

TAI ITE

- taiteen ja teknologian
yhdistämisellä
hyvinvointipalveluja



Andrew Sirkka (toim.)

TAITE

– taiteen ja teknologian yhdistämisellä
hyvinvointipalveluja

Andrew Sirkka (toim.)

Satakunnan ammattikorkeakoulu
Sarja B, Raportit 10/2017
ISSN 1457-0696 | ISBN 978-951-633-235-5 (painettu)
ISSN 2323-8356 | ISBN 978-951-633-236-2 (verkkojulkaisu)

Copyright Satakunnan ammattikorkeakoulu ja tekijät

Julkaisija:
Satakunnan ammattikorkeakoulu
PL 1001, 28101 Pori
www.samk.fi

Graafinen suunnittelu ja taitto: Eveliina Sillanpää, Kallo Works

Kansikuvat: Jussi Virkkumaa

Kuvat:

Jussi Virkkumaa
Annukka Ketola
Kai Ruohonen
Janika Tommiska
Tatu-Pekka Saarinen
Andrew Sirkka
Antti Koivisto

Paperi: Kannot Arctic Silk 250 g/m², sisus Arctic Silk 130 g/m²
Paino: Plusprint Oy, Ulvila

Satakunnan ammattikorkeakoulun julkaisut otettavissa: samk.pikakirjakauppa.fi ja
ladattavissa: theseus.fi.



SATAKUNTALIITTO

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Julkaisun kirjoittajat

Halme, Roosa

Teatteri-ilmaisun ohjaaja (AMK), Muusikko (AMK)

Palikkateatteriesitysten ja hankkeen työpajojen sisällön tuotanto ja toteutus, työpajojen suunnittelu ja toteutus, palvelumallien luominen taiteellisesta ja konseptin näkökulmasta, digitaalinen äänimaailma

Ketola, Annukka

Kulttuurituottaja (AMK), Yrittäjyyden ja liiketoimintaosaamisen tradenomi (ylempi AMK)

KO-KOO-MON osuuden hallinnointi, sisällöntuotanto ja aikataulutusta, hankkeen työpajojen toteutus, viestintä, osatoteuttajan taloushallinto, palvelumallien luominen liiketalouden ja konseptin näkökulmasta

Merilampi, Sari

Yliopettaja, TkT

teknologia-asiantuntija ja tutkija, teknologiakehittämisen koordinointi, hankkeen tutkimusosion toteutus

Ruuhonen, Kai

Kuvataiteilija

työpajojen sisältö ja rakennuspalikoiden suunnittelu ja hankinta, palvelumallien luominen taiteellisesta ja konseptin näkökulmasta

Saarinen, Tatu-Pekka

Tieto- ja viestintekniikan insinööriopiskelija (AMK)

MEMO-palikkamuistiopelin tekninen suunnittelu, toteutus ja tuotetestaus

Sirkka, Andrew

Yliopettaja, KT, THM

hyvinvointi- ja terveysalan sekä hyvinvointiteknologian asiantuntija ja tutkija, hankkeen tutkimusosion toteutus, julkaisun toimittaja

Toivonen, Krista

Terveystieteiden lehtori, Kuntoutuksen ohjaaja (ylempi AMK), Toimintaterapeutti (AMK), Fysioterapeutti

toimintamallien suunnittelu ja palvelumuotoilu

Tommiska, Janika

Automaatiotekniikan insinööri (AMK)

projektipäällikkö

Sisällys

ESIPUHE	9
1 TAITE HANKKEENA	10
Annukka Ketola & Janika Tommiska	
Taiteella ja teknologialla moderneja hyvinvointipalveluita (TAITE) -hanke	10
TAITE-työpajat – tekemisellä kohti tuloksia.....	11
TAITE-toimijat – laaja asiantuntijuus yhteiseen käyttöön	13
2 TAITE IHMISEN MUOTOISENA PALIKKASARJANA	16
Kai Ruuhonen	
Keksi palikka uudelleen.....	16
KO-KOO-MO hahmottuu maailmalla	17
Kulttuurien välinen viestintä mahdollista palikoilla	18
Ihmisenmuotoinen jälleenrakennussarja on apuväline	19
MEMO-logo	21
3 TAITE JA UNIVERSAALI PALIKKATEATTERI	22
Roosa Halme	
Palikkateatteri nukketheaterin muotona	24
Palikkateatterin terapeuttiset mahdollisuudet.....	25
4 TAITE MEMO-PALIKKAMUISTIOPELINÄ	30
Tatu-Pekka Saarinen	
5 TAITE KIINALAISENA KOKEMUKSENA	34
Sari Merilampi & Kai Ruuhonen	
Kokemuksen kulttuurinen ulottuvuus	34
TAITE matkaa Kiinaan.....	34
Kiinalaisten ikäihmisten kokemuksia.....	35
Autististen lasten kokemuksia.....	38
TAITE soveltuu kaikille	39
6 TAITE TUTKIMUKSENA	42
Andrew Sirkka, Sari Merilampi & Janika Tommiska	
Tutkimuksen toteutus.....	42
Keskeiset tulokset.....	44
Palikkateatterin soveltuvuus hyvinvoinnin tuottamisen välineeksi	44
Käytettävyyteen liittyviä kehittämistarpeita	48
Alustavia ajatuksia palveluvisionista ja palvelumalleista	49
7 TAITE PALVELUKONSEPTIN KEHITTÄJÄNÄ.....	52
Sari Merilampi, Andrew Sirkka, Krista Toivonen & Annukka Ketola	
KO-KOO-MO-konsepti SOTE -alan palveluna	53
Jatkoaskelia.....	55
Lähteet.....	58



Tämä julkaisu kertoo Satakunnan ammattikorkeakoulun (SAMK) hyvinvointia edistävän teknologian tutkimusryhmän (HET) ja KO-KOO-MO ry:n yhteisen, yhden vuoden mittaisen, tarinan palikkateatterikonseptin digitoinnista ja testaamisesta erilaisissa koulutus- ja hyvinvointipalveluissa. Hankkeen loppuvaiheessa saatujen kokemusten pohjalta hahmoteltiin uudenlaisia välineitä, palveluja ja malleja hyvinvoinnin tuottamiseen eri yhteiskunnallisissa palveluissa.

Satakuntaliiton AIKO-rahoituksen mahdollistama yhteistyöhanke taiteen ja hyvinvointiteknologian yhteisen rajapinnan hyödyntämiseksi käynnistyi vauhdilla vuoden 2017 alussa. Hankkeen pääasiallinen toiminta keskittyi KO-KOO-MO-palikkateatterin konseptin pohjalle, jolle rakennettiin digitoitu MEMO-palikkamuis-tiosovellus. Hankkeessa toteutettiin useita, erilaisille kohderyhmille suunnattuja työpajoja, joissa testattiin taiteen ja teknologian yhteisessä rajapinnassa toteutettavaa, uudenlaista, innovatiivista lähestymistapaa luoda matalan kynnyksen menetelmiä oppimisen, tunteiden käsittelyn, sosiaalisten ja motoristen taitojen kehittämisen ja ylläpitämisen sekä erilaisten viriketoimintojen välineeksi.

Hankkeessa toteutettiin työpajoja erilaisille kohderyhmille, kuten erityisoppilaille, nuorisopsykiatrian, maahanmuuttajapalvelujen, vanhuspalvelujen sekä kehitysvammopalvelujen asiakkaille. Kulttuurista väriä itse lähtökohtana olleen palikka-teatteri- ja nukketheateritaiteen lisäksi työpajoihin toivat erityisesti maahanmuuttajille sekä Kiinassa eri kohderyhmille toteutetut työpajat.

Toivon, että tästä teoksesta välittyi lukijalle sama ihastus ja innostus, mitä me hankkeessa toimineet koimme vuoden 2017 aikana palikkateatterin ja työpajojen parissa.

Porissa 22.10.2017
Andrew Sirkka
yliopettaja, Satakunnan ammattikorkeakoulu

1 TAITE HANKKEENA

Annukka Ketola & Janika Tommiska

Taiteella ja teknologialla moderneja hyvinvointipalveluita (TAITE) -hanke

KO-KOO-MO ry on luovan kentän toimija, jossa pääosassa ovat Ihmisenmuotoisen jälleenrakennussarjan ® puupalikat. Ihmisenmuotoisella jälleenrakennussarjalla on kehitetty terapeuttista palikkateatterikonseptia ja staattista Elävä veistos -sarjaa. Yhteistyö Satakunnan ammattikorkeakoulun (SAMK) kanssa alkoi Hyvinvointiteknologian innovaatioverkosto – Satakuntalaisen hyvinvoinnin edistäminen yksilöllisellä palvelumuotoisella asiakasteknologialla (HYVÄKSI) -hankkeen aikana, jolloin SAMK lähti mukaan kehittämään MEMO-palikkamuistion mobiilisovellusta. Palikkamuistion idea testattiin ensi kerran ikäihmisten päivätoimintaryhmien kanssa Porin kaupungin ja Porin Vanhustenkotiyhdistyksen ylläpitämässä eläkeläisten palvelukeskus Viikkarin Valkamassa. Ensikokeilussa jo idea palikkateatterin jatkokehittämisestä sai tuulta purjeisiin.

Satakuntaliiton AIKO-rahoitushaku aukesi juuri sopivasti syksyllä 2016, jolloin jatkohankkeen ideointi oli kuumimmillaan. Taiteella ja teknologialla moderneja hyvinvointipalveluita (TAITE) -hankkeelle näytettiin vihreää valoa. Hanke lähti keskittymään siihen, miten taidetta ja teknologiaa yhdistämällä saadaan luotua uusia palvelumalleja sosiaali- ja terveysalan (SOTE) palvelujärjestelmään. TAITE-hanke oli Satakunnan ammattikorkeakoulun sekä KO-KOO-MO ry:n yhteishanke, ja siinä olivat mukana Porin kaupungin sivistystoimialan kulttuuriyksikkö sekä Taiteen edistämiskeskus. Vuoden mittainen hanke toteutettiin vuonna 2017.

TAITE-hankkeen keskeisimpiä tavoitteita olivat, teemoitettujen kokeiluiden kautta, luoda Palikkateatteria, ohjattua rakentelua ja keskustelua sekä digitaalisovellusta hyödyntäviä täysin uudenlaisia hyvinvointipalvelukonsepteja. Hankkeen tuloksista luotujen palvelumallien avulla hankkeen tulokset jäävät pysyvästi auttamaan SOTE-palveluita tarjoavia, taidetta ja teknologiaa yhdistäviä yrityksiä ja työntekijöitä. Hankkeen aikana luodut palvelumallit auttavat osaltaan uudenlaisten SOTE-palveluiden kehittämistä.

Pidemmällä aikavälillä TAITE-hankkeen tavoitteena on luoda uusia SOTE -palveluja, työpaikkoja ja yrityksiä. Tarkoituksena on kehittää uudenlaista hyvinvointisisältöä erilaisille kohderyhmille, kuten ikääntyneille, kehitysvammaisille, lapsille ja maahanmuuttajille.

Mukana oleville organisaatioille tarjottiin kahden tunnin kokonaisuus, joka sisälsi Palikkateatteri-esityksen, vuorovaikutteisen ohjatun rakentelutyöpajan ja MEMO-palikkamuis-



Kuva 1. Hankkeen logo

tion mobiilisovelluksen testauksen. Nämä testaukset olivat hankkeen kannalta tärkeimmät, sillä niissä kerättiin tietoa uusien palvelumallien kehittämiseksi.

Työpajoja pidettiin erilaisille kohderyhmille, muun muassa ikääntyneille, kehitysvammaisille, erityislapsille, mielenterveyskuntoutujille ja maahanmuuttajille sekä näille palveluita tuottaville organisaatioille: Herttuan koulu, Satakunnan sairaanhoitopiirin nuorisopsykiatrian toiminnallinen avohoito Toivo, Suomen Punaisen Ristin Satakunnan vastaanottokeskus, Palvelukeskus Himmeli, Kaunummen koti Oy sekä Kiinan Changzhousa sijaitseva palveluasunto Happy Elderly Apartment.

TAITE-työpajat – tekemisellä kohti tuloksia

Ensimmäisenä tätä kokonaisuutta lähdettiin testaamaan Herttuan koululle. Herttuan koulu on Porissa sijaitseva erityiskoulu, joka antaa opetusta kielen kehityksen häiriöisille (dysfasia), kuuroille, huonokuuloisille, neurobiologian ja neuropsykologian erityispiirteisille (asperger, autismin kirjo) sekä tarkkaavaisuus- ja ylivilkkaushäiriöisille (ADD, ADHD). Koululaiset elivät hyvin Palikkateatterin mukana ja innostuivat itsekin tulemaan, jo tässä vaiheessa, rakentamaan palikoilla erilaisia hahmoja. Kun varsinainen ohjattu rakentelu alkoi, innostuivat loputkin lapset rakentelusta. Ryhmässä osa halusi tehdä hahmonsensa itsenäisesti, kun taas osa aloitti tekemisen heti ryhmänä. Tarinaa riitti kerrottavaksi jokaisella osallistujalla siitä, mitä mikäkin rakennelma esitti. Lasten siirryttyä testaamaan MEMO-mobiilisovellusta huomasimme heti, että palikoiden kääntäminen ja siirtäminen oli vielä liian hankalasti toteutettu. Lapset pitivät siitä, että saivat ”siirtää” todellisia palikoita virtuaalimaailmaan, mutta itse rakenteluun ei pitkäjänteisyys lapsilla riittänyt.

Uusien kokemusten myötä lähdimme toteuttamaan seuraavaa työpajaa Satakunnan sairaanhoitopiirin nuorisopsykiatrian toiminnalliseen avohoitoon Toivoon. Siellä työpajaa pääsivät kokeilemaan nuoret mielenterveyskuntoutajat. Palikkateatterin aikana nuoret seurasivat tarkkaavaisesti esitystä, hymähdyksiäkin kuului välillä. Esityksen lopussa pari nuorta rohkaistui myös itse rakentamaan yleisölle erilaisia hahmoja. Muut lähtivät innostuneesti mukaan arvailemaan mitä rakennelmat esittivät. Rakentelupajan alkaessa tunnelma oli hieman jännittynyt, mutta jo ensimmäisen tehtävän aikana tunnelma lähti vapautumaan ja rakennetuista hahmoista ja rakennuksista saatiin aikaan hyvää keskustelua ryhmän sisällä. Osa nuorista siirtyi tämän jälkeen testaamaan MEMO-mobiilisovellusta. Tässä kohtaa nuor-

ten mielipiteet jakautuivat niihin, jotka pitivät sovelluksen vapaasta tavasta voida rakentaa kuten reaali maailmassa, kun taas toiset toivoivat sovellukseen pelillisyyttä.

