



Vera Schneider

Työpajan pelillistäminen

Luovan ongelmanratkaisuprosessin fasilitointi
pelillistetyllä menetelmällä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuurituottaja (AMK)

Kulttuurituotanto

Opinnäytetyö

31.8.2021

Tiivistelmä

| | |
|-------------------|------------------------------|
| Tekijä(t): | Vera Schneider |
| Otsikko: | Työpajan pelillistäminen |
| Sivumäärä: | 50 sivua + 63 sivua liitettä |
| Aika: | 31.8.2021 |
| Tutkinto: | Kulttuurituotanto AMK |
| Tutkinto-ohjelma: | Kulttuurituotanto |
| Ohjaaja(t): | Lehtori Laura-Maija Hero |

Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö, jolla pyritään luomaan työkaluja pelillistämisen soveltamiseksi työpajatyöskentelyssä. Tilaajan, Euroopan Sosiaalirahaston rahoittaman Creathon -hankkeen tavoite on kehittää kulttuurialalla toimivien, erityisesti kulttuurituottajien, kompetensseja hyödyntää uusia teknologioita osana toimintaansa ja tuotantoja. Työn tavoitteena on tuottaa materiaalia, jonka avulla ammattilaiset voivat parantaa tietopohjaista osaamistaan, sekä voivat soveltaa pelillistämistä työpajojen suunnitteluun.

Tutkimuksellinen viitekehys pohjautuu peliteoriaan, pelillistämisen teoriaan, pelisuunnittelun malleihin, sekä fasilitoinnin teoriaan ja luovan ongelmanratkaisuprosessin malliin. Kehittämishanke on kolmivaiheinen. Sen ensimmäisessä vaiheessa tuotetaan teoreettista pohjaa vasten työpajojen pelillistämisen malli. Työn toinen ja kolmas vaihe ovat kokeiluja, joissa mallia sovelletaan käytäntöön.

Työ esittelee kahden kokeilun koko suunnittelu- ja toteutusprosessin, sekä reflektoi teoreettisen mallin soveltuvuutta suunnittelutyön välineeksi. Työn johtopäätös on, että pelillistämisen ja pelisuunnittelun struktuureja voidaan yhdistää fasilitoinnin tarpeisiin ja luovan ongelmanratkaisuprosessin malliin tavalla, jolla osallistujien motivaatioon voidaan vaikuttaa. Teoreettinen ohje toimii keskustelunavauksena ja kosketuspintana, jolla kulttuurituottajien ammattikuntaa voi tuoda lähemmäksi pelejä ja pelillistämistä. Työn lopussa annetaan ehdotuksia mallin kehittämiseksi.

Avainsanat: Pelit, pelillistäminen, työpajat, fasilitointi, rajapintatyöskentely, kulttuurituotanto

Abstract

Author(s): Vera Schneider
Title: Gamification of workshops
Number of Pages: 50 pages + 63 appendices
Date: 31 August 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Cultural Management
Instructor(s): Laura-Maija Hero (Senior Lecturer)

This is a functional thesis that aims to develop tools for the gamification of facilitated workshops. The commissioner of this thesis is the ESR funded project Creathon. The objective of Creathon is to develop the competences of professionals working in the cultural sector, especially Cultural Managers, in utilizing new technologies as part of their operations and projects. The goal of this thesis is to create material that can enable these professionals to increase their knowledge and start applying gamification to the facilitation of workshops.

The theoretical framework of this thesis is based on game theory, gamification theory, game design frameworks, facilitation theory and the framework of the creative problem solving process. The development project is divided into three phases. In the first phase the theoretical framework is utilized to create a guide for gamifying workshops. The second and third phases are practical pilots, in which the workshop gamification framework is applied into practice.

The thesis introduces the process of designing and executing the practical pilots, and reflects on the feasibility of the guide as a tool in that process. The conclusion is that the structures of gamification and game design can be applied to the needs of facilitation and the creative problem solving process, and it can be done in a way that affects the motivation of the attendees. The theoretical guide functions as a conversation opener and contact point, which can bring Cultural Managers closer to the subjects of games and gamification. Closing off, the thesis presents suggestions to how the produced theoretical guide can be further developed.

Keywords: Games, gamification, workshops, facilitation, interface work, Cultural Management

Sisällys

| | | |
|---|---|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Pelillistäminen ja fasilitointi | 2 |
| | 2.1 Pelit ja pelillistäminen | 2 |
| | 2.2 Fasilitointi | 7 |
| | 2.3 Pelillistäminen ja fasilitointi | 9 |
| 3 | Suunnittelutyö | 10 |
| | 3.1 Pelillistämisen esivaiheet | 10 |
| | 3.2 Pelillistetyn toiminnan suunnittelu | 12 |
| 4 | Kehittämiskohteen kuvaus | 15 |
| 5 | Hankkeen tavoitteet ja tutkimuskysymykset | 16 |
| 6 | Kehittämishanke ja sen metodit | 17 |
| | 6.1 Kehittämisvaihe 1: Työpajan pelillistämisen teoreettinen ohje tavoitellen artikkelia tilaajan kirjaan | 19 |
| | 6.2: Kehittämisvaihe 2: Ensimmäinen työpajakokeilu | 19 |
| | 6.3 Kehittämisvaihe 3: Toinen työpajakokeilu | 23 |
| 7 | Tulokset | 24 |
| | 7.1 Kokeilu 1: Tehtävänannon pelillistäminen | 24 |
| | 7.1.1 Tehtävänannon pelillistämisen toteutussuunnitelma | 25 |
| | 7.1.2 Tehtävänannon pelillistäminen dynamiikat, mekaniikat ja komponentit | 28 |
| | 7.1.3 Tehtävänannon pelillistäminen käytännön toteutus ja reflektio | 32 |
| | 7.2 Kokeilu 2: Tulevaisuuden tuotannot | 35 |
| | 7.2.1 Tulevaisuuden tuotannot -työpajan toiminta | 35 |
| | 7.2.2 Kokeilu 2: Tulevaisuuden tuotannot -työpajan dynamiikat, mekaniikat ja komponentit | 37 |
| | 7.2.3 Tulevaisuuden tuotannot -työpajan käytännön toteutus ja reflektio | 40 |
| | 7.3 Työpajan pelillistämisen ohje - tuloksena julkaistu artikkeli kirjassa | 42 |
| 8 | Pohdinta ja kehittämissuhteet | 43 |
| 9 | Lähteet | 49 |

Liite 1: Pelillistämisen malleista -artikkeli

Liite 2: Ensimmäisen kokeilun yksilölomake

Liite 3: Ensimmäisen kokeilun henkilöprofiilit

Liite 4: Ensimmäisen kokeilun vihjeet

Liite 5: Kokeilun 1 innovaatiotyöpajan lopputuotokset

Liite 6: Ensimmäisen kokeilun havainnointilomakkeiden kirjaukset transkriptioina

Liite 7: Kokeilun 2 tuottajaprofiili- ja tiimilomakkeet

Liite 8: Kokeilun 2 SKILL-, INSPIRAATIO-, ESTE- ja HAASTE-kortit

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä käsittelen pelillistämistä menetelmänä työpajojen fasilitoinnissa. Työskentelyn fasilitointi on keskeinen osa kulttuurituottajan ammattiosaamista. Se on paitsi kokonaisvaltaisesti läsnä projekteissa ja työympäristöissä, myös tärkeä osa monien projektien kehitysvaihetta. Erilaisten ryhmien fasilitointi työpajatyöskentelyssä voi muodostaa keskeisen osan kulttuurituottajan ammattiprofiilista. Vaihtelevat toimintaympäristöt, ryhmät ja tavoitteet haastavat fasilitoijaa jatkuvasti. Erityisesti motivoivan ja tavoitteita palvelevan työpajan tuottaminen hyötyy uusista ideoista ja toimintatavoista.

Idea opinnäytetyölle syntyi omasta pitkästä kokemuksestani pelien parissa. Vuodesta 2005 alkaen olen suunnitellut ja tuottanut liveroolipelejä, ja vuodesta 2016 myös digitaalisia pelejä sekä immersivisiä pakohuonepelejä. Olen vuonna 2014 alkaneiden kulttuurituotannon opintojen aikana ja ohella tehnyt useita vuosia töitä projekti- ja hanketuottajana, sekä pelialan yrittäjänä ja kehitysprojektien fasilitoijana. Monipuolinen työnkuvani on aina ankkuroitunut pelien ja teknologian teemojen ympärille, kuten myös työn tilaajana toimivalle Creathon-hankkeelle työskennellessäni. Pääsin toimimaan ympäristössä, jossa pelien ja pelillistämisen ymmärryksellä ja soveltamisella oli jatkuvaa merkitystä kulttuurituottajien ammattiosaamiselle. Opinnäytetyön aihe tarkentui osin tilaajan tarpeen ja osin oman kiinnostuksen perusteella, ja sen tarkoituksena on tarjota kulttuurituottajille omalle työlle relevantti kosketuspinta peleihin ja pelillistämiseen, sekä niiden soveltamiseen.

Opinnäytetyöni aihe on työpajojen pelillistäminen. Olen pyrkinyt tuottamaan materiaalia ja esimerkkejä, joilla fasilitoinnin ammattilaiset voivat laajentaa osaamistaan ja löytää uusia toimintatapoja työpajatoiminnan fasilitointiin. Työssä pyrin esittelemään teoreettisen pohjan työpajojen pelillistämiseksi, sekä kokeiluilla tuottaa tietoa käytäntöön soveltamisesta sen tueksi.

Opinnäytetyöni oli toiminnallinen opinnäytetyö, joka koostuu kolmesta kehittämisvaiheesta. Ensimmäisessä vaiheessa tavoitteena oli tuottaa työpajojen pelillistämisen malli kirjallisuuskatsauksen perusteella, ja julkaista se artikkelina Creathonin kirjajulkaisussa. Toinen ja kolmas vaihe olivat käytännön kokeiluja, joissa mallia sovellettiin tosielämän tilanteissa pelillistettyjen työpajojen suunnitteluun.

Tuloksia olivat ammattilaisille suunnattu artikkeli, sekä kahdesta työpajakokeilusta saadut kokemukset ja kokeillut toimintatavat.

Opinnäytetyöraporttini koostuu teoriaosuudesta, jossa käyn läpi pelien ja pelillistämisen, fasilitoinnin ja luovan ongelmanratkaisuprosessin teoriaa. Teoriaosuus muodostaa ison osan Creathonin julkaisemasta artikkelista, ja esittelee lukijalle pelillistämisen mallin, jota kokeiluissa hyödynnän. Teoriaosuuden jälkeen puran kehittämishankkeen tutkimuskysymykset sekä kolme kehittämissivua, eli artikkelin ja kaksi kokeilua. Menetelmäluvussa esittelen kokeilujen suunnitteluun tehdyn pohjatyön. Tulosluvussa esittelen artikkelin yksityiskohtaisemmin, sekä puran kokeiluiden toteutuksen ja nostan esiin keskeiset havainnot aineistosta. Pohdinnassa tuon esiin omia ajatuksiani työn tuloksista, sekä artikkelissa esittelemäni mallin soveltamisesta pelillistämiseen käytännössä.

Aihealueen käsitteleminen on ajankohtaista kulttuurituotannon kentällä jatkuvasti kehittyvän ammattiprofiilin vuoksi. Ymmärryksen lisääminen peleistä ja pelillistamisestä hyödyttää lukuisia kulttuurituottajia riippumatta siitä aikooko itse työssään tuottaa pelejä, tai työskennellä pelialan tai -kulttuurin ekosysteemissä. Eritoten rajapintatyöskentelyssä uutta tuovat fasilitointitavat ovat ajankohtaisia, kun yhä useammin tuomme työssämme yhteen erilaisista lähtökohdista ihmisiä, joiden kanssa on tavoitteena työskennellä luovasti ideoiden ja ratkaisujen synnyttämiseksi. Työni yhdistää kaksi erillistä, mutta toisalta toisilleen relevanttia teemaa.

2 Pelillistäminen ja fasilitointi

Työ käsittelee pelillistämistä välineenä luovaan ongelmanratkaisuun tähtäävien työpajojen fasilitoinnissa. Luvussa luodaan teoreettinen viitekehys peleille, leikeille ja pelillistämiselle, sekä fasilitoinnille ja luovan ongelmanratkaisun prosessille työn kontekstissa.

2.1 Pelit ja pelillistäminen

Pelillistämisen määrittelemiseksi on määriteltävä mitä pelit ovat. Sillaots määrittelee korkeakoulutuksen pelillistämistä käsittelevässä artikkelissaan (Sillaots 2015) pelit

aktiviteetiksi kuvitellussa todellisuudessa, jossa osallistujat yrittävät saavuttaa tavoitteita noudattamalla sääntöjä. Alkuperäisessä englanninkielisessä määritelmässä aktiviteettia tarkennetaan muotoon “an activity of play”.

Englannin kielessä sana “play” merkitsee niin leikkiä kuin pelaamista. Pelitutkimuksen teorioiden pohjana ovatkin keskeisesti leikin teoriat. Tämän esseen lähteissä käytetään ilmaisuja “play” ja “playfulness”, joiden kohdalla saatetaan puhua leikistä tai pelistä, tai jopa olla tekemättä erottelua niiden välillä. Käännös tapahtuu lähdemateriaalin kontekstin mukaan.

Väitöskirjassaan *On the Edge of the Magic Circle* (2012) Montola hahmottaa pelaamisen ja leikkimisen kontekstuaalisena, moniulotteisena ilmiönä, perustuen useisiin keskeisiin leikin teorioihin. Tämä moniulotteinen näkökulma peleihin ja leikkiin antaa laajemman käsityksen niiden soveltamisesta. Montolan neljästä näkökulmasta ensimmäinen ammentaa Johan Huizingan (2016) teorioista. Huizingan näkemyksen mukaan leikkiminen on vanhempaa kuin ihmiset, sillä eläimet harjoittavat sitä ihmisistä riippumatta, ja täten se luonnollinen ja keskeinen osa myös ihmisen kulttuuria. Huizingan mukaan leikkiminen on vapaa, tavallisen elämän ulkopuolinen aktiviteetti.

Huizingan usein käytetty lainaus tarkentaa leikin määritelmää seuraavasti:

“...It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner.” (Huizinga 1938, 13.)

Montola (2012) nostaa Huizingan rinnalle Gregory Batesonin (1955) määritelmän, jossa eroa ei tehdä leikin ja tavallisen elämän, vaan leikin ja ei-leikin välillä. Batesonin mukaan kyky leikkiä vaatii kyvyn kommunikoida meta-tasolla siitä mikä on leikkiä ja mikä ei, ja myös eläimiltä löytyy tämä kyky. Bateson määrittelee “tämä on leikkiä”-metakommunikaation suurpiirteisesti muotoon “tämä toiminta johon nyt osallistumme, ei merkitse sitä mitä siinä tehtävä toiminta edustaa.” Ero tulee Batesonin mukaan kyvystä ymmärtää toiminnan kontekstin olevan leikkiä, jossa säännöt poikkeavat siitä mikä ei ole leikkiä. (Bateson 1955)

Lisäksi Montola (2012) nostaa näiden määritelmien rinnalle kaksi muuta näkökulmaa leikistä ja pelaamisesta. Salen & Zimmermanin (2004) systeemisessä määritelmässä leikki tai peli (play), syntyy systeemin funktioita ohjaavien suhteiden toiminnasta, ja

ihminen voi olla tai olla olematta osa tätä toimintaa. Apterin (1991) tulkinnan leikistä ja leikillisyydestä (play, being playful) Montola nostaa esiin, sillä se ottaa psykologisen ja fenomenologisen näkökulman, ja tarkastee niitä subjektiivisen kokemuksen kautta. Tiivistettynä Apterin tulkinnan merkitys Montolan mallille on, että leikin merkitys määrittyy ihmisen tunnetilojen ja tavoitteiden perusteella, eikä leikin tai pelin tarvitse täten perustua tarpeeseen leikkiä, vaan tarkoitusperä voi olla myös vakava. (Montola 2012)

Montola ym. (2009) ovat mallintaneet näiden neljän näkökulman pohjalta nelikentän (kuvio 1), joka havainnollistaa leikillisyyttä (playfulness) psykologisena mielenlaatuna ja sosiaalisena kontekstina.



Kuvio 1: Leikillisyyys havainnollistettuna psykologisena mielenlaatuna ja sosiaalisena kontekstina. (Montola ym 2009)

Nelikentässä classic play (klassinen leikki) tarkoittaa sitä, mikä yleisesti nähdään ja koetaan leikkinä. Vastakkaisessa kulmassa ordinary life (tavallinen elämä) tarkoittaa vakavaa toimintaa vakavalla tavalla. Toisissa vastakkaisissa kulmissa ovat pervasive play (pervasiivinen leikki / peli), sekä instrumental play (vapaasti käännettynä tarkoitusperäinen leikki). (Montola 2012).

Tarkoitusperäinen leikki (peli, instrumental play) on Montolan esittämän mallin mukaan aktiviteetti, jossa leikilliselle toiminnalle on ulkopuolinen, vakava syy. Tämä pohjaa Apterin (1991) näkemykseen leikkisyydestä ja vakavuudesta kahtena metamotivaation tilana, eli psykologisena tilana, jotka määrittelevät miten ihminen kokee tunteensa. Apter erottaa nämä metamotivaation tilat toisistaan toiminnan tavoitteen perusteella, eli

onko leikin motiivina leikki itse, vai onko sen tavoite erillinen leikillisestä toiminnasta. (Montola 2012)

Leikillisen, tai pelillisen toiminnan ei toisin sanoen tarvitse tavoitteiltaan olla hauskaa tai viihdyttämiseen tähtäävää. Tässä esitellyille leikin ja pelin määrittelyille on pääasiallisesti yhteistä, että se perustuu sääntöihin ja rakenteisiin, mutta toiminta ei ole määritelmällisesti kytkeytynyt tietynlaisiin tavoitteisiin.

Opetuspelit ja pelillistäminen voidaan mieltää tarkoitukselliseksi pelaamiseksi (instrumental play). Tällöin pelaamiselle tai osallistumiselle on asetettu ulkoisia tavoitteita. Pelillisyyden soveltaminen vakavassa toiminnassa ei ole mitenkään uutta. Sotilassimulaatiot ja kanta-asiakaspisteet ovat jo suhteellisen vanhoja esimerkkejä pelillistämisen periaatteiden soveltamisesta.

Pelillistämisen käsitettä on alkujaan sovellettu kontekstissa, jossa sillä kuvailtiin kuluttajien sitouttamiseksi käytettäviä menetelmiä. Sen varhaisista vaiheista pelillistämisen vei nousuun pelien kuluttamisen kasvu ja opetuspelien lisääntyminen. Onkin keskeistä tehdä ero pelillistämisen ja opetuspelien välillä. Opetuspeli on peli, joka on suunniteltu tiettyjä ulkopuolisia tavoitteita varten. Pelillistämässä ei kehitetä peliä, vaan pelejä sovelletaan jonkin muun asian osana. (Buckley ym 2019)

Chou (2017) jakaa lisäksi pelillistämisen kahteen toimintamuotoon: implisiittiseen ja eksplisiittiseen pelillistämiseen. Eksplisiittisellä pelillistämällä Chou tarkoittaa selkeästi pelin tapaan toimivaa ratkaisua, joka palvelee ei-pelillistä päämäärää, kuten esimerkiksi pelimäisiksi suunnitellut mainokset. Implisiittinen pelillistäminen puolestaan sulautuu osaksi pelillistettävää kokonaisuutta, jossa pelillistämisen ratkaisut eivät välttämättä ole havaittavissa ulkopuolelta tarkasteltuna.

Akateemisen tutkimuksen ja ammatinharjoittajien mielenkiinto pelillistämistä kohtaan on syntynyt ajatuksesta, että sillä voidaan tehokkaasti muokata käyttäytymistä, ja erityisesti motivaatiota. Pelillistäminen käyttää tuttuja metaforia ja rakenteita ohjataksaan yksilön käyttäytymistä pelillisen toiminnan suunnittelijan haluamaan suuntaan. (Buckley ym 2019)

Sillaots (2015) määrittelee pelillistämisen peleille tyypillisten elementtien ja ajattelun soveltamiseksi ei-pelillisessä ympäristössä. Sillaotsin mukaan

korkeakouluympäristössä esimerkit tästä voivat olla mitä tahansa yksittäisestä pelillisestä oppimisaktiviteetista siihen, että kokonainen kurssi on suunniteltu pelin tapaan. Yleisimmin käytössä ovat pisteytykset, pistetaulukot ja palkinnot, mutta kirjo on suurempi (Sillaots 2015).

Pelien kirjo maailmassa on valtava, jolloin myös pelimekaniikkoja, elementtejä ja tapoja pelata on valtavasti. Buckley ym (2019) argumentoivatkin artikkelissaan *An Empirical Study of Gamification Frameworks*, että vaikka mm. Sillaotsin käyttämä yleinen määritelmä pelillistämisestä kuvaa toimintoa oikein, on se liian kapea. Määritelmässä ei esimerkiksi spesifioida mitenkään mitä peleille tyypillisiä elementtejä, mekaniikkoja tai ajattelua tarkoitetaan. Tästä muodostuu ongelma, kun pelillistämistä koskeviin kysymyksiin etsitään tutkimuksella ratkaisuja. Pelillistäminen on herkkä muuttamaan merkitystään kontekstin mukaan, jolloin tarkempien määritelmien ja teoreettisten runkojen puute muodostuu haasteeksi. (Buckley ym 2019)

Pelillistämistä tapahtuu paljon digitaalisessa ympäristössä. Pelillistämisen kasvu on nojannut digitaalisuuteen, ja samoin teorioissa ja määritelmässä se korostuu selkeästi, kuten Buckley ym. (2019) ja Hamarin ym (2014) kartoitukset osoittavat. Opinnäytetyön käsittelemässä työpajojen fasilitoinnissa toiminta ei pääasiallisesti tapahdu digitaalisessa ympäristössä tai sähköisin työkaluin. Pelillistämisen luonne on erilainen fyysisessä tilassa fasilitoituun työpajaan sovellettuna, kuin se olisi esimerkiksi verkkokurssiin sovellettuna. Sillaotsin (2015) määritelmä, että pelillistäminen on peleille tyypillisten elementtien ja ajattelun soveltamista ei-pelillisessä ympäristössä, on siis tässäkin kontekstissa teoriassa oikein. Toimintaympäristön vuoksi se on kuitenkin suppea.

Leikin ja pelin erottaa tavallisesta elämästä osallistujien jakama käsitys siitä, että toiminta johon osallistutaan on leikkiä tai peliä. Tämän yhteisen käsityksen saavuttamiseksi toiminnalla on oltava rajoja ja sääntöjä joihin se perustuu, ja tarkoituksellisesti leikkimisellä ja pelaamisella myös ulkoinen motiivi toiminnalle. Rajoja, sääntöjä ja motiiveja voidaan kehittää siirtymättä pois arjen ja tosielämän kontekstista. Se voi mekaanisella tasolla merkitä pelillistämistä, esimerkiksi pisteiden keräämistä, mutta tätä yksin ei voi mieltää pelillistämiseksi tämän työn kontekstissa.

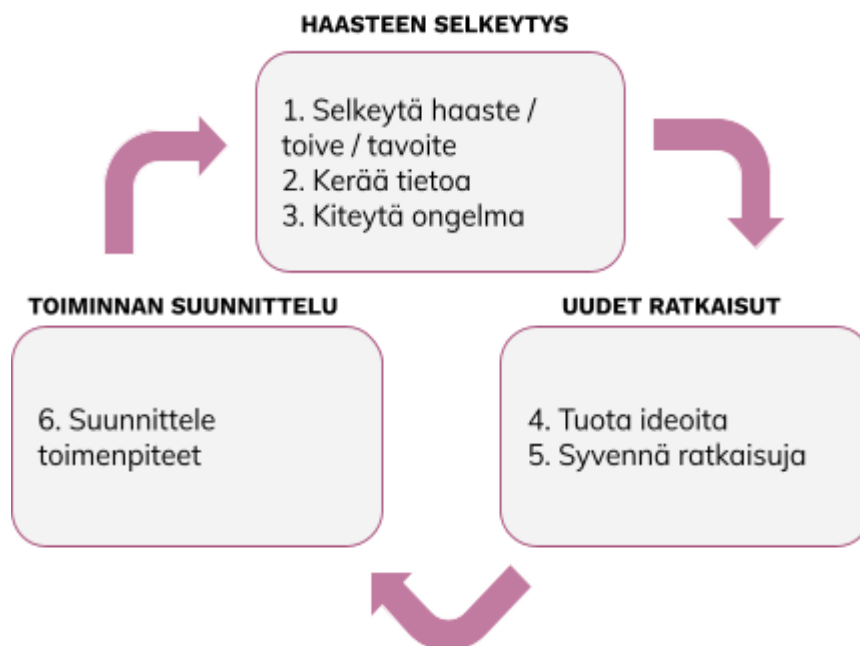
Tässä työssä mielletään, että peleille tyypilliset elementit ja ajattelu merkitsevät **yhteistä sopimusta toiminnan tavoitteista ja säännöistä, sekä toiminnan**

merkityksen poikkeamista tavallisen elämän merkityksistä. Jotta työpaja on pelillistetty, pitää sillä tämän määritelmän mukaan olla **sovitut säännöt ja tavoite, tavallisesta elämästä poikkeavaa toimintaa ja toimintaa ohjaava ulkoinen motiivi.** Tässä kontekstissa *tavallisesta elämästä poikkeava toiminta* tarkoittaa, että toiminta poikkeaa muusta työpajatoiminnasta esimerkiksi siten, ettei sen suora vaikutus työpajan toimintaan ole ilmeinen.

2.2 Fasilitointi

Sana fasilitointi tulee latinankielisestä sanasta *facil*, joka tarkoittaa helppoa (Nummi 2007, 16). Fasilitoinnilla tarkoitetaan ryhmäprosessien helpottamista. Sen lähtökohtana on, että ryhmällä on edellytykset ratkaisujen löytämiseen, ja fasilitoinnin tarkoitus on ohjata ryhmää rakentavassa työskentelyssä. (Nummi 2007, 16-17). Fasilitaattorin rooli heijastelee näitä periaatteita. Kouluttajan ja valmentajan roolit ovat nivoutuneita sisältöasiantuntemukseen ja sen välittämiseen eteenpäin. Fasilitaattori puolestaan on sisällön suhteen neutraali, eli tehtäväksi jää työskentelymenetelmien ja toiminnan ohjaaminen. (Nummi 2007, 17)

Fasilitointia voi käyttää monenlaisissa kehitys- ja suunnitteluprosesseissa, tilaisuuksissa, tiimien kehittämisessä ja myös konfliktien selvittämisessä. Tässä työssä tutkaillaan työpajojen fasilitointia, eli prosesseja joilla ryhmää ohjataan luovassa ongelmanratkaisussa ja työskentelyssä. Piritta Kantojärvi käsittelee Luovan ongelmanratkaisun prosessin soveltamista fasilitointiin teoksessaan *Fasilitointi luo uutta* (2012). Kantojärven mukaan ongelmalla tarkoitetaan tässä kontekstissa ongelmaa, johon ei ole vain yhtä vastausta tai oikeaa ratkaisua, ja joka ei ole filosofinen "ollako vai eikö olla" -tyyppinen. Luova ongelmanratkaisuprosessi sopii tilanteisiin, joissa ongelman ratkaiseminen edellyttää mielikuvitusta, useiden vaihtoehtojen esille nostamista (Kantojärvi 2012, 11).



Kuvio 2: Luovan ongelmanratkaisun prosessin vaiheet (Kantojärvi 2012, 24, 27)

Fasilitoidun tilaisuuden rakenne on yksinkertaistettuna aloitus, runko ja lopetus. Näihin kaikkiin sisältyy erilaisia vaiheita, aina tilanteen vaatimusten mukaan. (Nummi 2007, 20-30) Luovan ongelmanratkaisun prosessissa on tiivistettynä niin ikään kolme askelta: haasteen selkeytys, uudet ratkaisut ja toiminnan suunnittelu. Nämä askeleet koostuvat kaikkiaan kuudesta vaiheesta, kuvion 2 esittämällä tavalla. (Kantojärvi 2012, 23-26) Luovaa ongelmanratkaisun prosessia voidaan käyttää runkona työpajoille, jotka suunnitellaan esimerkiksi kehittämiseen tai innovointiin.

