruudun kautta voi nähdä pokemonit "samassa tilassa", missä pelaajakin on.



DIGITAALINEN MATKA- MUISTO JA KERÄILEMINEN



Aikoinaan kerättiin tarroja matkalaukun kylkeen tai tuotiin matkamuuksiesineitä hyllyille pölyttymään. Teetetyt lomakuvatkin ovat jo historiaa. Millainen olisi digitaalinen matkamuuksito, jolla olisi asiakkaalle arvoa? Kaupungit voisivat luoda seikkailureittejä, joihin valittujen nähtävyyksien luona matkailijan laitteen sijaintitiedoista voidaan tunnistaa hänen käyntinsä reitin kohteessa. Kustakin kohteesta saa keräilymerkin ja merkkejä vastaan voisi saada etuja paikallisista palveluista. Palkinto voi olla myös sisältöä, joka tarjoaa uutta tietoa tai oppia käyttäjälle.

Keräilytuotteet, merkit ja tarrat toimivat palkitsemisen välineinä peleissä ja sovelluksissa.