Seuraava työpaja pidettiin Palvelukeskus Himmeliissä, jossa ikäihmiset seurasivat esitystä kiinnostuneina. Edellisiin työpajoihin verrattuna esitys herätti enemmän keskustelua tarinoiden muodossa. Ikäihmiset kertoivat toisilleen tarinoita elämänsä varrelta. Sama jatkui myös ohjatun rakentelun aikana. Rakentelu itsessään lähti verkkaisesti käyntiin, mutta niiden avulla saatiin kuitenkin monipuolisia tarinoita kuultavaksi. Innostus sovellusta kohtaan

Taulukko 1. Hankkeen työpajat

Pvm	Organisaatio	Sisältö
2/8/2017	Herttuan koulu, Pori	Palikkateatteri esitys
2/8/2017	Herttuan koulu, Pori	Tiedotustilaisuus
2/8/2017	Herttuan koulu, Pori	Työpaja x2
2/13/2017	Herttuan koulu, Pori	Työpaja
4/20/2017	Satakunnan sairaanhoitopiirin nuorisopsykiatrian toiminnallinen avohoito Toivo, Pori	Palikkateatteri esitys
4/20/2017	Satakunnan sairaanhoitopiirin nuorisopsykiatrian toiminnallinen avohoito Toivo, Pori	Palikkateatteri työpaja
5/23/2017	Palvelukeskus Himmeli, Pori	Palikkateatteri esitys
5/23/2017	Palvelukeskus Himmeli, Pori	Työpaja
5/24/2017	Liinaharjan vastaanottokeskus, Pori	Palikkateatteri esitys x 2
7/14/2017	JC Get Together & Soluttautujat SuomiAreena, Pori	Hankkeen esittely, rakentelun testaus
10/10/2017	Liinaharjan vastaanottokeskus, Pori	Työpaja
10/10/2017	Porin keskusta	MEMO -sovelluksen testaus
10/11/2017	Kaunummen Koti, Eurajoki	Palikkateatteri esitys
10/11/2017	Kaunummen Koti, Eurajoki	Työpaja
10/11/2017	Kaunummen Koti, Eurajoki	Tiedotustilaisuus
16.10.-22.10-17	Happy Elderly Apartment, Kiina	Palikkateatteri työpajat
10/24/2017	Satakunnan vanhusneuvosto, Pori	Hankkeen esittely
11/17/2017	Digiavaimia Satakunnasta - Hyvinvointitekniikan symposium, SAMK, Pori	Hankkeen esittely
11/17/2017	Hankkeen julkaisun julkistaminen, SAMK -julkaisusarja B	Hankkeen esittely

oli suurta. Ikäihmiset halusivat selvästi päästä kokeilemaan myös digitaalista rakentelua. Vaikka sovelluksen vaikeusaste oli heille hieman liian vaikea, ei se tuntunut tahtia haittaavan, vaan osallistujat jaksoivat hyvin kokeilla palikoiden skannaamista ja siirtelyä moneen kertaan. Digisovellus jakautuu kahteen osaan, vapaaseen rakenteluun ja tehtävänannolliseen, jossa käyttäjä opastetaan erilaisilla tehtävillä sovelluksen sisään. Tällä tavalla myös vapaasta rakentelusta voisi tulla sujuvampaa.

Innostunein ryhmä Palikkateatteri löytyi vastaanottokeskukselta. Ihmiset elivät täysin esityksen mukana ja osallistuivat siihen niin lentosuukoin kuin erilaisin äänin. Työpajan alkaessa pari osallistujaa halusi lähteä, koska palikoilla rakentaminen oli heidän mielestään lasten juttu, mutta keskusteltuaan ohjaajien kanssa innostuivat hekin rakentelusta. Ääntä, naurua ja tarinoita riitti paljon. MEMO-mobiilisovellusta lähdettiin myös testaamaan innolla.

Eurajoella sijaitseva Kaunummen Koti on kodinomainen ryhmäkoti kehitysvammaisille, joka tarjoaa ympärivuorokautista tehostettua asumispalvelua sekä intervalli- ja tilapäishoitokasvoja. Kaunummen Koti on ollut useissa HET -tutkimusryhmän hyvinvointiteknologia-hankkeissa partnerina, ja HET-ryhmä on osallistunut Kaunummen Kodilla järjestettävien kehitysvammaisten kesäpäivien ohjelmaan ja tarjonnut erilaisia teknologiasovelluksia osallistujien testattaviksi. Vuoden 2017 kesäpäivillä TAITE -hanke osallistui ohjelmaan omalla palikkateatterityöpajallaan. Esitys lähti käyntiin innokkaissa merkeissä. Katsojat elivät mukana esityksessä hyvin. Esityksen lopulla arvailtiin taas viimeistä rakennelmaa. Rakennelmaa pidettiin selvästi enemmän muihin työpajoihin verrattuna paikkana tai rakennuksena. Muissa rakennelmaa on ehdotettu enemmän ihmishahmoksi. Siirryttäessä ohjatun rakentelun pariin ryhmää pienennettiin tarkoituksella. Testaajat käyttivät palikoita niin paljon, ettei rakentelun lopuksi enää ylimääräisiä palikoita jäänyt. Tekijät tykkäsivät kertoa varsin monisanaisesti rakennelmista ohjaajilleen, mutta varsinaista keskustelua ryhmän jäsenten kesken ei syntynyt. Testaajat olivat selvästi eniten innoissaan palikoiden skannaamisesta sovellukseen ja skannattujen palikoiden siirtelystä sovelluksessa, vaikka itse rakentaminen sovelluksen avulla ei juurikaan onnistunut.

TAITE-toimijat – laaja asiantuntijuus yhteiseen käyttöön

Hankkeen toimijoina oli iso joukko ammattilaisia. Jokainen kohtaaminen ja yhdessä tekeminen saivat aikaan uusia niin ajatusten kuin eri alojen toimijoidenkin yhteentörmäyksiä. Yhteentörmäysten seurauksena syntyy parhaat ideat ja ajatukset, niin nytkin. Palvelumalleissa ajatukset tukivat toisiaan, uudet näkökulmat toivat syvyyttä tekemiseen ja testauksissa saatiin kiinnostavaa palautetta. Hankkeen tulokset jäävät elämään vahvasti tekijäjoukon arkisessa työssä ja toivottavasti auttavat tulevaisuudessa myös uusia toimijoita taiteen ja teknologian yhdistävällä kentällä.

Myös hankkeen ohjausryhmässä oli laaja-alainen asiantuntemus edustettuna. Rahoittajan edustajana ohjausryhmässä oli aluekehitysasiantuntija Krista Tupala Satakuntaliitosta. Porin kaupungin sivistystoimialan kulttuuriyksikköä edusti kulttuuriassistentti Helvi Seles-



maa, jonka pitkäaikainen kokemus kulttuuripalveluissa antoi hanketoimintaan varmuutta ja asiantuntijuutta, joka auttoi tuotepaketteja mietittäessä.

Perhosmarssi on porilaisten yli 61-vuotiaiden eläkeläisten ryhmä, joka haluaa nostaa esiin oman ikäpolvensa kuulumisia ja osallistua aktiivisesti ottamaan kantaa taiteen avulla yhteiskunnallisiin asioihin. Ikääntyvän väestön aktiivinen osallistuminen nähdään yhteiskunnallisesti tärkeänä toimintana. Perhosmarssin edustajat kutsuttiin osaksi ohjausryhmää hankkeen tavoitteiden liittyessä vahvasti myös ikäihmisten palvelumalleihin. Perhosmarssia ohjausryhmässä edustivat Ulla Lampinen, Hanni Malme ja Hannele Orre. Perhosmarssin sisältöosaaminen auttoi hankkeen eteenpäinviemisessä. Ryhmän aktiivisuus ja asiantuntijuus synnyttivät uuden hankkeen vuoden 2018 puolelle. Ehkä näemme tulevaisuudessa siis palikkaperformanssin.

Yksityisiä palveluntarjoajia ohjausryhmässä edusti toiminnanjohtaja Alisa Kähkönen Kaunummen Koti Oy:stä tarjoten hankkeelle erityisesti näkökulmia konseptin käytettävyydestä kehitysvammaisten aktiivisuuden ja kommunikoinnin lisäämiseksi.

Kuva 2. TAITE sai palikoihin lisää elämää



2 TAITE IHMISEN MUOTOISENA PALIKKASARJANA

Kai Ruohonen

Keksi palikka uudelleen

Puinen rakennuspalikka on fyysisenä esineenä jo itsessään hyvää oloa tuottava, kosketeltava orgaaninen objekti. Abstraktina muotona geometrinen palikka mahdollistaa sen näkemisen eri tavoin: kuutio voi olla yksinkertaisimmillaan ihminen, laajemmassa mittakaavassa ihmiskunta – tai jotain siltä väliltä.

Lapsena hyödynsimme leikeissä abstraktia materiaalia roolittaessamme leikkikaluja. Käytimme usein puisia tikkuja, jotka esittivät ihmistä. Ihmisen kuvat, siis nukket, oli mutkaton hankkia ja kätevä tökätä hiekkaan esittämään seisovia hahmoja: kaukaa katsottuna ne näyttivät ihmisiltä, samoin kuin kaukana seisova ihminen näyttää tikulta. Puinen tikkuhahmo oli identifioitavissa niin suureksi sankariksi kuin tuolloiseksi ihastuksen kohteeksikin: abstraktista tikusta tuli tunnistettava hahmo.

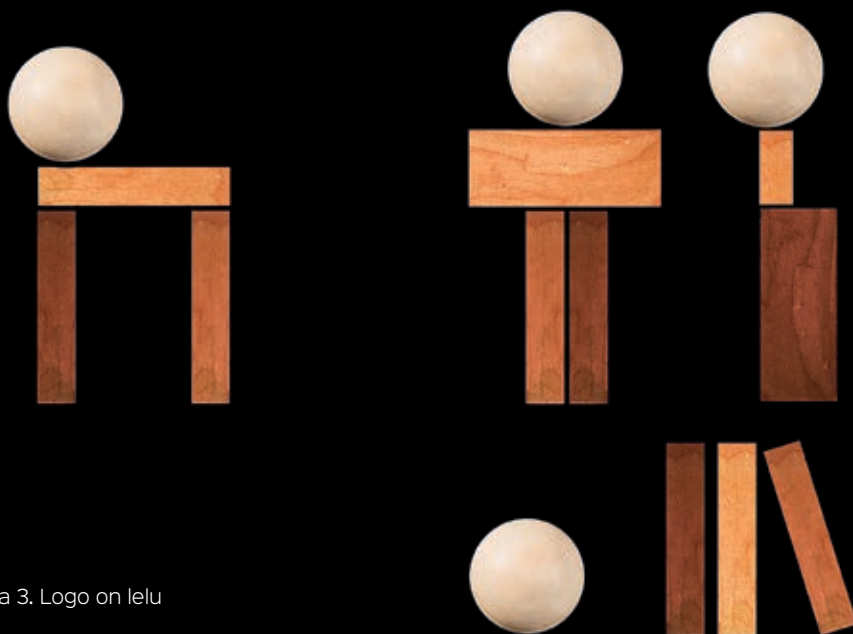
Puinen rakennuspalikka toimii tikun tavoin, se on roolitettavissa mielleyhtymän mukaan; yhdelle se voi olla puinen rakennuspalikka, rakenteen osa, toiselle taas ihminen, ihmiskunnan edustaja – inhimillisen rakenteen elementti.

Ihmisenmuotoinen jälleenrakennussarja® on ihmistä ja ihmisen toimintaa kuvaava monimuotoinen jatkumo. Termi ”jälleenrakennussarja” viittaa vakauden eri asteille alisteisen moduulirakenteen inhimilliseen piirteeseen ja kykyyn nousta kaaduttuaan aina uudelleen ylös, joko edellisen rekonstruktiona tai aivan uutena rakenteellisenä ratkaisuna.

Ihmisenmuotoisen jälleenrakennussarjan synty juontuu vuonna 2006 Suomen Madridin kulttuuri-instituutissa pitämään Guernica-näyttelyyn. Tuolloin puiset rakennuspalikat olivat ensi kertaa käytössäni osana taiteellista työskentelyäni. Olin rakentanut lasten leikkikalikoilla raunioitunutta inhimillistä infraa esittäviä teoksia. Näyttely-yleisö suhtautui riustukseen yllättävällä tavalla: he alkoivat rakentaa rikkoutuneita muotoja uudelleen.

Näyttelyn leimana toimi ihmistä kuvaava palikkakasa. Teknisellä alalla opetustehtävissä oleva veljeni kommentoi leimassa olevaa kuvaa: se ei ole fysiikan lakien mukaisesti vakaa. Hän alkoi esittämään ratkaisuja dilemmaan, muun muassa ehdottamalla hahmon kehon muodostamien kolmioiden kiinnittämistä toisiinsa niiden sisälle ideoimansa lukituksen muodossa.

Näyttelyn päätyttyä ja sen rakenteena olleiden palikoiden palauduttua Suomeen vein palikkakasan lasteni huoneeseen lähinnä sisustukselliseksi elementiksi, vailla suurempia odotuksia niiden käytettävyydestä heidän leikeissään. Tässäkin yhteydessä minua odotti yllätys:



Kuva 3. Logo on lelu

lapset, kavereineen, innostuivat palikoista ja alkoivat paitsi rakennelle niillä, myös käyttää niitä eräänlaisina pelillisinä pulmina ja niiden ratkaisuina vakauden ja logistiikan suhteen: he siirsivät varsin korkeitakin ja näin ollen haavoittuvia rakenteita rullien avulla paikasta toiseen – aivan kuten tuhansia vuosia sitten toimineet ihmiset omia rakenteitaan liikuttaessaan.

KO-KOO-MO hahmottuu maailmalla

Aloin katsomaan materiaalia ja sen mahdollisuuksia uudesta perspektiivistä. Passiiviseksi mieltämäni palikka sai toiminnallisemman roolin vuorovaikutuksellisenä aktivoijana, sittemmin osana KO-KOO-MO:ksi nimeämäni työpajakonseptia.

Palikka-aiheisia työpajoja pidin vuosina 2007–2011 koti- ja kansainvälisessä yhteydessä. Kohderyhminä olivat pääasiassa lapset, erilaisin taustoin: muun muassa Namibiassa työpajat järjestettiin AIDS-orvoille ja Mosambikissa kehitysvammaisille. Suomessa yksi työpaja järjestettiin näkövammaisille lapsille perheineen. Tanskassa työpajat pidettiin tavallisille koululuokille, tosin monikulttuurisesti edustetuille. Työpajat käsittivät palikoiden pintakäsittelyä erilaisine materiaalein, muun muassa kosmetiikalla (päämääränä saada puiset osat näyttämään ihmismäisiltä) sekä rakentelua ohjattuna ja omatoimisesti. Palikoilla työskentely tapahtui aluksi yksin ja sen jälkeen ryhmissä. Periaatteena oli, että jokainen työpajalainen saa käsittelemänsä materiaalin henkilökohtaiseksi omaisuudekseen: esimerkiksi Etelä-Afrikassa lastenkodin lapsille pidetyssä työpajassa omistamisen merkitys korostui. Varsinainen rakentelu alkoi vasta työpajan päätyttyä, ihan oikeasti omin palikoin.



Kuva 4. Palikat erityiskoulun opetuksessa Mosambikin Maputossa

Itselleni kuvataiteilijana muotoiluprosessissa on tärkeää se, miltä palikka näyttää visuaalisena esityksenä muotonsa sekä siinä käytetyn puulajikkeen ominaisvärensä puolesta. Ja se, miltä palikka tuntuu konkreettisena olemuksena, kovuutensa/pehmeytensä, myös tuoksunsa suhteen.

Kulttuurien välinen viestintä mahdollista palikoilla

Ihmisenmuotoisen jälleenrakennussarjan idea jäsenyyty myös ulkomailla, pääosin kriisi-alueilla viettämistäni vuosista, sekä siinä yhteydessä tehdyistä havainnoista inhimillisen infrastruktuurin suhteen. Olen toiminut useassa eri maassa, eri kulttuureja ja lähtökohtia edustavien henkilöiden kanssa; rakennussarjan puitteissa olen pääasiassa työskennellyt lastenkulttuurin parissa. Aiemmin palvelin rauhanturvaajana Lähi-idässä, Balkanilla ja Afrikassa, tuolloinkin yhteistoiminnassa kulttuurillisesti monimuotoisen henkilöstön ja paikallisväestön kanssa.