Fasilitoinnin suunnittelussa ratkaisuihin vaikuttaa lukuisia tekijöitä. Fasilitoinnissa täytyy luoda sellaiset puitteet, että voidaan luottaa osallistujien antavan toivotun panoksen. Tilaisuudella on oltava selkeä tarkoitus. Prosessin toteuttamiseen valittavilla menetelmillä on oltava merkitys, eli sen mitä tehdään tulee edistää prosessia. Epäselvyydet siinä mitä ja miksi tehdään heikentävät yksilöiden motivaatiota osallistua toimintaan, eivätkä he tuota haluttuja panoksia. (Kantojärvi 2012, 41-43)

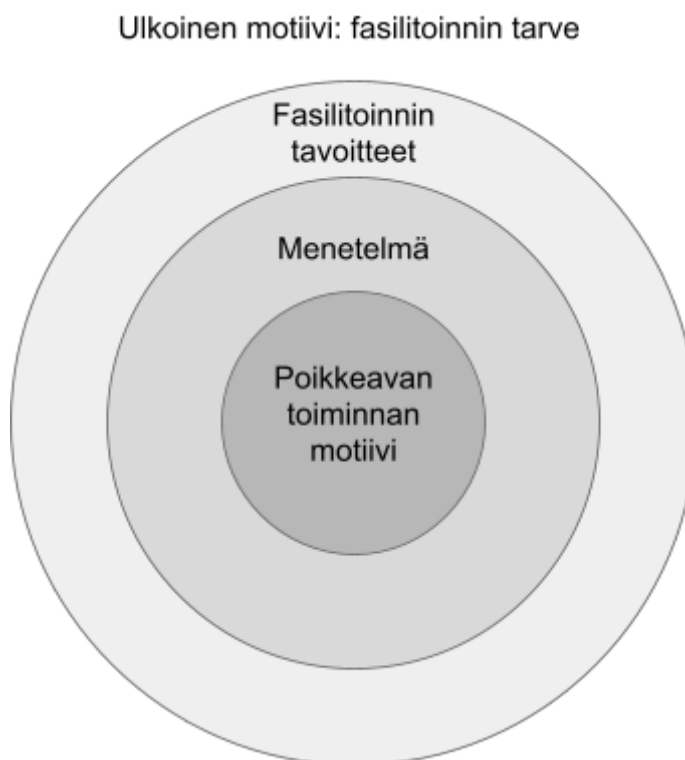
Toteutuksessa on huomioitava fasilitoijan neutraalius, ympäristön toimivuus tilaisuuden järjestämisessä ja selkeä kommunikointi toiminnan tarkoituksesta ja tilaisuuden toteutuksesta. Aloitusvaiheessa kehitetään osallistujien edellytyksiä toimia osana luovaa prosessia, ja tämä vaatii turvallisuutta, läsnäoloa ja motivaatiota. Luottamus

fasilitaattoria ja muita osallistujia kohtaan, sekä kokemus siitä, että osallistuja ymmärtää miksi itse on paikalla, on edellytys psykologiselle turvallisuudelle. Tämä turvallinen ilmapiiri takaa, että jokainen uskaltaa osallistua. (Kantojärvi 2012, 47-48)

2.3 Pelillistäminen ja fasilitointi

Niin pelillistämisen määritelmässä kuin fasilitoinnin perusvaatimuksissa nousevat esiin yhteisesti käsitetty tavoite, toimintatavat ja motiivi. Fasilitoinnissa on kyse tosielämän toiminnan ohjaamisesta tosielämässä. Pelillistämisessä tähän lisätään poikkeavan toiminnan ulottuvuus. Poikkeavalla toiminnalla on oltava selkeä, kommunikoitava motiivi. Tämä on alisteista fasilitoinnin tarpeille, jolloin voidaan hahmottaa pelillistämistä koskeva motiivien hierarkia (kuvio 3).

Työpajojen pelillistämisessä on kyse osallistujien toiminnan ohjaamisesta tavoilla, jotka eivät noudata tavallisen toiminnan kaavoja tai merkityksiä. Käyttämällä rajoja, sääntöjä ja tavallisesta irtautumista voidaan tavoitella samoja asioita työpajojen kontekstissa kuin pelillistämisestä muutenkin usein haetaan, esimerkiksi motivaatioon vaikuttamista ja haetun toiminnan suuntaan ohjaamista.



Kuvio 3: Motiivien hierarkia

3 Suunnittelutyö

Työpajan pelillistämässä on kyse fasilitoinnin menetelmän suunnittelusta. Pelillisyydellä voidaan n tavoitella monia erilaisia asioita, kuten esimerkiksi luovan ajattelun kiihdyttämistä, tarinallisuutta, yhteisöllisyyttä, muutosta, sattumia, strategisen hahmottamisen tukemista tai vaikka kevyttä kilpailuasetelmaa. Keskeinen syy pelillistämälle löytyy soveltamistavasta riippumatta usein motivaation ja sitoutumisen lisäämisestä, sekä toiminnan ohjaamisesta.

Tässä kappaleessa tarkastellaan pelillistämisen prosessia suhteessa työpajojen fasilitointiin. Työpajojen fasilitointi tapahtuu yleensä fyysisessä tilassa vuorovaikutuksessa ihmisten kanssa. Buckley ym (2019) kartoittivat työssään *An Empirical Study of Gamification Frameworks* lukuisia pelillistämisen suunnittelutyön runkoja. Vaikka aineistona toimivat rungot käsittelevät pääasiassa pelillistämistä digitaalisessa muodossa, monesti periaatteet niiden taustalla ovat yleistettävissä myös muuhun toimintaan. Tähän työhön valittu aineisto käsittelee pelillistämisen periaatteita tavalla, jota voidaan hyödyntää käytännönläheisesti työpajojen pelillistämässä.

3.1 Pelillistämisen esivaiheet

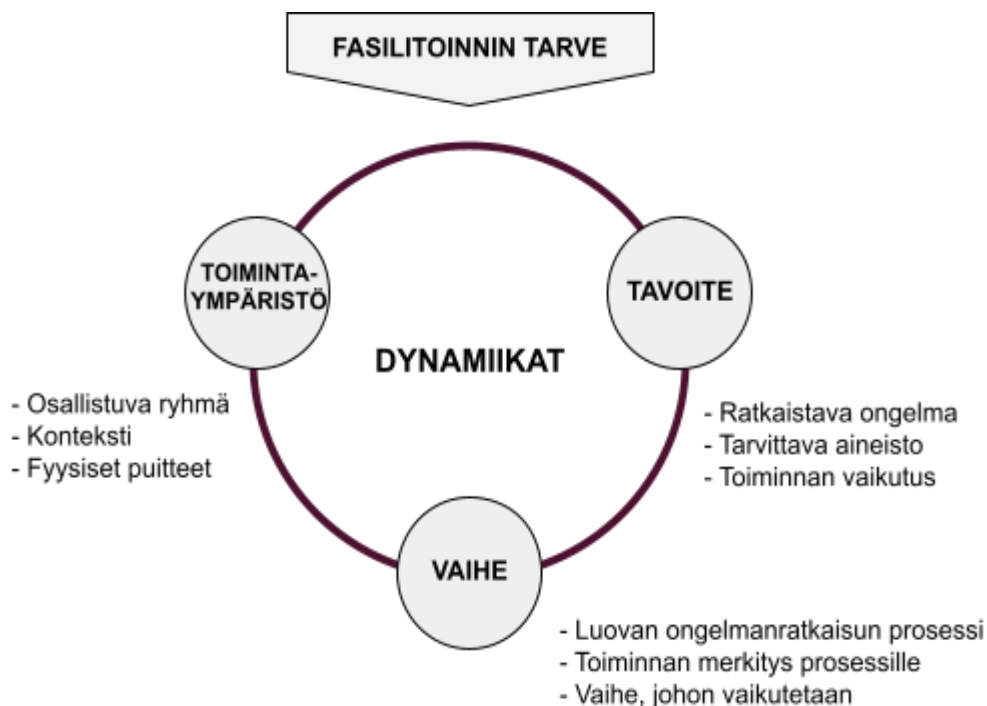
Werbachin ja Hunterin (2012) teorian mukaan pelillistämistä voidaan ajatella kolmen abstraktion tason kautta. Ylimmällä tasolla ovat dynamiikat, jotka tarkoittavat pelillistettävään toimintaan vaikuttavia, korkean tason konsepteja. Toisella tasolla ovat mekaniikat. Mekaniikalla tarkoitetaan esimerkiksi palkitsemista antamalla hyötyjä tai etuja tietynlaisesta toiminnasta, sekä haasteita, joissa osallistujien on suoriuduttava tehtävistä. Kolmannella ja alimmalla tasolla ovat komponentit, eli tapa, jolla mekaniikat ja dynamiikat saadaan toimimaan käytännössä. Näitä ovat ne konkreettiset asiat joita pelaajat käsittelevät, kuten esimerkiksi pistetaulut ja kortit. (Werbach & Hunter 2012)

Werbachin ja Hunterin kolme tasoa voidaan rinnastaa motiivien hierarkiaan (Kuvio 3). Uloimmalla tasolla dynamiikat, eli fasilitoitavan prosessin tavoitteet ja

toimintaympäristö, ohjaavat päätöksentekoa. Tämä työ käsittelee implisiittistä pelillistämistä, eli suunnittelun lähtökohtana ei ole liittää pelin pelaamista osaksi toimintaa, vaan pelillisuus on rakenteellinen osa prosessia (Chou 2017). Työn pohjana toimivassa luovan ongelmanratkaisun prosessissa (Kuvio 2, Kantojärvi 2012) on kuusi vaihetta, joista yhteen tai useampaan pelillistämällä voidaan vaikuttaa. Riippuen vaiheesta, voi pelillistämisen vaikutus kohdistua työskentelyä valmistelevaan vaiheeseen, aineistoon tuottamiseen tai tulosten konkretisointiin. Toiminnan tavoiteena on ratkaista ongelma hahmottamalla tuotetun aineiston pohjalta konkreettisia toimenpiteitä. Fasilitoijan tulisi siis työpajan suunnittelussa pohtia *miten toiminta vaikuttaa tulosten syntymiseen*.

Pelillistäessä tavoitteet, prosessin vaihe ja toimintaympäristö vaikuttavat toisiinsa. Werbachin ja Hunterin (2012) teoriassa pelillistämisen lähtökohtana on pelillinen ajattelu, joka tarkoittaa heidän mukaansa kaikkien saatavilla olevien resurssien käyttämistä sitouttavan kokemuksen tuottamiseksi ja halutun toiminnan motivoimiseksi. Työpajan pelillistämässä fasilitaattorin tavoiteena on saada osallistujat osallistumaan toimintaan, sekä tuottamaan tavoitteiden mukaisia tuloksia. Osallistuminen ei voi merkitä pelkästään osallistujan läsnäoloa tilaisuudessa. Jokaisella työpajaan osallistuvalla tulee olla merkityksellinen osa prosessissa, ja jokaisella työpajan vaiheella on niin ikään oltava merkitystä kokonaisuuden kannalta. (Kantojärvi 2012)

Teoksessaan Luovan ongelmanratkaisun didaktiikka (1981) Jorma Heikkilä esittää, että prosessin osallistuvan on tultava ongelmaherkäksi, eli käsittää ongelma ja hyväksyä se. Tämän Heikkilä nimeää edellytykseksi motivoituneelle ongelmanratkaisutilanteelle. (Heikkilä 1981, 26) Toimivan ongelmanratkaisutilanteen saavuttamiseksi osallistujien tulisi siis olla halukkaita ja motivoituneita osallistumaan toimintaan, jota fasilitaattori ohjaa. Fasilitaattorilla tulisi olla käsitys siitä, mitä erityistä vaikutusta pelillisyydeltä haetaan toimintaan ja tulosten syntymiseen. Toiminnan tulisi osallistaa kaikkia ja olla merkityksellistä prosessin kannalta, jolloin tulee pohtia mikä on toimintaympäristössä mahdollista.



Kuvio 4: Työpajan pelillistämistä ohjaavat dynamiikat.

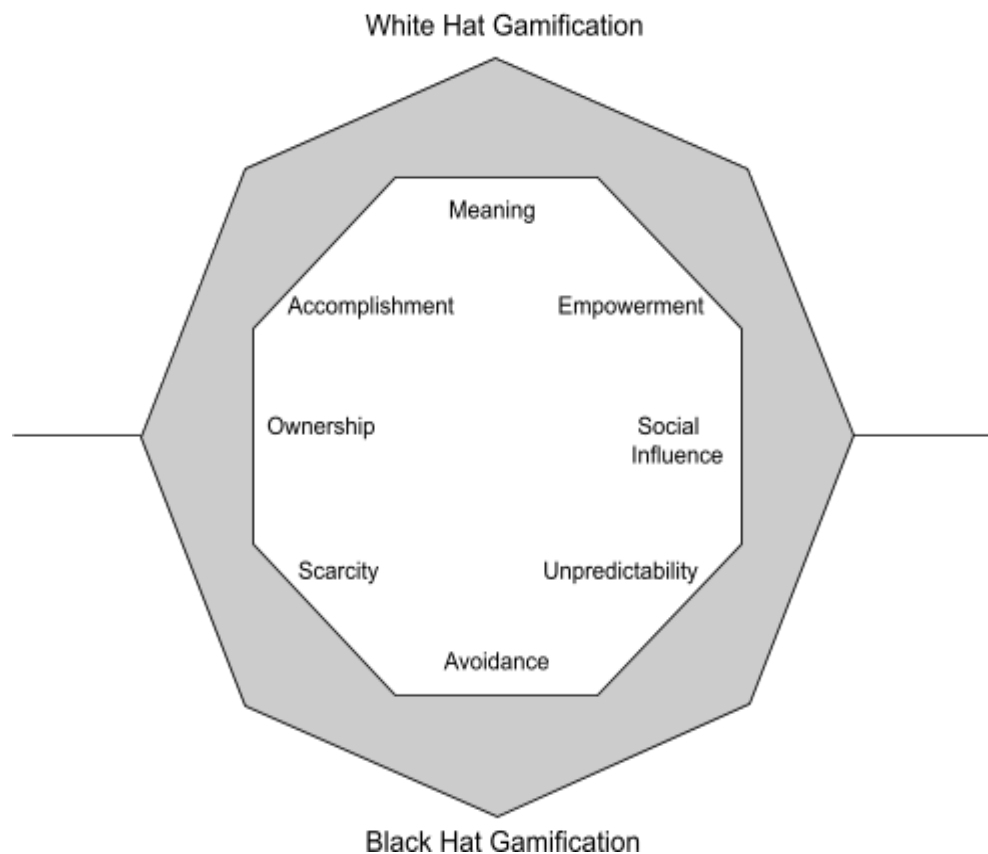
Työpajan pelillistäminen lähtökohtana on siis hahmottaa ensin *mitä tavoitteita työpaja palvelee*. Hahmottamalla tavoitteet, prosessin vaihe ja toimintaympäristö, eli dynamiikat, voidaan pohtia *mihin toimintaan halutaan motivoida*. Kuviolla 4 havainnollistan työpajan pelillistämisen taustalla toimivia dynamiikkoja ja suunnittelua ohjaavia tekijöitä.

3.2 Pelillistetyn toiminnan suunnittelu

Werbachin ja Hunterin (2012) kolmen portaan teoriassa toisella portaalla ovat mekaniikat. Mekaniikat ovat alisteisia dynamiikoille, mutta ohjaavat komponenttien valintaa. Työpajaa pelillistäessä tämä tarkoittaa vaihetta, jossa valitaan minkälaista toimintaa halutaan ohjata. Motiivien hierakiassa (Kuvio 3) kyseessä on toiseksi alin taso, *menetelmät*.

Teoksessaan *Actionable Gamification (2017)* Yu-Kai Chou esittelee **Octalysis Framework** -rakenteen. Octalysis perustuu kahdeksaan yksilön toimintaa motivoivaan tekijään. Chou paitsi hahmottaa pelillistetyn toiminnan vaikutuksia näiden kautta, myös luo raamit sille mihin mitkään valinnat suunnittelussa vaikuttavat. Octalysis Frameworkissa Chou jakaa motivoivat tekijät kahteen alakategoriaan: *white hat* ja *black*

hat. Hakkeri-maailmasta periytyvillä termeillä viitataan siihen, yrittääkö pelillistäminen ohjata motivaatiota positiivisen (white) vai negatiivisen (black) dynamiikan kautta. Negatiivinen dynamiikka ei tarkoita, että menetelmä on itsessään negatiivinen tai huono, vaan viestii siitä millä tavalla se aktivoi osallistujaa. (Chou 2017)



Kuvio 5: Octalysis Framework: Core Drives (Chou 2017)

Octalysis valikoitui pohjaksi suunnittelulle, sillä Chou keskittyy teoriassaan pelien sosiaalisiin ja sitouttaviin ajattelutapoihin ja mekaniikkoihin, sivuuttaen pääasiallisesti tehokkuusajatteluun pohjaavat mekaniikat. Nämä ovat Choun näkökulmasta esimerkiksi pisteytykset, tulostaulut ja ansiomerkit, jotka myös yhdistetään usein digitaaliseen ja massoille suunnattuun pelillistämiseen, kuten MOOC-kursseihin ja kanta-asiakasohjelmiin. (Chou 2017) Kahdeksan motivoivaa tekijää Octalysiksessa ovat merkitys (*meaning*), suoriutuminen (*accomplishment*), voimaantuminen (*empowerment*), omistajuus (*ownership*) ja sosiaalinen vaikuttavuus (*social influence*), puute (*scarcity*) välttely (*avoidance*) ja arvaamattomuus (*unpredictability*).

Kuviossa 5 Octalysis-kaavion ulkoisella kehällä voidaan visuaalisesti havainnollistaa (kasvattamalla ja kaventamalla) missä suhteissa jokin pelillistetty prosessi käyttää mitäkin motivoivia tekijöitä. Tällä on tarkoitus havainnollistaa pelillistämisen dynaamisia vaikutuksia, ja sen kautta ohjata suunnittelija valitsemaan parhaiten tavoitteitaan palvelevia ratkaisuja.

Chou perehtyy kahdeksaan motivoivaan tekijään työkaluna pelillistämiseen. Hänen mukaansa erilaisissa prosesseissa on hahmotettavissa erilaisia tarpeita jokaiselle vaiheelle. Näille tarpeille on hahmotettavissa mitä motivoivia tekijöitä on aktivoitava niiden täyttämiseksi. Octalysiksen avulla suunnitellessa Chou nostaa tärkeiksi tekijöiksi kyvyn reflektoida osallistujan kokemusta motivoivien tekijöiden kautta, kyvyn hahmottaa milloin painottaa *white hat*- tai *black hat* -motivaatiota, sekä milloin aktivoitava motivaatio on sisäistä ja milloin ulkoista. (Chou 2017, 42)

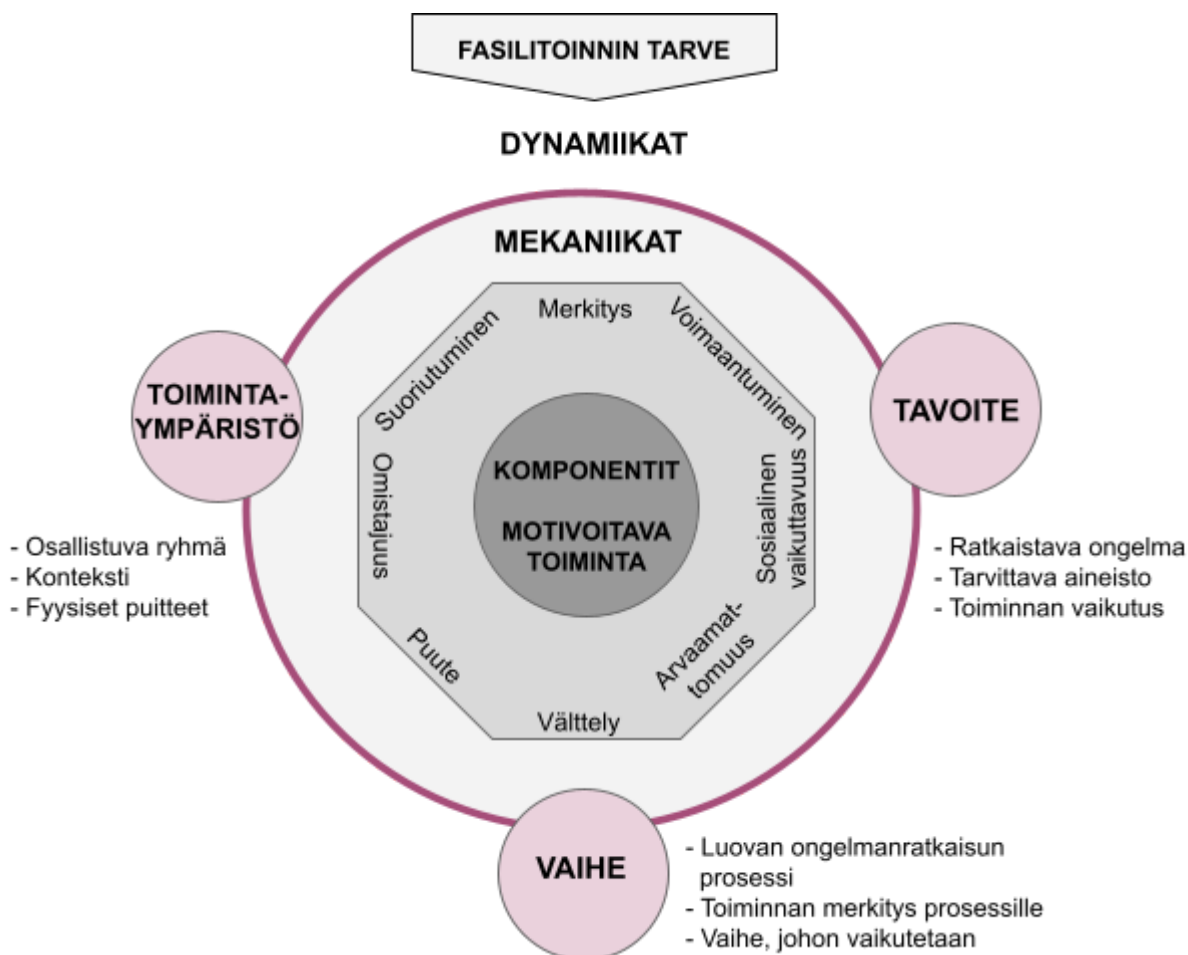
Työssäni hyödynnän Octalysis-runkoa suunnittelun työkaluna. Sen avulla hahmotan millä tavalla ja mitä kohti haluan ryhmiä motivoida. Werbachin ja Hunterin (2012) kolmiportaisessa mallissa mekaniikka ohjaa dynamiikkaa, ja Octalysis havainnollistaa mekaniikan ja dynamiikan välisiä suhteita. Tarkemman analyysin kehittämieni menetelmien suhteista Octalysikseen kirjaan kunkin kokeilun suunnitteluosuuksiin, sekä työn analyysiin.

Kolmannella tasolla Werbachin ja Hunterin (2012) teoriassa ovat komponentit. Työpajojen pelillistämisen kontekstissa nämä voivat ottaa konkreettisen tai abstraktin muodon. Konkreettiset muodot voisivat olla kortteja, tehtävälomakkeita, tauluja, tusseja tai mitä tahansa menetelmässä käytettäviä konkreettisiä objekteja. Koska työpajojen toteutuksessa ei voi olettaa vaadittavan esineitä, voi komponentti olla myös abstrakti. Tällöin myös osallistujille osoitettavat toiminnan ohjeistukset ovat komponentteja. Ne ovat yhtäläillä mekaniikan ilmentymiä, jotka ohjaavat ryhmän toimintaa ja vaikuttavat dynamiikkaan.

Motiivien hierarkian (kuvio 3) alin taso voidaan jälleen rinnastaa dynamiikka-mekaniikka-komponentti -ajatteluun. Alimpana sijaitseva poikkeavan toiminnan motiivi on sitä toimintaa, joka määräytyy komponenttien mukaan. Tämän toiminnan välitön motivaatio on osallisuus prosessiin. Pelillistetyssä prosessissa osallistujat noudattavat ohjeita, joiden seuraamisen syyt eivät välttämättä ole ilmeisiä.

Toimintaa ohjaavat ohjeistukset ja toiminnallisuudet muovaavat dynamiikkoja, ja ne poikkeavat toiminnasta, jonka merkitys fasilitoinnille on ilmeinen.

Näistä teorioista olen johtanut rungon, joka toimii pohjana opinnäytetyön kokeiluille niin suunnittelun kuin analyysin vaiheissa. Kokeiluissa suunnittelutyön teoria perustuu kolmeen vaiheeseen: dynamiikat, mekaniikat ja komponentit.



Kuvio 6: Työpajan pelillistämisen runko.

4 Kehittämiskohteen kuvaus

Euroopan Sosiaalirahaston rahoittaman Creathon -hankkeen tavoite on kehittää kulttuurialalla toimivien, erityisesti kulttuurituottajien, kompetensseja hyödyntää uusia teknologioita osana toimintaansa ja tuotantoja. Creathonissa tuetaan luovan alan

toimijoita teknologisen osaamisen vahvistamisessa ja etsitään keinoja lisätä ICT:n ja kulttuurialan kohtaamista ammattikorkeakoulun koulutusrakenteissa. (Creathon 2018)

Crathonissa kehitetään Creathon-mallia. Kehitystyön lähestymistapa on integroitu toimintatutkimus, jossa jokainen pilottikokeilu on yksi tutkimus- ja kehitysvaihe. Kokeiluja tukee selvitykset, benchmarkit ja yhteiskehittelyn työpajat. Creathon-malli on monialainen teknologian ja kulttuurin koulutus amk-rakenteessa. Hankkeessa kehitetään hackathon toimintamallia, joka on erityisesti räätälöity vastaamaan luovien alojen osaamisen ja luovien alojen ja alueellisten kasvualojen haasteiden fasilitointiin. (Creathon 2018)

5 Hankkeen tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa kulttuurituotannon ammattilaisille lisätietoa pelillistämisen soveltamisesta työpajojen fasilitoinnissa. Tavoitteena on tuottaa pelien ja pelillistämisen teoriaan pohjaava ohjeistava artikkeli työpajojen pelillistämisen prosessista, sekä kokeiluilla tuottaa lisätietoa teoreettisen ohjeistuksen soveltamisesta käytäntöön.

Päätutkimuskysymys opinnäytetyössä on: **“Miten työpajojen fasilitoinnissa voidaan soveltaa pelillistämisen periaatteita osallistujien kannalta motivoivasti?”** Osallistujien motivointi on tärkeä aspekti tutkimuskysymyksessä. Fasilitoinnissa osallistujien motivaatio on keskeinen hyvän prosessin ja tuloksen kannalta, jolloin pelillistämisen tulisi ensisijaisesti pyrkiä vaikuttamaan tähän positiivisesti. Tutkimuskysymys lähestyy pelillistämistä sen funktionaalisuuden kautta. Pelillistämistä tulisi soveltaa, koska siitä koetaan olevan hyötyä fasilitoinnissa. Sen tulisi siis kyetä vaikuttamaan osallistujiin motivoivasti.

Ensimmäinen alatutkimuskysymys on: **“Mitä pelisuunnittelun ja pelillistämisen framework-teorioita on ja mitkä niistä hyödyttäisivät fasilitointia?”** Kirjallisuuskatsauksella on tavoite hahmottaa minkälaisia pelisuunnittelun ja pelillistämisen teorioita on, jotka tukisivat fasilitointityötä. Kuten päätutkimuskysymyksessä linjataan, on osallistujien motivaatio keskeisessä roolissa asiana, johon pelillistämällä halutaan vaikuttaa. Tässä kontekstissa fasilitointia

hyödyttävät teoriat tarkoittavat teorioita, jotka käsittelevät motivaatiota pelisuunnittelun ja pelillistämisen näkökulmasta.

Toinen alatutkimuskysymys on: **“Miten pelillistämisen teoriaa ja työpajojen fasilitoinnin teoriaa hyödyntämällä voidaan tuottaa ammattilaisille suunnattu artikkeli?”** Koska opinnäytetyön tavoite on tuottaa hyödynnettävää tietoa työpajojen fasilitoinnista pelillistämällä, on tutustuttava myös fasilitoinnin ja työpajojen teoriaan. Toisella alatutkimuskysymyksellä etsitään yhtymäkohtia, joilla teoriat ja käytännöt voivat tukea toisiaan. Tavoitteena on löytää keinoja, joilla pelillistämistä voidaan soveltaa työpajan kontekstissa positiivisten vaikutusten tuottamiseksi, ja tuottaa näistä artikkeli ammattilaisten käyttöön.

Kolmas alatutkimuskysymys on: **“Miten työpajoja pelillistetään käytännössä?”** Ohjeistavan artikkelin tuottamisen lisäksi opinnäytetyön tavoitteena tarjota käytännön näkökulmia prosessiin. Teoria pelillistämisestä ei yksin riitä antamaan vastausta päätutkimuskysymykseen. Artikkelin ohjeita käytäntöön soveltamalla voidaan tuottaa esimerkkejä, joissa työpajojen toteutukseen haetaan positiivisia vaikutuksia pelillistämällä. Nämä havainnollistavat käytettävissä olevia ratkaisuja teoriaa tehokkaammin.

Neljäs alatutkimuskysymys on: **“Tukeeko työpajojen pelillistämiseen sovellettu jaottelu dynamiikkoihin, mekaniikkoihin ja komponentteihin suunnittelua ja toteutusta?”** Viimeinen alatutkimuskysymys johtaa artikkelin soveltamisesta käytäntöön. Werbachin ja Hunterin (2012) sekä Choun (2017) käytännönläheiset lähestymistavat ohjaavat vahvasti kokeiluihin soveltamisen prosessia, jolloin opinnäytetyössä on tarpeellista arvioida ratkaisun toimivuutta.