Ihmisenmuotoisessa jälleenrakennussarjassa on yksilölähtöisen eheyden ja tätä ylläpitävän luovuuden rinnalla keskiössä myös yhteisöllisyys, yhdessä toimiminen, ja erilaisten muotojen yhteensovittaminen toisiaan tukeviksi osiksi, tasapainoiseksi kokonaisuudeksi. Palikoista voi rakentaa fyysisten yhdistelmien ohella myös ymmärrystä siitä, että vierustoveria omine rakenteineen ei kannata kaataa vaan tukea. Yksilön vakaus on yhteisön asia, yksittäinen dominopalikka on jonossa olevan rakenteen kestävyysmittari.

Inhimillinen infrastruktuuri voi muotoutua sisäsyntyisestäkin, ilman ulkoisia vaikutteita, ollen vakaa ja puhtaasti virikkeellinen toteutus, mutta yhtä lailla se on alttiina ns. huonon päivän koittaessa. Tuolloin voi vimma kohdentua rakenteeseen ja purkautua hajottamiseksi. Kaatunut rakenne, kuten huono päiväkin oireiluineen, on normaalisti vain hetken tila.

Tämän jälkeen alkaa taas jälleenrakentaminen, eheytyminen – tai uuden muodon ja merkityksen etsiminen.

Olen laatinut Ihmisenmuotoisen jälleenrakennussarjan ensisijaisesti taidelähtöiseksi apuvälineeksi, en varsinaiseksi teokseksi: moduuliksi, joka voidaan asettaa erilaisiin käyttöyhteyksiin.

Todellinen ja terapeuttisessa/virikkeellisessä yhteydessä merkityksellinen muotoilu tapahtuu vasta palikan vuorovaikutuksessa sen käyttäjän kanssa: jos kappale kykenee aktivoimaan käsittelijänsä mielen/ muiston, se on täyttänyt tarkoituksensa.

Ihmisenmuotoinen jälleenrakennussarja on apuväline

Jälleenrakennussarjaa kehittäessäni yhtenä lähtökohtana on ollut teoksen sisällöllinen ja fyysinen kierrättäminen saman resurssin puitteissa: rakennussarja voidaan asettaa erilaisiin rooleihin ja asiayhteyksiin – ja siirtää seuraavaan muotoon. Vaikka sen avulla laadittujen kertomusten määrä on rajoittamaton, siinä käytettävä materiaalipankki on sama, ja kuitenkin riittävä.

Ihmisenmuotoinen jälleenrakennussarja on tarkoitukseensa nähden hankintana kerta-luonteinen, toiminnassa sukupolvelta toiselle siirrettävä. Rakennussarjassa käytetyt puut ovat valittu paitsi värinsä, myös kestävyytensä suhteen ja turvallisuusseikat huomioiden.

Lelujen, leikkimisen apuvälineiden, maailma on kiehtonut minua lapsesta saakka. Lapsena suhde leluihin oli niiden toimiminen avaimina leikin kautta mielikuvitusmaailmaan: lelut, konkreettiset ja kosketeltavat esineet antoivat tarinalle la-vasteet ja roolituksen. Vartuttuani leikki jatkuu yhä, toisella tasolla; leikin tosissani, se on minun työ-täni: sekundaaria toimintaa joka ei suoranaisesti palvele eloonjäämistä, mutta tekee sen jälkeisen olotilan mielekkäämmäksi, kehittävämmäksikin – ideaalina omalta osaltaan vaikuttaen myös selviytymistä kehittämissä toimissa.



Kuva 5. Ihmishahmoja palikoilla

Lelut ovat käsite, valmis merkitys, jota vasten ne ovat niukoinakin elein ja vivahtein kykeneviä antamaan itselleen ja leikilleen, ei välttämättä uutta merkitystä sellaisenaan, mutta parhaimmillaan uuden suunnan tarkastella asioita ja sovittaa se todellisuuteen, vakavaan elementtiin, josta on leikki vieraantunut.

Tietyissä yhteyksissä rakenne on jo perustuksistaan lähtien kasvanut tasapainon ja vakauden suhteen niin vinoon, että se pitää purkaa kokonaan ja rakentaa uudelleen aivan alusta saakka. Toisinaan kasvulle ei ole ollut mitään realistisia edellytyksiäkään, koko rakennus- alustan ollen epävaka. Tuolloin rakentajan/rakentujan dynaamisuus on staattista vakautta merkittävämpi tekijä. Kestävä rakenne käsittää sekä dynaamisia että staattisia osia.

Fyysisen palikan muotoilu on saavuttanut päämääränsä vasta silloin, kun sen käyttäjä ei enää näe kappaleen geometrista tai abstraktia olemusta vaan objektin herättämän mielleyhtymän, esimerkiksi muiston.

Kuva 6. MEMO logon muotoutumisprosessia



MEMO-logo

MEMO-sovelluksen logon laatiminen oli ajatusleikki, geometrinen muotojen eli palikoiden kääntelyä ja hiomista mahdollisimman pelkistettyyn muotoon. KO-KOO-MO:n ja Palikkateatterin hengessä logon luomisprosessista tulikin itsessään pieni esitys, jossa kolmen palkin muodostamaa yhdistelmää käännetään pysty- ja vaaka-asentoon haettaessa miellelyhtymiä ja tunnistettavuutta kirjaimia sekä eri geometrinen muotojen omaa staattista tai dynaamista luonnetta kohden. Kolme ensimmäistä muotoa (M, E, M) kuvaavat pohdiskelua ja neljäs muoto (O) oivallusta ja iloa.

Kuvataiteilijana kykenen laatimaan ainoastaan aktivoinnin lähtökohdan, abstraktin ja geometrinen kappaleen, joka sellaisenaan on hengetön tuote. Tuotteen henkiin saattamiseen, käynnistämiseen, tarvitaan esittävän taiteen keinoja sekä digitalisointia. Perinteinen fyysinen nukketeatteri ja moderni digitaalinen pelillistäminen ovat tässä tilanteessa osoittautuneet toimiviksi ratkaisuksiksi.

Logossa on fyysinen ja perinteinen muoto digitaalisuuteen viittaavan yleisilmeen rakennusaineena. Logo asennoituu kuvan ja kirjoituksen rajapinnalle, edustamansa konseptin ja sovelluksen tavoin oivalluttavaksi. Logo on lelu.



Kuva 7. Lopullinen tyylitelty logo

3 TAITE JA UNIVERSAALI PALIKKATEATTERI

Roosa Halme

Kuvataiteilija Kai Ruohosen kuvataiteen kentälle suunnittelemat palikat, mukaan lukien Ihmisenmuotoinen jälleenrakennussarja® olivat lähtökohtaisesti staattisia näyttelyobjekteja, mutta kokemus ja käytäntö osoittivat niiden olevan enemmänkin aktiiviseen rooliin mielletäviä apuvälineitä. Palikkateatterin tarina sai alkunsa heinäkuussa 2011, jolloin Ruohonen kysyi minulta ohimennen Porin taidemuuseon kahvilassa, voisinko käyttää palikoita jollakin tavalla nukketeatteritaiteessani. Lupasin kokeilla ja vein kasan palikoita kotiin ihmeteltäväksi. Syksyn mittaan palikoista rakennettavan teatteriesityksen muoto alkoi hahmottua lukuisten hahmojen, maisemien ja kuvien rakentelun sekä kuvasta toiseen siirtymisten kautta. Lasten oikeuksien päiväksi 20.11.2011 valmistui demo-esitys ”Palikkateatteria” osaksi Porin lastenkulttuurikeskus – Satakunnan lastenkulttuuriverkoston organisoimaa Nukketeatterijuhla PIP-Festiä (Pori International Puppetry Festival) ja Satakunnan Kansan lasten oikeuksien päivää. KO-KOO-MO-konseptin kehittäminen aloitettiin vuonna 2012, kun työryhmään liittyi kulttuurituottaja Annukka Ketola.



Kuva 8. Ihmisenmuotoinen jälleenrakennussarja Palikkateatteriesityksessä taiteilija Roosa Halmeen esityksessä

Palikkateatterissa eri puulajeista veistetyt palikat johdattavat katsojan erilaisiin maailmoihin nukettajan, musiikin sekä äänimaailman tuella. Palikkateatteri on visuaalista, sanatonta teatteria, joka herättää mielikuvituksen. Palikoiden neutraalius antaa kokijalle tilaa tehdä oman tulkintansa näyttämön tapahtumista. Abstraktit puukappaleet ja niiden geometriset muodot, materiaalin luonnollisuus, aidot värit ja tuoksut sekä tuntu tarjoavat monitasoisen ja moniaistillisen näkökulman teatterin kokemiseen. Palikkateatteritaide tapahtuu esityksen ja katsojan välillä, katsojan kokemuksessa. Palikat itsessään eivät esitä mitään ja samanaikaisesti ne voivat esittää ihan mitä vain, kokijan mielikuvituksen ollessa rajana. Yhden pöydän päällä tapahtuva Palikkateatteriesitys sisältää myös interaktiivisen osion, jonka aikana innokkaimmilla osallistujilla on mahdollisuus tulla näyttämölle tekemään palikka-arvoituksia.

Palikkateatteriesitys ja -työpajat sopivat kaikenikäisille ja -kielisille. Yleisönä ovat olleet eri-ikäiset vauvasta ikääntyneisiin yhdessä ja ikäryhmittäin erikseen. Monenlaiseen tilaan sopeutuva esitys on kiertänyt niin teatteritiloissa kuin laitoksissa, muun muassa kouluissa, päiväkodeissa, vanhainkodeissa ja olohuoneissa. Kukin katsoo ja kokee esityksen oman elämäkokemuksensa ja taustansa kautta. Palikkateatterin terapeutisessa näkökulmassa on kiehtovaa se, miten palikoilla rakentaessa alitajunnasta kumpuaa konkreettista materiaalia oman itsen tutkimiseen ja tiedostamattomasta tulee tiedostettavaa.

Palikkateatterityöpajassa tutkitaan palikoita neutraaleina esineinä ja perehdytään niiden herättämiin assosiaatioihin yhdessä ja erikseen, eri asennoissa. Palikoista muodostetaan tehtävien avulla erilaisia omaan elämään liittyviä tai liittymättömiä hahmoja, rakennelmia ja maisemia. Leikin kautta eloton kappale alkaa elää omaa tarinaansa. Palikkateatterityö-



Kuva 9. Leikin kautta eloton kappale alkaa elää omaa tarinaansa

pajassa ihminen voi löytää jotain uutta itsestään ja omasta ajatuksenjuoksustaan rakentaen ensin intuitiivisesti ja tarkastelemalla tuotosta jälkeenpäin etäämmältä, niin fyysisesti kuin psyykkisesti.

Palikkateatteriesityksen viimeiseksi kuvaksi muodostettava veistos on hahmotettavissa ihmisen muotoiseksi. Kun yleisöltä pyytää tulkintoja kuvasta, vastausten kirjo on runsas: tyttö, poika, ritari, robotti, linna, jalkapalloilija, puu täynnä linnunpesiä, tehdas josta tupruaa palikoita, kirkko, avaruus.

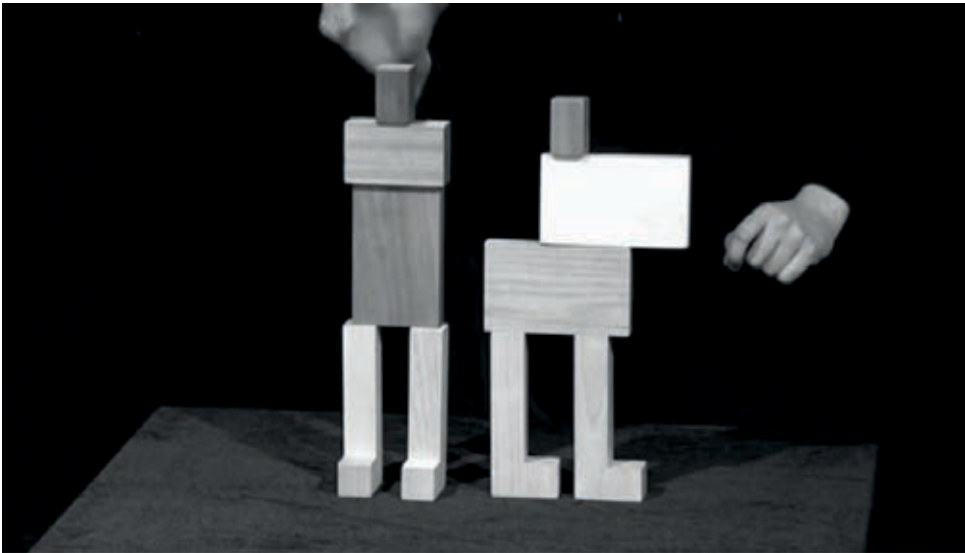
Palikkateatterin ensimmäistä esitystä on esitetty ympäri Suomea sekä Sveitsissä. Vuonna 2013 sai ensi-iltansa venäläisen teatteriohjaaja Yana Tuminan minulle ohjaama sooloteos Palikkateatteri: Variaatio I, joka on kiertänyt eri puolilla Suomea sekä Virossa, Sloveniassa ja Venäjällä. Uusia Palikkateatteriesityksiä ja -työpajoja suunnitellaan aktiivisesti ja lähestymistavoissa pyritään löytämään aina uudenlaisia näkökulmia niin teemoja kuin taiteiden välisyyttä ajatellen.

Palikkateatteri nukketeatterin muotona

Sana ”teatteri”, latinaksi théatron, on yhteydessä sanaan terapia eli ’parantava’. Teatterit rakennettiin samoille alueille kuin temppelit ja paikat parantamiselle. Teatteri on paikka näyttämiseksi, katsomiselle ja tarkkailemiselle. Se on myös paikka huomion antamiselle ja terapialle tai katharsikselle. Nukketeatteritaiteen juuret ovat rituaaleissa. Uskonnolliset rituaalit, teatteri ja parantavat hoidot ja rituaalit toteutettiin temppeleissä ja teattereissa. Englannin kielen sanalla ”puppet” tarkoitetaan elotonta esinettä, jota animoidaan. Sille ei ole suoraa suomenkielistä vastinetta, mutta usein käytetään sanaa ”teatterinukke” erottamaan se leikkikaluna käytettävästä nukesta (engl. a doll). Animointi, nuketus, tarkoittaa elämän illuusion antamista elottomalle (engl. to ensoul). Nukketeatterissa annetaan elottomalle objektille sielu. (Bernier 2012.)

Nukketeatteritaide liikkuu sirkuksen, tanssin ja performanssin välimaastossa. Nukketeatterissa yhdistyvät useat eri taidemuodot kuten kirjallisuus, kuvanveisto, maalaustaide, draama, musiikki, ääni- ja valosuunnittelu. Monitaiteisuus on nukketeatterissa aina läsnä, samoin kuin Palikkateatterissa. Nukketeatteri on paljon muutakin kuin perinteisemmän ajatuksen mukaisesti ”käsinnukketeatteria lapsille” – esimerkiksi varjoteatteria, naamioteatteria, esineteatteria, sauvanukketeatteria. Teatterinukkehahmojen skaala on rajaton: nukke voi olla tulitikun tai kerrostalon kokoinen, teatterihahmo voidaan rakentaa puusta, kierrätysmateriaaleista, taikinasta, saippuvaahdosta tai palikoista. Minkä tahansa elottoman materiaalin, kuten palikoiden, ”henkiin herättäminen” voidaan tulkita nukketeatteriksi. Nukketeatteri voi viihdyttää, opettaa tai eheyttää, se voi herättää mielikuvia tai provosoida.