6 Kehittämishanke ja sen metodit

Tässä työssä oli kyse toiminnallisesta opinnäytetyöstä. Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on synnyttää toiminnallinen tuotos. Yleensä ratkaistaan jokin ongelma, kuvaillaan jokin prosessi ja analysoidaan sen vaiheita, tai kehitetään jotain alan käytäntöä. (Vilka & Airaksinen 2003) Toiminnallisella opinnäytetyöllä pyritään ammattikentällä käytännön toiminnan ohjeistamiseen ja opastamiseen, sekä toiminnan

järjestämiseen ja järjeistämiseen. Toiminnallinen opinnäytetyö voi koulutusalan mukaan olla ohje tai ohjeistus, tai jonkin tapahtuman suunnittelu, toteutus tai suunnittelu sekä toteutus. (Airaksinen 2009) Tässä opinnäytetyössä on kuvailtu työpajojen pelillistämisen prosessia ja vaiheita, jolla kehitetään kulttuurituotannon ammattikentän fasilitointiosaamista lisäämällä tietoa pelillistämisen sovellettavuudesta.

Toimintatutkimuksellisessa kehittämistyössä käytetään yleensä monia erilaisia menetelmiä, erityisesti sellaisia, jotka mahdollistavat ihmisten aktiivisen osallistumisen ja heidän keskinäisen vuorovaikutuksensa hyödyntämisen (Ojasalo et al 2018. s.67). Toiminnalliseen opinnäytetyöhön sisältyy kaksi osaa: toiminnallinen osuus eli produktio, sekä prosessin dokumentointi ja arviointi, eli opinnäytetyöraportti. (Airaksinen 2009) Tämän opinnäytetyön toiminnan tavoitteena oli julkaista artikkeli (Liite 1), jonka avulla ammattilaiset voivat kehittää osaamistaan työpajojen pelillistämässä, sekä tehdä kaksi kokeilua pelillistämisen soveltamisesta työpajojen fasilitoinnissa. Artikkelin on tarpeellinen uusien toimitapojen synnyttämiseksi kulttuuri- ja teknologia-alojen rajapintatoimintaan. Artikkelissa julkaistun teoriaosuuden antamaa ohjeistusta testataan kokeiluissa käytännössä.

Tähän opinnäytetyöhön sisältyi siis kaksi työpajaa. Ensimmäinen työpaja järjestettiin 4.10.2019. Siihen kutsuttiin 20 kulttuurituotannon opiskelijaa, jotka olivat toimineet alan ammattilaisina vähintään kolme vuotta. Toinen työpaja järjestettiin 14.11.2019. Osallistujaryhmänä oli 40 toisen vuoden kulttuurituotannon opiskelijaa, jotka tuottivat työpajassa aineistoa kulttuurituotannon opetussuunnitelman kehittämisprojektille. Mallin soveltaminen käytäntöön tapahtui hahmottamalla kokeilujen toimintaympäristö, tuottamalla toimintasuunnitelma fasilitoinneille, sekä perustelemalla suunnitelmassa tehtyjä päätöksiä artikkelissa esitellyn mallin näkökulmasta.

Opinnäytetyön dokumentoinnissa ja arvioinnissa olen analysoinut toimintaa suhteessa teoriaan. Olen kuvannut tuottamani opastavan artikkelin periaatteiden soveltamista käytäntöön, sekä arvioinut tapaa jolla soveltaminen toimi fasilitoinnin näkökulmasta. Kokeiluilla toin tärkeää sisältöä opinnäytetyöhön. Niiden kautta kerätyt kokemukset antavat arvokasta kontekstia ja ymmärrystä pelillistämisen soveltamisesta, sekä sen käytännön realiteeteista. Opinnäytetyöraportti laajentaa julkaistavan artikkelin antamaa ohjeistusta.

6.1 Kehittämisvaihe 1: Työpajan pelillistämisen teoreettinen ohje tavoitellen artikkelia tilaajan kirjaan

Artikkelin kirjoittaminen aloitettiin keskusteluilla Creathonin projektipäällikön kanssa, jotta ymmärretään hankkeen tarvetta, artikkelin mahdollista laajuutta ja kirjaa, jossa artikkeli tullaan julkaisemaan. Sain kirjoittajaohjeita ja tavoiteltavan merkkimäärän. Kirjan toimittaja toivoi, että artikkelissa olisi lähteet näkyvissä ja lähdeluettelo, jotta lukijoiden olisi helppo löytää aiheesta itse lisää tietoa.

Artikkelin kirjoitusta varten kerättiin määritelmällisesti sopivia lähteitä "pelillistäminen" ja "gamification framework" -aiheista. Löydetyt lähteet käytiin läpi ja niistä poimittiin teoreettisen mallin antavia teoksia. Materiaali koostui aluksi lähteistä, joista valittiin lopulta ne, jotka antavat määritelmän ja teoreettisen mallin. Tavoitteena ei ollut kerätä lähteitä systemaattisena kirjallisuuskatsauksena, vaan oman asiantuntemukseni ja käytännön työkokemukseni kriittisen valinnan kautta. Tilaaja halusi artikkelin lähteiden olevan sellaisia, joista itse koen olevan käytännöllistä hyötyä pelillisten työpajojen järjestäjille. Hiljainen tietoni ja pitkä kokemukseni otettiin siis käyttöön lähdeaineiston valinnassa tietoisesti.

6.2: Kehittämisvaihe 2: Ensimmäinen työpajakokeilu

Ensimmäinen kehittämishankkeen tuloksena toimivista kokeiluista toteutettiin osana Creathonin fasilitoimaa YAMK-opiskelijoiden luentopäivää 4.10.2019. Luentopäivän tavoitteena oli lisätä osallistujien ymmärrystä uusista teknologioista, sisältösuunnittelusta tuottajan näkökulmasta sekä kokemuslähtöisestä suunnittelusta. Päivä päättyi innovaatiotyöpajaan, jonka aikana syntyneissä konsepteissa sovellettiin opittua ja havaittua. Tavoitteena oli, että niin uudet teknologiat kuin kokemussuunnittelun teemat näkyisivät lopputuloksissa.

Luentopäivän kokeilu oli myös yksi opinnäytetyön tilaajan, Creathonin piloteista, jolla pilotointiin uusien teknologioiden aihealuetta ja innovointia yhdistävää opetusta. Pilotti toimi yhtenä Creathonin hackathon-mallin kehittämisen tutkimusvaiheista. Tämä Creathonin tilaama opinnäytetyö on yksi työkaluista, joita hankkeessa tuotettiin koulutustoiminnan kehittämiseksi teknologian ja kulttuurin rajapinnoissa. Kohderyhmänä toimi ryhmä kulttuurituotannon YAMK-opiskelijoita, jotka pääasiallisesti

olivat kaikki toimineet useita vuosia oman alansa tehtävissä. Täyden ryhmän koko oli n. 20 henkeä, joista päivään osallistui 18 henkeä.

Erityisosaamiset ja kompetenssit vaihtelevat laajasti kulttuurituottajilla, mutta pääsääntöisesti YAMK-opiskelijat tuntevat laajasti kulttuurialaa, kohderyhmäajattelua, tapahtumatuotantoa, kehitysprosesseja ja muita yleisiä tuottajan taitoja. Lähtökohtana oli, että niin uudet teknologiat kuin niiden integroiminen omaan toimintaan ovat uusia aiheita kaikille. Iltapäivän innovaatiotyöpajan aiheista oli luotava osallistujille käsitys heidän oman ammatillisen toimintansa näkökulmasta, mutta myös kohderyhmäajattelun näkökulmasta.

Toimintaympäristönä oli koko päivän kestävä lähiopetuspäivä. Pitkään kestävä, teoriaan pohjaava opetus voi olla passivoivaa ja tehdä haastavaksi suuren tietomäärän omaksumisen. Tästä syystä päivä oli pilkottu kolmeen erilliseen luento-osuuteen, työpajaan ja tulosten esittelyyn. Luennot sijoittuvat päivän alkuun, ja työpaja sekä esittelyt iltapäivään. Kokeilussa pelillistämistä sovellettiin itse työpajan sijasta koko luentopäivän fasilitointiin. Ratkaisun tavoitteena oli sitouttaa osallistujia luentopäivään, ylläpitää heidän mielenkiintoaan ja tarkkaavaisuuttaan, sekä toiminnallisuudella edistää aihealueiden omaksumista. Tämän opinnäytetyön tuloksissa esitellään luentopäivälle suunnitellun työpajan toteutussuunnitelma, joka on kehitetty kehittämisvaiheen 1 eli kerätyn teoreettisen tiedon perusteella.

Kokeilusta 1 kerättiin aineistoa havainnoimalla sekä keräämällä syntyneet innovaatiotyöpajan tuotokset. Päivän alussa osallistujilta pyydetään lupa havainnointiin ja tuotosten käyttöön. Havainnoinnista vastasi kaksi päivän alussa esiteltyä henkilöä, jotka eivät fasilitoineet prosessia. Havainnoimalla kerätty aineisto on anonyymiä. Valitsin havainnoitsijat heidän osaamisensa perusteella. Toinen heistä oli Beyond Play Oy:ssä töissä ollut Sirian Holappa (pelillistämisaamista) ja toinen lehtori Laura-Maija Hero (fasilitointiosaamista)

Havainnointiryhmällä oli esivalmistellut lomakkeet, joissa oli ohjeistukset havainnointien tekemiseksi sekä havainnoitavat vaiheet jaoteltuna aikataulujärjestyksessä omille sivuilleen. Luentopäivää havainnoitiin alusta aina työpajan loppuun saakka. Havainnointi päättyi esittelyvaiheessa, sillä toinen havainnoitsijoista fasilitoi tämän vaiheen. Lopputuotokset kerättiin talteen osallistujien suostumuksella, jotta tavoitteiden

täyttymistä oli mahdollista arvioida jälkikäteen. Työpajojen tuotoksiin osallistujia pyydettiin määrittelemään itseään mallilla: "N, 32 vuotta, kulttuurialan yrittäjä".

Havainnoinnin ohjeistukset

Havainnoinnissa tarkkaillaan:

1. Fasilitointimenetelmän intuitiivisuutta
 - a. Kysytäänkö lisäohjeita
 - b. Syntyykö hämmennystä
2. Opiskelijoiden tunnereaktioita
 - a. Ensireaktiot materiaaleihin
 - b. Onnistumisen tai epäonnistumisen reaktiot
3. Opiskelijoiden itseohjautuvuutta
 - a. Hakeutuvatko opiskelijat oma-aloitteisesti etsimään vastauksia tauoilla
 - b. Tekevätkö opiskelijat tehtäviä
4. Opiskelijoiden positiivisia signaaleja
 - a. Viihtymisen merkit
 - b. Elekieli
 - c. Positiivinen kommentointi
5. Opiskelijoiden passiivisuutta ja negatiivisia signaaleja
 - a. Motivaation puutteen merkit
 - b. Negatiivinen kommentointi
 - c. Ärtymyksen etc merkit
6. Työpajan sujuvuutta
 - a. Vaikuttaako opiskelijoiden työskentely tehtävän parissa haastavalta
 - b. Onko materiaali opiskelijoilla käytössä

Havainnoinnin painotus fasilitointimenetelmän keskeisiin toiminnallisuuksiin:

- Aamun tehtävänanto
- Ensimmäisen luentotauon toiminta
- Toisen luennon aikainen toiminta (kalvojen vihjeet)
- Toisen luennon lopulla annettava ohjeistus
- Toisen luentotauon toiminta
- Lounastauolle siirtyminen ja ryhmäytyminen

- Työpajan käynnistäminen
- Työpajan aikainen työskentelyilmapiiri

Taulukko 1: Kokeilun 1 havainnointiryhmän ohjeistus aikatauluksi vaiheistettuna.

| Ohjeistukset vaiheittain aikataulutettuna | |
|--|---|
| 09:15-09:30 | Tervetuloitovotus, tehtävänanto, kirjekuorien jako |
| | Tarkkailtavat asiat: <ul style="list-style-type: none"> • Miten opiskelijat reagoivat kirjekuoriin? Minkälaista kommentointia? • Minkälaisia ovat opiskelijoiden reaktiot ja signaalit? |
| 10:30 - 10:45 | Ensimmäisen luentotauon toiminta |
| | Opiskelijat saavat etsiä vihjeen perusteella kirjekuoren, josta saavat ensimmäisen osan tehtävälomakkeeseen. Tarkkailtavat asiat: <ul style="list-style-type: none"> • Toimivatko opiskelijat oma-aloitteisesti vihjeiden mukaan • Reagointi, kommentointi • Ensireaktiot saatuun materiaaliin |
| 10:45 - 11:30 | Toisen luennon aikainen toiminta, luennon päätteeksi annettava ohjeistus |
| | Opiskelijoiden tulee etsiä oma symbolinsa luennon slideistä saamansa vihjeen perusteella. Tarkkailtavaa (huom: reaktioita luennon asiasisältöön ei tässä ensisijaisesti tarkkailla): <ul style="list-style-type: none"> • Minkälaista opiskelijoiden keskittyminen on? • Reagoivatko opiskelijat löytäessään vihjeen? • Opiskelijoiden signaalit luennon lopussa annetun ohjeistuksen jälkeen |
| 11:30-11:45 | Toisen luentotauon aikainen toiminta |
| | Opiskelijat saavat seuraavan palan tehtävälomakkeeseen löytämänsä symbolin perusteella. Tarkkailtavat asiat: <ul style="list-style-type: none"> • Toimivatko opiskelijat oma-aloitteisesti vihjeiden mukaan • Reagointi, kommentointi • Ensireaktiot saatuun materiaaliin |
| 13:00 | Lounastauolta palaaminen ja ryhmäytyminen, työpajan käynnistäminen |
| | Opiskelijat hakeutuvat värikoodien perusteella oikeisiin ryhmiin lounaan jälkeen. Tarkkailtavaa: <ul style="list-style-type: none"> • Ryhmäytymisen sujuvuus • Lisäohjeistuksen tarve • Työskentelyn käynnistyminen |

| | |
|-------------|---|
| 13:15-15:00 | Työpajan sujuminen |
| | Työpajan aikana tarkkaillaan työskentelyilmapiiriä ja tehtävälomakkeen kautta saadun materiaalin hyödyntämistä. |

6.3 Kehittämisvaihe 3: Toinen työpajakokeilu

Toinen kokeilu, Tulevaisuuden tuotannot, toteutettiin osana Metropolian kulttuurituotannon opetussuunnitelmauudistusta. Tuottaja 2025 -projekti oli vuosien 2019-2020 aikana toteutettu kulttuurituotannon opetussuunnitelman uudistus. Tavoitteena oli hahmottaa kulttuurituottajan työn tulevaisuuden näkymiä, sekä hahmottaa miten uuden opetussuunnitelman tulisi vastata näihin. Projektissa toteutettiin useita työpajoja, joiden avulla aineistoa kerättiin kulttuurituotannon alan kouluttajilta, kentän ammattilaisilta sekä oppilailta.

Tulevaisuuden tuotannot -kokeilun alustana toimi työpaja, jolla kerättiin aineistoa Tuottaja 2025 -projektiin toisen vuoden opiskelijoilta. Tavoitteena oli irtaannuttaa oppilaiden ajattelua nykypäivän ja välittömän tulevaisuuden näkymistä, ja saada heidät hahmottamaan tulevaisuuden mahdollisuuksia ja tarpeita fiktiivisten esimerkkien kautta. Aineiston tavoitteena oli muodostaa käsitys siitä, minkälaista työtä oppilaat näkivät kulttuurituottajien tulevaisuudessa. Kokeilun tuottama aineisto toimi osana suurempaa kokonaisuutta, täydentäen sitä oppilaiden näkökulmalla. Samalla haluttiin kokeilla oppilaille toteutetun pelillisen työpajan toimintaa käytännössä.

Työpaja oli liitetty toisen vuoden opiskelijoiden ammattiprofiileja käsittelevään kurssiin. Työpajan teemat sidottiin kurssin teemoihin, sekä ajoitettiin istumaan muun kurssin sisältöön. Kurssin tavoitteita voitiin tukea kokeilun myötä. Työpajan toteutus oli tavallisen lähiopetuspäivän ensimmäisellä puoliskolla, kolmen tunnin aikaikkunassa. Osallistujaryhmän koko oli n. 40 henkeä. Suuren ryhmäkoon, sekä rajallisen ajan ja luokkatilan vuoksi, työskentely oli jaettava yhteiseen toimintaan ja ryhmätyöosioon. Ryhmäkoot oli pidettävä riittävän suurina, jotta tulosten läpikäyminen oli mahdollista kohtuullisessa ajassa. Keskustelussa lehtoreiden kanssa ennen työpajaa todettiin, että aihekokonaisuus saattaa olla jokseenkin abstrakti toisen vuoden opiskelijoille. Tästä syystä työpaja sisälsi paljon materiaalia ajatustyön ohjaamiseksi. Se pidettiin

toiminnallisena ja kiinnostavana, jotta saatettiin ylläpitää oppilaiden motivaatiota ja mielenkiintoa hyvien tuloksien tuottamiseen.

Työpajasta kerättiin talteen oppilaiden täyttämiä lomakkeita, sekä lopputuotoksia. Jokainen osallistuja täytti saamansa sattumanvaraisen materiaalin perusteella ensin oman tuottajaprofiilinsa (Liite 7). Ryhmien muodostamisen jälkeen niiden jäsenet täyttivät tiimilomakkeen (Liite 7) tuottajaprofiileihin perustuen. Jokainen ryhmä valitsi jäsentensä vahvuuksien perusteella tiimille profiilin, jonka perustellaa he saivat lopuksi sattumanvaraisen haasteen. Haasteeseen tiimit vastasivat innovoimalla ryhmänsä osaamisen perusteella ratkaisun. Kaikkiaan neljältä ryhmältä saatiin talteen kaikki tuottajaprofiilit ja ryhmäprofiili, sekä työpajan tuotos. Ryhmiä pyydettiin antamaan palautetta työpajasta sekä kirjaamaan ylös ajatuksia päivän teemasta. Nämä löytyvät työpajan tuotoksista, eli kalvoista. Kalvoja saatiin kaikkiaan kuudelta ryhmältä.

7 Tulokset

Kehittämishankkeeseen kuului kaksi kokeilua, joissa esiteltyä kehystä sovellettiin käytäntöön. Käytäntöön soveltamisen vaiheita ja toteuttamisen kokemuksia hyödynnettiin artikkelin reflektio-osuudessa, ja niitä hyödynnetään myös osana opinnäytetyön tuloksia. Tarkoituksena on luoda esimerkkien kautta käsitys työvaiheista sekä pelillisen fasilitoinnin käytännön realiteeteista. Prosessin myötä syntyneitä aineistoa käytetään reflektoinnin tukena.

Tulosluvussa esittelen pelillistämiskokeilujen toteutuksessa syntyneet työpajojen toimintasuunnitelmat, sekä niiden teoriaan nojaavat reflektiot kokeilujen dynamiikoista, mekaniikoista ja komponenteista (Chou 2017). Pilottikokeiluista opittu on hyödyksi muille pelillistämistä soveltaville fasilitoijille. Kokeilujen onnistumisia ja haasteita olen reflektoinut hyödyntäen kokeiluissa kerättyjä aineistoja, sekä omaa kokemustani työpajojen ja pelien fasilitoijana. Lopuksi tulosluku esittelee tilaajan kirjassa julkaistun, opinnäytetyön teoriaosuuteen pohjaavan artikkelin.

7.1 Kokeilu 1: Tehtävänannon pelillistäminen

7.1.1 Tehtävänannon pelillistämisen toteutussuunnitelma

Ensimmäinen kokeilu toteutettiin 4.10.2019 kaikkiaan 18 hengen kohderyhmälle, joka koostui kulttuurituottajan ammatissa vähintään kolme vuotta toimineista YAMK-opiskelijoista. Luentopäivän kestoksi määriteltiin klo 09:15 - 15:00, jotta aika riittää vierailijoiden kutsumiseen, luento-osuuksiin ja yhteistoimintaan, sekä niihin integroituun pelilliseen fasilitointimuotoon.

Työpajan fasilitoinnissa käytettävä pelillinen menetelmä integroitiin osaksi koko luentopäivää. Pelillisellä menetelmällä havainnollistettiin luentojen sisältöjä ja alustettiin työpajatyöskentelyä jo ennen varsinaista, iltapäivällä tapahtunutta työpajaa. Prosessi rakentui iltapäivän tehtävänannon ympärille, jonka osallistujat pääsivät koostamaan vihjeiden perusteella.

Päivän aloitus

Päivän alussa oppilaat toivotettiin tervetulleiksi. Vastaava lehtori esitteli päivän ohjelman, sekä toiminnan fasilitoijan ja luennoitsijat. Fasilitoija esittäytyi, kertoi oppinäytetyöstä ja esitteli kokeilun prosessin perusteet.

Työpaja alustus

Ensin esiteltiin työpajan idea osallistujille. Työpajan tehtävänanto oli jaettu kahteen osaan: yhteiseen tehtävänantoon ja luentopäivän aikana täydentyvään, henkilökohtaiseen osuuteen. Henkilökohtaiset tehtävänannot ohjasivat osallistujat ryhmiin, joille annettiin yhdessä toteutettava työpajan tehtävänanto. Työpajassa ryhmät kehittivät palvelu- tai tuotekonseptin, jossa yhdistyivät päivän aikana käsitellyt teemat, eli uudet teknologiat, elämykset ja kokemuksellisuus. Työpajan tehtävät suunniteltiin tuotettavaksi johonkin ryhmäläisten oikeista työympäristöistä.

Pelillistetty tehtävänanto

Tehtävänanto jaettiin kolmeen vaiheeseen. Ensimmäisessä vaiheessa osallistujat saivat lomakepohjan, jota täydennettiin päivän aikana. Toisen ja kolmannen vaiheen myötä lomake täydentyi, tehtävänanto täsmentyi ja osallistujat jaettiin ryhmiin.

Taulukko 2: Kokeilun 1 ajoitussuunnitelma. On hyvä ennalta taulukoida hyvin konkreettiseen muotoon varattu aika, mitä täytyy tapahtua, sen merkitysulottuvuus, tarvittava materiaali sekä toiminnan pelillinen ulottuvuus eli sen elementit.

| # | Klo | Mitä? | Merkitys | Materiaali | Pelilliset elementit | Liite |
|---|---------------|--|--|---|--|---------|
| 1 | Ennen 9:30 | Oppilaat saavat kirjekuoren tunnin alussa. | Muodostaa iltapäivän työpajaa varten tehtävänannon, sekä näkökulman, josta luentoja seuraa. | Päivän aikana täydennettävä lomake ja arvoitus. | Täydennettävä lomake, jossa värikoodi tarran muodossa. Erillisellä lapulla arvoitus. | Liite 2 |
| 2 | 10:30 - 10:45 | Oppilaat etsivät ratkaisun arvoitukseen valikoimasta kirjekuoria. Kirjekuorista valitaan omalla värikoodilla varustettu kävijäprofiili. | Demonstroii pelillisyyttä, täydentää iltapäivän haastetta kokemussuunnittelun näkökulmasta. | Kävijäprofiili sisältää kuvauksen henkilöstä, joka muodostaa osan tehtävänannon kohderyhmää. Profiililapussa on seuraava vihje. | Vihje, joka ohjeistaa bongaamaan tietyn symbolin seuraavan luennon kalvoista. | Liite 3 |
| 3 | 11:20 - 11:30 | Oppilaat löytävät vihjeen perusteella luentokalvoista itselleen tarkoitetun symbolin. Kys. symbolein varustetuista kirjekuorista haetaan viimeinen osa lomakkeeseen. | Tuottaa lisää "sattumanvaraisuutta" tehtävänantoon ja sitouttaa luennon seuraamiseen. Tehtävänanto varmistaa, että johonkin luentosarjan osuuteen on perehdytty. | Ohjeistus (teknologia / menetelmä), jonka perusteella loput lomakkeesta täydennetään. | Ei uusia elementtejä, viimeistelee lomakkeen. | Liite 4 |

Innovaatiotyöpaja

Luentojen ja lounaan jälkeen lomakkeet oli täydennetty. Oppilaat ohjeistettiin ryhmäytymään lomakkeen väritarran perusteella. Ryhmäytymisen jälkeen päivästä vastaava lehtori esitteli tehtävänannon.

Työpajan tehtävänanto

"Keksikää, kehittäkää, suunnitelkaa uusi tuote, palvelu tai toimintamalli tiimin jollekin todelliselle organisaatiolle, jossa teidän ryhmänne jäsen työskentelee. Jokaisen ryhmän

lomakkeista löytyviä kävijäprofileja jokin sama asia. Miettikää minkälainen kohderyhmä teillä on, ja kehittäkää konsepti sille suunnaten. Hyödyntäkää niitä menetelmiä ja ajatuksia, joita lomakkeelle olette keränneet. Tuottakaa iltapäivän sessiota varten kalvoilla tuettu pitch konseptista, jossa teknologisia ratkaisuja käytetään palvelemaan tuotettavaa kokemusta.”

Työpajan ideointivaiheelle annettiin aikaa tunti. Kesto koettiin sopivaksi, sillä jokainen osallistuja oli saanut valmistautua työpajaan päivän alusta saakka. Lisäksi tämä jätti aikataulussa tilaa tulosten riittäväälle esittelylle ja keskustelulle.

Esittely

Jokainen ryhmä sai n. 10 minuuttia aikaa esitykselle, jonka jälkeen lehtori ja fasilitaattori antoivat kommentteja. Ryhmän kesken ideoitiin miten konsepteja voisi kehittää eteenpäin.

Lopetus

Lopuksi ohjaaja ja fasilitaattori kiittivät päivästä, antoivat loppukommentit ja päivä päättyi. Loppukommenteissa on hyvä käydä vielä läpi päivän todellinen anti osallistujien näkökulmasta, jotta päivästä jää mieleen hyvin konkreettinen ja tiivis tulos myös osallistujille. Työpaja hyödyttää näin osallistujaa hänen omassa työssään.

Taulukko 3: Kokeilun 1 aikataulu.

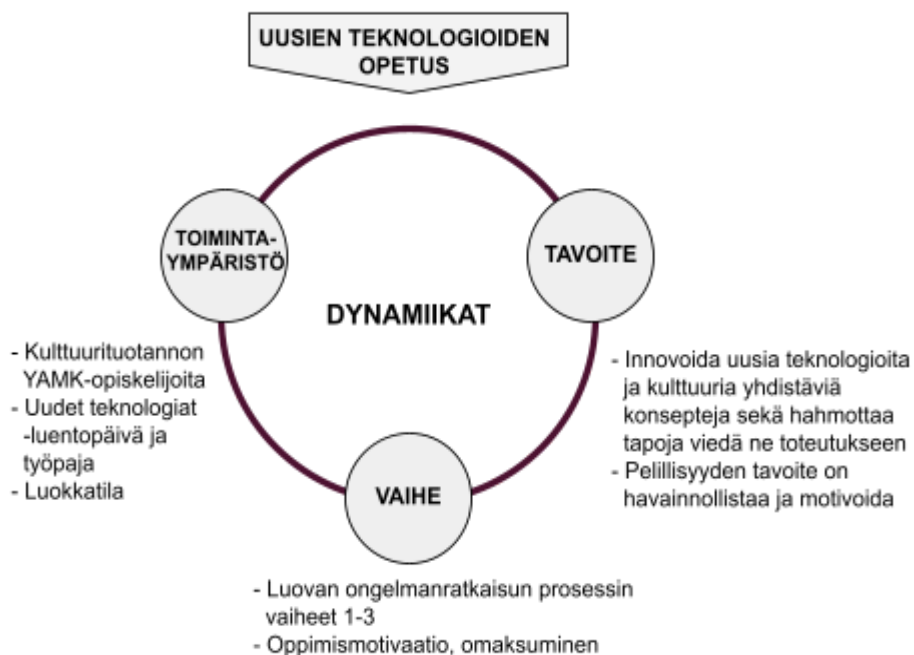
| | | |
|------------------|---|---|
| 9:15 | Tervetuloa ! Creathon, ennakkotehtävän yhteenveto ja palaute | L-M Hero |
| 9:30 | The augmented realities. Mahdollisuudet kulttuuriorganisaatiossa. Mitä maksaa, miten briefataan, miten implementoida tapahtumissa ja miksi. | Arilyn |
| 10:30 | Tauko | |
| 10:45 | Immersion, elämyksen ja kokemuksen merkitys, ja merkityksellisten sisältöjen mahdollisuudet osana kulttuuriorganisaatioiden toimintaa. | Vera Schneider |
| 10:30 | Tekoäly taiteessa. Taiteen/ teknologian/tieteen rajapinta | Kasper Mäki-Reinikka a FCAI/ Brains on Art |
| 12:15 - 13:00 | Lounas | |
| 13:00 | Innovaatiotyöpaja | LM Hero, |

| | | |
|-------|----------------------------------|-------------------------|
| | | Vera Schneider |
| 14:00 | Työpajan esitykset ja keskustelu | LM Hero |
| 15:00 | Lopetus | LM Hero, Vera Schneider |

7.1.2 Tehtävänannon pelillistäminen dynamiikat, mekaniikat ja komponentit

Dynamiikat

YAMK-luentopäivän teema ja rakenne olivat tiedossa ennen kokeilun liittämistä sen osaksi. Toimintaympäristönä kokeilulle toimi innovaatiotyöpajan sisältävä luentopäivä. Creathon-hankkeen tarkoitus on lisätä kulttuurituottajien kompetensseja teknologioiden hyödyntämisessä. Työpajan tarkoitus oli tuoda aiheet lähelle kulttuurituottajan omaa toimintaympäristöä, ja saada heidät ideoimaan soveltamisen keinoja.



Kuvio 7: Kokeilun 1 dynamiikat.

Innovaatiopedagogiikka pohjaa osallisuuteen ja osallistavuuteen. Koko

innovaatioprosessin kannalta tärkeitä osa-alueita ovat ryhmäytyminen, prosessin ymmärrys, sekä kompetenssien hahmottaminen ja oppimismotivaation luominen. Prosessi parantaa yksilön osallisuutta, kun kyky käyttää omia resurssejaan paranee ja laaja-alaiset taidot lisääntyvät. (Hero 2019, 25, 72-76)

Itse työpajaa ei siis ollut mieleistä muuttaa, sillä osallistujien oli tärkeää ymmärtää mitä siinä tehdään ja miksi, sekä uskaltaa hyödyntää uuttakin tietoa.

Uusien teknologioiden ja kokemussuunnittelun aiheiden ollessa uusia kaikille osallistujille, saatettiin hahmottaa prosessin tarpeina oppimismotivaatio uuden tiedon omaksumiseksi ja soveltamiseksi. Luovan ongelmanratkaisun prosessissa tämä liittyy ensimmäiseen vaiheeseen, kohtiin 1-3: haasteen selkeytys, tiedon kerääminen ja ongelman kiteyttäminen. (Kantojärvi 2012)

Mekaniikat

Luentopäivässä työpajaa alustanut luento-osuus voidaan mieltää luovan ongelmanratkaisun ensimmäiseksi vaiheeksi, eli haasteen selkeyttämiseksi. Sen aikana opiskelijat saivat uutta tietoa työpajassa käsiteltävistä aiheista, ja niin ratkaistavaa ongelmaa kuin työpajan tavoitteita selkeytettiin. Työpajan tarpeeksi identifiointiin oppimisen ja omaksumisen motivoiminen. Prosessin tuli havainnollistaa osallistujan omista lähtökohdista mistä käsiteltävissä aiheissa on kyse. Onnistuneen innovaatiotyöpajan edellytyksenä on, että osallistujat tunnistavat omat kompetenssinsa tiimissä ja uskaltavat soveltaa niitä osana työskentelyä. Lisäksi tarkkaavaisuutta tuli riittää koko luentopäivän läpi, jolloin pelillisyyden oli tarpeen pitää mielenkiintoa yllä pitkän aikavälin yli.



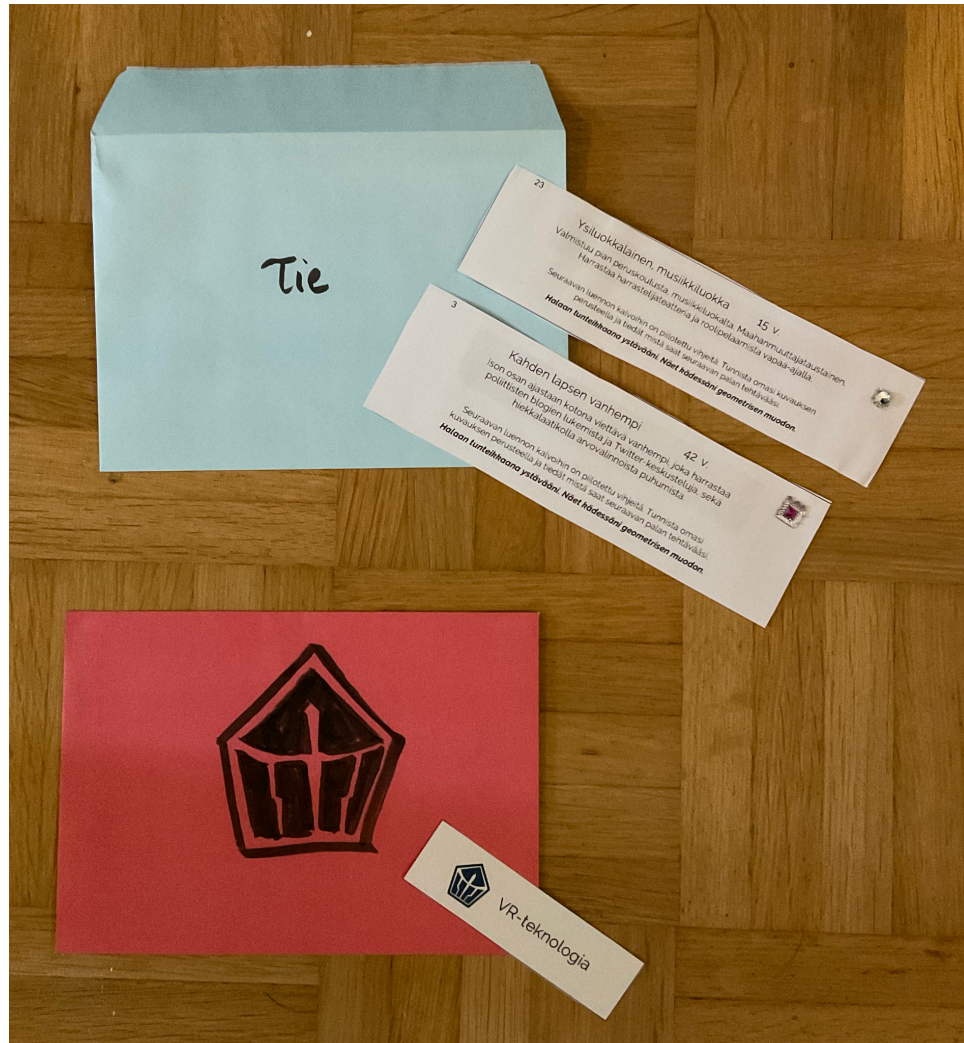
Kuvio 8: Kokeilun 1 menetelmä Octalysis-rungolla visualisoituna

Mekaniikoiksi, eli käytännön keinoiksi vaikuttaa motivaatioon, valikoituivat työpajan tehtävänannon purkamisen osiin ja integrointi luentopäivän eri vaiheisiin, sekä ongelmanratkaisutehtävät joilla osallistuja saattoi edetä tehtävänantonsa täydentämisessä. Tämän tarkoituksena oli pitää osallistuja kiinnostuneena, mutta myös saada heidät tekemään havaintoja käsiteltävistä teemoista.

Choun (2017) identifioimista kahdeksasta motivoivasta tekijästä menetelmä pyrki aktivoimaan arvaamattomuutta (*unpredictability*), merkitystä (*meaning*), sosiaalista vaikuttavuutta (*social influence*) ja voimaantumista (*empowerment*). Prosessissa oli tavoitteena, että työpajassa osallistuja kokee onnistumisen tunnetta ja omistajuutta. Arvaamattomuus tuli prosessin vaiheistamisesta ja jännitteestä, joka ongelmanratkaisun ja hiljalleen täyttyvän lomakkeen kautta saatettiin synnyttää. Merkitys syntyi henkilökohtaisesta näkökulmasta käsiteltäviin aiheisiin, joita pyrittiin lomakkeen sisällöllä luomaan. Sosiaalinen vaikuttavuus ja voimaantuminen olivat prosessissa myöhäisemmän vaiheen motivaatioita, ja niiden tuli kasvaa prosessin edetessä. Niillä haettiin kasvavaa käsitystä omista kompetensseista ja lisääntyvää halua vaikuttaa työpajan tuotoksiin.

Komponentit

Komponentteina, eli käytännön toteutuksen keinona menetelmä hyödynsi kirjekuoria, ohjelappuja, visuaalisia ja kirjallisia vihjeitä sekä täytettävää tehtävälomaketta. Lisäksi osallistujat ohjeistettiin prosessiin liittyen, ja heille annetaan konteksti ja syy ohjeistuksen seuraamiselle.



Kuva 1: Kokeilussa 1 osallistujat saivat vihjeen ratkaisemalla kerättyä osia tehtävänantoonsa. Kuvassa kirjekuoret, joista löytyivät henkilöprofiilit sekä teknologia-täkyt.

Kirjekuoret sisälsivät tiedonjyviä ja vihjeitä, joiden avulla oppilaat saattoivat täyttää päivän alussa saamiaan lomakkeita. Seuraamalla vihjeitä he löysivät seuraavan vihjeen luokse, kunnes lopuksi lomakkeet ohjeistivat heitä lopullisten ryhmien muodostamiseen.

Lomakkeet jaettiin sattumanvaraisessa järjestyksessä, mutta ne muodostivat ennalta suunniteltuja ryhmiä. Yhdistävänä tekijänä kaikilla ryhmän jäsenillä oli samaan kohderyhmään kuulunut henkilö. Työpajaa suunnitellessa muodostin ensin seitsemän fiktiivistä viiden henkilön kohderyhmää, ja jaoin näille vihjeitä siten, ettei ryhmien kokoonpanoja ollut mahdollista arvata prosessin aikana (Liitteet 3-4). Työpajan alussa ryhmien ensimmäinen tehtävä oli pohtia, mitä yhteistä näillä henkilöillä oli, ja minkälaisen kohderyhmän he muodostivat.

Poikkeavan toiminnan periaate toteutui, sillä vaikka osallistujat ymmärsivät koottavan lomakkeen merkityksen työpajalle, oli vihjeiden ratkaisun motiivi vain lomakkeen täyttäminen eikä työpajaan osallistuminen. Lisäksi osallistujat eivät tieneet millä tavalla mekaniikka ohjasi heidän ryhmäytymistään, tai että ryhmien yhteinen tehtävänanto oli ennalta määritelty.

7.1.3 Tehtävänannon pelillistäminen käytännön toteutus ja reflektio

Ensimmäiselle kokeilulle oltiin suunnitteluvaiheessa asetettu tavoitteeksi, että oppilaat pysyvät luentopäivän ajan valppaina ja motivoituneina, sekä omaksuvat aihealueista tietoa menestyksekkään innovaatiotyöpajan pohjaksi. Tavoitteena oli, että jokaisen ryhmän tuotoksista löytyy uusien teknologioiden hyödyntämistä, sekä kohderyhmäajattelua. Näiden tavoitteiden saavuttamiseksi tehtävänanto integroitiin osaksi työpajaa alustanutta luentosarjaa.

Toiminnallisesti monivaiheinen vihjeiden kerääminen on haastava laji, ja kokeilussa havainnoitiin prosessin vaativan vielä lisää yksinkertaistamista ollakseen täysin lähestyttävä. Prosessin leikkisyys kuitenkin paikkasi tilanteita, joissa se saattoi olla hieman epäintuitiivinen.

Havainnoissa korostuvat siirtymävaiheiden hämmennys. Oppilaat suhtautuivat toimintaan positiivisesti, mutta eivät aina olleen tietoisia siitä, missä vaiheessa ja miten vihjeestä liikuttiin seuraavaan. Tästä syystä jotkin vihjeet olivat jääneet osalta saamatta ennen työpajaa, ja nämä tuli ryhmien muodostamiseksi kerätä jälkikäteen nopeasti kasaan. (Liite 6)

Tämä osoittaa, että vihjeitä olisi voinut esimerkiksi olla vähemmän, ne olisivat voineet olla yksinkertaisempia tai ohjeistus selkeämpää. Selkeä haaste oli, että liikkumista ja miettimistä vaativa vihjeiden ratkaisu ja kerääminen vei enemmän aikaa, kuin olin suunnitteluvaiheessa ennakoanut. Tämä synnytti joissakin tilanteissa turhaa hätiköinnin tunnetta, joka saattoi vaikuttaa ohjeistuksen selkeyteen. Haasteellisimmaksi osoittautui vihje, jonka ratkaisu oli piilotettu luennon kalvoihin. Harva pystyi poimimaan sen luennon keskeltä, sillä vihjeeseen keskittyminen ja luento keskittyminen olivat liian suuressa ristiriidassa keskenään. Viimeistään työpajassa työskentelyä tarkkaillessa ja tuloksia kuunnellessa saatettiin tästä huolimatta todeta, että menetelmän valinta oli ollut toimiva. Jokainen ryhmä oli tunnistanut heidän kohderyhmänsä yhdistävät intressit ja onnistuneesti soveltanut uutta teknologiaa konseptissa, jonka he olivat tälle innovoineet. (Liite 6)

Havainnoinnin perusteella mekaniikkalla saatiin osallistujat sitoutumaan luentopäivään, sekä pysymään motivoituneina. Haasteet tekivät prosessista arvaamattoman kenties myös muulla kuin jännällä ja hyvällä tavalla, mutta viihtymiseen ongelmat eivät havaintojen mukaan näyttäneet vaikuttaneen. Ryhmien havainnoitiin olevan aktiivisia, eikä työpajan työskentelyssä havaittu epäröintiä tai muuta, jonka olisi voinut tulkita haasteena hyödyntää opittua. (Liite 6) Työpajassa ryhmät tuottivat lopputuotoksia, joissa kaikkien kohderyhmän analysointi oli onnistunutta. Kehitetyt konseptit hyödynsivät teknologioita ja menetelmiä, jotka olivat ennen luentopäivää osallistujille uusia, ja ne oli ideoitu kohderyhmän monimuotoisuus huomioiden. (Liite 5)

Kokeilun suunnittelussa hyödynnettiin teorialuvussa esiteltyä työpajan pelillistämisen runkoa (Kuvio 6). Prosessi alkoi analysoimalla toimintaympäristö, eli tunnistamalla työpajan ja kohderyhmän tarpeet, sekä kohdentamalla pelillistäminen oikeaan vaiheeseen luovaa ongelmanratkaisuprosessia. Kokeilussa 1 valittiin pelillistämisen kohteeksi tehtävän selkeytyksen vaihe. Tällä valinnalla halusin vaikuttaa osallistujien motivaatioon, erityisesti korostamalla motivoivista tekijöistä *merkitystä* ja *voimaantumista*. Purkamalla tehtävänannon osiin, halusin tuoda varmuutta aihealueen käsittelyyn ja sisäistämiseen, joka tuottaisi parempia tuloksia itse työpajassa.

Dynamiikkojen analysoinnin jälkeen kehitin työpajalle mekaniikat, eli tarkensin miten halusin vaikuttaa osallistujien työskentelyyn. Toimintaympäristön analyysin perusteella olin päätellyt, että *merkitys* ja *voimaantuminen* tukisivat pelillistämisen tavoitteita. Mekaniikkoja suunnitellessa pohdin, minkälaista toimintaa luentopäivän lomassa voisi

toteuttaa. *Arvaamattomuus* ja *sosiaalinen vaikuttavuus* valikoituivat, sillä leikkisällä ja yllätyksellisellä toiminnalla osallistujat oli mahdollista pitää kiinnostuneina, ja jakamalla kaikille yhtä tärkeä osa tehtävänantoa saatiin ryhmän jäsenet nostettua samaan asemaan työpajan alussa.

Komponenttien suunnittelussa keskityin hyvin mekaaniseen pelisuunnitteluun, eli työpajan tehtävänantoon kuuluvien kohderyhmien muodostamiseen, lomakkeiden tuottamiseen, sekä vihjeiden ja ratkaisujen kehittämiseen. Nämä kaikki tulostettiin, valmisteltiin ja jaettiin kirjekuoriin siten, että tyhjän lomakkeen saanut päätyi aina oikeaan ryhmään päivän päätteeksi. Komponenttien suunnitteluun voidaan myös laskea aikataulun ja fasilitoinnin suunnittelu, joka tässä tapauksessa oli läheisesti sidoksissa vihjeiden määrään.

Havainnoinnin ja kirjallisen aineiston perusteella dynamiikat ja mekaniikat olivat toimivia ratkaisuja, sillä osallistujat viihtyivät ja olivat kiinnostuneita toiminnasta, olivat aktiivisia työpajassa ja ratkaisivat annetun haasteen menestyksellä. Parhaiten onnistui vaikuttaminen *merkitykseen* ja *voimaantumiseen*, sekä *sosiaaliseen vaikuttavuuteen*, sillä riippumatta vihjeiden keräämisen sujuvuudesta, kaikki osallistujat toimivat hyvillä mielin ja aktiivisesti työpajaosuudessa. *Arvaamattomuuden* sekä komponenttien suunnittelun kohdalla olisi paljon hiottavaa, sillä prosessin silppuisuus ja monimutkaisuus aiheutti turhaa sekaannusta, eikä voi osoittaa että nimenomaan vihjeiden määrällä olisi ollut positiivista vaikutusta lopputuloksen kannalta.

Pelillistämisen kohdentaminen tehtävänantoon, sen purkaminen osiin sekä kokoaminen toiminnallisesti luentopäivän aikana voi kokeilun perusteella olla toimiva kokonaisuus, jos tavoitteena on vaikuttaa tehtävänannon selkeyttämiseen, pitkäkestoiseen motivointiin sekä ylläpitää jännitystä arvaamattomuudella. Havaintojen perusteella oppilaat olivat kiinnostuneita toiminnasta, ja tuotosten perusteella voidaan sanoa, että luentopäivä havainnollisti sen mikä oli tavoitteena.

Valitsisin tämän mekaniikan uudestaan vastaavassa tilanteessa, mutta tekisin prosessista yksinkertaisemman karsimalla tulkittavia vihjeitä, selkeyttämällä tehtävänantoja ja antamalla jokaiselle vaiheelle enemmän aikaa. Komponenteista löytyneet fiktiiviset kohderyhmät olivat onnistunein yksittäinen osuus, sillä suhteellisen abstraktit sisällöt tulkittiin jokaisessa tapauksessa oikein. Pitäisin ennallaan ryhmien

jakamisen osallistujien tietämättä, mutta lisäksi muutoin läpinäkyvyyttä tavasta, jolla prosessi vaikuttaa lopuksi tapahtuvaan työpajatyöskentelyyn.

7.2 Kokeilu 2: Tulevaisuuden tuotannot

7.2.1 Tulevaisuuden tuotannot -työpajan toiminta

Toinen työpaja toteutettiin 14.11. n. 40 hengen toisen vuoden kulttuurituotannon opiskelijaryhmälle. Sen tarkoitus oli tuottaa aineistoa Tuottaja 2025 -projektille, jota hyödynnettiin kulttuurituotannon opetussuunnitelman päivittämisessä. Työpajalla oli käytettävissä luentopäivän aamupäivän osuus, eli klo 9:15-12.00. Tulevaisuuden tuotannot oli pelillinen työpaja, jonka tavoitteena oli saada osallistujat hahmottamaan tulevaisuutta ja tulevaisuudessa tarvittavia ammatillisia taitoja eläytymistä sekä strategiapeliä yhdistävillä harjoitteilla.

Esittely (15min)

Aloitus n. Klo 09.15

Koko ryhmälle esiteltiin yhteisesti Tuottaja 2025 -opintosuunnitelman päivitysprosessi, sekä miten aamupäivän työskentely liittyi tähän. Esittelyn jälkeen koko ryhmä osallistui ensimmäiseen harjoitukseen, jonka tavoitteena oli luoda yhteinen näkemys yhteiskunnasta vuonna 2025.

Lumipallot ja ryhmäjako (30min)

Osallistujat kirjoittivat lapuille kukin lauseen tai sanan, jolla kuvailivat vuotta 2025. Ryhmä jakautui kuuteen-kahekseen satunnaisella jaolla. Nämä ryhmät pidettiin työpajan loppuun saakka. Koko ryhmä asettui vastakkain siten, että kullakin puolella oli aina kolme-neljä ryhmää. Kaikki heittivät "lumipallot" toista puolta kohti, kunnes yhtäkään omaa palloa ei jäänyt kenellekään.

Seuraavaksi ryhmät keräsivät ja avasivat pallot. Ryhmät kokosivat sisällöt fläppitaululle tai pahville. Pallot rypistettiin ja ryhmät asettuivat jälleen vastakkain. Pallot heitettiin satunnaisesti toisille ryhmille, kerättiin ja purettiin jälleen taululle. Jokainen ryhmä nosti esiin toistuvat tai yhdistävät tekijät. Näitä saattoivat olla ilmiöt ja trendit, teemat, ammattia koskevat kysymykset jne.

Tauko 10min. Jatko n. klo 10.10.

Keskustelu ja työpajan esittely (15min)

Jokainen tiimi esitteli koko ryhmälle tekemänsä havainnot tiiviisti. Lopussa fasilitoija esitti kysymyksiä, joiden avulla hahmotettiin yhteiset johtopäätökset. Fasilitoija esitteli pelin kulun ja säännöt.

Tuottajaprofiilit (15min)

Pelin alussa jokainen osallistuja sai tulla nostamaan kolme SKILL-korttia ja tuottajaprofiili-lomakkeen, sekä per ryhmä yhden tiimilomakkeen luokan edestä, jonka jälkeen palattiin aiemmin jaettuihin ryhmiin. Ryhmässä jokainen sai vaihtaa yhden SKILL-kortin johonkin toiseen ryhmässä olevaan SKILL-korttiin. (Liite 8)

Jokainen täytti oman tuottajaprofiilin, mutta tiimi saa keskustella yhdessä lomakkeen kysymyksistä. Tämän jälkeen tiimi vastasi yhdessä tiimilomakkeessa esitettyihin kysymyksiin. Kun lomakkeet oli täytetty, tuli tiimi hakemaan valitsemaansa tiimi-kategoriaa vastaavan HAASTE-kortin, sekä INSPIRAATIO- ja ESTE-kortit. (Liite 8)

(HAASTE-kortti antoi tehtävän, jota tiimi ratkaisi. INSPIRAATIO-kortti antoi ideoita ja eväitä siihen vastaamiseen, ja ESTE-kortti asetti leikkimielisiä esteitä ratkaisulle.)

Haaste (30min)

- HAASTE-kortin sai kääntää vasta, kun kaikki tiimit olivat saaneet omansa.
- INSPIRAATIO-kortin kääntäminen edellytti myös ESTE-kortin kääntämistä.
- Ryhmä sai hakea pelin aikana yhden ylimääräisen SKILL-kortin ja lisätä tällä "jäsenen" tiimiin, mutta tämä edellytti ylimääräisen ESTE-kortin nostamista ja kääntämistä.

Tiimit hakivat OMA:sta dia-pohjan. Tiimien tehtävä oli konseptoida ryhmän kompetensseja hyödyntäen tuote, palvelu tai projekti, jolla vastattiin annettuun haasteeseen.

Diat:

- Tiimin esittely
- Haasteen esittely
- Ratkaisun esittely

- Ratkaisun toteutus
- Reflektio

Haasten päätyminen n. Klo 11:10. 10min tauko. Jatko n. Klo 11:20

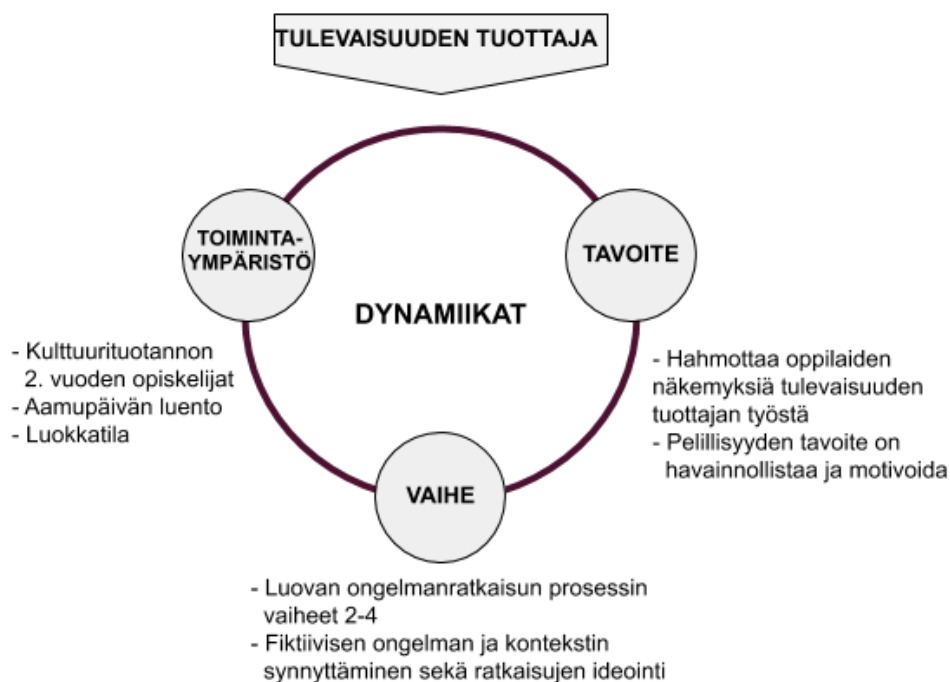
Esittely ja purku (45min)

Tiimit saivat kukin muutaman minuutin aikaa esitellä konseptiaan, ja muut saivat kommentoida sitä tai esittää kysymyksiä. Laajempaan keskusteluun ei oltu budjetoitu aikaa, eikä ylimääräistä hetkeä keskustelun jatkamiselle myöskään jäänyt prosessin loppuksi.

7.2.2 Kokeilu 2: Tulevaisuuden tuotannot -työpajan dynamiikat, mekaniikat ja komponentit

Dynamiikat

Työpaja oli osa oppilaiden normaalia, pakollista opetusta, mikä suoraan vaikutti toimintaympäristöön, odotuksiin ja dynamiikkaan. Kokeilun tilaajan tavoite oli saada hyödynnettävää aineistoa ja kokeilun tekijän tavoite oli tuottaa toimivasti pelillistetty työpaja. Dynamiikoissa oli arvioitava keskeisesti sitä, miten haastava aihealue tuodaan oppilaiden käsiteltäväksi, sekä kuinka tehtävänanto rakennetaan siten, että lyhyessä ajassa päästään aiheen esittelystä konkreettiseen aineistoon.



Kuvio 9: Kokeilun 2 dynamiikat.

Haasteen selkeyttäminen ja sisällön ymmärtäminen olivat tärkeitä onnistuneet työpajan kannalta. Aiheen haasteellisuuden vuoksi aiheen esittelyä ei pelillistetty, vaan se käytiin läpi yhteisesti ennen pelillistettyä osuutta. Tämän tavoitteena oli varmistaa, että jokainen lähestyy aihetta samalta lähtöviivalta itsenäisessä ja ryhmätyöskentelyn vaiheessa. Pelillistetty osuus kohdennetaan luovan ongelmanratkaisun prosessin vaiheisiin 2-4: tiedon kerääminen, ongelman kiteyttäminen ja ideoiden tuottaminen. (Kantojärvi 2012) Vaiheisiin 5 ja 6 (syvennä ratkaisuja, suunnittele toimenpiteet) ei lyhyessä ajassa ollut mielekästä tähdätä.

Mekaniikat

Aiheen ja tehtävänannon alustaminen tehtiin yhteisesti tavalla, joka muistutti pitkälti tavanomaista työpajatyöskentelyä luokkaopetuksessa. Koska aikaa oli vähän, ei kovin kauas tutuista työskentelytavoista ollut mielekästä lähteä myöskään pelillistetyllä osuudella.

Aihealue oli abstrakti, joten jonkinlaisen henkilökohtaisen merkityksen ja kompetenssin rakentaminen aiheen ympärille oli selkeä tarve. Yhteisiin keskusteluihin keskittyessä moni yksilö jää ilman todellisen osallisuuden ja vaikuttamisen tunnetta. Tästä syystä jaoin tuottajan ammattia ja taitoja koskevan pohdinnan kahteen vaiheeseen, jossa tiimilomakkeen täyttämisen ehtona oli tuoda jokaisen yksilökohtainen työ osaksi

kokonaisuutta. Yksilökohtaista työskentelyä oli myös tarpeen tukea, jotta jokainen osallistui tiimin kehittämiseen mahdollisimman tasa-arvoisista lähtökohdista.



Kuvio 10: Kokeilun 2 menetelmä Octalysis-rungolla visualisoituna

Mekaniikaksi muodostui vaiheittainen, pelillinen materiaalin koonti, joka ohjasi innovointivaiheessa ratkaistavaa haastetta ryhmästä lähtöisin olevaan suuntaan. Näin oli mahdollista tukea kompetensseja tehtävän tekemiseen paitsi yksilötasolla myös ryhmätasolla, sekä antaa omistajuutta mahdollisimman monelle osallistujalle läpi prosessin.

Kokeilun motivoivat tekijät olivat *merkitys*, *suoriutuminen* ja *omistajuus*, sekä *sosiaalinen vaikutus*. Myös *arvaamattomuutta* käytettiin osana prosessia, sillä materiaaleja saatiin osin sattumanvaraisesti. Kuviossa 10 visualisoin mekaniikkaa Octalysis-rungolla. Graafi on reflektointia kokeilusta suhteessa teoriaan, ja sen on tarkoitus havainnollistaa eri dynamiikkojen suhteellista painotusta.