Jokainen nuken tai nukketeatterillisen hahmon liike tai toiminto muuntautuu ihmisen päässä kuvaksi. Yleisö näkee minkä tahansa piirustuksen tai nuken elottomana objektina.



Kuva 10. Tarinan kerrontaa palikoilla

Siksi kaikki näkevät niiden elollisuuden jonkinlaisena ihmeenä. (Jurkowski 2013.) Katsoja täydentää palikoista rakentuvan kuvan oman mielikuvituksensa avulla ja jokainen päättää itse, mitä kukin palikka itselle merkitsee. Esimerkiksi tavallinen palikkakuutio voi olla auto, ihminen tai vaikka elefantti.

Palikkateatterin terapeuttiset mahdollisuudet

Terapeuttinen nukketeatteri, kuten palikkateatteri, voi käsittää hahmon rakennusta, hahmoilla näyttelemistä, hahmojen vuorovaikutusta ja palikkateatteriesitysten tarkkailua. Palikkateatterin terapeuttisuus syntyy esitysten seuraamisesta, palikoilla rakentamisesta, omien palikkahahmojen ja -maailmojen ymmärtämisestä ja niiden elävöittämisestä.

Nukketeatterilla voi olla diagnostista merkitystä, sillä se edistää kielen kehittymistä, yllyttää tarinankerrontaan ja nukkenrakennus sekä nukkenäyttelemisen tuovat esiin oireisiin liittyvää tietoa. Teatterinuket ja tarinat voivat olla merkityksiltään henkilökohtaisia, kulttuurisia, arkkityypisiä tai universaaleja. Nukketeatterilla on terapeuttista merkitystä, sillä se tarjoaa mahdollisuuden tutkia rooleja, epämukavia aiheita (esim. seksuaalisuus, aggressio, suhdekonfliktit) ulkopuolelta ja etäältä. Nukketeatteri stimuloi muistia ja tarjoaa turvalliset lähtökohdat menneiden kokemusten luovalle ja mielikuvitukselliselle ilmaisulle. (Bernier 2012.)

Terapeuttista nukketeatteria tai nukketeatteriterapiaa voidaan käyttää erilaisin menetelmin, kun asiakkaalla on esimerkiksi seuraavanlaisia ongelmia: kehityksen viivästyminen, tunnehäiriöitä, käyttäytymishäiriöitä, kehitysvamma, neurologinen tai fyysinen vamma, sosiaalisten taitojen vajaus, trauman oireita johtuen sodasta, erosta, pahoinpitelystä, raiskauk-



Kuva 11. Ilmaisui ei tarvitse kieltä tullakseen ymmärretyksi

sesta, heitteillejätöstä tai onnettomuudesta. Tällöin nukketeatterin käytöllä voidaan pyrkiä asiakkaan kehityksen edistämiseen, tajunnan ja ongelmanratkaisun stimulointiin, muistin ärsytykseen, kielen edistämiseen, sosiaaliseen vuorovaikutukseen rohkaisemiseen, elämän kokemusten ja haasteiden esille tuomiseen, lohduttamiseen ja rauhoittamiseen tai itseavun (engl. self-help) taitojen parantamiseen. Jos asiakkaan tehtävänä on esimerkiksi katsoa Palikkateatteriesitys, päämääränä voi olla, että hän kiinnittää esitykseen huomiota, reagoi esitykseen, kysyy kysymyksiä tai kommentoi esitykseen liittyen, osallistuu esitykseen liittyviin taide- tai esitysharjoituksiin, osallistuu sosiaaliseen kanssakäymiseen tai tekee aloitteen toimiakseen vuorovaikutuksessa muiden kanssa. (Bernier 2012.)

Vastaanotokeskusten asukkaille järjestetyissä Palikkateatterituokioissa korostuu menetelmän kielettömyys ja toisaalta se, että Palikkateatteri itsessään on kieli. Sen avulla voidaan kertoa oma tarina, traagisiakin tapahtumia tai tulevaisuuden haaveita. Palikkateatterin keinoin voidaan rakentaa dokumentaarisia kuvia hahmoineen ja ympäristöineen. Yhden työpajan aikana eräs mies rakensi kertomuksen oman perheensä kohtalosta. Jotkut hahmoista sijoittuvat hautausmaalle, jotkut miehen kotimaahan Irakiin, yksi Saksaan, toinen Ruotsiin, ja hän itse Suomeen. Hänen palonsa kertoa installaatiostaan oli suuri ja esille tuli vahvasti kaipuun ja huolen tunne läheisiä kohtaan. Palikkaveistos oli pohjana hänen tarinalleen ja

kuvitti sekä täydensi olennaisesti hänen muutamalla englanninkielen sanalla kertomaansa. Mies vaikutti helpottuneelta saadessaan itsensä kuulluksi ja ymmärretyksi, saadessaan jalkaa tunteensa. Toinen vastaanottokeskuksessa asuva mies ei halunnut rakentaa eikä muistella työpajan aikana perhettään, mutta rakensi kameran. Hänen suurin haaveensa oli ryhtyä valokuvaajaksi Suomessa. Hänelle palikat olivat väline keskittyä hetken täysin omaan unelmaan ja tulevaisuuteen, mennä eteenpäin elämässä.’

Palikkateatterityöpajoissa osallistujien erityispiirteet, ajatusmaailma ja esimerkiksi kotiolosuhteet tulevat konkreettisesti esiin. Tehtävänä on usein rakentaa oma perhe tai itselle tärkeitä ihmisiä, ja itselle tärkeä paikka. Erityislapsille suunnatussa työpajassa tyttö kertoi rakentamastaan perheestä seuraavaa: ”äiti ja isä nukkuvat ja isovelikin nukkuu, minä ja pikkuveli leikimme yhteisessä huoneessamme.” Äiti ja isä rakentuivat kumpikin yhdestä pitkulaisesta palikasta ja yhdestä kuutiosta, samoin kuin isoveli. Äiti- ja isä-palikka makasivat vierekkäin (kiinni toisissaan) ”parisängyssä” ja isoveli makasi heistä erillään omassa sängyssä. Tyttö- ja pikkuveli-palikka olivat korkeamman jalustan päällä ikään kuin omalla saarekkeellaan pystyssä, ja he liikkuvat välillä. Vanhemmat ja isoveli eivät heränneet koko tehtävän aikana, vain tyttö ja pikkuveli olivat leikkimässä. Opettaja kertoi myöhemmin, että tämä kuvaus perheestä ei pitänyt oikeassa elämässä ollenkaan paikkaansa: tyttö asuu oikeasti isänsä ja pikkuvelijensä kanssa, eivätkä äiti ja isovelipuoli ole olleet pitkiin aikoihin kuvioissa. Kuitenkin tyttö rakensi heidät kaikki yhdessä omaksi perheekseen, mikä saattaa viitata hänen muistoihinsa tai unelmiinsa, tai siihen mikä juuri sillä hetkellä tuntuu hänelle parhaalta todellisuudelta.

Palikkateatterityöpajoissa tapahtuvalla palikoilla rakentelulla on mahdollisuus kehittää abstraktia ajattelua, estetiikkaa, luovuutta, oppimiskykyä, joustavuutta, aloitteellisuutta, positiivisia asenteita, ymmärrystä henkilön omista kyvyistä, herkkyyttä, kolmiulotteista ajattelua ja avaruudellista hahmotuskykyä. Kouluikäisillä lapsilla palikkaleikki edistää tietoisuutta: kehotietoisuutta, parantaa käsitystä itsestä, kasvattaa tietoisuutta yksilökohtaisista erilaisuuksista. Se rohkaisee luovuuteen, luovaan ongelmanratkaisuun ja stimuloi luovuutta. Palikoilla leikkiminen edistää myös tunnetaitoja, kielellisiä, matemaattisia, motorisia ja sensorisia taitoja. Se kasvattaa tietoisuutta omista ja toisten tunteista, tarjoaa aukon tunteiden ilmaisemiselle ja kasvattaa ryhmään kuulumisen tunteita. Ohjattu palikkaleikki kehittää ilmaisullista kieltä ja sanavarastoa sekä kykyä seurata ohjeita ja ymmärtää kuulemaansa kieltä. Matemaattisia kykyjä ajatellen palikoilla työskentely kehittää käsitystä mittasuhteista, numeroista, muodoista ja kappaleiden koosta. Se edistää karkea- ja hienomotoriikkaa, silmän ja käden koordinaatiota, tasapainotuskykyä sekä rentoutumista tahdon avulla. (Kieff & Wellhousen 2001.)

Palikat voivat helpottaa ikäihmisten ja kehitysvammaisten muistojen käsittelyä ja hahmottamista. Palikoiden avulla voidaan löytää mielen sopukoista jopa kokonaan uusia muistoja. Niiden avulla on myös mahdollista purkaa kielteisiä haasteita, sosiaalista epävarmuutta tai levottomuutta aiheuttavaa käytöstä. Palikkateatteriesityksessä palikat saavat eri muotoja ja sitovat selkeästi katsojien huomion jatkuvalla muutoksella. Esitys kutsuu yleisöt lapsista kehitysvammaisiin ja ikäihmisiin arvuutteluun siitä, mikä hahmo tai paikka on milloinkin kyseessä. Moni nauttii yhteisestä ryhmässä jaetusta hetkestä. Palikkateatteriesityksen leik-

kisyys ja tuokioissa tavallisesti vallitseva hyväntuulinen ilmapiiri tarttuu katsojiin. Menetelmää voi käyttää esimerkiksi muistelutyön tukena, toimijuutta tukemassa tai hienomotoristen taitojen ylläpitäjänä. (Majabacka 2016.)

Palikkateatterituokioissa on luonnollista ja tärkeää päästä eroon tunteesta, että tekemisessä pitäisi onnistua. Taideterapeuttisessa nukkketeatterissa työlle on olennaista luoda ilmapiiri, jossa ei ole onnistumisia tai epäonnistumisia, oikeaa tai väärää. Ekspressiivisessä taideterapiassa käytetään ilmaisua prosessiin ja taiteeseen luottaminen, minkä toteutumisessa terapeutilla tai terapeuttisen työskentelyn ohjaajalla on tärkeä rooli. Palikkateatterityö lähtee liikkeelle siitä materiaalista, mitä on käsillä. Ytimessä on materiaalin, eli tässä tapauksessa palikoiden, kuunteleminen. Voidaan tunnustella, mihin asentoihin palikat johdattavat, mitä niistä tulee mieleen, ja antaa palikoiden viedä rakentelua intuitiivisesti eteenpäin. Vapaassa leikissä ei ole virheitä, ei oikeaa tai väärää tapaa olla olemassa. Taidetarapian ”low skills, high sensitivity” -ajattelun mukaisesti palikoilla rakentaja kuuntelee palikoita ja vastaa ”kyllä” kaikkiin palikoista nouseviin tarjouksiin. (Koivula 2014.)

Kuva 12. Palikoilla rakentelu kehittää kolmiulotteista ajattelua ja avaruudellista hahmotuskykyä



Kuva 13. Rakentelu
niin palikoilla kuin
mobiilisovelluksellakin
edistää motoriikkaa ja
koordinaatiotaitoja



Kuva 14.
Palikkateatterityö
lähtee liikkeelle siitä
materiaalista, mitä on
käsillä.



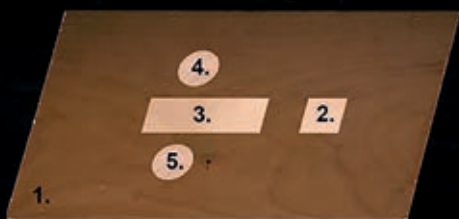
4 TAITE MEMO-PALIKKA-MUISTIOPELINÄ

Tatu-Pekka Saarinen

MEMO-digisovelluksen lähtökohtina ovat palikkateatterin monistettavuus, yksilökeskeisyys ja mitattavuus vaikuttamatta käytännöllisyyteen. Mobiiliteknologian tuomien mahdollisuuksien ohella sen puutteet ohjaavat digisovellusta kehitystyön aikana selkeään pelillistettyyn suuntaan. Digisovelluksen tavoitteena on simuloida palikoilla rakentamisen terapeuttista ja terveydellistä puolta. Tavoitteista johtuen fyysiset palikat pidetään yhä merkittävänä osana muuten digikeskeistä ratkaisua. Sovellus on kehitetty toimimaan lähes kaikilla kuluttajakäyttöön tarkoitetuilla mobiililaitteilla, joissa on kosketusnäyttö ja NFC (Near Field Communication) -lukija.

Digisovellus on kehitetty Unity-pelinkehitysohjelmalla. Valinta on tehty mobiililaitteyhteensopivuuden, valmiiden fysiikkatyökalujen ja aikaisempien positiivisten käyttökokemusten perusteella. Työkalua on ennestään käytetty vastaavanlaisissa projekteissa ja sillä kehitettyjen ohjelmien laitevaatimukset ovat muita tunnettuja kilpailijoita, kuten Unreal Engine, kevyempiä selkeään lopputuloksen aikaan saamiseksi. Ohjelmointikieleksi valittiin C# sen

Kuva 15 ja 16 MEMO-palikkamuistiopelein alkuhahmottelua

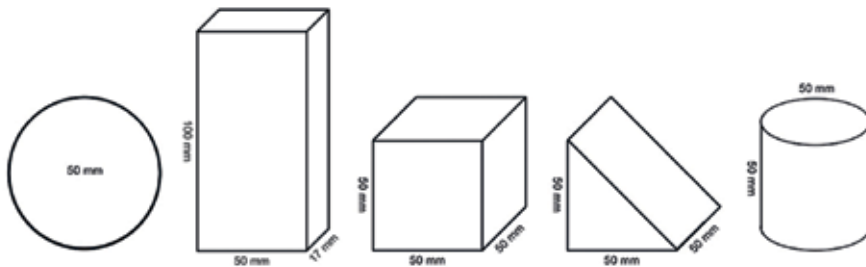


Unity-yhteensopivien ominaisuuksien vuoksi. Ohjelmointia suoritettiin Visual Studio -ohjelmankehitysympäristössä. Sovelluksen grafiikka on valtaosin kameralla kuvattua todellista puumateriaalia, mutta valikoiden ikoneissa on käytetty Gimp-kuvanmuokkaus ohjelmalla tehtyjä yksinkertaisia geometrisia muotoja ja symboleja. Palikoiden 3D-mallit on otettu suoraan Unityn oletuskirjastosta tai mallinnettu Blender-ohjelmalla.