Komponentit

Komponentteina, eli käytännön toteutuksen keinona menetelmä hyödynsi tuottajaprofiili- ja tiimiprofiili-lomakkeita (Liitteet 2 ja 3), sekä SKILL-, INSPIRAATIO-, ESTE- ja HAASTE-kortteja (Liite 8). SKILL-korttien sisällöt perustuivat taitoihin, joita

Tuottaja 2025 -projektissa oli nostettu aiemmissa työpajoissa esiin, joitakin keskeisiä tuottajan taitoja sekä muutamia vilttejä kortteja.

Jokainen osallistuja sai oman tuottajaprofiili-lomakkeen sekä sattumanvaraisesti nostettuja SKILL-kortteja, jotka auttoivat profiilin täyttämässä. Kukin ryhmä sai tiimilomakkeen, jonka täydentämisessä tuli hyödyntää kaikkien tuottajaprofiilien sisältöä. Vastausten pohjalta ryhmät valitsivat tiimeille kategorian viidestä vaihtoehdosta ”Yhteiskunnallinen”, ”Innovaattori”, ”Liiketoiminta”, ”Palveluntuottaja” sekä ”Kulttuuri- ja taide”.

Kullekin kategorialle oli oma valikoima HAASTE-kortteja, jotka toimivat tehtävänantona innovointiosuudessa. Haasteet oli suunniteltu siten, että niissä pystyi hyödyntämään useita SKILL-korteissa esiintyviä taitoja. INSPIRAATIO- ja ESTE-kortit olivat kaikille yhteisiä, ja ne sisälsivät ideoita sekä konkreettisia rajoitteita innovaatiotehtävän konseptia varten.

7.2.3 Tulevaisuuden tuotannot -työpajan käytännön toteutus ja reflektio

Toiselle kokeilulle oli asetettu tavoitteeksi tuottaa aineistoa Tuottaja 2025 -projektille. Aineistolla haluttiin tuoda lisää näkökulmia opetussuunnitelman uudistamisen tueksi, joissa oppilaat hahmottivat minkälaisia taitoja ja tehtäviä he kulttuurituottajan työn tulevaisuudessa näkivät.

Prosessin aikana oppilaat loivat fiktiivisiä tuottajaprofiileja, kehittivät näiden pohjalta erikoistuneen ammattilaistiimin, ja vastasivat tiimille esitettyyn haasteeseen profiilien mukaisia taitoja hyödyntäen. Prosessi autettiin alkuun jakamalla oppilaille SKILL-kortteja, jotka sisälsivät aiemmin Tuottaja 2025 -projektissa esiin nousseita taitoja ja tehtäviä. Tuottaja 2025 -projektissa hyödynnettävä aineisto koostui profiililomakkeista, tiimilomakkeista sekä ryhmien työpajassa ratkaisemista haasteista.

Työpajassa syntyneissä tuotoksissa korostuu näkemys, että esiin nostetut taidot ja tehtävät olivat jo työpajan toteuttamisen aikana relevantteja. Vuoden 2019 ei koettu olevan niin kaukana vuodesta 2025, etteikö kyseisiä taitoja olisi koettu omaksi tulevaisuudeksi oppilasryhmässä. Tuottajan tehtävät nähtiin monimuotoisina, mutta ratkaisuisissa korostui teknologia ja digitaalisuus. Viisi kuudesta tuotoksesta lähti

hakemaan ratkaisua haasteeseen teknologian kautta. Teema oli mahdollisesti korostunut haasteissa, jotka oli kehitetty aiempaan Tuottaja 2025 -materiaaliin pohjaten.

Oppilaita pyydettiin kirjaamaan palautteita tuotoksena syntyneisiin kalvoihin. Kerätty palaute työpajasta oli pääasiassa positiivista. Osallistava ja poikkeava toteutustapa koettiin hauskana ja kiinnostavana, ja se herätti ajatuksia teemasta. Palautetta sai tiukka aikataulu ja monivaiheinen prosessi, joka tuotti kiireen tuntua osassa ryhmistä. SKILL-korttien käyttö koettiin hyvänä, sillä aihealueen lähestyminen tyhjältä pohjalta nähtiin haasteena.

Työpajan suunnittelussa käytin pohjana teorialuvussa esiteltyä pelillistämisen runkoa. Prosessin ensimmäisenä vaiheena analysoin dynamiikat, eli toimintaympäristön ja pelillistettävän vaiheen luovasta ongelmanratkaisuprosessista. Toisessa kokeilussa kohdensin pelillistämisen vaiheisiin 2-4: tiedon kerääminen, ongelman kiteyttäminen ja ideoiden tuottaminen. Tällä halusin vaikuttaa erityisesti motivoiviin tekijöihin *merkitys* ja *suoriutuminen*. Nämä koin tärkeiksi, sillä aihealue oli abstrakti ja oppilaiden tuli lähestyä sitä omakohtaisen merkityksellisyyden kautta.

Mekaniikkojen suunnittelussa hain tapaa luoda aitoa osallisuutta prosessiin, jotta kaikilla olisi ollut rooli lopputuloksen muokkaamisessa. Jakamalla ryhmien muodostaminen kahteen vaiheeseen, tuottaja- ja tiimilomakkeiden täyttöön, ohjasin jokaisen ajattelemaan teemaa omalta kohdalta ja tuomaan oman "tuottajahahmonsa" mukaan aktiivisesti. Tällä halusin vaikuttaa motivoiviin tekijöihin *sosiaalinen vaikuttavuus* ja *omistajuus*.

Komponenttien suunnittelussa ja toteutuksessa keskityin luomaan erityisesti HAASTE-kortteja. Jakamalla haasteet viiteen kategoriaan, joista ryhmät saivat valita yhden, halusin varmistaa ryhmällä olevan ratkaisun edellyttämiä taitoja. Komponenteista käyttöön päätyivät vain SKILL- ja HAASTE-kortit, eikä INSPIRAATIO- tai ESTE-kortteja hyödynnetty. Nämä olivat ottaneet inspiraationsa useista peleistä löytyvistä vihje-mekaniikoista, mutta päätyivät olemaan täysin turha elementti toteutuksen kannalta.

Aineistosta voi havaita, että ryhmät vastasivat työpajassa luoduissa ratkaisuisa vastaamaan annettuihin haasteisiin, ja hyödynsivät taitoja ja vahvuuksia, joita ryhmä

käsitteli työskentelyn aiemmissa vaiheissa. Prosessi olisi osallistujien näkökulmasta lähes varmasti hyötynyt ylimääräisestä tunnista vain ideointityöpajalle ja esittelylle omistettuna. Toisaalta keskeistä ei ollut kehitettyjen ratkaisujen laatu, vaan oppilaiden työskentelyllä ja ideoinnilla tuottamat ajatukset kulttuurituottajan ammatista.

Onnistumisen mittaaminen toisen työpajakokeilun kohdalla aineiston hyödyllisyyden näkökulmasta on haastavaa, eikä sitä ole nostettu mittariksi. Kokeilun tavoitteena oli saada oppilaat pohtimaan teemaa, sitoutumaan työskentelyyn ja tuottamaan aineistoa, joka taltioi prosessia ja ajatuksia. Oppitunnin osana työpajan oli hyvä myös olla sisällöltään relevantti osa opetusta. Työpaja oli osa ammattiprofiilia käsittelevää opintokokonaisuutta, ja teeman relevanssi oli varmistettu täten lehtoreiden kanssa ennalta. Palautteen ja aineiston perusteella oppilaat paitsi viihtyivät, myös saivat työskentelystä lisää näkökulmia.

Aineiston synnyttämisen näkökulmasta toisessa kokeilussa oli paljon hyvää. Työskentely taltioitui kolmeen erilaiseen muotoon yksilöiden ja ryhmien toimesta. Lomakkeiden taso vaihtelee, eikä jokainen osallistuja panostanut ajatustyöhön yhtä paljon. Silti jokainen lomake vaikutti seuraavaan vaiheeseen, ja toi tällä jokaisen osallistujan panoksen osaksi lopputulosta.

Työskentelyn ja ryhmän ohjauksen näkökulmasta kolmeen tuntiin oli mahdutettu liikaa toimintaa. Varaisin vastaavalle prosessille jatkossa jopa tunnin enemmän aikaa. Toisaalta arvioisin menetelmän sopivuutta uudestaan tilanteessa, jossa aihealue on näin abstrakti. Keskustelua ja ajatustyötä voi sisällyttää pelillistettyyn työpajaan myös yksinkertaisemmin, ja kiireetön fasilitointi voisi tuottaa huolellisemmin dokumentoitua aineistoa.

Tuottajaprofiili- ja tiimilomakkeet muistuttavat joiltain osin monille peleille tyypillistä hahmonluontia. Samoin SKILL- ja HAASTE-korttien satunnainen nostaminen muistuttavat peleistä tuttua arvaamattomuutta, ja kannustavat ongelmanratkaisuun. Näiden elementtien tunnistettavuus tuntui oppitunnin aikana viihdyttävän ja resonoivan oppilaiden kanssa. En täysin luopuisi vastaavan kohderyhmän kohdalla näistä elementeistä, mutta hyödyntäisin niitä merkittävästi yksinkertaisemmin.

7.3 Työpajan pelillistämisen ohje - tuloksena julkaistu artikkeli kirjassa

Kehittämishankkeen tavoitteena oli tuottaa materiaalia, jota voidaan hyödyntää ammatillisesti työpajojen fasilitoinnin työkaluna. Kehittämishankkeen tuloksena kirjoitin artikkelin *Työpajojen pelillistämisen malleista* (Liite 1), jonka opinnäytetyön tilaaja Creathon julkaisi teoksessa *Teknologian ja kulttuurin rajapintatoiminnan mallit, verkostot ja menetelmät* (Toim. Hero L-M 2020).

Johdannossa kuvataan artikkelin tarkoitusta. Väliotsikko *Pelillistäminen ja fasilitointi* käsittää opinnäytetyön luvun 2 johdannon ja luvun 2.1., jossa määritellään pelit ja pelillisuus. Väliotsikko *Pelillistämällä fasilitointi* perustuu opinnäytetyön lukuun 2.2., ja käy läpi fasilitointia ja luovaa ongelmanratkaisuprosessia pelillistämisen näkökulmasta. Väliotsikko *Työpajan pelillistämisen suunnittelutyö* käsittää opinnäytetyön luvun 3. Siinä esitellään kehittämishankkeessa syntynyt teoreettinen kehys työpajojen pelillistämiseksi.

Väliotsikko *Käytännön kokeilut* esittelee kolme kokeilua, joissa teoreettista kehystä on sovellettu työpajojen suunnitteluun. Kokeilut 1 ja 2 ovat samat, jotka tässä työssä käsitellään kehittämishankkeen tuloksina. Kolmantena kokeiluna toimi pienen osallistujaryhmän kanssa toteutettu, iteroitu versio kokeilusta 2. Kolmannen kokeilun osallistajat olivat Tuottaja 2025 -projektiin osallistuneita työelämän asiantuntijoita. Artikkelin viimeinen osuus, *Lopuksi*, vetää yhteen keskeisiä ajatuksia, joita pelillistämisen soveltaminen työpajatoiminnassa on prosessin aikana minussa herättänyt.

Kehittämishankkeen tuloksia tukee myös toinen teoksessa julkaistu artikkeli *Digitalisaatio uudistaa kulttuurituotannon opetussuunnitelmaa: opetussuunnitelman kehittämisen osallistava menetelmä* (Björkqvist Leena, Hero L-M, toim Hero L-M 2020). Artikkelin käsittelee kulttuurituotannon opetussuunnitelman Tuottaja 2025 -kehitysprojektia, jonka prosessissa hyödynnettiin opinnäytteeni kehittämishankkeen kokeilua 2, sekä kolmatta pelillistämällä fasilitoimaani työpajaa, joka ei toimi osana opinnäytetyötä.

8 Pohdinta ja kehittämissuositukset

Opinnäytetyön päätuloksia ovat keväällä 2020 julkaistu artikkeli tilaajan teoksessa *Teknologian ja kulttuurin rajapintatoiminnan mallit, verkostot ja menetelmät* (Toim. Hero L-M 2020), sekä kaksi käytännön kokeilua. Artikkelin on kirjoitettu niille työpajojen ohjaajille ja yhteistoimintaa osallistujalähtöisesti johtaville, jotka pyrkivät syventämään tietopohjaista osaamistaan käytännön fasilitointityössään. Artikkelin tarkoituksena on tarjota muutamia mahdollisia struktuureja ja malleja kulttuurin ja teknologian alojen toimijoiden yhteisten työpajojen suunnittelun tueksi. Artikkelin paitsi esittelee teoriaa ja mallin pelillistämisen tueksi, myös antaa lyhyen katsauksen toteutettuihin kokeiluihin.

Ensimmäisestä kokeilusta saatiin hyviä kokemuksia toiminnallisuudesta ja yllätyksellisyydestä keinoina motivoida osallistujia ja alustaa uuteen asiasisältöön perustuvaa työpajaa. Osallistujat ratkoivat tehtävänantoon piilotetut haasteet ja tuottivat hyviä tuotoksia työpajassa. Kokeilu nosti myös selkeästi esiin toteutuksen heikkoudet, kuten turhan monimutkaisuuden ja haasteen kohdentaa osallistujien keskittyminen oikeaan asiaan oikealla hetkellä.

Toisesta kokeilusta saatiin hyviä kokemuksia aineiston tuottamiseen tähtäävän prosessin tukemisesta, erityisesti osallistujien kompetenssien ja motivaation näkökulmasta. Oppilaat tuottivat runsaasti aineistoa Tuottaja 2025 -projektin hyödynnettäväksi, ja haastava aihe käsiteltiin oppilaiden mielestä kiinnostavalla ja tilanteeseen sopivalla tavalla. Osallistujat olivat motivoituneita tarttumaan aiheeseen ja yleinen palaute menetelmästä oli positiivista. Kokeilu nosti myös esiin selkeitä heikkouksia toteutuksessa, kuten monimutkaisen prosessin sovittamisen liian lyhyeen aikaan, joka johti kiireeseen ja kommunikoinnin haasteellisuuteen. Yksi selkeä heikkous toisessa työpajassa oli suunnittelun puute, joka kohdentui aineiston keräämiseen tätä opinnäytetyötä varten. Tästä syystä anonyymiä aineistoa ei ole, ja vain kahdelta ryhmältä saatiin kerättyä kaikki yksilölomakkeet, tiimilomake ja esityksen kalvot. Työpajassa tuotettu esitys on kaikkiaan seitsemältä ryhmältä. Opinnäytetyön osalta toisen kokeilun tulos on siis ennen kaikkea tuotettu ohjausmateriaali, sekä oma reflektio, sillä työpajojen tuloksiin on aineiston heikkouden vuoksi vaikea viitata.

Toiminnan suunnittelu motivointiin vaikuttamisen kautta oli omaa fasilitointi- ja pelisuunnittelukokemustani vasten hyvä lähestymistapa. Choun Octalysis-mallin käyttäminen ohjenuorana oli osuva, mutta monimutkainen valinta. Kokeilut validoivat

ajatusta, että pelillistämällä voidaan vaikuttaa tapaan, jolla työpajan osallistujat ovat motivoituneita. Vaikeus sovittaa prosessin haastavuus, toiminta ja aikataulut yhteen elävän, kertaluontoisen tilanteen kanssa oli odotettua. Keskimäärin pelejä ja pelillistettyjä ympäristöjä testataan lukuisia kertoja ennen työn julistamista valmiiksi, eikä sitä voinut tässä tilanteessa tehdä. Toisaalta oma taustani liveroolipelejä runsaat 15 vuotta suunnitelleena soveltui tähän kontekstiin, sillä liveroolipelejä ei yleensä koepelauteta. Ne perustuvat ymmärrykseen ihmisistä, tilanteista, sekä viestintään jolla oma intentio välitetään osallistujille. Voidaan tavallaan mieltää, että liveroolipelien suunnitteleminen on äärimmäinen esimerkki pelillisestä fasilitoinnista.

Kokeilut olivat välttämättömiä opinnäytetyön kokonaisuuden kannalta, sillä sen osana julkaistu artikkeli ei yksin ole kattava tulos. Artikkelissa ja työssäni esitelty työpajojen pelillistämisen malli ei konkretisoi kovin hyvin pelillistämisen soveltamista henkilölle, jolla ei ole aiempaa käytännön kokemusta aihealueesta. Kontekstin ja teorian tarjoaminen artikkelin muodossa vaatii rinnalleen alusta loppuun saatettuja näyttöjä, jotta teorian osalta tehtyä tulkintaa voidaan reflektoida.

Päätutkimuskysymykseni oli *“miten työpajojen fasilitoinnissa voidaan soveltaa pelillistämisen periaatteita osallistujien kannalta motivoivasti?”* Vastauksena esitin opinnäytetyössäni sekä julkaistussa artikkelissa, että työpajojen pelillistämisessä voidaan sovittaa yhteen pelisuunnittelun, pelillistämisen ja luovan ongelmanratkaisuprosessin struktuureja. Esittelemässäni mallissa sovitin yhteen Werbachin ja Hunterin (2012) kolmen abstraktion (dynamiikka-mekaniikka-komponentti) mallin, Choun (2017) Octalysis-mallin, sekä Kantojärven (2012) luovan ongelmanratkaisuprosessin mallin. Edellä mainitut mallit valikoituivat, sillä ne lähestyvät käsiteltävää teemaa käytännönläheisesti ja selkeästi, sekä reaali maailman toimintaan soveltuvilla tavoilla.

Esittämäni mallin keskeisenä tavoitteena on hahmottaa:

- 1) *Mikä tarve työpajan pelillistämiseksi on?*
- 2) *Minkälaisella poikkeavalla toiminnalla tarpeeseen vastataan?*

Mallissani pelillistämisen prosessi vaiheistetaan Werbachin ja Hunterin (2012) kolmen abstraktion mukaan:

- 1) *Dynamiikat:* Analysoidaan työpajan toimintaympäristö, tavoitteet ja kohdennetaan pelillistäminen tiettyyn vaiheeseen luovaa ongelmanratkaisuprosessia (Kantojärvi

2012).

2) *Mekaniikat*: Valitaan lähestymistapa Octalysis-mallia (Chou 2017) soveltamalla. Hahmotetaan mitä motivoivia tekijöitä halutaan hyödyntää toimintaa suunniteltaessa.

3) *Komponentit*: Suunnitellaan käytännön toiminta, eli päätetään mitä osallistujat tekevät työpajassa. Toiminta on pelillistämisen tarpeen motivoimaa, mutta saattaa näyttäytyä tästä poikkeavana osallistujille.

Kokeiluilla oli tavoite havainnollistaa miten esittämäni mallia voi hyödyntää suunnittelun työkaluna käytännössä. Olen itse peliorientoituneella taustalla varmasti jokseenkin jäävi arvioimaan mallin intuitiivisuutta, sillä kolmen abstraktion lähestymistapa lähtökohtaisesti istui siihen miten hahmotan pelisuunnittelua. Malli perustuu siis vahvasti omaan kokemukseeni, eikä sillä ole tarkoitus antaa objektiivisesti parasta työkalua jolla pelillistämistä ja työpajoja voi tuoda lähemmäksi toisiaan. Se esittää mallin, jossa omaa kokemustani hyödyntäen konkretisoin suunnitteluprosessia, jolla pelillistetty työpaja on mahdollista tuottaa. Kokeilujen perusteella esittämäni malli on sovellettavissa työpajojen pelillistämiseen, ja osallistujien motivointi onnistui valituilla keinoilla.

Viimeinen alatutkimuskysymykseni oli *“tukeeko työpajojen pelillistämiseen sovellettu jaottelu dynamiikkoihin, mekaniikkoihin ja komponentteihin suunnittelua ja toteutusta?”* Dynamiikat, mekaniikat ja komponentit ovat omassa kokemuksessa intuitiivinen tapa hahmottaa suurinta osaa ympäristöjä, joissa pelisuunnittelua ja pelillistämistä harjoitetaan. Mallissani olen hahmottanut mitkä tekijät kullekin abstraktiolle ovat relevantteja työpajojen pelillistämisen kontekstissa. Fasilitoinnin ja työpajojen teorian lisäksi sovelsin Choun (2017) Octalysistä, sillä tämä runsaasti lisämateriaalia sisältävä lähde teoria käsittelee pelillistämistä nimenomaan fasilitoinnille relevantista näkökulmasta, eli motivaation kautta.

Myös käytäntöön vietyinä koin kolme abstraktiota intuitiivisena valintana ja koen, että ajattelutavan liittäminen työpajan suunnitteluun on toimiva lähestymistapa. Octalysiksestä (Chou 2017) sen sijaan tiivistäisin malliin enemmän konkretiaa, jos muuttaisin sitä kokeilujen pohjalta. Vaikka pelillistämisen teoriaa on hyvä ymmärtää pintaraapaisua enemmän, vaatii työpajan pelillistämisen käytäntö enemmän konkreettisia esimerkkejä ja vähemmän korkealentoisia teorioita. Motivaatio on hyvä tulokulma työpajan lähestymistapaa valittaessa, mutta motivoivien tekijöiden sijaan esittäisin kysymyksiä, joilla suunnittelua voi ohjata oikeaan suuntaan.

Koska lähestyin kehittämishanketta kirjallisuuskatsauksen kautta kokeiluihin, ovat tutkimuskysymykset tarkentuneet sen mukaisesti. Ensimmäisen ja viimeisen tutkimuskysymyksen perusteella opinnäytetyön tulisi vastata kysymykseen *“tukeeko työpajojen pelillistämiseen sovellettu malli osallistujia motivoivan työpajan suunnittelua?”* Tähän en voi antaa suoraviivaista vastausta. Itselleni esittämäni malli havainnollistaa hyvin käytännönläheisesti tapaa, jolla tarkastelen paitsi pelisuunnittelua, myös yksilöiden ohjaamista kohti yhteistä tavoitetta. Minulle mallin konkretisointi on epäilemättä erittäin hyödyllistä, sillä oman tekemisensä havainnollistaminen tukee ammatillista kehitystä. Tavoiteeni opinnäytetyössäni oli mahdollistaa samanlaista ammatillista kehitystä myös muille, ja vain muiden käytännön kokemukset osoittavat miten onnistunut työni tässä suhteessa oli.

Opinnäytetyöni kokonaisuuden hahmottaminen ilman edeltävää kokemusta peleistä on todennäköisesti haastavaa. Ensin on ymmärrettävä mikä on peli, ja miten sen määritelmä voi elää eri konteksteissa. Seuraavaksi on ymmärrettävä mitä on pelillistäminen, ja miten sitä hyödynnetään omiin tarkoituksiin. Opinnäytetyön arvo kulttuurituotannon ammattilaisille ei kuitenkaan ole kiinni siitä, montako työpajaa sen avulla pelillistetään. Alusta asti yksi keskeisiä motiiveja aiheen käsittelemiseen oli nostaa pelit ja pelillisuus pöydälle, ja käsitellä niitä fasilitoinnin kautta, joka on monelle kulttuurituottajalle keskeinen osa ammattiosaamista.

Pelit ja pelillistäminen ovat nousseet vuosituhannen alusta alkaen tasaisesti suurempaan rooliin suomalaisessa kulttuurissa ja luovassa taloudessa. Pelillistäminen eritoten on kokenut nousukausia, kun teknologian kehitysaskleet ovat sysänneet liikkeelle trendin hakea sillä ratkaisuja yhteiskunnallisiin haasteisiin. Monet kulttuurituottajat työskentelevät näissä rajapinnoissa, joissa tuodaan yhteen erilaisia kulttuurin ja teknologian muotoja, ja etsitään uusia toimintatapoja. On tärkeää, että kulttuurituotannon ammattikunta ymmärtää mistä peleissä ja pelillistämässä on kyse, sillä he ovat työssään usein asemassa, jossa voivat vaikuttaa niiden soveltamistapoihin.

Ymmärrys peleistä ja pelillistämisestä on ammattikunnassa ollut oman kokemukseni pohjalta puutteellista. Tilanne on parantunut, mutta harhakäsitykset siitä mitä ja miten eritoten pelillistämällä voidaan saavuttaa, elävät yhä vahvoina. Oma toiveeni onkin, että antamalla työkaluja pelillistää jotain itselleen läheistä, pääsevät kulttuurituottajat

sukeltamaan kunnolla peliteorian ja pelillistämisen pinnan alle. Se voi paitsi lisätä ymmärrystä ja osaamista, myös synnyttää aivan uusia ideoita.

Johtopäätökseni on, että työpajoja voi pelillistää niitä hyödyttävällä ja osallistujia motivoivalla tavalla. Esittelemäni malli on tähän käyttökelpoinen, mutta toimii kenties enemmän keskustelun avauksena kuin käytännönläheisenä oppaana, jolla selkeitä menetelmiä voi soveltaa omaan tarpeeseensa. Olennaisena seikkana minulle nousi esiin haaste kuvailla mitä kokeiluja suunnitellakseni ajattelin. Moni asia suunnittelutyössäni ja tässä opinnäytetyössä perustuvat pitkään kokemukseeni, eikä työn rakenne ja lähestymistapa palvelut parhaalla mahdollisella tavalla tavoitetta konkretisoida prosessia lukijalle.

Mikäli lähtisin tekemään työtäni uudestaan, valitsisin alusta alkaen selkeämpiä ja konkreettisempia tavoitteita, ja tähtäisin esimerkiksi yhden valmiin pelillistetyn työpajamallin tuottamiseen yleisluontoisen artikkelin sijaan. Tällä tavoittelisin matalamman kynnyksen lähestyttävyyttä pelillistämiseen ja peleihin, joita työ ei mielestäni nyt tarjoa riittävästi. Teoria peleistä ja pelillistämisestä työpajojen kontekstissa voi silti toimia kulttuurituotannon ammattilaisille lähestyttävänä tulokulmana, eritoten rajapintatyöskentelyssä. Opinnäytetyön tilaaja Creathon sijoittuu juurikin näihin rajapintoihin, joissa pelien ja pelillistämisen hyödyntäminen on jälleen pöydällä. Koen, että opinnäytetyöni tarjoama ikkuna siihen maailmaan sopii hyvin Creathonin tavoitteisiin, ja voi edistää osaltaan laajempaa tietopohjaista osaamista kulttuurituotannon kentällä.

Minussa opinnäytetyöni on herättänyt kyltymättömän mielenkiinnon perehtyä syvällisemmin ympäristöihin, joissa toimin ammatillisesti, sekä halun havainnollistaa ja dokumentoida tekemistäni. Tulevaisuudessa toivon ottavani nämä teemat uudestaan pöydälle tavoitteella luoda konkreettisia ohjeita pelillistetyn fasilitoinnin toteuttamiseksi. Matalan kynnyksen paketit ovat helpompia hyödyntää. Tästä työstä otin mukaani nälän oppia lisää kehitysprojekteista, sekä paljon oppitunteja siitä miten tärkeää ehjä ja sujuva, selkeitä tavoitteita kohti etenevä prosessi on hyvän lopputuloksen kannalta.

9 Lähteet

Airaksinen, Tiina. 2019. Esitelmä: Toiminnallisen opinnäytetyön kirjoittaminen.

Verkkosivu. Luettu 25.4.2021. Saatavuus:

<https://www.slideshare.net/TiinaMarjatta/toiminnallinen-opinnytety-tekstin>

Bateson, Gregory. 1955. A theory of play and fantasy. Psychiatric Research Reports, 2.

PDF. Saatavuus:

http://courses.bloodedbythought.org/play/images/7/7e/Bateson%2C_Gregory_A_Theory_of_Play_and_Fantasy.pdf

Buckley, P., Noonan, S., Geary, C. and Nagle, E. (2019). An Empirical Study of Gamification Frameworks (2019). An empirical study of gamification frameworks. Journal of Organizational and End User Computing, 31 (1), pp. 22-32.

Chou, Yu-Kai. 2017. Actionable Gamification. Beyond Point, Badges and Leaderboards. Milpitas, CA. Octalysis media

Creathon * When Tech Meets Culture. Hankkeen verkkosivut. Luettu 31.5.2021.

Saatavuus: <https://creathon.metropolia.fi/>

Hamari, Juho & Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri. 2014. Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. PDF. Luettu 22.1.2020.

Saatavuus:https://people.uta.fi/~kljuham/2014-hamari_et_al-does_gamification_work.pdf

Hero, Laura-Maija. 2019. LEARNING TO DEVELOP INNOVATIONS. Individual competence, multidisciplinary activity systems and student experience. Turun Yliopisto.

Verkkójulkaisu. Luettu 2.2.2020. Saatavuus:

<https://www.utupub.fi/handle/10024/147038>

Hero, Laura-Maija. Toim. 2020. Teknologian ja kulttuurin rajapintatoiminnan mallit, verkostot ja menetelmät. Metropolia Ammattikorkeakoulu. TAITO-sarja 54. Luettu:

25.4.2021. Saatavuus: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-225-4>

Huizinga, Johan. 2016. Homo Ludens. Ranchos de Taos, NM: Angelico Press.