Monistettavuus on saavutettu sijoittamalla NFC-tarra jokaisen fyysisen palikan sisälle niiden valmistusvaiheessa. Tarraan on tallennettu palikan tiedot, kuten muoto ja kokosuhte, lukujonona. Fyysinen palikka kopioituu digiversioksi skannaamalla se mobiililaitteen NFC-lukijalla. Lukujono puretaan sovelluksessa muodostamaan palikka digimuodossa. Käytännössä muutamasta palikasta saadaan kopioitua rakentamiseen vaadittavat osat. Fyysisen puupalikan koko on suunniteltu tehokkaimman skannausetaisyuden ja käsiteltävyyden perusteella

Testausten mittaukseen on käytetty työpajojen dokumentoinnin lisäksi sovelluksen omia sisäisiä työkaluja. Nämä ovat hankkeen aikana kehitettyjä tallennus- ja kuvankaappaustyökaluja. Käyttäjien toiminnot tallentuvat sessiokohtaisesti lyhyin aikavälein. Rakentamisen vaiheet ovat palautettavissa jälkeenpäin aikajanana. Koska jokainen tallennus, kuvat mukaan lukien, on erillisenä tiedostona, ne voi tarvittaessa jakaa verkon yli käyttäjäanalyysia tai laadunvalvontaa varten. Sessiot ovat uudelleen ladattavissa ja muokattavissa millä tahansa toisella laitteella, johon sovellus on asennettuna.

Käytettävyydessä on kiinnitetty huomiota kohderyhmän kokemattomuuteen ja rajoitteisiin mobiilialustoilla varsinkin kosketusohjauksen osalta. Ohjausliikkeet on suunniteltu testiryhmien antaman palautteen perusteella. Käyttöliittymä on pelkistetty ja erillisiä valikoita on pyritty välttämään selkeyden vuoksi. Rakentamiseen tarkoitetut toiminnot tehdään täy-



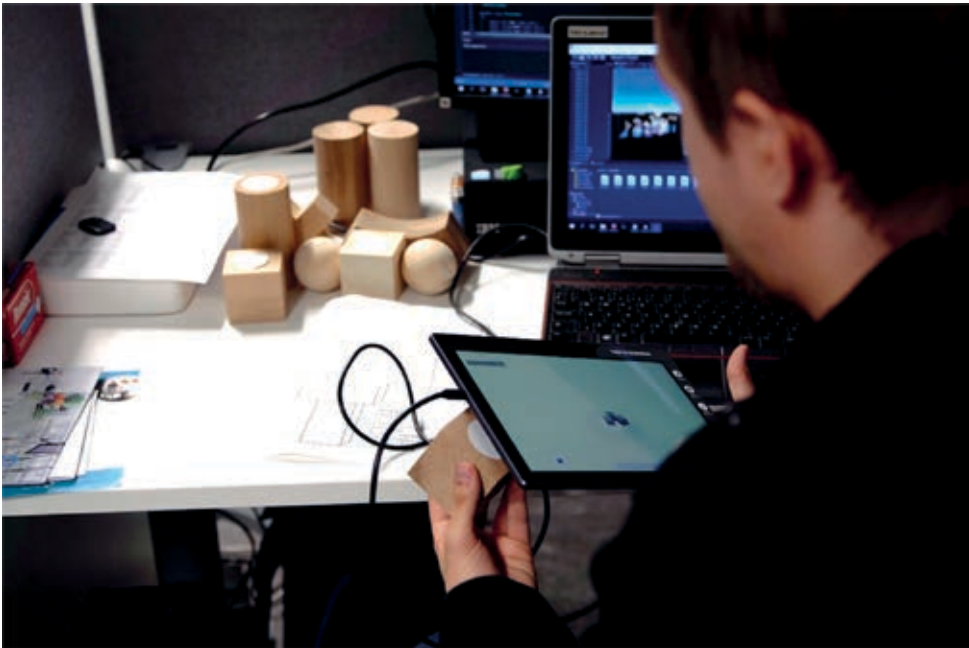
Kuva 17. MEMO-digisovellukseen skannattaviksi suunnitellut palikat

sin kosketuksen ja liikkeen avulla. Globaalin käyttäjäkunnan tavoittelussa teksti on jätetty pois ja korvattu kuvaohjeilla. Näin on välttytty lokalisoinnin aiheuttamalta käännöstyöltä. Palikkateatterikonsepti ja puumateriaali itsessään ovat kulttuurista riippumattomia, joten aluekohtaisia graafisia muutoksia ei ole nähty tarpeelliseksi.

Sovelluksessa on mahdollista liikuttaa kuvakulmaa ja palikoita kosketuksen avulla. Kuvakulmaa voi muuttaa kahta sormea mobiililaitteen näytöllä harpin omaisesti pyörittämällä tai lähentämällä ja loitontamalla sormia näytöllä liu'uttaen. Nämä ovat niin sanottuja kameran ohjausominaisuuksia, joiden toimintaan on käytetty referenssinä Google Mapsin kosketuskomentoja. Palikoita käsitellään koskettamalla haluttua kohdetta mobiilinäytöllä, jolloin se kiinnittyy sormen kohdalle ja liikkuu sen mukana kosketuksen loppuun asti. Lisäominaisuudet, kuten palikoiden pyörittäminen ja nostaminen, on toteutettu varioivilla kosketusyhdistelmillä.

Kolmiulotteisen maailman manipulointi mobiililaitteen kaksiulotteisella pinnalla on vaatinut useita prototyyppisiä ja käyttäjätestauksia, jotta on päästy selkeimpiin mahdollisiin kontroleihin. Syvyyden muuttaminen koordinaatistossa on vaatinut kiertokeinoja korkeuden ja syvyyden priorisoinnin välillä. Tärkeimmäksi on todettu käyttäjien mahdollisuus liikuttaa palikoita sivusuunnassa perspektiiviin nähden.

Kehitystyö ja suunnittelu aloitettiin palikkateatterikonseptilähtöisesti. Ensimmäiset digisovelluksessa testatut ominaisuudet olivat palikoiden fysiikat ja kosketuksella liikuttaminen. Testattavan prototyypin valmistuttua lisättiin palikoiden skannaus, minkä jälkeen sovelluksen tärkeimmät ominaisuudet varmistuivat. Kehityksen alkuvaiheessa sovelluksen ohjatussa rakentamisessa testattiin lisätyn todellisuuden ominaisuutta, minkä tarkoituksena oli verrata fyysisten mallien ja digisovelluksessa tehtyjen rakennelmien yhtäläisyyksiä. Ominaisuudella on ollut tarkoitus todentaa mallin mukaisen rakentamisen oikeellisuus käyttäjälle kahdella kuvalla, mutta se on jätetty pois nykyisestä versiosta käyttövaativuutensa vuoksi. Ohjatun rakentamisen ominaisuuteen kehitettiin oma työkalunsa, mitä sovellettiin myöhemmin myös dynaamisessa introanimaatiossa. Ohjatun rakentamisen tarkoitus on opettaa käyttäjille ensin palikan skannaamista, sitten palikoiden liikuttamista ja lopuksi monimutkaisten rakennelmien yhdistämistä. Digisovelluksen ohjattu rakentaminen päättyy käyttäjän vapaaseen rakentamiseen, eli digiteatteriin.



Kuva 18. Pallin skannaaminen mobiililaitteeseen NFC-tunnistimella



Kuva 19. Valmis MEMO-digisovellus malliksi skannattuine palikoineen

5 TAITE KIINALAISENA KOKEMUKSENA

Sari Merilampi & Kai Ruohonen

Kokemuksen kulttuurinen ulottuvuus

TAITE-hankkeen työpajat Kiinassa toteutettiin lokakuussa 2017. Niin Suomessa kuin Kiinassakin työpajojen parasta antia on ollut nähdä, miten eri ikäiset, kokoiset ja näköiset kokevat uutta. Kokemukset ovat olleet ylivoimaisesti positiivisia. Tutkijan tarkkaavainen havainnointi kuitenkin paljastaa kokemuksista paljon muutakin kuin miellyttävän hetken uudenlaisen tekemisen parissa.

Työpajat ovat paljastaneet palikoiden soveltuvan hyvin monipuoliseksi välineeksi. Eriytyisen mielenkiintoista on tutkijoiden havainnot erilaisista kulttuurillisista seikoista, joita työpajojen havainnointi on paljastanut. TAITE-työpajakonseptia testattiin aiemmin monikulttuurisessa ympäristössä SPR:n vastaanottokeskuksessa Porissa, jossa työpajojen tunnelma erosi huomattavasti suomalaisten kanssa toteutetuista tapahtumista. Tilanne oli eloisa lasten juostessa ja kiljuessa tilassa. Aikuiset osallistuivat esityksen aikana arvailen, taputtaen ja kommentoiden. Palikat muotoutuivat kipeiksikin muistoiksi oman elämänhistorian, kotimaan kulttuuristen ja uskonnollisten elementtien ollessa voimakkaasti läsnä. Palikoihin ideoitiin myös kaiverruksia, jotka osallistujien kotimaassa ovat tyyppillisiä. Tilanne sai meidät tutkijat melkein hämmentymään kiitosten määrästä. Halumme testata konseptia eri kulttuureissa vahvistui entisestään.

TAITE matkaa Kiinaan

Monikulttuuristen kokemusten innostamana TAITE-työpaja matkasi Kiinaan, jossa SAM-Killa on hyvät yhteistyöverkostot ja kokemusta hyvinvointiteknologian aikaisemmista tutkimuksista. Kiina kiinnosti tutkijoita erityisesti huomattavan kulttuurisen eroavuutensa vuoksi konseptin alkuperämaahan Suomeen verrattuna.

Aikaisemmat testaukset rohkaisivat kokeilemaan erityisesti mobiiliteknologiaa. Lisäksi fyysisten palikoiden lennättäminen toiselle puolella maailmaa tuntui haastavalta. Niinpä Kiinassa testeihin valikoitui erityisesti MEMO-palikkateatterin digitaalinen laajennos. Kokemuksia kerättiin sekä ikäihmisiltä että autistisilta lapsilta ja heidän opettajiltaan.

KO-KOO-MO 是一种基于创造性的视觉艺术概念，不受文化和语言障碍的影响。没有预先设置的目标群体，这个概念提供了灵活的和适应性极强的活动可能性。KO-KOO-MO 概念建立在以木材为关键元素的动画和设计之上。木材是安全、自然的材料，可以为生活带来幸福和轻松。

KO-KOO-MO 的基本工具，或可用作比喻的概念，是人型重塑模块。这个模块由各种几何形状的木质材料组成。模块可以用作比喻来提供多种可能性并实现任何一种形式的自我表达

木质重塑木块的电子应用：MEMO 支持移动构建，并与 Digi 模块进行游戏，在互联网上以数字格式保存和分享数字格式的结果，并在自我导向和受控的环境中使用移动设备。真实的模块被转换成数字格式的 MEMO。扫描块可作为构造中的元素，MEMO 应用程序也支持在现实生活中不可能实现的活动。

有了这个多功能、多才多艺的概念，我们专注于维持幸福的基本元素，比如情感表达、互动和通过游戏解决问题。我们的艺术是对创新思维的探索。我们欢迎你加入这个游戏。

KO-KOO-MO is a creativity-based concept of visual arts free from cultural and language barriers. Without pre-set target groups, the concept offers flexible and adaptable activity possibilities. KO-KOO-MO concept builds up an animation, design and insights of wood as the key element. Wood as such is safe, natural material bringing happiness and buoyancy in life.

The basic tool in KO-KOO-MO concept, or trope to play with, is a HUMAN SHAPED RECONSTRUCTION BLOCK SET. The set consists of carved blocks with a variety of geometric shapes and wooden material. Blocks can be used as tropes that offers multiple possibilities to express oneself any way pleased.

The digital application of the wooden reconstruction block set: MEMO enables mobile construction and play with Digi blocks, saving and sharing the outcomes in digital format on internet and commonly used mobile devices in self-directed and controlled contexts. Real blocks are transferred into MEMO in digital format by scanning them by a mobile device. Scanned blocks can be used as elements in construction. MEMO application also enables activities that are not possible in real life.

With this multifunctional and versatile concept of ours, we focus on basic factors that maintain well-being, such as emotional expression, interaction, and problem solving through play. Our art is an expedition into innovative thinking. We welcome you along into the play.

Kuva 20. TAITE-hankkeen esite kiinaksi

Kiinalaisten ikäihmisten kokemuksia

Kulttuurinen ero suomalaisiin työpajoihin verrattuna näyttäyty kiinalaisten osallistumisen aktiivisuutena heti testitilanteiden aluksi. Kynnys MEMOn kokeilemiseen oli verrattain alhainen. Testitilanne oli aluksi muodollisempi, mutta työpajan edistyessä vapautui ja myös äänitaso nousi. Pelaajat toimivat hyvin yhdessä kannustaen, neuvoen ja eläytyen. Erityisesti rakennelmien hajoaminen herätti reaktioita sekä pelaajissa että katsojissa. Usein MEMO-peliä pelattiin pareittain, ja kokeileminen aloitettiin pelikoiden skannauspelistä vapaan rakentelun seurattessa myöhemmin. Tosin joillekin pelkkä palikoiden skannaus riitti toiminnoksi.

Kommentteja antoivat myös kiinalaiset tulkkimme. Tulkit vinkkasivat, että kiinalaiseen mentaliteettiin voisi soveltua hyvin ennalta annetut tehtävät, joita sovelluksessa suoritetaisiin (pelimäinen sovellus). Myös selvä onnistumisesta palkitseminen visuaalisesti voisi toimia lisämotivaationa. Tehtäviä voitaisiin myös skaalata pelaajan kykyjen mukaisesti.



Kuva 21. Ikäihmisten ryhmä valmistautuu työpajaan

Suomessakin toiset halusivat selkeämmän tehtävänannon toisten nauttiessa vapauksista rakentaa mitä kulloinkin tahtoo. Ahaa-elämyksenä tutkijat saivatkin ajatuksia, miten digitaaliseen MEMO-sovellukseen voitaisiin rakentaa minipeleistä koostuva tutoriaali valmentamaan käyttäjää erilaisiin toimintoihin, joita MEMO-sovelluksella voidaan tehdä. Käyttäjä voi ohjeistusten jälkeen päättää lähestymistavan, haluaako rakentaa vai pelata.

Kuten aiemmissa luvuissa on kuvattu, Suomessa TAITE-hankkeen työpajat ja KO-KO-MO-konsepti ovat olleet hyvä sosiaalisen kanssakäymisen väline (puheen käynnistäjä, uusi puheenaihe) ja työpajoissa ikääntyneet ovat ennemminkin keskittyneet rakentamiseen kuin ”leikkimiseen”. Kiinassa leikille annettiin selkeästi enemmän tilaa. Suomessa asenne on hitaammin lämpenevä ja vaatii alkuvaiheen ”emmää osaa”, ”emmää nyt enää tässä iässä rupee leikkimään” asenteiden murtamista. Kuitenkin hiljaisen alun jälkeen puheensorina on alkanut, ja vaikka rakentelu olisikin jo loppunut, on puhetta vielä jatkunut pitkään. Kiinassa kaikki tämä tapahtui huomattavasti lyhyemmässä ajassa ja sovelluksen kanssa ”leikkiminen” alkoi hyvin itseohjautuvasti. Myös toisten kannustaminen ja neuvominen oli hyvin spontaania.

Kiinassa asukkaiden ja henkilöstön läheinen suhde näyttäytyi testitilanteissa kädestä pitämisenä, kutitteluna, halaamisena ja asukkaiden kannustamisena. Suomessa henkilöstö oli kannustavaa, mutta ei niin näkyvän lämmintä ja läheistä kuin Kiinassa. Uutta tutkijoille oli myös se, että kiinalaiset ikääntyneet kuvasivat tilannetta myös itse. Useampi testaja otti itselleen muistoksi monia valokuvia työpajatilanteista. Myös hoitohenkilöstö otti valokuvia koko tilanteesta ja jokaisesta pelaajasta.

Testaajien ja hoitohenkilöstön vakava suhtautuminen työpajoihin ja kunnioitus tutkimustamme kohtaan oli käsin kosketeltavaa, mikä näkyi henkilöstön huolena siitä, saamme-



Kuva 22. Kaikki osallistuivat innostuneesti kannustaen ja opastaen toisiaan

ko kerättyä tarpeeksi dataa tutkimukseemme ja onko heidän asukkaansa sopivia osallistujia, jos kaikki eivät osaa tai pysty testaamaan. Rauhoitimme heidän mieltään kertomalla, että olemme täällä keräämässä kokemuksia, joissa kaikki nämä asiat ovat merkittäviä havain-toja. Kunnioitus näkyi myös tilanteessa, jossa peliä esiteltiin hoitotyön opiskelijoille, jotka seurasivat demonäytöstä hiiren hiljaa. Saatuaan luvan kokeilla opiskelijoiden sisäinen lapsi löytyi nopeasti ja MEMOa haluttiin testata ja kommentoida innokkaasti.

MEMO sai hyvän vastaanoton ikääntyneiden keskuudessa. Myös kosketusnäytön käyttö oli yllättävän sulavaa, vaikka jotkin vaikeammat toiminnot (esim. zoomaus) vaativat vielä jatkokehitystä paremman käyttäjäkokemuksen saavuttamiseksi. Niin Suomen kuin Kiinan-kin työpajojen kokemuksemme on, että muistisairaiden on vaikea ymmärtää pelin logiikkaa ja muutoinkin heitä on vaikea motivoida ylipäänsä minkäänlaiseen tekemiseen.

Useat osallistujista kokeilivat MEMOa pidemmän aikaa, vaikka palikat eivät aina men-neekään minne piti. Tämä saattoi toimia jopa motivaattorina. MEMO ja testitilanne yli-päänsä tuotti osallistujille onnistumisen tunteita ja iloa. Erityisen tärkeä rooli kehittämis-työssä on haastatteluilla, joilla testaajat osallistetaan tuotekehitykseen vahvistaen testaajan mielipiteen ja kokemuksen merkityksellisyyttä prosessissa. Osallistujat olivat vakuuttuneita pelien positiivisista vaikutuksista myös kuntoutusnäkökulmasta.

Henkilökunnan palaute oli pääsääntöisesti positiivista ja havainnot puolsivat pelien so-veltuvuutta ikäihmisille. Kiinalaisen kulttuurin mukaan itse pelitilanteiden järjestämisen tulisi työnkuvien sekä työ- ja vastuunjaollisista syistä tapahtua jonkin muun kuin hoitohen-kilöstön toimesta.

Yleisesti ottaen palveluasumisyksiköitten ikääntyneet asukkaat ja henkilöstö hyväksyivät MEMOn ja pitivät sitä kiinnostavana ja hyödyllisenä (ajankulu, kuntoutus, mielekäs tekemi-



Kuva 23. Palikkapelissä testattiin myös erilaisia peliohjaimia

nen). Huolimatta joistakin kulttuurieroista itse sovellus ja käyttäjäkokemukset olivat varsin samankaltaiset suomalaisissa ja kiinalaisissa kohderyhmissä. MEMOn toiminnallisuudessa ilmeni joitain teknisiä haasteita, mutta jatkokehityksen kautta siitä saataneen hyvä lisäulottuvuus perinteiselle KO-KOO-MO-konseptille.

Autististen lasten kokemuksia

Kun käynnistimme työpajan autististen lasten päivätoimintakeskuksessa Kiinassa, oli meno aluksi villiä. Lapset saivat tutustua tilaan vähitellen. Työpaja aloitettiin katsomalla video palikkateatterista. Kova melu vaihtui videon alkaessa nopeasti hiljaisuudeksi ja vähitellen lapset alkoivat arvailla, mitä videolla olevat palikkarakennelmat olivat. Lapset eläytyivät esitykseen ja naurun hörähdykset välittyivät yhteisen kielen puuttumisesta huolimatta. Videon jälkeen esittelimme digisovelluksen ja siihen liittyvät fyysiset palikat.

Fyysiset palikat olivat lapsista ilmiselvästi kiinnostavia. Lapset olivat iloisia ja innostuivat mielellään kokeilemaan MEMOa. Vaikka iso osa lapsista ei tiennyt, mitä olisi pitänyt tehdä, saivat he hyvin aikansa kulumaan ja onnistumisen ilon nousemaan kasvoille. Tämän hetkinen vaikeusaste MEMOssa oli monille osallistujista liian vaikea.

Henkilöstö ja lasten vanhemmat olivat hyvin iloisella mielellä kannustaen lapsia aidosti, ja lasten onnistuessa myös heidän vilpitiön ilonsa välittyi. Paikan johtaja kuvaili tämän olevan heille aivan uutta ja erittäin mielenkiintoista. Kiinalaiseen tyyliin myös tässä työpajassa kamerat kävivät kuumana henkilöstön ja lasten vanhempien ottaessa kuvia.

Autistisille lapsille suunnatun työpajan ja siinä olleen MEMO -sovelluksen testaamisen ja havainnoinnin myötä vahvistui käsitys sovelluksen käytettävyydestä myös sosiaalisten toimintojen, yhdessä olemisen ja tekemisen, mahdollistamisesta – ja tähän liittyvistä teknisistä haasteista, kuten kosketusnäytön rajallisesta koosta toimia useamman kuin yhden pelaajan toimintaympäristönä.

Lapset toimivat, joko yhdessä tehden tai rinnakkaisleikkien, saman vaakatasossa olleen kosketusnäytön äärellä kuin fyysisen palikkakasan parissa ikään; sovellusta käsittelemällä parhaimmillaan kolme lasta kerralla, toisten lasten ja vanhempien seuratussa tilannetta välittömässä läheisyydessä. Pienet sormet liikuttelivat omia digitaalisia palikoitaan kentällä, muut rakentajat – siis oikeastaan heidän käsittelemänsä palikat – huomioiden. Tekeminen oli enemmän intensiivistä kuin vallatonta riemua ja iloa, ainakin sivusta arvioiden; lasten sisäinen maailma tunteineen ja sovelluksen vaikutukseen emotionaaliseen puoleen on oma alueensa, johon tunnin mittainen testaaminen erityislasten kanssa ei tuo luotettavaa tietoa johtopäätösten tekemiseen. Se edellyttää pidempiaikaista toimintaa yhteistyössä lasten sekä heidän hyvinvoinnistaan vastaavien tahojen kanssa.

Työpajassa tehdyistä havainnoista nousi päälimmäisenä esille pienen ujon ja selvästi yksin viihtyvän tytön käyttäytyminen. Tyttö selvästi karttoi sosiaalisia tilanteita ja hänen johdattamisensa sovelluksen pariin edellytti täysin vapaata työskentelytilaa, omaa rauhaa. Hänen kyettyään aloittamaan sovelluksen käsittelyn ilmeni miltei välittömästi muista pelaajista poikkeavia piirteitä: hyvin lyhyen ohjauksen jälkeen tyttö alkoi käsittelemään sovellusta kuin olisi tehnyt sitä ennenkin, motoriikan hallinnan ja pelissä olevien fyysikaalisten lainalaisuuksien (mm. rakentamisen suhteen) hallinnan tukien tätä vaikutelmaa. Tyttö pelasi varsin kauan, jonka jälkeen hän nousi pelin äärestä ja kertoi lähtevänsä kotiin, kuin työnsä tehtyään.

TAITE soveltuu kaikille

Työpajoissa monet asiat toistuvat kokijasta ja osallistujasta riippumatta: Palikkateatteri, digitaalinen MEMO-peli, puheensorina, keskittyneet ilmeet ja onnistumisen ilo. Palikat ovat muovautuneet satuhahmoiksi, omaksi perheeksi, lapsuuden muistoiksi, matkamuuistoiksi, elämänhistorian tai entisen kotimaan olosuhteiden ja ympäristön kuvauksiksi. Toiset kokevat palikoiden avaavan keskustelua, toiset harjoittavat muistiaan tai hahmottamistaan. Jotkut kokevat tekevänsä palikoilla taidetta, kun taas toiset kokevat leikin. Keskeistä kaikessa tässä on, että palikat ja MEMO-sovellus muovautuvat käyttäjänsä mukaan, ja niillä voidaan tuottaa monenlaista hyötyä. Muistelu, motoristen taitojen harjoittelu, sosiaalisuuden ja narraation väline, tai yksinkertaisesti ajankulu ja onnistumisen kokemusten tuottaminen hyödyttävät yksilöä itseään, mutta omat kokemukset ja muistot voidaan jakaa myös toisille. TAITE-hankkeessa KO-KOO-MO-konseptin jalostaminen ja testaaminen on tuottanut onnistuneen hyvinvointityökalun.



Kuva 24. MEMO soveltuu myös sosiaalisten taitojen oppimiseen



Kuva 25. Rakentelu ja MEMO-sovellus kiinnostivat kaikkia

6 TAITE TUTKIMUKSENA

Andrew Sirkka, Sari Merilampi & Janika Tommiska

Tutkimuksen toteutus

AITE (Taiteella ja teknologialla moderneja hyvinvointipalveluja) -hankkeen keskeisenä tavoitteena oli testata KO-KOO-MO ry:n kehittämää terapeutista palikkateatterikonseptia (Lehtinen 2012) sekä sen laajennoksena SAMKin hyvinvointia edistävän teknologian tutkimusryhmän (HET) kehittämää digitaalista MEMO palikkamuistio -mobiilisovellusta hyvinvointipalvelujen työvälineenä eri kohderyhmille.

Tutkimusosiossa kohderymänä työpajoissa olivat erityiskoulun oppilaat, mielenterveyspalvelujen asiakkaat, maahanmuuttajat, palveluasunnoissa asuvat ikääntyneet ja kehitysvammaiset sekä näille kohderyhmille palveluita tuottavien organisaatioiden henkilöstö, jotka organisaatiot olivat hankepartnerineina. Lisäksi yhteistyökumppanina hankkeessa oli Porin kaupunginsivistystoimialan kulttuuriyksikkö.

Hankkeen tutkimusosio käsitti palikkateatteri- ja teknologiasisällölliset työpajat ja niihin liittyen tutkimusaineiston keruun. Tutkimusaineistona oli työpajoihin osallistuneiden kokemushaastattelut, henkilöstön haastattelut, tutkijoiden havainnointiaineisto, työpajojen videointi ja valokuvat sekä MEMO-mobiiliversion keräämä pelidata.

Tutkimusongelmat olivat:

- Miten osallistujat kokevat KO-KOO-MO-konseptin ja digitaalisen MEMO palikkamuistion soveltuvuuden hyvinvointipalvelujen työvälineenä?
- Millaisia KO-KOO-MO-konseptin ja digitaalisen MEMO palikkamuistion käytettävyyden kehittämistarpeita työpaja-aineistosta nousee esiin?
- Millaisia uusia erityisryhmille soveltuvia palveluvisiona ja palvelumalleja työpaja-aineiston pohjalta syntyy?

Tutkimussuunnitelmalle haettiin Satakorkean eettisen toimikunnan lausunto tutkimuseettisten näkökulmien varmistamiseksi. Tutkimukseen osallistuminen oli työpajoihin osallistujille vapaaehtoista, ja osallistujat (ja alaikäisten osalta huoltaja) allekirjoittivat kirjallisen suostumuksen osallistumisestaan. Osallistumisen ehdot ja toimintaohjeet selvitettiin jokaiselle sekä kirjallisesti että suullisesti painottaen, että jokainen voi keskeyttää osallistumisensa koska tahansa niin halutessaan ilman erillistä syytä.

Työpajojen rakenne oli seuraavanlainen: aluksi osallistujia informoitiin mistä työpajassa on kysymys ja varmistettiin kirjalliset suostumukset (asiat oli tiedotettu jo työpajan tiedotteessakin) osallistumisesta, taiteilijan esittämä palikkateatteriesitys, ohjeistus ja oman tarinan rakentaminen palikoilla sekä palautteen kokoaminen työpajasta. Oman tarinan rakentamisen yhteydessä oli mahdollisuus tutustua MEMO-palikkamuistiopeliin ja kokeilla sillä palikoiden skannausta tabletille ja skannatuilla palikoilla rakentamista pelillisesti.

Työpajoista koottiin tutkimusaineisto, joka käsitti työpajoihin osallistuneiden kokemukshaastattelut, henkilöstön haastattelut, tutkijoiden havainnointimuistiinpanot työpajojen videointeineen ja valokuvineen (kuvallinen aineisto kohdennettu vain toimintaan ilman, että osallistujia voi tunnistaa) sekä mobiiliversion pelidata. Tutkimusaineisto koottiin neljästä työpajasta, joihin osallistui yhteensä 51 henkilöä. Aineisto analysoitiin perinteistä sisällön analyysimenetelmää käyttäen (Bengtsson 2016; Hsieh et al. 2005). Asenneskaalojen avulla saatiin haastateltujen vastauksista yleiskuva osallistujien kokemuksesta työpajasta, palikkateatterista ja MEMO-palikkamuistiopelistä. Vapaamuotoisesta laadullisesta aineistosta koodattiin merkittävät ilmaiset, joista kategorisoimalla keskeiset viestit käsitteellistettiin. Kirjallinen aineisto luettiin ja kuvallinen aineisto katsottiin useita kertoja läpi merkittävien viestien tunnistamiseksi ja tematisoimiseksi aineistosta. Aineistosta esiinnoituneet keskeiset teemat esitetään tutkimusongelmittain jaotellusti tutkimuksen tuloksina.

Kuva 26. Työpajoissa koottiin havainnointimuistiinpanoja ja haastateltiin osallistujia



Keskeiset tulokset

Palikkateatterin soveltuvuus hyvinvoinnin tuottamisen välineeksi

Työpajoista saatu palaute oli erittäin positiivista. Puu palikoiden materiaalina ja eri puulajit luonnollisen värisinä koettiin miellyttäväksi käsitellä. Työpajojen toiminta ja tavoitteet olivat osallistujien mielestä selkeästi ymmärrettäviä, toiminta tuotti onnistumisen kokemuksia ja yhdessä toisten kanssa toimiminen koettiin voittopuolisesti miellyttävänä. Tässä luvussa esitetään kohderyhmittäin koottuja hankkeen tutkimusosion päätuloksia.

Erityiskoulussa palikkateatteri koettiin erittäin kiinnostavana ja antoisana vaihtoehtona, joka soveltui moneen tarkoitukseen. Oppilaat olivat aikaisemmin nähneet palikkateatteriesityksen isommalle koululaisryhmälle esitettynä, mutta tässä työpajatilanteessa taiteilijan esittämää palikkateatteria ei ollut, vaan oppilaille luettiin lyhyt versio tutusta sadusta ”Kolme pientä porsasta”. Tehtävänä työpajassa oli kertoa tuo tarina itse palikoilla rakentaen. (Kuva 9.)

Oppilaat ryhmittyyivät spontaanisti yhdeksi ryhmäksi ja kaksi oppilasta halusi rakentaa yksikseen. Ryhmä keskusteli aktiivisesti koko ajan keskenään tarinan rakentamisesta. Ryhmässä rakentaminen aloitettiin toistuvasti uudestaan tarinan muuttaessa muotoaan kaiken aikaa. Lopulta ryhmä päätti rakentaa kirkon tai temppelin näköisen ison rakennuksen kupolikattoineen, jonka he selittivät olevan sopiva turvapaikka pahaa sutta vastaan. Ryhmä käytti kaiken muotoisia palikoita. Yksin rakentaneista oppilaista toinen keskittyi rakentamaan erilaisia susihahmoja, ja toinen rakensi isoa vahvaseinäistä taloa, joka ei tullut annetun ajan puitteissa koskaan valmiiksi.