Kantojärvi P. 2017. Fasilitointi luo uutta. Helsinki: Alma Talent

Martin Sillaots, 2015. Gamification of Higher Education by the Example of Computer Games Course. Institute of Informatics Tallinn University. PDF. Saatavuus: https://www.researchgate.net/publication/282740713_Gamification_of_higher_education_by_the_example_of_Computer_Games_course

Montola, Markus. 2012. On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervasive Games. School of Information Sciences of the University of Tampere. Saatavuus: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/66937/978-951-44-8864-1.pdf>

Nummi, P. 2008. Fasilitaattorin käsikirja. Helsinki: EDITA.

Ojasalo, Katri, Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo. 2018. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Vilka, Hanna & Airaksinen, Tiina. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Werbach, K., & Hunter, D. 2012. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.

Liitteet

Liite 1: Pelillistämisen malleista (Artikkeli)

(Julkaisun sivut 90-105. Yht. 15 sivua)

Vera Schneider

Työpajojen pelillistämisen malleista

JOHDANTO

Tämä artikkeli käsittelee pelillisyyttä osana luovaan ongelmanratkaisuun tähtäävien työpajojen fasilitointia. Siinä hahmotellaan viitekehystä pelillistämisen ajatukselle ja käytetään esimerkkeinä Creathonin osana fasilitoitomiani kolmea pelillistä työpajaa. Artikkelin on kirjoitettu niille työpajojen ohjaajille ja yhteistoimintaa osallistujalähtöisesti johtaville, jotka pyrkivät syventämään tietopohjaista osaamistaan käytännön fasilitointityössään. Artikkelin tarkoituksena on tarjota muutamia mahdollisia struktuureja ja malleja kulttuurin ja teknologian alojen toimijoiden yhteisten työpajojen suunnittelun tueksi.

PELILLISTÄMINEN JA FASILITOINTI

Pelillistämisen määrittelemiseksi on ensin määriteltävä, mitä peleillä tarkoitetaan tässä yhteydessä. Esimerkiksi Sillaots määrittelee korkeakoulutuksen pelillistämistä käsittelevässä artikkelissaan (Sillaots 2015) pelit aktiviteetiksi kuvitellussa todellisuudessa, jossa osallistujat yrittävät saavuttaa tavoitteita noudattamalla sääntöjä. Alkuperäisessä englanninkielisessä määritelmässä aktiviteettia tarkennetaan muotoon “an activity of play”. Englannin kielessä sana play merkitsee niin leikkiä kuin pelaamista. Pelitutkimuksen teorioiden pohjana ovatkin keskeisesti leikin teoriat. Tämän esseen lähteissä käytetään ilmaisuja play ja playfulness, joiden kohdalla saatetaan puhua leikistä tai pelistä tai jopa olla tekemättä erottelua niiden välillä. Käännös tapahtuu lähdemateriaalin kontekstin mukaan. Väitöskirjassaan *On the Edge of the Magic Circle* (2012) Montola hahmottaa pelaamisen ja leikkimisen kontekstuaalisena, moniulotteisena ilmiönä perustuen useisiin keskeisiin leikin teorioihin. Tämä moniulotteinen näkökulma peleihin ja leikkiin antaa laajemman käsityksen niiden soveltamisesta.

Montolan neljästä näkökulmasta ensimmäinen ammentaa Johan Huizingan (1938) teorioista. Huizingan näkemyksen mukaan leikkiminen on vanhempaa kuin ihmiset, sillä eläimet harjoittavat sitä ihmisistä riippumatta, ja täten se luonnollinen ja keskeinen osa myös ihmisen kulttuuria. Huizingan mukaan leikkiminen on vapaa, tavallisen elämän ulkopuolinen aktiviteetti. Huizingan usein käytetty lainaus tarkentaa leikin määritelmää seuraavasti:

“...It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner.”
(Huizinga 1938, 13.)

Montola (2012) nostaa Huizingan rinnalle Gregory Batesonin (1955) määritelmän, jossa eroa ei tehdä leikin ja tavallisen elämän, vaan leikin ja ei-leikin välillä. Batesonin mukaan kyky leikkiä vaatii kyvyn kommunikoida metatasolla siitä, mikä on leikkiä ja mikä ei, ja myös eläimiltä löytyy tämä kyky. Bateson määrittelee “tämä on leikkiä” -metakommunikaation suurpiirteisesti muotoon “tämä toiminta johon nyt osallistumme, ei merkitse sitä mitä siinä tehtävä toiminta edustaa.” Ero tulee Batesonin mukaan kyvystä ymmärtää toiminnan kontekstin olevan leikkiä, jossa säännöt poikkeavat siitä, mikä ei ole leikkiä. (Bateson 1955)

Lisäksi Montola (2012) nostaa näiden määritelmien rinnalle kaksi muuta näkökulmaa leikistä ja pelaamisesta. Salen & Zimmermanin (2004) systeemissä määritelmässä leikki tai peli (play), syntyy systeemin funktioita ohjaavien suhteiden toiminnasta, ja ihminen voi olla tai olla olematta osa tätä toimintaa. Apterin (1991) tulkinnan leikistä ja leikillisyydestä (play, being playful) Montola nostaa esiin, sillä se ottaa psykologisen ja fenomenologisen näkökulman ja tarkastelee niitä subjektiivisen kokemuksen kautta. Tiivistettynä Apterin tulkinnan merkitys Montolan mallille on, että leikin merkitys määrittyy ihmisen tunnetilojen ja tavoitteiden perusteella, eikä leikin tai pelin tarvitse täten perustua tarpeeseen leikkiä, vaan tarkoituksensa voi olla myös vakava. (Montola 2012)

Montola ym. (2009) ovat mallintaneet näiden neljän näkökulman pohjalta nelikentän (kuviokuva 1), joka havainnollistaa leikillisyyttä (playfulness) psykologisena mielenlaatuna ja sosiaalisena kontekstina.



Kuvio 1: Leikillisyyden havainnollistettuna psykologisena mielenlaatuna ja sosiaalisena kontekstina. (Montola ym. 2009)

Nelikentässä *classic play* (klassinen leikki) tarkoittaa sitä, mikä yleisesti nähdään ja koetaan leikinä. Vastakkaisessa kulmassa *ordinary life* (tavallinen elämä) tarkoittaa vakavaa toimintaa vakavalla tavalla. Toisissa vastakkaisissa kulmissa ovat *pervasive play* (leviävä, läpitunkeva leikki / peli), sekä *instrumental play* (vapaasti käännettynä tarkoitusperäinen leikki). (Montola 2012).

Tarkoitusperäinen leikki (peli, *instrumental play*) on Montolan esittämän mallin mukaan aktiviteetti, jossa leikilliselle toiminnalle on ulkopuolinen, vakava syy. Tämä pohjaa Apterin (1991) näkemykseen leikkisyydestä ja vakavuudesta kahtena metamotivaation tilana, eli psykologisena tilana, jotka määrittelevät miten ihminen kokee tunteensa. Apter erottaa nämä metamotivaation tilat toisistaan toiminnan tavoitteen perusteella, eli onko leikin motiivina leikki itse, vai onko sen tavoite erillinen leikillisestä toiminnasta. (Montola 2012) Leikillisen, tai pelillisen toiminnan ei toisin sanoen tarvitse tavoitteiltaan olla hauskaa tai viihdyttämiseen tähtäävää. Tässä esitellyille leikin ja pelin määrittelyille on pääasiallisesti yhteistä, että se perustuu sääntöihin ja rakenteisiin, mutta toiminta ei ole määritelmällisesti kytkeytynyt tietynlaisiin tavoitteisiin. Opetuspelit ja pelillistäminen voidaan mieltää tarkoitusperäiseksi pelaamiseksi (*instrumental play*). Tällöin pelaamiselle tai osallistumiselle on asetettu ulkoisia tavoitteita. Pelillisyyden soveltaminen vakavassa toiminnassa ei ole mitenkään uutta. Sotilassimulaatiot ja kanta-asiakaspisteet ovat jo suhteellisen vanhoja esimerkkejä pelillistämisen periaatteiden soveltamisesta.

Pelillistämisen käsitettä on alkujaan sovellettu kontekstissa, jossa sillä kuvailtiin kuluttajien sitouttamiseksi käytettäviä menetelmiä. Sen varhaisista vaiheista pelillistämisen vei nousuun pelien kuluttamisen kasvu ja opetuspelien lisääntyminen. Onkin keskeistä tehdä ero pelillistämisen ja opetus-

pelien välillä. Opetuspeli on peli, joka on suunniteltu tiettyjä ulkopuolisia tavoitteita varten. Pelillistämässä ei kehitetä peliä, vaan pelejä sovelletaan jonkin muun asian osana. (Buckley ym 2019.)

Chou (2017) jakaa lisäksi pelillistämisen kahteen toimintamuotoon: implisiittiseen ja eksplisiittiseen pelillistämiseen. Eksplisiittisellä pelillistämällä Chou tarkoittaa selkeästi pelin tapaan toimivaa ratkaisua, joka palvelee ei-pelillistä päämäärää, kuten esimerkiksi pelimäisiksi suunnitellut mainokset. Implisiittinen pelillistäminen puolestaan sulautuu osaksi pelillistettävää kokonaisuutta, jossa pelillistämisen ratkaisut eivät välttämättä ole havaittavissa ulkopuolelta tarkasteltuna.

Akateemisen tutkimuksen ja ammatinharjoittajien mielenkiinto pelillistämistä kohtaan on syntynyt ajatuksesta, että sillä voidaan tehokkaasti muokata käyttäytymistä, ja erityisesti motivaatiota. Pelillistäminen käyttää tuttuja metaforia ja rakenteita ohjatakseen yksilön käyttäytymistä pelillisen toiminnan suunnittelijan haluamaan suuntaan. (Buckley ym 2019.) Sillaots (2015) määrittelee pelillistämisen peleille tyypillisten elementtien ja ajattelun soveltamiseksi ei-pelillisessä ympäristössä. Sillaotsin mukaan korkeakouluympäristössä esimerkit tästä voivat olla mitä tahansa yksittäisestä pelillisestä oppimisaktiviteetista siihen, että kokonainen kurssi on suunniteltu pelin tapaan. Yleisimmin käytössä ovat pisteytykset, pistetaulukot ja palkinnot, mutta kirjo on suurempi (Sillaots 2015).

Pelien kirjo maailmassa on valtava, jolloin myös pelimekaniikkoja, elementtejä ja tapoja pelata on valtavasti. Buckley ym. (2019) argumentoivatkin artikkelissaan *An Empirical Study of Gamification Frameworks*, että vaikka mm. Sillaotsin käyttämä yleinen määritelmä pelillistamisestä kuvaa toimintoa heidänkin tarkoittamallaan tavalla, on se liian kapea. Määritelmässä ei esimerkiksi spesifioida mitenkään mitä peleille tyypillisiä elementtejä, mekaniikkoja tai ajattelua tarkoitetaan. Tästä muodostuu ongelma, kun pelillistämistä koskeviin kysymyksiin etsitään tutkimuksella ratkaisuja. Pelillistäminen on herkkä muuttamaan merkitystään kontekstin mukaan, jolloin tarkempien määritelmien ja teoreettisten runkojen puute muodostuu haasteeksi. (Buckley ym 2019.)

Pelillistämistä tapahtuu paljon digitaalisissa ympäristöissä. Pelillistämisen kasvu on nojannut digitaalisuuteen, ja samoin teorioissa ja määritelmässä se korostuu selkeästi, kuten Buckley ym. (2019) ja Hamarin ym. (2014) kartoitukset osoittavat. Työpajojen fasilitoinnissa toiminta ei pääasiallisesti tapahdu digitaalisessa ympäristössä tai sähköisin työkaluin. Pelillistämisen luonne on erilainen fyysisessä tilassa fasilitoituun työpajaan sovellettuna,

kuin se olisi esimerkiksi verkkokurssiin sovellettuna. Sillaotsin (2015) määritelmä, että pelillistäminen on peleille tyypillisten elementtien ja ajattelun soveltamista ei-pelillisessä ympäristössä, on siis tässäkin kontekstissa teoriassa em. kirjoittajien määritelmien kaltainen. Toimintaympäristön vuoksi se on kuitenkin suppea.

Leikin ja pelin erottaa tavallisesta elämästä osallistujien jakama käsitys siitä, että toiminta, johon osallistutaan, on leikkiä tai peliä. Tämän yhteisen käsityksen saavuttamiseksi toiminnalla on oltava rajoja ja sääntöjä, joihin se perustuu, ja tarkoituksellaisella leikkimisellä ja pelaamisella myös ulkoinen motiivi toiminnalle. Rajoja, sääntöjä ja motiiveja voidaan kehittää siirtymättä pois arjen ja tosielämän kontekstista. Se voi mekaanisella tasolla merkitä pelillistämistä, esimerkiksi pisteiden keräämistä, mutta tätä yksin ei voi mieltää pelillistämiseksi työpajojen fasilitoinnin kontekstissa.

Peleille tyypilliset elementit ja ajattelu merkitsevät **yhteistä sopimusta toiminnan tavoitteista ja säännöistä, sekä toiminnan merkityksen poikkeamista tavallisen elämän merkityksistä**. Jotta työpaja on pelillistetty, pitää sillä tämän määritelmän mukaan olla **sovitut säännöt ja tavoite, tavallisesta elämästä poikkeavaa toimintaa ja toimintaa ohjaava ulkoinen motiivi**. Tässä kontekstissa *tavallisesta elämästä poikkeava toiminta* tarkoittaa, että toiminta poikkeaa muusta työpajatoiminnasta.

PELILLISTÄMÄLLÄ FASILITOINTI

Pelilliset työpajat vaativat yleensä ohjaajan, joka pystyy fasilitoimaan yhteistoimintaa sen onnistumisen takaamiseksi. Sana fasilitointi tulee latinankielisestä sanasta *facil*, joka tarkoittaa helppoa (Nummi 2007, 16). Fasilitoinnilla tarkoitetaan ryhmäprosessien helpottamista. Sen lähtökohtana on, että ryhmällä on edellytykset ratkaisujen löytämiseen, ja fasilitoinnin tarkoitus on ohjata ryhmää rakentavassa työskentelyssä. (Nummi 2007, 16-17). Fasilitaattorin rooli heijastelee näitä periaatteita. Kouluttajan ja valmentajan roolit ovat nivoutuneita sisältöasiantuntemukseen ja sen välittämiseen eteenpäin. Fasilitaattori puolestaan on sisällön suhteen neutraali, eli tehtäväksi jää työskentelymenetelmien ja toiminnan ohjaaminen. (Nummi 2007, 17.)

Fasilitointia voi käyttää monenlaisissa kehitys- ja suunnitteluprosesseissa, tilaisuuksissa, tiimien kehittämisessä ja myös konfliktien selvittämisessä. Nyt rajaudun tarkastelemaan työpajojen fasilitointia, eli prosesseja, joilla ryhmää ohjataan luovassa ongelmanratkaisussa ja työskentelyssä. Piritta

Kantojärvi käsittelee Luovan ongelmanratkaisun prosessin soveltamista fasilitointiin teoksessaan *Fasilitointi luo uutta* (2012). Kantojärven mukaan ongelmalla tarkoitetaan tässä kontekstissa ongelmaa, johon ei ole vain yhtä vastausta tai oikeaa ratkaisua, ja joka ei ole filosofinen “ollako vai eikö olla” -tyyppinen. Luova ongelmanratkaisuprosessi sopii tilanteisiin, joissa ongelman ratkaiseminen edellyttää mielikuvitusta, useiden vaihtoehtojen esille nostamista (Kantojärvi 2012, 11).

Fasilitoidun tilaisuuden rakenne on yksinkertaistettuna aloitus, runko ja lopetus. Näihin kaikkiin sisältyy erilaisia vaiheita, aina tilanteen vaatimusten mukaan. (Nummi 2007, 20-30.) Luovan ongelmanratkaisun prosessissa on tiivistettynä niin ikään kolme askelta: haasteen selkeytys, uudet ratkaisut ja toiminnan suunnittelu. Nämä askeleet koostuvat kaikkiaan kuudesta vaiheesta, kuvion 2 esittämällä tavalla. (Kantojärvi 2012, 23-26.) Luovaa ongelmanratkaisun prosessia voidaan käyttää runkona työpajoille, jotka suunnitellaan esimerkiksi kehittämiseen tai innovointiin.

Fasilitoinnin suunnittelussa ratkaisuihin vaikuttaa lukuisia tekijöitä. Fasilitoinnissa täytyy luoda sellaiset puitteet, että voidaan luottaa osallistujien antavan toivotun panoksen. Tilaisuudella on oltava selkeä tarkoitus. Prosessin toteuttamiseen valittavilla menetelmillä on oltava merkitys, eli sen mitä tehdään tulee edistää prosessia. Epäselvyydet siinä mitä ja miksi tehdään heikentävät yksilöiden motivaatiota osallistua toimintaan, eivätkä he tuota haluttuja panoksia. (Kantojärvi 2012, 41-43.)

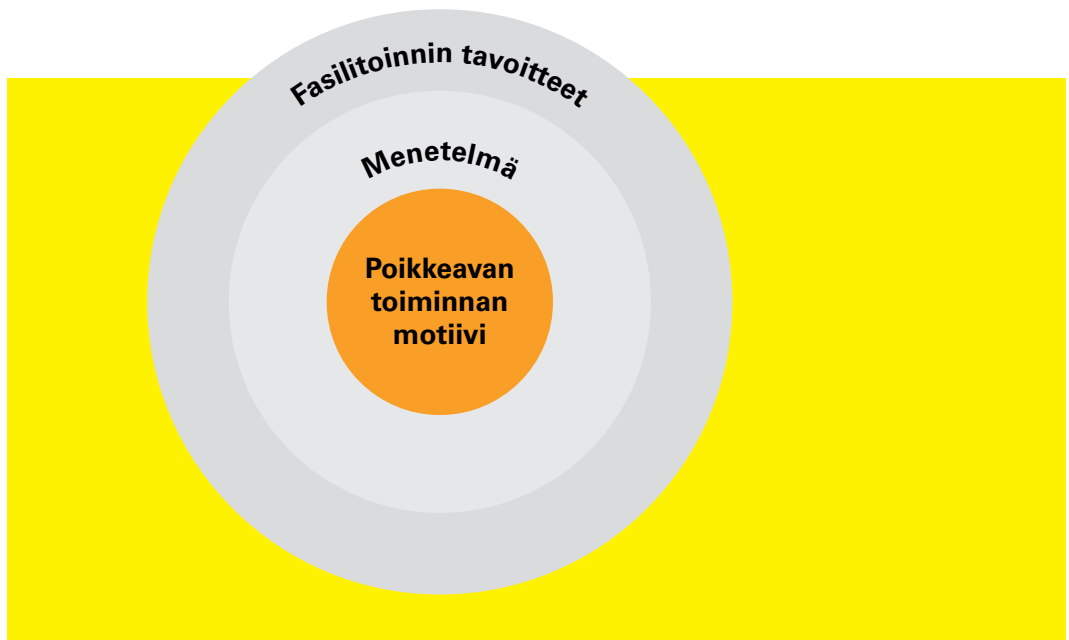


Kuvio 2: Luovan ongelmanratkaisun prosessin vaiheet (Kantojärvi 2012, 24,27)

Toteutuksessa on huomioitava fasilitoijan neutraalius, ympäristön toimivuus tilaisuuden järjestämisessä ja selkeä kommunikointi toiminnan tarkoituksesta ja tilaisuuden toteutuksesta. Aloitusvaiheessa kehitetään osallistujien edellytyksiä toimia osana luovaa prosessia, ja tämä vaatii turvallisuutta, läsnäoloa ja motivaatiota. Luottamus fasilitaattoria ja muita osallistujia kohtaan, sekä kokemus siitä, että osallistuja ymmärtää miksi itse on paikalla, on edellytys psykologiselle turvallisuudelle. Tämä turvallinen ilmapiiri takaa, että jokainen uskaltaa osallistua. (Kantojärvi 2012, 47-48.)

Niin pelillistämisen määritelmässä kuin fasilitoinnin perusvaatimuksissa nousevat esiin yhteisesti käsitetty tavoite, toimintatavat ja motiivi. Fasilitoinnissa on kyse tosielämän toiminnan ohjaamisesta tosielämässä. Pelillistämisessä tähän lisätään poikkeavan toiminnan ulottuvuus. Poikkeavalla toiminnalla on oltava selkeä, kommunikoitava motiivi. Tämä on alisteista fasilitoinnin tarpeille, jolloin voidaan hahmottaa pelillistämistä koskeva motiivien hierarkia (kuvio 3).

ULKOINEN MOTIIVI: FASILITOINNIN TARVE



Kuvio 3: Motiivien hierarkia

Työpajojen pelillistämässä on kyse osallistujien toiminnan ohjaamisesta tavoilla, jotka eivät noudata tavallisen toiminnan kaavoja tai merkityksiä. Käyttämällä rajoja, sääntöjä ja tavallisesta irtautumista voidaan tavoitella samoja asioita työpajojen kontekstissa kuin pelillistämisestä muutenkin usein haetaan, esimerkiksi motivaatioon vaikuttamista ja haetun toiminnan suuntaan ohjaamista.

TYÖPAJAN PELILLISTÄMISEN SUUNNITTELUTYÖ

Työpajan pelillistämässä on kyse fasilitoinnin menetelmän suunnittelusta. Pelillisyydellä voidaan tavoitella monia erilaisia asioita, kuten esimerkiksi luovan ajattelun kiihdyttämistä, tarinallisuutta, yhteisöllisyyttä, muutosta, sattumia, strategisen hahmottamisen tukemista tai vaikka kevyttä kilpailuasetelmaa. Keskeinen syy pelillistämälle löytyy soveltamistavasta riippumatta usein motivaation ja sitoutumisen lisäämisestä, sekä toiminnan ohjaamisesta.

Työpajojen fasilitointi tapahtuu yleensä fyysisessä tilassa vuorovaikutuksessa ihmisten kanssa. Buckley ym (2019) kartoittivat työssään *An Empirical Study of Gamification Frameworks* lukuisia pelillistämisen suunnittelutyön runkoja. Vaikka aineistona toimivat rungot käsittelevät pääasiallisesti pelillistämistä digitaalisessa muodossa, monesti periaatteet niiden taustalla ovat yleistettävissä myös muuhun toimintaan. Tähän työhön valittu aineisto käsittelee pelillistämisen periaatteita tavalla, jota voidaan hyödyntää käytännönläheisesti työpajojen pelillistämässä.

Werbachin ja Hunterin (2012) mukaan pelillistämistä voidaan ajatella kolmen abstraktion tason kautta. Ylimmällä tasolla ovat dynamiikat, jotka tarkoittavat pelillistettävään toimintaan vaikuttavia, korkean tason konsepteja. Toisella tasolla ovat mekaniikat. Mekaniikalla tarkoitetaan esimerkiksi palkitsemista antamalla hyötyjä tai etuja tietynlaisesta toiminnasta, sekä haasteita, joissa osallistujien on suoriuduttava tehtävistä. Kolmannella ja alimmalla tasolla ovat komponentit, eli tapa, jolla mekaniikat ja dynamiikat saadaan toimimaan käytännössä. Näitä ovat ne konkreettiset asiat joita pelaajat käsittelevät, kuten esimerkiksi pistetaulut ja kortit. (Werbach & Hunter 2012.)

Werbachin ja Hunterin kolme tasoa voidaan rinnastaa motiivien hierarkiaan (kuvio 3). Uloimmalla tasolla dynamiikat, eli fasilitoitavan prosessin tavoitteet ja toimintaympäristö, ohjaavat päätöksentekoa. Suunnittelun lähtökohtana ei välttämättä ole liittää pelin pelaamista osaksi toimintaa,

vaan pelillisuus on rakenteellinen osa prosessia (Chou 2017). Esim. luovan ongelmanratkaisun prosessissa (Kuvio 2, Kantojärvi 2012) voidaan soveltaa kuutta vaihetta, joista yhteen tai useampaan pelillistämällä voidaan vaikuttaa. Riippuen vaiheesta, voi pelillistämisen vaikutus kohdistua työskentelyä valmistelevaan vaiheeseen, aineiston tuottamiseen tai tulosten konkretisointiin. Toiminnan tavoiteena on ratkaista ongelma hahmottamalla tuotetun aineiston pohjalta konkreettisia toimenpiteitä. Fasilitoijan tulisi siis työpajan suunnittelussa pohtia, *miten toiminta vaikuttaa tulosten syntymiseen*.

Pelillistäessä tavoitteet, prosessin vaihe ja toimintaympäristö vaikuttavat toisiinsa. Werbachin ja Hunterin (2012) teoriassa pelillistämisen lähtökohtana on pelillinen ajattelu, joka tarkoittaa heidän mukaansa kaikkien saatavilla olevien resurssien käyttämistä sitouttavan kokemuksen tuottamiseksi ja halutun toiminnan motivoimiseksi. Työpajan pelillistämässä fasilitaattorin tavoitteena on saada osallistujat osallistumaan toimintaan, sekä tuottamaan tavoitteiden mukaisia tuloksia. Osallistuminen ei voi merkitä pelkästään osallistujan läsnäoloa tilaisuudessa. Jokaisella työpajaan osallistuvalla tulee olla merkityksellinen osa prosessissa, ja jokaisella työpajan vaiheella on niin ikään oltava merkitystä kokonaisuuden kannalta. (Kantojärvi 2012)

Teoksessaan *Luovan ongelmanratkaisun didaktiikka* (1981) Jorma Heikkilä esittää, että prosessin osallistuvan on tultava ongelmaherkäksi, eli käsittää ongelma ja hyväksyä se. Tämän Heikkilä nimeää edellytykseksi motivoituneelle ongelmanratkaisutilanteelle. (Heikkilä 1981, 26) Toimivan ongelmanratkaisutilanteen saavuttamiseksi osallistujien tulisi siis olla halukkaita ja motivoituneita osallistumaan toimintaan, jota fasilitaattori ohjaa. Fasilitaattorilla tulisi olla käsitys siitä, mitä erityistä vaikutusta pelillisyydeltä haetaan toimintaan ja tulosten syntymiseen. Toiminnan tulisi osallistaa kaikkia ja olla merkityksellistä prosessin kannalta, jolloin tulee pohtia *mikä on toimintaympäristössä mahdollista*.

Työpajan pelillistäminen lähtökohtana on siis hahmottaa ensin *mitä tavoitteita työpaja palvelee*. Hahmottamalla tavoitteet, prosessin vaihe ja toimintaympäristö, eli dynamiikat, voidaan pohtia *mihin toimintaan halutaan motivoida*. Kuviolla 4 havainnollistan työpajan pelillistämisen taustalla toimivia dynamiikkoja ja suunnittelua ohjaavia tekijöitä.



Kuvio 4: Työpajan pelillistämistä ohjaavat dynamiikat.

Werbachin ja Hunterin (2012) kolmen portaan teoriassa toisella portaalla ovat mekaniikat. Mekaniikat ovat alisteisia dynamiikoille, mutta ohjaavat komponenttien valintaa. Työpajaa pelillistäessä tämä tarkoittaa vaihetta, jossa valitaan minkälaista toimintaa halutaan ohjata. Motiivien hierakiassa (kuvio 3) kyseessä on toiseksi alin taso, *menetelmät*.