Paikalla ollut erityisopettaja näki työpajan soveltuvan erittäin hyvin monien koulussa opeltavien asioiden opetteluun (esim. äidinkieli, matematiikka, käyttäytymisasiat, itsensä ilmaiseminen, tunteiden käsittely). Ennen palikkateatterityöpajoja erityiskoulussa oli käytetty opetuksessa legopalikoita edellä mainituissa tarkoituksissa. Perusteluja palikkateatte-



Kuva 27. Paha susi ja kolme pientä porsasta

Kuvat 28 ja 29. Oppilaiden rakentamia turvapaikkoja pahaa sutta vastaan

rin soveltumisesta erityisopetukseen opettajat näkivät useita. Eri muotoiset puupalikat ovat värillisiä legoja soveltuvampia erityisopetuksessa, sillä erityislasten kohdalla värit jopa rajoittavat legojen käytettävyyttä. Työpajan tehtävänannossa aikaraja ja hyvä ohjeistus nähtiin tärkeänä onnistumisen edellytyksenä, sillä erityislapsilla on taipumus mennä sisään omaan tarinaansa niin että toden ja sadun raja häviää.

Palikkateatterityöpajassa yksinäiset lapset saavat toimia toisten kanssa ja rakentaminen itsessään tuo mielihyvää. Työpaja koettiin sisällöltään selkeäksi, yksinkertaiseksi, helpoksi ja turvalliseksi toteuttaa. Työpaja nähtiin selkeästi palvelevan monien koulussa opittavien taitojen kehittymistä, kuten itseilmaisutaidot, tarinan kerronta, kädentaidot, omien tunteiden käsittely, keskittymiskyky, ohjeiden noudattaminen, mielikuvitus, looginen ajattelu, syys-seuraussuhteiden hahmottaminen, spatiaalisuus, suunnitelmien muuttamisen taito, pettymyksen sietokyky, yhteistyö ja sosiaalisuus.

Vastaanottokeskuksen työpajat olivat äänekkäitä. Puhetta ja naurua oli paljon ilmassa kaiken aikaa, eikä pelkkiä sivustakatsojia juurikaan ollut. Ilmapiirissä ei ilmennyt merkkejä jännittyneisyydestä, toisin kuin suomalaisen aikuisväestön työpajoissa. Yleisesti ottaen maahanmuuttajat olivat erittäin innokkaita osallistumaan, kokeilemaan ja kertomaan palikoiden avulla tarinoitaan.

Aikuiset miehet ja lapset osallistuivat yhdessä työpajaan aktiivisesti ja ilmaisivat tunteitaan taputuksin, kommentein ja nauraan. Rakentelu koettiin taiteen tekemisenä, jota myös valokuvattiin. Työpajassa rakentaminen auttoi selvästi viemään ajatukset muualle arjen tilanteista. Rakentamiseen liittyvät tarinat liitettiin usein ”vanhoihin hyviin aikoihin” kotimaassa tai niissä esitettiin hautoja, kirkkoja tai muuta symboliikkaa, minkä avulla muisteltiin tai muuten prosessoitiin menneitä elämäntilanteita ja kokemuksia. Palikat auttoivat keskittymisessä ja hahmon antamisessa kerrottavalle muistolle tai kokemukselle. Myös tarve kertoa omaan kulttuuriin liittyvästä symboliikasta oli tärkeässä roolissa työpajassa.

Nuorisopsykiatrian työpajassa saatu palaute kertoi tunnelman olleen mukavan, vaikkakin ryhmässä toimiminen koettiin aluksi jännittävänä. Palikkateatteri oli innostava ja kannusti sopivasti kokeilemaan oman tarinan rakentamista palikoilla. Jännitystä koettiin lievittävän myös sen, että jokainen osallistuja rakensi omaa tarinaansa samanaikaisesti. Osa näki palikoiden soveltuvan hyvin itseilmaisun välineeksi myös kahdenkeskisessä terapeuttisessa tilanteessa terapeutin kanssa. Perinteisesti puupalikoilla rakenteluun liitettiin mielikuva lapsellisesta toiminnasta, joka kuitenkin tempasi mukaansa, kun siihen uskallettiin antautua ja liitettiin oma merkityksellisen tarinan kerronta.



Kuva 30. Palikkatyöpaja vastaanottokeskuksessa kokosi isät ja lapset yhdessä kertomaan tarinoitaan palikoin



Kuva 31. Omaan kulttuuriin liittyvä symboliikka oli tärkeässä roolissa

Vanhuspalveluiden palveluasunnoissa elävien ikääntyneiden kokemukset eivät poikenneet positiivisuudessaan aiemmin mainittujen kohderyhmien kokemuksista. Palikkateatteri esitys oli nautittava ja kiinnostava kokemus, jota jatkettiin katsoa hyvin, ja tilanne herätti keskustelua pitkäksi aikaa jälkeenkin päin.

Palikoissa käytettyjen puulajien arvailu oli erityisesti miesten mieleen. Alkuvaiheessa työpajassa palikoilla rakentaminen koettiin lapselliseksi, eikä toisten eteen rakentamaan meneminen ei onnistunut lainkaan. Selkeä ja kannustava tehtävänanto oli välttämätön sisäänajo tilanteeseen, jotta toiminnallinen osuus käynnistyi. Lopulta osallistujat uskalsivat tarttua palikoihin ja alkoivat rakentaa kukin omaa tarinaansa omissa oloissaan. Kuin huomaamatta palikoilla rakentelu käynnistyi osallistujissa muistelua, tarinan kerrontaa ja oman elämän tarinoiden jakamista. Vaikka käynnistyminen oli aikaa vievää, vauhtiin päästyään osallistujat kommentoivat työpajan olleen kivaa yhdessä tekemistä ja virkistävää ajankulua. Muistisairaille työpaja oli liian pitkä ja liikaa keskittymistä vaativa tilanne.

Kulttuurierot työpajoissa ilmenivät muun muassa osallistumisen asteena, yleisenä työskentelyilmapiirinä, tarinoiden kerronnan ja kuvallisen ilmaisun rakenteina (rakennelmien näyttävyys, symbolit, meluisuus, rento ja osin sekasortoinen tilannekuva). Ei-suomalaistautaiset kaipasivat puupalikoihin kaiveruksia ja värejä, kun taas suomalaiset pitivät puhdasta korutonta puupintaa alkuperäisvärityksellään hyvänä ratkaisuna. Maahanmuuttajaryhmissä aikuiset ja lapset rakensivat yhdessä, kannustivat ja kommentoivat vapaasti toistensa rakentamista ja jakoivat onnistumisen kokemuksensa välittömästi ja aidosti koko ryhmälle.

Nuorten ja ikääntyneiden suomalaisryhmien työpajoissa sen sijaan toistui seuraava kuvio: 1) välttelevä ”emmää”-vaihe, jossa kukaan ei haluaisi aloittaa, vaikka asia selvästi kiinnostaa, 2) suostutteluvaihe, jolloin työpajan vetäjän rooli kannustajana on tärkeä, jotta lämmitään kokeilemaan, sekä 3) suoriutumisvaihe, jossa innostutaan työpajasta, aletaan osallistua ja lopuksi koetaan onnistumista ja iloa, joka jatkuu hyvänä olona työpajan jälkeen.

Kuva 32. Monet rakensivat
hautausmaita muistellen sodan
jalkoihin jääneitä omaisiaan





Kuva 33. Suomalaisia ikääntyneitä miehiä kiinnosti puulajien tunnistaminen

Käytettävyyteen liittyviä kehittämistarpeita

Palikkateatteri ja rakennuspalikat koettiin käytettävyydeltään erittäin hyväksi ja soveltuvan moneen tarkoitukseen. Erityisesti tunteiden käsittely, muisteluterapia, itsensä ilmaiseminen sekä kognitiivisten taitojen oppiminen ja ylläpito nousivat teemoiksi palikkateatterin käytettävyydestä. Varsinaiset kehittämistarpeet kohdentuivatkin MEMO-palikkamuiston digitaaliseen versioon. Työpajakokeilujen palautteiden pohjalta palikkamuistiopeliä muokattiin ja päivitettiin.

Puupalikoiden skannauksessa ja rakentelussa tabletilla nähtiin olevan ongelmia. Tutkijoille yllättävää oli, että työpajakokeiluissa jo pelkkä palikoiden skannaaminen tabletille koettiin kiinnostavana. Skannaus nähtiin hyvänä koordinaatiotaitojen harjoitteluna. Erityisesti ruudulla oleviin pienikokoisiin palikoihin oli vaikea tarttua ja niiden kanssa rakentaminen oli alkuvaiheessa ongelmallista.

Erityisesti ikääntyneiden ja kehitysvammaisten työpajoissa nousivat esille kosketusnäytön haasteet liittyen sormien ihon kuivuuteen, kosketustekniikkaan ja tablettia kiinni pidettäessä peukaloiden reunakosketuksesta johtuvat käytettävyystekijät. Kosketuskynän käyttö palikoiden siirtämisessä näytöllä sekä tabletin kiinnittäminen tarttumakahvalliseen koteloon helpottivat tilannetta.

Palikkamuistiopeli osoittautui liian vaikeaksi palikoilla rakentamisen osalta joillekin erityisoppilaille, kehitysvammaisille ja ikääntyneille, mutta se ei näyttänyt haittaavan itse skannausta ja kuvioden siirtämisen yrittämistä. Muistisairaille ja näkövammaisille MEMO ei tällaisenaan soveltunut.

Työpajoissa henkilöstö jättäytyi passiiviseksi sivustaseuraajien ryhmäksi, mitä osallistujat oudoksivat. Henkilöstöllä olisi ollut erinomainen rooli toimia kannustajina ja osallistua tarinoiden kerrontaan ja prosessointiin.

MEMO -palikkamuistiopelistä on tässä julkaisussa oma Tatu-Pekka Saarisen kirjoittama luku, jossa tarkemmin kuvataan peliä ja siihen liittyvää teknologiaa.

Alustavia ajatuksia palveluvisionista ja palvelumalleista

Tässä esitämme vain lyhyesti palveluvisioniin liittyviä tuloksia tutkimusaineistoon pohjautuen. Toisaalla tässä teoksessa kerrotaan palveluideoista jo jalostetumpina palvelumalleina.

Erityisopetukseen Palikkateatterin koettiin soveltuvan erinomaisesti. Erityisopetuksessa on ennestäänkin käytetty erilaisia esineitä, kuten legopalikoita tai vastaavia elementtejä apuna eri aineiden oppimisessa (äidinkieli, vieraat kielet, matematiikka). Palikkateatterilla on käyttöä myös monenlaisten taitojen kehittämisessä: itseilmaisutaidot (esim. tarinan kerronta, omien tunteiden käsittely), kädentaidot, keskittymistaito, ohjeiden noudattaminen, mielikuvitus, looginen ajattelu, syys-seuraussuhteiden hahmottaminen, spatiaalisuus, suunnitelmien muuttamisen taito, pettymyksen sietokyky, yhteistyö ja sosiaalisuus.

Ikääntyneiden palveluissa palikkateatterilla olisi käyttöä esimerkiksi muistelu- tai toimintaterapian välineenä mutta myös tukemaan perheiden yhdessäoloa ja muuta sosiaalisuutta. Ikääntyneitä miehiä erityisesti kiinnosti työpajoissa puupalikoiden avulla puulajien ja muotojen tunnistaminen. Palikkateatterin ja palikoiden avulla on helppo järjestää kivaa yhdessä tekemistä, vaikka ei suurempia tavoitteita olisikaan kuin rakentaa jotain ja kertoa siitä toisille. MEMO-palikkamuistiopeli antaa välineen tablettitietokoneen käytön harjoittelulle ja käden koordinaatiotaitojen ylläpitämiseen. Osallistujien tiedottaminen työpajan tavoitteista, toiminnan teemoittaminen ja innostava, tavoitteellinen ohjaaminen ovat oleellisen tärkeitä näkökulmia palikkarakentamisen työpajoissa ”lapsellisuusefektin” eliminomiseksi.

Taideterapia, itsensä ilmaisun ja tarinan kerronnan avulla, ovat selkeä palvelukonsepti, jolla on tilausta laajasti. Taideterapia ja tarinankerronta ovat toimivia elementtejä niin koulutuksessa, terveydenhuollossa, sosiaalialan palveluissa kuin laajemminkin koulutus-, kulttuuri- ja hyvinvointipalveluissa. Palikkateatteri toimii ryhmätilanteissa jäsenten esittelyn välineenä, vuorovaikutustaitoja edellyttäviin tehtäviin harjaantumisessa, esittämistaitojen ja luovan ilmaisun oppimisessa. Ja miksi ei ammattiin johtavan koulutuksen valintakokeisakin.

Palikkateatterityöpaja- ja MEMO-palikkamuistiopelin testiaineistojen pohjalta nousi useita erilaisia tarpeita ja visioita palvelumalleista, kuten erilaiset elämyspalvelut, kuntoutukseen, päivätoimintaan soveltuvat ryhmätilanteet, yksilöterapiat, käden taitojen ja ilmaisun harjaantuminen joitakin mainitakseni.

Kaiken kaikkiaan sekä taiteen että taiteen ja teknologian yhdistävät menetelmät ja työskentelymallit tarjoavat monenlaisia mahdollisuuksia kehittää sekä ryhmä- että yksilölliseen tekemiseen ja kokemiseen pohjautuvia toimintoja ja palvelumalleja (Koivisto et al. 2015; Kuusimäki & Mustaniemi 2017; Lehtinen 2012; Sirkka & Koivisto 2015).