Esimerkiksi teoksessaan *Actionable Gamification* (2017) Yu-Kai Chou esittelee **Octalysis Framework** -rakenteen. Octalysis perustuu kahdeksaan yksilön toimintaa motivoivaan tekijään. Chou paitsi hahmottaa pelillistetyn toiminnan vaikutuksia näiden kautta, myös luo raamit sille mihin mitkään valinnat suunnittelussa vaikuttavat. Octalysis Frameworkissa Chou jakaa motivoivat tekijät kahteen alakategoriaan: *white hat* ja *black hat*. Hakkeri-maailmasta periytyvillä termeillä viitataan siihen, yrittääkö pelillistäminen ohjata motivaatiota positiivisen (white) vai negatiivisen (black) dynamiikan kautta. Negatiivinen dynamiikka ei tarkoita, että menetelmä on itsessään negatiivinen tai huono, vaan viestii siitä millä tavalla se aktivoi osallistujaa. (Chou 2017) Chou keskittyy teoriassaan pelien sosiaalisiin ja sitouttaviin ajattelutapoihin ja mekaniikkoihin, sivuuttaen pääasiallisesti tehokkuusajatteluun pohjaavat mekaniikat. Nämä ovat Choun näkökulmasta esimerkiksi pisteytykset, tulostaulut ja ansiomerkit, jotka myös yhdistetään usein digitaaliseen ja massoille suunnattuun pelillistä-

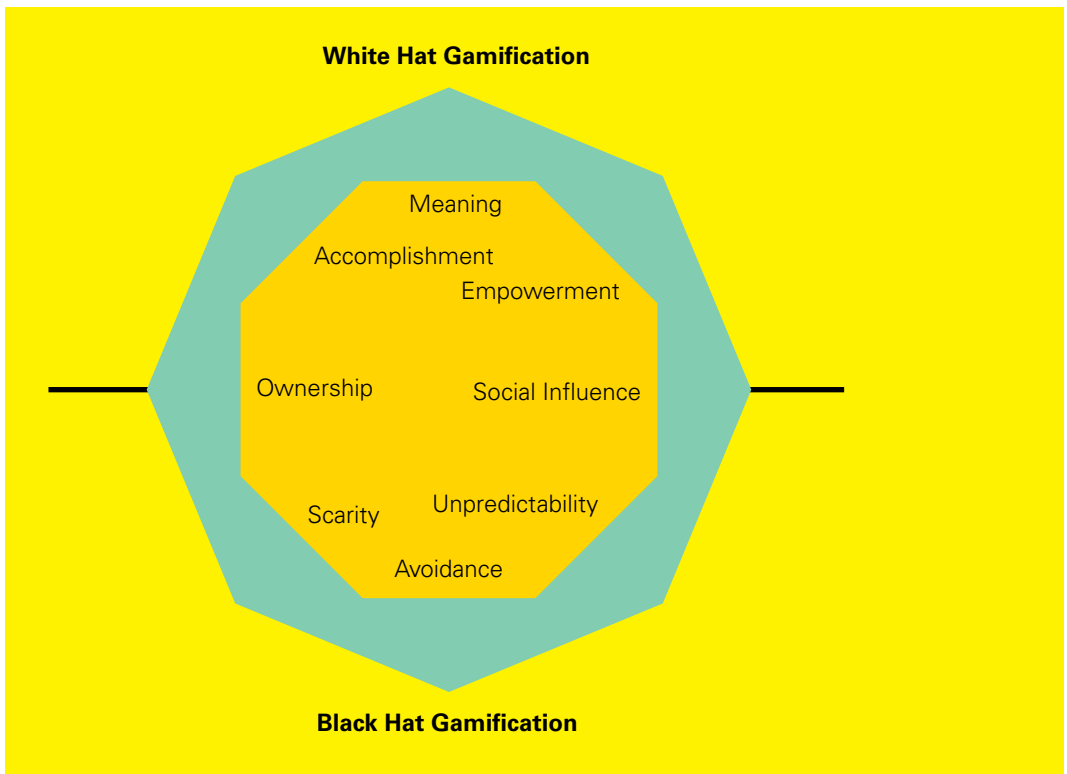
miseen, kuten esim. MOOC-kursseihin ja kanta-asiakasohjelmiin. (Chou 2017) Kahdeksan motivoivaa tekijää Octalysiksessä ovat merkitys (*meaning*), suoriutuminen (*accomplishment*), voimaantuminen (*empowerment*), omistajuus (*ownership*) ja sosiaalinen vaikuttavuus (*social influence*), puute (*scarcity*) välttely (*avoidance*) ja arvaamattomuus (*unpredictability*).

Octalysis-mallissa ulkoisella kehällä voidaan visuaalisesti havainnollistaa (kasvattamalla ja kaventamalla) missä suhteissa jokin pelillistetty prosessi käyttää mitään motivoivia tekijöitä. Tällä on tarkoitus havainnollistaa pelillistämisen dynaamisia vaikutuksia, ja sen kautta ohjata suunnittelija valitsemaan parhaiten tavoitteitaan palvelevia ratkaisuja.

Chou perehtyy kahdeksaan motivoivaan tekijään työkaluna pelillistämiseen. Hänen mukaansa erilaisissa prosesseissa on hahmotettavissa erilaisia tarpeita jokaiselle vaiheelle. Näille tarpeille on hahmotettavissa, mitä motivoivia tekijöitä on aktivoitava niiden täyttämiseksi. Octalysiksen avulla suunnitellessa Chou nostaa tärkeiksi tekijöiksi kyvyn reflektoida osallistujan kokemusta motivoivien tekijöiden kautta, kyvyn hahmottaa, milloin painottaa *white hat*- tai *black hat*-motivaatiota, sekä milloin aktivoitava motivaatio on sisäistä ja milloin ulkoista. (Chou 2017, 42.)

Octalysis-runkoa voidaan soveltaa suunnittelun työkaluna. Sen avulla voidaan hahmottaa, mitä, millä tavalla ja mitä kohti ryhmiä halutaan motivoida. Werbachin ja Hunterin (2012) kolmiportaisessa mallissa mekaniikka ohjaa dynamiikkaa, ja Octalysis havainnollistaa mekaniikan ja dynamiikan välisiä suhteita.

Kolmannella tasolla Werbachin ja Hunterin (2012) teoriassa ovat komponentit. Työpajojen pelillistämisen kontekstissa nämä voivat ottaa konkreettisen tai abstraktin muodon. Konkreettiset muodot voisivat olla kortteja, tehtävälomakkeita, tauluja, tusseja tai mitä tahansa menetelmässä käytettäviä konkreettisiä objekteja. Koska työpajojen toteutuksessa ei voi olettaa vaadittavan esineitä, voi komponentti olla myös abstrakti. Tällöin myös osallistujille osoitettavat toiminnan ohjeistukset ovat komponentteja. Ne ovat yhtäläillä mekaniikan ilmentymiä, jotka ohjaavat ryhmän toimintaa ja vaikuttavat dynamiikkaan.



Kuvio 5: Octalysis Framework: Core Drives (Chou 2017)

Motiivien hierarkian (kuvio 3) alin taso voidaan jälleen rinnastaa dynamiikka-mekaniikka-komponentti -ajatteluun. Alimpana sijaitseva poikkeavan toiminnan motiivi on sitä toimintaa, joka määräytyy komponenttien mukaan. Tämän toiminnan välitön motivaatio on osallisuus prosessiin. Pelillistetyssä prosessissa osallistujat noudattavat ohjeita, joiden seuraamisen syyt eivät välttämättä ole ilmeisiä. Toimintaa ohjaavat ohjeistukset ja toiminnallisuudet muovaavat dynamiikkoja, ja ne poikkeavat toiminnasta, jonka merkitys fasilitoinnille on ilmeinen.

KÄYTÄNNÖN KOKEILUT

Työpajojen pelillistämistä sovellettiin käytäntöön Creathonin pilotissa, jossa kulttuurituotannon ammateissa toimiville pidettiin työpajapäivä osana täydennyskoulutusta (YAMK) ja innovaatiotyöpaja uuden teknologian soveltamisesta. Lisäksi pelillistettyjä työpajamuotoja kokeiltiin osana Metropolian kulttuurituotannon opetus suunnitelmauudistusta (ks. Tässä kirjassa taulukko 1, Brjökqvist & Hero: työpajat 14.11. & 15.11.).

Kokeiluissa lähdettiin laajemman prosessin tarpeiden tunnistamisesta, kyseisen fasilitoinnin merkityksestä prosessille sekä toimintaympäristön analysoinnista. Creathonin YAMK-päivän kohdalla tunnistettiin, että itse innovaatiotyöpajan kannattaa pysyä ennallaan, jotta uutta aihetta olisi mielekästä lähestyä suhteellisen lyhyessä ajassa. Työpajaa alustanut luento-osuus sen sijaan sisälsi paljon uutta tietoa, ja vaati paitsi paljon omaksu- mista myös jaksamista ja keskittymistä. Pelillistämistä päätettiin soveltaa työpajan tehtävänantoon ja alustavaan vaiheeseen, eli luovan ongelman- ratkaisun prosessin vaiheisiin 1–3 (vrt. kuvio 2).

YAMK-päivän kokeilussa oppilaat keräsivät luento-osuuden aikana paloja materiaalista, joka alusti työpajan tehtävänantoa. Palat koottiin ratkaise- malla arvoituksia ja tekemällä havaintoja saatujen vihjeiden perusteella. Tuloksena jokaisella osallistujalla oli fiktiivinen henkilöprofiili sekä lo- make, johon oli täytetty alustavaa pohdintaa, ja joka ohjasi osallistujien ryhmäytymistä työpajaa varten. Jokaisen lomakkeen sisältö ja ryhmien kokoonpano oli ennalta suunniteltu, mutta näennäisesti satunnainen, sillä osallistujilla ei ollut mahdollisuutta tunnistaa, millä logiikalla heidät oli ohjattu samoihin ryhmiin. Perusteena olivat henkilöprofiilit, joissa oli kuvailtu erilaisia yksilöitä, joilla oli jokin yhdistävä tekijä. Työpajan teh- tävänannossa tuli havainnoida kohderyhmän intressejä ja kehittää uutta teknologiaa hyödyntävä palvelu tai kokemus heitä ajatellen. Muut lomak- keiden sisällöt täydensivät ryhmää ja toivat mahdollisimman monesta nä- kökulmasta alustettua pohdintaa osaksi prosessia.

Toiminnallisesti monivaiheinen vihjeiden kerääminen on haastava laji, ja kokeilussa havainnoitiin prosessin vaativan vielä lisää yksinkertaistamista ollakseen täysin lähestyttävä. Prosessin leikkisyys kuitenkin paikkasi tilan- teita, joissa se saattoi olla hieman epäintuitiivinen. Viimeistään työpajassa työskentelyä tarkkaillessa ja tuloksia kuunnellessa saatettiin todeta, että menetelmän valinta oli ollut toimiva. Jokainen ryhmä oli tunnistanut hei- dän kohderyhmänsä yhdistävät intressit ja onnistuneesti soveltanut uutta teknologiaa ja kokemussuunnittelun periaatteita ratkaisun innovoinnissa.

Metropolian opintosuunnitelman uudistuksessa toteutettiin kaksi työpä- jaa, joissa sovellettiin perusteiltaan samantyyppistä pelillistämistä muokat- tuna kohderyhmälle ja tilaisuudelle sopivaksi. Molempien lähtökohtina toimi aiemman työpajan tuottamat kulttuurituottajan tulevaisuuden pro- fiilit. Nämä purettiin kompetensseiksi ja teemoiksi, joiden satunnaistami- sella ja jälleen kokoamisella tuotettiin erilaisia tuottajaprofileja. Näiden, joskus jopa hieman absurdien, profiilien kautta osallistujat hahmottivat minkälaisia ratkaisuja ja tehtäviä he voisivat vuonna 2025 olla tekemässä.

14.11. työpajassa loppuvaiheen opiskelijat koostivat profilit lomakepohjalle ensin yksilöinä nostamalla satunnaisia taitoja korttipinosta. Yksilöt jaettiin ryhmiin, joiden kompetenssit ja tiimi-profilin oppilaat hahmotivat seuraavaksi tekemiensä yksilöprofilien perusteella. Viimein ryhmät saivat valitsemalleen tiimi-profilille räätälöidyn haasteen, jossa heidän tuli kehittää jonkinlainen ratkaisu ongelmaan vuonna 2025. Opiskelijoille runsaasti satunnaisuutta, pelillisyyttä ja yhdessä toimimista sisältänyt prosessi oli mielekäs. Vaikka itse ideointityöpajalle jäi turhan lyhyt aika, olivat osallistujat nauttineet tekemisestä. He olivatideoineet ratkaisuja, joissa tuottajan profiili oli hyvin vaihteleva. Kokeilun motivoivat tekijät olivat *merkitys, suoriutuminen ja omistajuus*. Myös *arvaamattomuutta* käytettiin osana prosessia.

15.11. työpajassa työelämän asiantuntijat keskittyivät enemmän laajaan keskusteluun tulevaisuuden tuottajuudesta, jota konkretisoitiin tiivistettynä versiona edellisen päivän työpajasta. Kahteen ryhmään jaetut osallistujat saivat koota satunnaisella otannalla jaetuista taidoista neljä tuottajaprofiilia. Tuottajaprofilit vaihdettiin päittäin ryhmien kesken, jonka jälkeen ryhmät hahmotivat minkälaisissa työtehtävissä kukin profiileista voisi toimia. Näistä nostettiin keskustelulla esiin selkeitä ilmiöitä ja teemoja, jotka koettiin tarpeelliseksi huomioida opintosuunnitelmaa uudistettaessa.

Myös tässä kokeilussa motivoivat tekijät olivat *merkitys, suoriutuminen ja omistajuus*, sekä *arvaamattomuus*. Pieni kilpailullisuus hyvien profilien luonnissa loi inspiroituneen yhdessä tekemisen hetken. Arvaamattomuus osoittautui toimivaksi, kun ryhmät yllättäen ohjattiin vaihtamaan hahmoprofilit päittäin, ja he joutuivat asettumaan toisten ajatusmaailmaan ja luopumaan omistajuudesta.

Työelämän asiantuntijoille osallistuminen pelilliseen työpajaan sopi hyvin, sillä se rikkoi oletuksia työskentelyn prosessista ja kannusti ohjaamaan ajattelua uusille urille. Prosessi pidettiin tarpeeksi yksinkertaisena, jotta se ei vienyt fokusta pois tilaisuuden keskeisistä teemoista ja sen merkitys asiantuntijatyölle oli läpinäkyvä.

LOPUKSI

Työpajojen pelillistämässä on kyse luovan ongelmanratkaisuprosessin muokkaamisesta fasilitoinnin tarpeisiin vastaten. Jotta muokkaaminen on mielekästä, on sille oltava tunnistettava tarve. Kun menetelmä muotoillaan tarvetta vastaavaksi ja toimintaympäristö huomioiden, toteutuvat hyvän fasilitoinnin periaatteet toiminnan abstraktisuudesta huolimatta.

Implisiittiselle pelillistämälle on tyyppillistä ja joskus välttämätöntä, ettei välittömän toiminnan merkitys prosessille ole läpinäkyvä. Tällöin on erityisen tärkeää huolehtia osallistujien psykologisesta turvallisuuden tunteesta ja valita toiminnallisia keinoja, jotka tuntuvat hyviltä lähestyä. Psykologinen turvallisuus on edellytys toimivalle fasilitoinnille. Tästä syystä on todennäköisesti toimivampaa hyödyntää positiivisia motivoivia tekijöitä dynamiikkojen muovaamisessa negatiivisten ja kilpailuasetelmia kasvatavien sijaan. Positiivisesti toimiminen epäselvästä syystä on helpommin lähestyttävää ja vähemmän stressaavaa, ja saattaa itsessään lisätä psykologista turvallisuuden tunnetta. Nk. *black hat* -menetelmien soveltamisessa on tärkeää huomioida, että niiden tuottama efekti koetaan kannustavana, eikä motivaatiota alentavana.

Pelillistämisen ymmärtäminen on hyödyllinen työkalu fasilitoijan työkalupakissa. Prosessiin ja motivaatioon vaikuttaminen ei aina välttämättä tuota lopputulosta, joka voidaan mieltää pelilliseksi. Silti periaate kumpuaa samasta lähteestä. Vaikka pelillistäminen ei olisi se mitä tilanteeseen haetaan, voi motiivien, dynamiikkojen, mekaniikkojen ja komponenttien kautta ajattelu toimia keinona tuottaa uudenlaisia lähestymistapoja fasilitointiin.

Lähteet

- Bateson, G.** (1955). A theory of play and fantasy. Psychiatric Research Reports, 2. <http://courses.bloodedbythought.org/play/images/7/7e/Bateson%2C_Gregory_A_Theory_of_Play_and_Fantasy.pdf> Luettu 13.5.2020.
- Buckley, P., Noonan, S., Geary, C. & Nagle, E.** (2019). An Empirical Study of Gamification Frameworks (2019). An empirical study of gamification frameworks. Journal of Organizational and End User Computing, 31 (1), pp. 22-32.
- Chou, Yu-Kai.** (2017). Actionable Gamification. Beyond Point, Badges and Leaderboards. Milpitas, CA. Octalysis media.
- Hamari, J. & Koivisto, J. & Sarsa, H.** (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. <https://people.uta.fi/~kljuham/2014-hamari_et_al-does_gamification_work.pdf> Luettu 22.1.2020
- Kantojärvi P.** (2017). Fasilitointi luo uutta. Helsinki: Alma Talent.
- Montola, M.** (2012). On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervasive Games. School of Information Sciences of the University of Tampere. <<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/66937/978-951-44-8864-1.pdf>> Luettu 13.5.2020.
- Nummi, P.** (2008). Fasilitaattorin käsikirja. Helsinki: Edita.
- Sillaots, M.** (2015). Gamification of Higher Education by the Example of Computer Games Course. Institute of Informatics Tallinn University. www.researchgate.net/publication/282740713_Gamification_of_higher_education_by_the_example_of_Computer_Games_course> Luettu 13.5.2020..
- Werbach, K., & Hunter, D.** (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.

Liite 2

Ensimmäisen kokeilun yksilölomake.

Tehtävälomake: Immersive & tech

4.10.2019

Nimi: _____
Organisaatio: _____

(tähän liitettiin kohderyhmään kuuluvan henkilön kuvitteellinen profiili)

1. Minkälaisia mielikuvia sinulle syntyy profiilista? Kerro lisää tästä henkilöstä

2. Mitä organisaationi voisi tarjota tälle henkilölle?

(tähän liitettiin teknologia / menetelmä)

3. Miten ylläolevaa teknologiaa / menetelmää voisi käyttää tai käytetään organisaatiossani?

4. Miten ylläoleva kohdehenkilö voisi saada hyvän kokemuksen sitä käyttäen?

Liite 3

Ensimmäisen kokeilun fiktiiviset profiilit suunnittelutaulukossa yhdistettynä vihjeisiin, sekä esimerkki tulosteeksi taitetusta profiilista.

| # | Ryhmän nimi | Ikä | Kuvaava ominaisuus | Persoonaa | Ohjeistus | Vihje 2 |
|---|---------------------|-----|------------------------|--|--|--|
| 1 | Ympäristöt ietoiset | 16 | Lukiolainen | Sosiaalinen nuori, joka on löytänyt merkitystä kansalaisaktivismista ja ekologisen arjen elämisestä. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 2 | Ympäristöt ietoiset | 70 | Eläköitynyt opettaja | Pyrkii tekemään kaikki arjen valintansa ekologiset arvot edellä, mikä on lastenlasten mielestä mälsää. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Olen tutkimuskeskukseen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaidassa. |
| 3 | Ympäristöt ietoiset | 42 | Kahden lapsen vanhempi | Ison osan ajastaan kotona viettävä vanhempi, joka harrastaa poliittisten blogien lukemista ja Twitter-keskusteluja, sekä hiekkalaatikolla arvovalinnoista puhumista. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 4 | Ympäristöt ietoiset | 50 | Kiinteistövälittäjä | PK-seudun ympäryskunnissa kiinteistöjä välittävä yrittäjä, joka joutuu ajamaan työssään suuria etäisyyksiä, ja on siitä kiusallisen tietoinen. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |
| 5 | Ympäristöt ietoiset | 25 | Sosiologi | Vastavalmistunut nuorisotyöntekijä, joka työskentelee syrjäytymisvaarassa olevien parissa. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 6 | Muutoksetsa elävät | 18 | Amiksesta valmistunut | Merkonomiksi valmistunut nuori, joka haaveilee osa-aikatyöstä ja jatko-opiskelusta, muttei tiedä | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan | Olen tutkimuskeskukseen tunnus, näet minut läppärin |

| | | | | | | |
|----|-----------------------|----|----------------------------|--|---|--|
| | | | | mikä haluaa olla isona. | tehtävääsi. | vasemmassa ylälaudassa. |
| 7 | Muutoksessa elävät | 45 | Uraa vaihtava ekonomi | Kaupalan arvomaailman kanssa ristiriitoin ajautunut ekonomi, joka etsii elämälleen uudenlaista merkitystä ja rytmiä. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 8 | Muutoksessa elävät | 62 | Eläköityvä kampaaja | Pitkän uran kauneudenhoitolalla tehnyt kampaaja, joka yrittää etsiä kiireisen työn tilalle uusia mielenkiinnon kohteita. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |
| 9 | Muutoksessa elävät | 23 | Valmistunut kandi | Historian kandidiksi valmistunut nuori, joka kokee velvoitetta jatkaa maisteriohjelmaan, vaikka veri vetää musiikin ammattiopintoihin. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 10 | Muutoksessa elävät | 32 | Vanhempainvapaalta palaava | Myymlätyöstä kaksi ja puoli vuotta hoitovapaalla ollut työntekijä, joka ei enää koe saavansa merkitystä työstään. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Olen tutkimuskeskuse n tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaudassa. |
| 11 | Kiireiset uraishmiset | 25 | Tubettaja, opiskelija | Suosittua lifestyle-kanavaa ylläpitävä kaupanalan opiskelija. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 12 | Kiireiset uraishmiset | 47 | Lääkäri | Perheellinen sisätautilääkäri ja tutkimusryhmää luotsaava lääketieteen tohtori. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |
| 13 | Kiireiset uraishmiset | 31 | Mainostoin AD | Vasta avioitunut mainostoimiston työntekijä, joka pohtii osakkuutta yrityksessä ja asunnon ostoa. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 14 | Kiireiset uraishmiset | 39 | Poliisi | Kolmen lapsen vanhempi, joka pyrkii vaihtamaan vuorotyöt säännöllisempään tehtävään poliisivoimissa. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan | Olen tutkimuskeskuse n tunnus, näet minut läppärin |

| | | | | | | |
|----|--------------------------|----|-------------------------------|--|---|--|
| | | | | | tehtävääsi. | vasemmassa ylälaudassa. |
| 15 | Kiireiset uraehmiset | 34 | Vuorotyötä tekevä ensihoitaja | Pyörittää toisen vuorotyöntekijän kanssa perharkea, ja haaveilee säännöllisestä aamujoogasta. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 16 | Oravanpyörästä pudonneet | 17 | Lukion keskeyttänyt | Lopetti lukion kesken opiskeluvaikeuksien vuoksi, eikä vielä tiedä mihin haluaa kouluun. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |
| 17 | Oravanpyörästä pudonneet | 21 | Päihde-kuntoutuja | Peruskoulun jälkeen alkoholisoitunut nuori joka on viettänyt nyt vuoden kuntoutuksessa ja etsii motivoituneesti työllistymismahdollisuuksia nuorisotyötoiminnasta. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 18 | Oravanpyörästä pudonneet | 30 | Työkyvyttö myyseläkeläinen | Työtäpaturman vuoksi rampautunut rakennusmestari, joka haaveilee nykyisin kirjailijan urasta. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Olen tutkimuskeskukseen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaudassa. |
| 19 | Oravanpyörästä pudonneet | 27 | Ravintolalalla 0 sopimuksella | Useita eri pätkätöitä. Jäänyt ns.'limboon' josta ei osaa irtaantua. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 20 | Oravanpyörästä pudonneet | 24 | Datanomi, työtön | Ekstrovertti nuori joka ei ole työllistynyt valmistumisen jälkeen. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |
| 21 | Milleniaalit | 13 | 7. luokkalainen | Määrätietoinen ja tarkka koulusta ja läksyjen tekemisestä. Keräilee ja lähettelee postikortteja ympäri maailmaa. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |

| | | | | | | |
|----|--------------|----|---------------------------------------|---|--|--|
| 22 | Milleniaalit | 17 | Urheilu- lukiolainen | Asuu vielä kotona vanhempiensa ja kahden sisaruksen kanssa. Unelmoi ammattiuurheilijan urasta ja on määrätietoinen tulevaisuuden suhteen. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Olen tutkimuskeskukseen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaidassa. |
| 23 | Milleniaalit | 15 | Ysiluokkainen, musiikki- luokka | Valmistuu pian peruskoulusta, musiikkiluokalta. Maahanmuuttajataustainen. Harrastaa harrastelijateatteria ja roolipelaamista vapaa-ajalla. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 24 | Milleniaalit | 19 | Rakennusalan AMK fuksi | Sosiaalinen, vapaa-ajalla jalkapalloa harrastava nuori joka nauttii viikonloppuisin ystäviensä seurasta ja ravintola elämästä uusissakin ympyröissä. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |
| 25 | Milleniaalit | 16 | Luonnon- tiede- lukion fuksi | Opiskelun kiinnostus ensisijaisesti fysiikasta ja suuret haaveet muuttaa maailmaa seuraavan vuosikymmenen aikana. Vapaa-ajalla harrastaa lukemista ja miniatyyrien maalaamista. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 26 | Maalaiset | 24 | Opiskelija | Puoli vuotta sitten kumppaninsa kanssa yhteen muuttanut kielten opiskelija. Tekee kierrätysmateriaaleista käyttötavaroita ja harrastaa kirpputoreilla käymistä. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Olen tutkimuskeskukseen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaidassa. |
| 27 | Maalaiset | 65 | Vasta eläköitynyt opettaja | Vastikää eläköitynyt leski liikunnanopettaja, joka harrastaa vapaaehtoistyönä nuorten pesäpallokerhoa ja käy usein kalareissuilla ympäri Suomea. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 28 | Maalaiset | 33 | Myymäälätyöntekijä | Kuusi vuotta vuorotyötä myymälässä tehnyt kahden lapsen vanhempi, joka pyrkii parhaansa mukaan punnitsemaan jaksamista perhe-elämän, työn ja oman vapaa-ajan kanssa. | Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |

| | | | | | | |
|----|----------------|----|----------------------------------|---|--|--|
| 29 | Maalaiset | 45 | Vartija | Kersantti joka armeijan jälkeen työlliity vartijaksi ja käy toisinaan luennoimassa koulutustilaisuuksissa armeijalla. Uusioperheen vanhempi, joka vapaa-ajalla korjaa vanhoja jenkkiautoja itsekseseen. | Seuraavan luennon kalvoin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 30 | Maalaiset | 52 | Yksityis-yrittäjä | Maanviljelijä ja kirvesmies, ison tilan omistaja. Viihtyy kotona, kotiympäristössä tehden päivittäin puu- ja maataloustöitä kumppaninsa kanssa. Ei pidä matkustelemisesta. | Seuraavan luennon kalvoin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Olen tutkimuskeskukse n tunnus, näet minut läppäriin vasemmassa ylälaudassa. |
| 31 | Kantahipsterit | 26 | Kuva-taiteen maisteri-opiskelija | Ensimmäisen vuoden maisteriopiskelija. Asuu soluasunnossa kahden ystävänsä kanssa ja kasvattaa kommuuni siirtolapuutarhassa vihanneksia. Rullalautaillee ja polttaa piippua. | Seuraavan luennon kalvoin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |
| 32 | Kantahipsterit | 65 | Ravintola-yrittäjä | Oman olutpanimon ja ravintolayrityksen omistaja. Kiertelee ympäri maailmaa tutkimassa uusia makuja ja hakemassa uusia ideoita. | Seuraavan luennon kalvoin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. |
| 33 | Kantahipsterit | 33 | Pelisuunnittelija | Äidinkielen maisteri, ollut muutaman vuoden töissä pelialalla startupeissa ulkomailla. Työskentelee omassa startup pelifirmassa. | Seuraavan luennon kalvoin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. |
| 34 | Kantahipsterit | 45 | Kielentutkimuksen väitöstudkija | Yksineläjä. Tutkii yliopistossa Koreankieltä. Omalla ajalla piirtää sarjakuvia joita julkaisee omassa blogissa. Jauhaa joka aamu itse kahvipavut aamukahviin. | Seuraavan luennon kalvoin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Olen tutkimuskeskukse n tunnus, näet minut läppäriin vasemmassa ylälaudassa. |
| 35 | Kantahipsterit | 52 | Vanhempi konsultti | Asunut useissa maissa, ympäri maailmaa. Suuren firman kehitysprojekti konsultti. Kiertelee nykyajan museoissa ja keräilee taidetta kotiinsa. | Seuraavan luennon kalvoin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtäväsi. | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. |

1

Lukiolainen 16 v.

Sosiaalinen nuori, joka on löytänyt merkitystä kansalaisaktivismista ja ekologisen arjen elämisestä.

Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi.

Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta.

2

Eläköitynyt opettaja 70 v.

Pyrkii tekemään kaikki arjen valintansa ekologiset arvot edellä, mikä on lastenlasten mielestä mälsää.

Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi.

Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaidassa.

3

Kahden lapsen vanhempi 42 v.

Ison osan ajastaan kotona viettävä vanhempi, joka harrastaa poliittisten blogien lukemista ja Twitter-keskusteluja, sekä hiekkalaatikolla arvovalinnoista puhumista.

Seuraavan luennon kalvoihin on piilotettu vihjeitä. Tunnista omasi kuvauksen perusteella ja tiedät mistä saat seuraavan palan tehtävääsi.

Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon.