Kuva 34. Tutkimusaineistojen pohjalta nousi useita erilaisia tarpeita ja visioita mahdollisista palvelumalleista

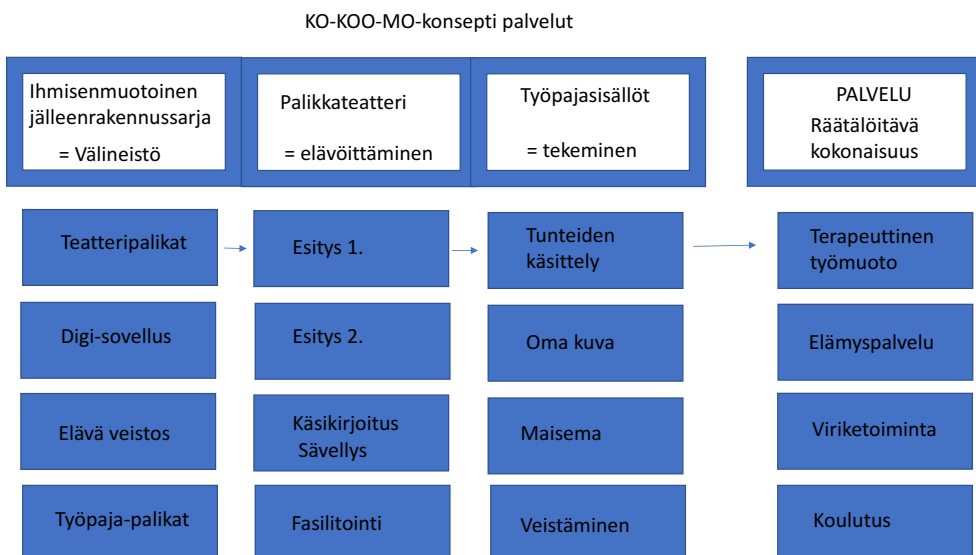




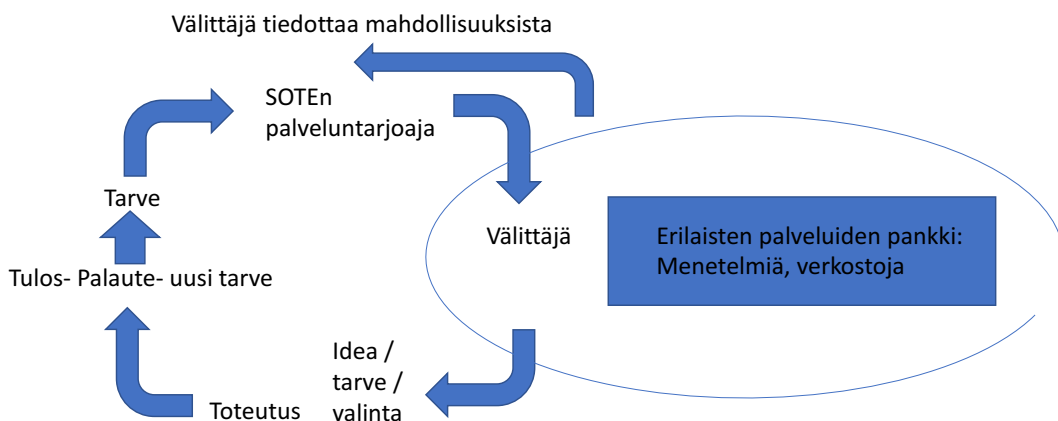
7 TAITE PALVELUKONSEPTIN KEHITTÄJÄNÄ

Sari Merilampi, Andrew Sirkka, Krista Toivonen & Annukka Ketola

AITE-hankkeen keskeisenä tavoitteena on ollut löytää kulttuuri- ja teknologia-työkaluille uudenlaisia paikkoja palvelujärjestelmissä. Hankkeen sisältö rakentui KO-KOO-MO-konseptiin, joka sisältää monia erilaisia palvelukokonaisuuksia, kuten Palikkateatteri, Palikkateatterityöpaja sekä digitoitu MEMO-sovellus. Hankkeessa on tutkittu sekä palikkateatterin ja -työpajojen että MEMO-sovelluksen soveltuvuutta erilaisten kohderyhmien hyvinvointipalveluissa. Konsepti on yllättänyt muovautumiskyvyllään. Sovelluskohteita on löydetty niin ikäihmisiin, kehitysvammaisiin, psykiatriaan, työhyvinvointiin, ryhmä- ja vertaistoimintaan kuin erityisopetukseenkin liittyvistä toiminnoista. Konsepti voidaankin upottaa monenlaisten palvelujen osaksi.



Kuvio 1. KO-KOO-MO-konsepti TAITE-hankkeessa hahmotettuina palveluina



Kuvio 2. Tulkkia tarvitaan tarpeiden ja toteutusvaihtoehtojen törmäyttäjänä

KO-KOO-MO-konsepti SOTE -alan palveluna

Palikat ovat väline. Vaikka rakentelu sinänsä on jo monelle hyvän mielen tuottaja, voidaan rakentelulle antaa syvällisempi tarkoitus. Hankkeessa etsittiin tapoja sekä jalkauttaa konseptia uudenlaisten palveluiden muodossa että keinoja kehittää konseptia erilaisiin tarpeisiin muovautuvaksi.

Koska eri kohderyhmien tarpeet ovat hyvin vaihtelevia, myös KO-KOO-MO -konseptin luonne on erilaisissa palveluissa erilainen. Hankkeessa etsittiinkin keinoja yhdistää hyvinvointialalla toimivien palveluntuottajien sekä taiteen, tekniikan ja terveysalan ammattilaisten osaamista konseptin luomien mahdollisuuksien etsimisessä. Yhdistävässä toiminnassa tarvitaan tulkkia, jolla on ymmärrystä sekä palikkakonseptista että hyvinvointialasta. Tulkkina voi toimia monialainen ryhmä tai työpari, joka muodostaa yhteisen käsityksen asiasta ja kehittää tiettyyn tarpeeseen vastaavaa sisältöä palikkakonseptia apunaan käyttäen. Työparina voivat siis toimia taiteilija ja hyvinvointialan substanssiosaaja. Tulkkina toimiminen tällaisena konseptina on jo sinällään yksi uusi palvelu, jonka palveluntuottaja voisi laajemminkin olla kulttuurituotteiden räätälöijä hyvinvointialalle.

Tulkin työnkuvassa on tärkeää antaa hyvinvointialan ammattilaiselle oma kokemus KO-KOO-MO-konseptista. Omakohtainen kokemus sekä syventää konseptin ymmärtämistä että luo motivaatiota ja sitouttaa konseptin monimuotoiseen hyödyntämiseen. Luovassa taide- ja kulttuuritoiminnassa yhdistyy taidetoiminta ja oppimisen näkeminen uuden asian ymmärtämiseen suuntautuvana yhteisöllisenä tutkimisena (Hakkarainen, Lonka & Lipponen 2004, Huhtinen-Hilden et al. 2017), joka tuo uutta sisältöä pedagogikkaan, oppimiseen ja opettamiseen. Kokeilevan ja tutkivan oppimisen tuotoksena saadaan lisää tietoa, kohdennettua koulutusta ja konseptin käyttöön liittyviä oppaita ammattilaisten käyttöön.

ketoiminnan osaksi. Virikkeellisyden ohella voitaisiin toimintaan tarpeen mukaan upottaa myös hyvinvoinnillisia elementtejä (esim. teemoitetusti oppaiden sisällöistä räätälöiden).



Kuvio 4. Kuvaus konseptin ympärille rakentuvista palvelumahdollisuuksista

Oppaiden avulla konseptia voi hyödyntää myös etäkuntoutuksen apuvälineenä, asiakkaalle laadittuna kotiohjelmalla. Palvelu soveltuu myös toimintakyvyn arviointiin ja kehittämisen seurantaan joko päiväkirjatyyppistä tai digisovelluksen keräämän datan avulla.

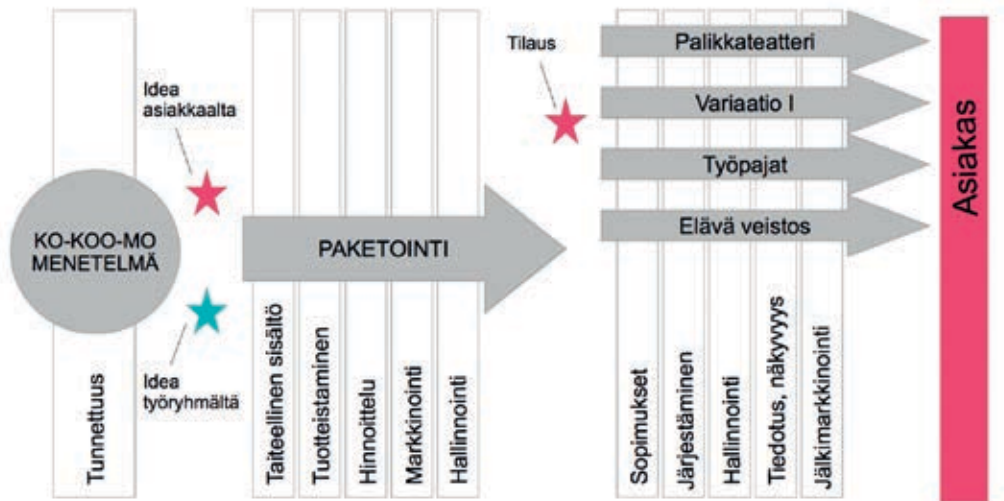
Elämyspalveluiden tuottamiseen konsepti tarjoaa viihdyttävää ohjelmasisältöä vaikkapa pikkujouluihin, häihin tai muihin juhliin myös erityisryhmille (esteettömät elämyspalvelut).

Jatkoaskelia

Jatkotoimia kehittämiseksi ja toiminnan jalkauttamiseksi on luvassa. Seuraavina työvaiheina on oppaiden työstö ja testaaminen. Olennainen jatkokehitystoimi on myös koulutuksen kehittäminen konseptin ja laajemminkin kulttuurituotteiden käyttöön hyvinvointialalla. Myös yritystoiminnan käynnistämiseen liittyviä suunnitelmia on vireillä. Konseptin edelleen kehittyessä ja jalkautuessa, luonnollisiin jatkotoimiin kuuluvat myös tutkimuksellisen evidenssin tuotto uudenlaisista palveluista sekä konseptin kulttuurinen muovaaminen, jolloin jalkauttamista voidaan tehdä Suomen rajojen ulkopuolellakin.

Jatkokehittämiseen liittyy vahvasti myös KO-KOO-MO-konseptiin pohjaavan palvelun ansaintamallin jalostaminen. Muikku et al. (2015) mukaan digitaaliseen sisältöliiketoimintaan pohjaava ansaintamalli käsittää neljä aluetta: sisältöansainta, epäsuora ansainta, transaktioansainta sekä lisensointi. KO-KOO-MO-konseptiin pohjautuvien palvelujen ansainnassa tulee lähteä liikkeelle sisältöliiketoiminnan rakenteista. Keskeistä sisältöliiketoiminnassa on sen perustuminen aineettomien oikeuksien hyödyntämiseen. Tällöin erityisesti tekijänoikeudet ja niihin liittyvät kysymykset, kuten oikeuksien lisensointi, hallinnointi ja

valvonta ovat tärkeitä. Näiden rakenteiden varaan on myös lähdettävä rakentamaan KO-KOO-MO:n ansaintamalleja. Yllä esitellyt sisältöön liittyvät huomiot ja rakenteet ovat kunnossa, mutta pohdittaessa KO-KOO-MO-konseptin palvelumalleja on huomioitava, ettei konsepti voi olla vapaasti käytettävissä vaan konseptiin liittyy vahvasti myös tarve elättää sisältötuottajat. Tästä syystä palveluiden tietynasteinen tuotteistaminen ja paketointi jatko-toimena on tärkeää.



Kuvio 5. KO-KOO-MO-konseptin tuotteistaminen

Lähteet

- Bengtsson, M. 2016. How to plan and perform a qualitative study using content analysis [online]. *NursingPlus Open*, vol. 2, 2016, pp. 8–14. [cit. 2017-01-24]. Viitattu 20.9.2017. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352900816000029>.
- Bernier, M. 2012. Puppetry in Therapy -luento, Nukketeatterin terapeuttiset mahdollisuudet – seminaari. KO-KOO-MO. Porin taidemuseo.
- Hakkarainen, K., Lonka, K. & Lipponen, L. 2004. Tutkiva oppiminen. Järki, tunteet ja kulttuuri oppimisen sytyttäjinä. WSOYpro.
- Hsieh, H-F. & Shannon, S.E. 2005. Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, vol. 15, no. 9, November 2005, pp. 1277-1288.
- Huhtinen-Hildén, L., Puustelli-Pitkänen, A., Strandman, P. & Ala-Nikkola, E. 2017. Kohti luovaa arkea. Kulttuurinen vanhustyö asiakaslähtöisyyden edistäjänä. Tutkimusraportti. Metropolia Ammattikorkeakoulun julkaisusarja, Helsinki.
- Jurkowski, H. 2013. Aspects of puppet theatre. Warsaw.
- Kieff, J. & Wellhausen, K. 2001. A Constructivist Approach to Block Play in Early Childhood. Delmar, pp. 121-167.
- Koivisto, A., Merilampi, S. & Sirkka, A. 2015. Activation and rehabilitation games for people with special needs. In Sirkka, A (edit.) *Art, Games and Sensors Harnessed to Enhance Well-being*. Satakunnan ammattikorkeakoulu (SAMK) | Satakunta University of Applied Sciences, Series B, Reports 3/2015, pp. 27-32.
- Koivula, M-E. 2014. Nukketeatterin terapeuttiset mahdollisuudet. Turun AMK:n Opinnäytetyö. Esittävä taide. Nukketeatteri.
- Kuusimäki, T. & Mustaniemi, S. (toim.) 2017. Sosiaalinen kampus – yksilöllisiä polkuja kohti yhteisöllistä oppimista. Satakunnan ammattikorkeakoulu, Sarja B, Raportit 3/2017.
- Lehtinen, S. 2012. Palikkateatterin terapeuttiset mahdollisuudet. KO-KOO-MO ry. Viitattu 4.9.2017. http://ko-koo-mo.fi/files/5614/7937/3034/palikka_raportti_1.pdf.
- Majabacka, H. & Laaksonen, M. 2016. TATUN JA SOTEN LÄMPÖMITTARI – Työkalu taideinterventioiden vaikutusten havainnointiin. Turun ammattikorkeakoulu, TERHY/Sosiaalialan koulutusyksikkö, opinnäytetyö. Viitattu 4.9.2017. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/120708/Laaksonen-Sassa_Mari.pdf?sequence=1.
- Muikku, J., Martikainen, V. & Nurmi, H. 2015. Suomen digitaaliset sisältömarkkinat: kasvun ja kehityksen edellytykset. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2015:1. Viitattu 4.9.2017. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75164/tr13.pdf>
- Pitkälä, K.H., Routasalo, P., Kautiainen, H. & Tilvis, R.S. 2009. Effects of Psychosocial Group Rehabilitation on Health, Use of Health Care Services, and Mortality of Older Persons Suffering from Loneliness: A Randomized, Controlled Trial. *The Journals of Gerontology: Series A*, Volume 64A, Issue 7, 1 July 2009, Pages 792–800, <https://doi.org/10.1093/gerona/glp011>.
- Sirkka, A. & Koivisto, A. 2015. Arts and technology play well together. In Sirkka, A. (edit.) *Art, Games and Sensors Harnessed to Enhance Well-being*. Satakunnan ammattikorkeakoulu (SAMK) | Satakunta University of Applied Sciences, Series B, Reports 3/2015, pp. 10-16.
- Tommiska, J. 2017. TAITE – taiteella ja teknologialla moderneja hyvinvointipalveluita. SAMK uutiset 6.10.2017. <http://www.samk.fi/uutiset/taite-taiteella-teknologialla-moderneja-hyvinvointipalveluita/>

TAITE – Taiteella ja teknologialla moderneja hyvinvointipalveluja on yksivuotinen Satakuntaliiton AIKO-rahoitteinen tutkimus- ja kehittämishanke. Keskeisenä tavoitteena on kokemuksellisuuden avulla jalostaa KO-KOO-MO ry:n kehittämää terapeutista palikkateatterikonseptia laajemmin hyvinvointi- ja terveyspalvelujen työkaluksi.

Tässä teoksessa kuvataan hanketta ja sen monimuotoisia työpajoja sekä niissä koottua kokemusaineistoa työpajoihin osallistuneiden kokemuksina kuvin ja sanoin. Teos tarjoaa lukijalle mielenkiintoisen tutkimusmatkan taiteen ja teknologian yhteiselle rajapinnalle, jossa testattiin uudenlaista lähestymistapaa luoda matalan kynnyksen menetelmiä oppimisen, tunteiden käsittelyn, sosiaalisten ja motoristen taitojen kehittämisen ja ylläpitämisen sekä erilaisten viriketoimintojen välineeksi.