Liite 4

Ensimmäisen kokeilun vihjeet suunnittelutaulukossa, sekä esimerkkejä tulostettavaksi taitetuista materiaaleista.

| # | Ryhmän nimi | T1 | Vihje 1 | T2 | Vihje 2 | Tekki |
|----|----------------------|----|---|----|--|---------------------------|
| 1 | Ympäristötietois et | 1 | Olet veljeni, mutta minä en ole sinun veljesti. Kuka olen? | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekno logia |
| 2 | Ympäristötietois et | 2 | Rapsuta päätäni, ja punainen muuttuu mustaksi. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylä laidassa. | VR-tekno logia |
| 3 | Ympäristötietois et | 3 | Mikä kulkee läpi kukkuloiden, mutta ei koskaan liiku? | 4 | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktii vin ympärist ö |
| 4 | Ympäristötietois et | 4 | Tänne on helppo päätyä, mutta vaikeaa poistua. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 5 | Ympäristötietois et | 5 | Minulla on kaula, mutta ei päätä. | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekno logia |
| 6 | Muutoksessa elävät | 6 | Minut voi rikkoa pitämättä minusta kiinni. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylä laidassa. | VR-tekno logia |
| 7 | Muutoksessa elävät | 7 | Mitä enemmän sitä on, sitä vähemmän näkee. | 4 | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktii vin ympärist ö |
| 8 | Muutoksessa elävät | 8 | Kaikilla on minut, mutta kukaan ei voi hävittää minua. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 9 | Muutoksessa elävät | 9 | Ruoki minua ja elän, juota minua ja kuolen. | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekno logia |
| 10 | Muutoksessa elävät | 10 | Minut ostetaan kun halutaan syödä, mutta kukaan ei syö minua. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylä laidassa. | VR-tekno logia |
| 11 | Kiireiset uraihmiset | 1 | Olet veljeni, mutta minä en ole sinun veljesti. Kuka olen? | 4 | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktii vin ympärist ö |


| | | | | | | |
|----|--------------------------|----|---|---|--|-----------------------------|
| 12 | Kiireiset uraihmiset | 2 | Rapsuta päätäni, ja punainen muuttuu mustaksi. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 13 | Kiireiset uraihmiset | 3 | Mikä kulkee läpi kukkuloiden, mutta ei koskaan liiku? | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekno logia |
| 14 | Kiireiset uraihmiset | 4 | Tänne on helppo päätyä, mutta vaikeaa poistua. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylä laidassa. | VR-tekno logia |
| 15 | Kiireiset uraihmiset | 5 | Minulla on kaula, mutta ei päätä. | 4 | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktii vinen ympärist ö |
| 16 | Oravanpyörästä pudonneet | 6 | Minut voi rikkoa pitämättä minusta kiinni. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 17 | Oravanpyörästä pudonneet | 7 | Mitä enemmän sitä on, sitä vähemmän näkee. | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekno logia |
| 18 | Oravanpyörästä pudonneet | 8 | Kaikilla on minut, mutta kukaan ei voi hävittää minua. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylä laidassa. | VR-tekno logia |
| 19 | Oravanpyörästä pudonneet | 9 | Ruoki minua ja elän, juota minua ja kuolen. | 4 | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktii vinen ympärist ö |
| 20 | Oravanpyörästä pudonneet | 10 | Minut ostetaan kun halutaan syödä, mutta kukaan ei syö minua. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 21 | Milleniaalit | 1 | Olet veljeni, mutta minä en ole sinun veljesti. Kuka olen? | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekno logia |
| 22 | Milleniaalit | 2 | Rapsuta päätäni, ja punainen muuttuu mustaksi. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylä laidassa. | VR-tekno logia |
| 23 | Milleniaalit | 3 | Mikä kulkee läpi kukkuloiden, mutta ei koskaan liiku? | 4 | Halaan tunteikkaana ystäväni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktii vinen ympärist ö |
| 24 | Milleniaalit | 4 | Tänne on helppo päätyä, mutta vaikeaa poistua. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 25 | Milleniaalit | 5 | Minulla on kaula, mutta ei päätä. | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekno logia |
| 26 | Maalaiset | 6 | Minut voi rikkoa pitämättä minusta kiinni. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa | VR-tekno logia |

| | | | | | | |
|----|----------------|----|---|---|--|---------------------------|
| | | | | | ylälaidassa. | |
| 27 | Maalaiset | 7 | Mitä enemmän sitä on, sitä vähemmän näkee. | 4 | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktiivinen ympäristö |
| 28 | Maalaiset | 8 | Kaikilla on minut, mutta kukaan ei voi hävittää minua. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 29 | Maalaiset | 9 | Ruoki minua ja elän, juota minua ja kuolen. | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekniologia |
| 30 | Maalaiset | 10 | Minut ostetaan kun halutaan syödä, mutta kukaan ei syö minua. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaidassa. | VR-tekniologia |
| 31 | Kantahipsterit | 1 | Olet veljeni, mutta minä en ole sinun veljesti. Kuka olen? | 4 | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktiivinen ympäristö |
| 32 | Kantahipsterit | 2 | Rapsuta päätäni, ja punainen muuttuu mustaksi. | 1 | Minut näet mekaanikon haalareissa. Kuvaan taivaankappaleita. | Pelillinen konsepti |
| 33 | Kantahipsterit | 3 | Mikä kulkee läpi kukkuloiden, mutta ei koskaan liiku? | 2 | Näet ihmispossut leikkivän minulla. Melkein kaikki lapset tykkäävät minusta. | AR-tekniologia |
| 34 | Kantahipsterit | 4 | Tänne on helppo päätyä, mutta vaikeaa poistua. | 3 | Olen tutkimuskeskuksen tunnus, näet minut läppärin vasemmassa ylälaidassa. | VR-tekniologia |
| 35 | Kantahipsterit | 5 | Minulla on kaula, mutta ei päätä. | 4 | Halaan tunteikkaana ystävääni. Näet kädessäni geometrisen muodon. | Interaktiivinen ympäristö |

Vihje 1 taitettuna:

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | Olet veljeni, mutta minä en ole sinun veljesti. Kuka olen? | | | Minut voi rikkoa pitämättä minusta kiinni. | | | |
| | | | | | | | |
| | Rapsuta päätäni, ja punainen muuttuu mustaksi. | | | Mitä enemmän sitä on, sitä vähemmän näkee. | | | |
| | | | | | | | |
| | Mikä kulkee läpi kukkuloiden, mutta ei koskaan liiku? | | | Kaikilla on minut, mutta kukaan ei voi hävittää minua. | | | |
| | | | | | | | |
| | Tänne on helppo päätyä, mutta vaikeaa poistua. | | | Ruoki minua ja elän, juota minua ja kuolen. | | | |
| | | | | | | | |
| | Minulla on kaula, mutta ei päätä. | | | Minut ostetaan kun halutaan syödä, mutta kukaan ei syö minua. | | | |
| | | | | | | | |

Teknitäkyt taitettuna:

| | | | |
|--|---|----------------|--|
| | | | |
| |  | VR-tekniologia | |
| | | | |

| | | | |
|--|---|----------------|--|
| | | | |
| |  | AR-tekniologia | |
| | | | |

| | | | |
|--|---|------------------------|--|
| | | | |
| |  | Pelillinen konsepti | |
| | | | |

| | | | |
|--|---|------------------------------|--|
| | | | |
| |  | Interaktiivinen ympäristö | |
| | | | |

Liite 5

Kokeilun 1 innovaatiotyöpajan lopputuotokset.

Kanneltalon soturikissakoulu

Kanneltalon uusi konsepti yhdistää larpin ja vr-teknologian

Tehtävänannossa saadut profiilit

Mukana toteuttamassa:

25 v nainen, lifestyle-tubettaja, kaupan alan opiskelija

Elämä edessä, 100-prosenttinen luottamus omiin kykyihin ja tulevaisuuteen, lämminhenkinen, kokemukset ja Elämykset ovat omistamista tärkeämpiä.

Kohderyhmänä profiilien lapset:

39 v nainen, poliisi, kolmen lapsen äiti

Arki kolmen lapsen kanssa käy vuorotyöläiselle raskaaksi. Pelkkä vuoropäiväkoti ja kotona hengailu ei lapsille riitä, vaan he kaipaavat tekemistä yhdessä vanhempien kanssa nyt, kun he vielä sitä haluavat.

47 v nainen, sisätautilääkäri, lääketieteen tohtori:

Perheeseen kuuluu mies ja Aasiasta adoptoitu lapsi. Luotsaa tutkimusryhmää, joka haluaa auttaa Aasiassa eläviä lapsia. On kunnianhimoinen.

Kanneltalo

- Alueellinen kulttuurikeskus Helsingissä
- Tuottaa kulttuuripalveluita kaikenikäisille kuntalaisille

Kohderyhmä

- Kouluikäiset lapset perheineen
- Osana Kanneltalon Lasten lauantai -ohjelmaa
- Myös ryhmille arkisin ennakkovarauksesta

Soturikissat

- **Soturikissat** (engl. *Warrior Cats, Warriors*) on Erin Hunterin kirjoittama moniosainen kirjasarja. Erin Hunter on salanimi, jonka taustalla on kuusi kirjailijaa. Suomeksi on ilmestynyt 36 kirjaa.
- Kirjasarja kertoo metsän villeistä kissoista, jotka elävät neljässä eri klaanissa Tähtiklaanin asettamien lakien mukaan.

Mitä Soturikissa-larpissa tapahtuu?

- Osallistujat jaetaan klaaneihin
(Tuuliklaani, Myrskyklaani, Jokiklaani, Varjoklaani)
- Jokaisella klaanilla on tehtävä suoritettavana
- Toimintapisteitä, joissa käytetään vr-teknologiaa sekä toimitaan yhdessä tavoitteen saavuttamiseksi

VR-pisteet

- Tapahtumapisteissä Soturikissojen maailma avautuu vr-lasien kautta
- VR-maailmoista etsitään tavaroita, jotka saa IRL-maailmaan mukaan.
- VR-pisteet / tehtäväpisteet:
Klaanin leiri, Kuukivi, Synkkä metsä, Parantajan pesä
- Tehtävät tehdään yhdessä ryhmissä pelin vetäjien ohjeiden mukaan
- Kun kaikki tehtäväpisteet on kierretty, ja tehtävä suoritettu, peli loppuu

Sanna Himmelroos, Ilona Kemppainen, Tiina Laukkanen

Kaikki sopivat samaan profiiliin:

Nainen, 44 v, kulttuurisuunnittelija, julkinen palvelu

Profiilit:
11, 12, 14

Lasten kulttuurikeskus Aurora



Kohderyhmä

- Pelisuunnittelija 33v, start up maailma
- Konsultti 52 v, suuri firma, kehitysprojektit

Yhdistäviä:

- Kouluttautuneita
- Bisnesmaailma
- kansainvälisyys

Kiinnostukset:

- Taide
- Kieli, historia
- teknologia

Konsepti: Interaktiivinen tila AR -tekniikalla

- Historian oppiminen elävällä tavalla
- 3 historiallista taloa
- Aurora Karamzin
- ”Mitä täällä on ollut ennen?”
-
- Rakennusten ja ihmisten historia
- Nykytilan ja historian erot



Toteutus

- Historialliset kuvat yms. materiaali yhdistäminen nykyiseen

1) Voi astua virtuaaliseen vanhaan huoneeseen ja tarkastella sitä (sisällä)

2) Talot ulkoa: nyt vs. ennen. (aina)

3) "Elävät" hahmot joka talossa, Aurora, Tilanhoitaja ja piika pihapiirissä (aina)

Jatko: Lasten versiot hahmoista + peli

Taustatiedot:

- Profiilit: 33 ja 35
- Tekijät:
 - 1) nainen 43 v työskentelee osa-aikaisesti lasten kulttuurikeskuksessa + opiskelija
 - 2) nainen 47v kulttuurituottaja YAMK opiskelija
- Palaute:

Organisaation esittely

- Kunnan vapaa-aikapalvelut
- Tavoitteet:
 - Kannustaa ihmisiä liikkumaan
 - Lisätä paikallisidentiteettiä
 - Kiertotalous
 - Elinikäinen oppiminen
 - Luonnon kunnioittaminen

Kenelle suunnattu?

- Kaikille kuntalaisille
- Henkilöt ovat tekijöitä (harrastavat ja tekevät käsillä töitä)
- Luonto ja ympäristö ovat tärkeitä

Mikä tuote?

- Luontopolku, mikä pitää sisällään kulttuurielämyksiä:
 - Lajin tunnistusta
 - Historiaa henkilöiden ja tarinoiden kautta
 - ITE-taidetta: taideteoksia polulla, lisäksi työpajoja joissa voi itse tehdä taidetta
- VR-teknologia selaimen kautta: paikallinen maskotti johdattaa pelin maailmaan
- Pelillinen konsepti: Kerää kalalajit tai kasveja, voi osallistua myös kävelyhaasteeseen
- Interaktiivinen ympäristö auttaa kirjaamaan tulokset ja valitsee kerättävät lajit. Voit valita historiaosiossa esim. henkilöt/tarinat
- Voi kiertää yksin tai yhdessä
- Jälkihoito: Yhteystietojen jättäminen ja kahvikutsu esim. kirjastolle. Voi jakaa kuvia #-tyylisesti, jotka julkaistaan screenilla kirjastossa
 - Polku pidetään hyvässä kunnossa
 - Polulla on istumapaikkoja
 - Tekniikkaa päivitetään
 - Opasteet ja kyltit ovat kunnossa
 - Wc ja parkkipaikka löytyvät
 - Pyöräparkki
 - Tehdään esite, opasteet ovat selkeitä

Anonyymiprofiilit

- N 46, töissä kirjastossa
- N 46 töissä vapaa-aikapalveluilla
- N 45 töissä ammattikorkeakoulussa
- N 37 töissä vapaa-aikapalveluilla

Profiilien numerot

- 26
- 27
- 28
- 30

Liite 6

Ensimmäisen kokeilun havainnointilomakkeiden kirjaukset transkriptioina.

| Havainnointilomake 4.10. Laura-Maija Hero | |
|--|--|
| 09:15-09:30 | Tervetuloitovotus, tehtävänanto, kirjekuorien jako |
| | Tarkkailtavat asiat: <ul style="list-style-type: none"> • Miten opiskelijat reagoivat kirjekuoriin? Minkälaista kommentointia? • Minkälaisia ovat opiskelijoiden reaktiot ja signaalit? |
| HAVAINNOT | "Opiskelijat ottivat kirjekuoret kiinnostuneina vastaan. Signaaleina kiinnostuminen" |
| 10:30 - 10:45 | Ensimmäisen luentotauon toiminta |
| | Opiskelijat saavat etsiä vihjeen perusteella kirjekuoren, josta saavat ensimmäisen osan tehtävälomakkeeseen. Tarkkailtavat asiat: <ul style="list-style-type: none"> • Toimivatko opiskelijat oma-aloitteisesti vihjeiden mukaan • Reagointi, kommentointi • Ensireaktiot saatuun materiaaliin |
| HAVAINNOT | "Osallistujat ovat "koulumoodissa", eli eivät vaikuta tekevän aktiivisesti mitään. En havaits emuta kuin jotkut kirjoittavat." |
| 10:45 - 11:30 | Toisen luennon aikainen toiminta, luennon päätteeksi annettava ohjeistus |
| | Opiskelijoiden tulee etsiä oma symbolinsa luennon slideistä saamansa vihjeen perusteella. Tarkkailtavaa (huom: reaktioita luennon asiasisältöön ei tässä ensisijaisesti tarkkailla): <ul style="list-style-type: none"> • Minkälaista opiskelijoiden keskittyminen on? • Reagoivatko opiskelijat löytäessään vihjeen? • Opiskelijoiden signaalit luennon lopussa annetun ohjeistuksen jälkeen |
| HAVAINNOT | "Kuuluukohan luento osaksi fasilitointia, luento vieraannuttaa ehkä, koska puhuu immersion käsitteestä vaikka halutaan auttaa osallistujia aktiivisesti eläytymään ja sitoutumaan fiktiiviseen maailmaan ja konstruoimaan sitä omassa mielikuvituksessaan. Käsitteenmäärittely luennossa vaikuttaa kiinnostavan. Tekoälytaiteilija on jatko-opiskelija samoin kuin yleisö on masters tasoa, havaitsen että kirjoittavat ylös, lähteet puuttuu esityksestä. Havaitsen mieltäväni: onko tämä puhujan omaa määritelmää ja missä kontekstissa? Larpissa? Luento olisi ollut hyvä jälkeenpäin?" |

| | |
|-------------|---|
| 11:30-11:45 | Toisen luentotauon aikainen toiminta |
| | Opiskelijat saavat seuraavan palan tehtävälomakkeeseen löytämänsä symbolin perusteella. Tarkkailtavat asiat: <ul style="list-style-type: none"> • Toimivatko opiskelijat oma-aloitteisesti vihjeiden mukaan • Reagointi, kommentointi • Ensireaktiot saatuun materiaaliin |
| HAVAINNOT | "En huomaa mitään tekemistä (???) tai reaktiota." |
| 13:00 | Lounastauolta palaaminen ja ryhmäytyminen, työpajan käynnistäminen |
| | Opiskelijat hakeutuvat värikoodien perusteella oikeisiin ryhmiin lounaan jälkeen. Tarkkailtavaa: <ul style="list-style-type: none"> • Ryhmäytymisen sujuvuus • Lisäohjeistuksen tarve • Työskentelyn käynnistyminen |
| HAVAINNOT | "Sujui tosi hyvin, tarvitsivat lisäohjeistusta, ryhmät muodostuivat helposti annettujen vihjeiden perusteella, työ käynnistyy." |
| 13:15-15:00 | Työpajan sujuminen |
| | Työpajan aikana tarkkaillaan työskentelyilmapiiriä ja tehtävälomakkeen kautta saadun materiaalin hyödyntämistä. |
| HAVAINNOT | "Useampi oli missannut vihjeen, joka viivästytti ja aiheutti etäännyttävää sähläystä. Ovat unohtaneet hakea kirjekuoresta. Keskustelua kun joku ei ollut nähnyt halausta. Monet näyttävät lappua ja ovat epätietoisia. Etsivät tiimejä, aloittavat innokkaasti hyvässä yhteishengessä." |

| | |
|--|---|
| Havainnointilomake 4.10. Sirian Holappa | |
| 09:15-09:30 | Tervetuloitovotus, tehtävänanto, kirjekuorien jako |
| | Tarkkailtavat asiat: <ul style="list-style-type: none"> • Miten opiskelijat reagoivat kirjekuoriin? Minkälaista kommentointia? • Minkälaisia ovat opiskelijoiden reaktiot ja signaalit? |
| HAVAINNOT | "Osa alkaa täyttämään heti lomaketta. Lähes jokainen avaa kuoren heti. Herättää keskustelua,mielenkiintoa, hiljaisia kysymyksiä. Kuorien saaminen herätti mielenkiintoa." |

| | |
|------------------|---|
| 10:30 - 10:45 | <p>Ensimmäisen luentotauon toiminta</p> <p>Opiskelijat saavat etsiä vihjeen perusteella kirjekuoren, josta saavat ensimmäisen osan tehtävälomakkeeseen.</p> <p>Tarkkailtavat asiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toimivatko opiskelijat oma-aloitteisesti vihjeiden mukaan • Reagointi, kommentointi • Ensireaktiot saatuun materiaaliin |
| HAVAINNOT | <p>“Oma-aloitteisesti etsivät kuoria ja keskustelivat yhdessä Visualisointi (kuvat+tekstit) auttoivat hahmottamaan. Positiivista palautetta ideasta. Innostuneisuutta ja mahdollista halua kokeilla joskus itse vastaavaa. Timanttitarra täytyi selittää. Ei tullut intuitiivisesti.”</p> |
| 10:45 - 11:30 | <p>Toisen luennon aikainen toiminta, luennon päätteeksi annettava ohjeistus</p> <p>Opiskelijoiden tulee etsiä oma symbolinsa luennon slideistä saamansa vihjeen perusteella.</p> <p>Tarkkailtavaa (huom: reaktioita luennon asiasisältöön ei tässä ensisijaisesti tarkkailla):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minkälaista opiskelijoiden keskittyminen on? • Reagoivatko opiskelijat löytäessään vihjeen? • Opiskelijoiden signaalit luennon lopussa annetun ohjeistuksen jälkeen |
| HAVAINNOT | <p>“Odysseus tunnettu ainakin osalle. Herättää mielenkiintoa. Suurin osa oppilaista kirjoittaa ylös muistiinpanoja. Välikysymys termistöstä. Slideissä /slidejen aikana ei huomattavaa reagointia vihjeiden suhteen. Oppilaat intensiivisesti mukana luennossa katsoen, seuraten ja kirjoittaen. Joillakin / osalla keskittyminen oli luennon aikana muualla. Yksi oppilas ottaa valokuvan slideistä.”</p> |
| 11:30-11:45 | <p>Toisen luentotauon aikainen toiminta</p> <p>Opiskelijat saavat seuraavan palan tehtävälomakkeeseen löytämänsä symbolin perusteella.</p> <p>Tarkkailtavat asiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toimivatko opiskelijat oma-aloitteisesti vihjeiden mukaan • Reagointi, kommentointi • Ensireaktiot saatuun materiaaliin |
| HAVAINNOT | |
| 13:00 | <p>Lounastauolta palaaminen ja ryhmäytyminen, työpajan käynnistäminen</p> <p>Opiskelijat hakeutuvat värikoodien perusteella oikeisiin ryhmiin lounaan jälkeen.</p> <p>Tarkkailtavaa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ryhmäytymisen sujuvuus • Lisäohjeistuksen tarve |

| | |
|-------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Työskentelyn käynnistyminen |
| HAVAINNOT | “Useampi missäsi vihjeen, pysy apua / lisäohjeita seuraavaan kirjeeseen. Vihjeet tai niiden läpikäyminen sai aikaiseksi keskustelua. Vihjeet, tai niiden läpikäyminen sai aikaiseksi keskustelua. Kommunikoinnista muiden kanssa ja kuulemma liian mielenkiintoinen luento, koska vihjeet menivät ohi. Oppilaat ryhmäytyivät keskenään luontevasti. Konsepti vaikuttaa olevan positiivinen ja mielenkiintoinen, oppilaat ohjautuvat keskenään. Yhteisten tekijäiden löytäminen; meni hetki, mutta "lande-porukka" löysi ainakin luonnon. Pitchaukseen hieman lisäohjeistusta. Hieman lisäaikaa slidejen työstämiseen. |
| 13:15-15:00 | Työpajan sujuminen |
| | Työpajan aikana tarkkaillaan työskentelyilmapiiriä ja tehtävälomakkeen kautta saadun materiaalin hyödyntämistä. |
| HAVAINNOT | Työskentelyilmapiiri aktiivinen, rauhallinen. |

Liite 7

Kokeilun 2 tuottajaprofiili- ja tiimilomakkeet.

Tuottajaprofiili Horisontti 2025 -haaste

NIMI: _____

Täytä saamiesi Skill-korttien pohjalta. Anna kortteihin jokaiselle osa-alueelle pistearvo 1-5 sen mukaan, miten paljon taidon hallitseminen sitä mielestäsi vaatii. Voit jättää kohtia tyhjäksi.

| | | |
|---|---|--|
| | | |
| Johtajuus: Viestintä: Yrittäjyys: Tekniset taidot: Sosiaaliset taidot: Luova ajattelu: Yhteiskunnallisuus | Johtajuus: Viestintä: Yrittäjyys: Tekniset taidot: Sosiaaliset taidot: Luova ajattelu: Yhteiskunnallisuus | Johtajuus: Viestintä: Yrittäjyys: Tekniset taidot: Sosiaaliset taidot: Luova ajattelu: Yhteiskunnallisuus: |

Esim: Tulevaisuusajattelu (Johtajuus: ****, tekniset taidot: ***, luova ajattelu: *****, yhteiskunta: *****)

Mitä muita taitoja ja kokemusta Skill-korttien osaaminen vaatii?

Missä tehtävissä tämä tuottaja on voinut tai voisi työskennellä?

Tiimilomake

Horisontti 2025 -haaste

Tiimin nimi ja jäsenet

Tiiminne asiantuntija-ala ja osaaminen (Skill-korttien perusteella)

Voitte itse päättää tuottajaprofiilienne perusteella missä tiiminne on paras ja kokenut.

Mitä samoja taitoja tiimin jäsenillä on? Mitkä ovat tiimin vahvuuksia?

Vertailkaa tuottajaprofiilien pistearvoja ja muita lueteltuja taitoja sekä kokemuksia.

Mikä on tiiminne profiili? Valitkaa alta mielestänne sopivin.

Yhteiskunnallinen

Innovaattori

Liiketoiminta

Palveluntuottaja

Kulttuuri- ja taide

Liite 8

Kokeilun 2 SKILL-, INSPIRAATIO-, ESTE- ja HAASTE-kortit.

SKILL-kortit:

| | |
|--------------------------------------|---|
| Ohjelmistotuottajuus | Start up -yrittäjäyys |
| Videoeditointi ja kuvaustekniikka | Sijoittajille pitchaaminen |
| Kokemussuunnittelu | Promoottorin ja managerin työt |
| Tekoälysovelluksen tuottaminen | Käsikirjoittaminen |
| AR/VR -projektien tuottaminen | Tapahtumatuotanto |
| Sisältömarkkinointi | Markkinointiviestintä |
| Pelisuunnittelu | Teatterituottajuus |
| Immersiivisen sisällön tuotanto | Yritystilaisuuksien fasilitointi |
| Tekniikan suunnittelu ja tuottaminen | Kulttuuritalon sisällöntuotanto |
| Tapahtumamarkkinointi | Visuaalinen suunnittelu |
| Immersiivisen median tuotanto | Palvelumuotoilu |
| Influencer -kampanjat | Coworking -kulttuurin asiantuntija |
| Kehitys- ja tutkimushankkeet | Sosiaalipedagogiikka |
| Julkiset rahoitusinstrumentit | Urheilu- ja liikuntakulttuurin asiantuntija |

| | |
|---|---|
| Audiovisuaalinen tuotanto | Brändiasiantuntija |
| Yhteisöjohtaminen | Yritysyhteistyö ja sponsorointi |
| Katukulttuurin asiantuntija | Sirkus- ja tivoli alan tuottaja ja asiantuntija |
| Kaupunkisuunnittelu ja kulttuurituottajuus | Kulttuurialan yrittäjä |
| Ilmastovaikutusten ja kestävä kehityksen asiantuntija | Kulttuurilaitoksen yleisötyön tuottaja |
| Kansainvälinen työskentely | Järjestötuottaja |
| | Tulevaisuusajattelu ja strateginen suunnittelu |

INSPIRAATIO- ja ESTE-kortit:

| | | |
|--|--|---|
| XR-teknologioille pystyy tuottamaan sisältöä valmiiden applikaatioiden kautta. | | Aikaa proggiksen toteuttamiselle on vain 6kk. |
| Monet alustatalous on rakentunut helposti käyttöön otettavien verkkosovellusten ympärille. Toiminnan rakentaminen niiden ympärille on edullista ja suhteellisen helppoa. | | Aikaa proggiksen toteuttamiselle on vain 2kk. |

| | | |
|---|--|---|
| Mikä tekee kuluttajan tai työntekijän arjesta merkityksellistä, ja miten merkityksellisyyttä voidaan tuoda mukaan siihen mitä teette? | | Budjetin yläraja on 50.000€. |
| Kaiken ei tarvitse aina olla kovin vakavaa. Leikkisyys ja hauskuus ovat tärkeitä elementtejä haastavassa yhteiskunnallisessa tilanteessa. | | Budjetin yläraja on 150.000€ |
| Joskus pienet mutta samaistuttavat jutut ovat niitä, jotka jäävät mieleen. | | Budjetin yläraja on 25.000€ |
| Mikä on ihmisen tarvehierarkia? Mitä kaikkea asiakkalla / käyttäjällä pitää olla kunnossa, jotta edellytykset kokea se mitä suunnittelette täyttyy? | | Aikaa proggiksen toteuttamiselle on vain 3kk. |
| Mikä on kohderyhmänne? Minkälainen kohderyhmä on vuonna 2025? Mitä kompetensseja sillä on joita ei ole nyt? | | Aikaa proggiksen toteuttamiselle on 4kk. |
| Minkälaisia uusia ilmiöitä / tapoja / palveluja / tuotteita voisi olla, jotka voisivat mahdollistaa ratkaisun löytymistä? | | Budjetin yläraja on 70.000€. |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Millä tavalla kohderyhmän arki on muuttunut vuoteen 2025 mennessä?</p> | | <p>Aikaa proggiksen toteuttamiselle on 8kk.</p> |
| <p>Sisällöntuottaminen ja ohjelmointi muuttuu jatkuvasti käyttäjäystävällisemmäksi ja on koko ajan enemmän ohjattavissa visuaalisten käyttöliittymien avulla. Kynnys tehdä asioita itse madaltuu jatkuvasti.</p> | | <p>Budjetin yläraja on 50.000€.</p> |

HAASTE-kortit

| | | | |
|-------------------|--|----------------------|--|
| <p>Innovaatit</p> | <p>"Haluaisin kehittää uusia tapoja saada yleisö vuorovaikuttamaan muusikoiden kanssa, niin ennen konserttia kuin sen aikanakin. Meitä kiinnostaa kovasti ratkaisut, jotka ovat yksilöitävissä usealle artistille, kertaluontoisesta ideasta ei kannata maksaa."</p> | <p>Liiketoiminta</p> | <p>"Pienet, aloittavat yritykset eivät vieläkään pääse riittävästi ulos omasta kuplasta, vaan puurtavat keskenään. Nämä tiimit tarvitsevat ideoita ja vaikutteita, ja globaalia yhteisöä. Mikä saisi uudet yritykset tarttumaan matalalla kynnyksellä yhteisöllisiin työskentelytapoihin?"</p> |
| <p>Innovaatit</p> | <p>"Yhä useampi haluaisi nähdä maailman ihmeet ennen niiden katoamista. Ihmiset ovat valmiita maksamaan näistä kokemuksista, etenkin jos eivät joudu potemaan syyllisyyttä päästöistä. Jotain mahdollisimman vihreitä</p> | <p>Liiketoiminta</p> | <p>"Meillä on tällainen tuotteiden vihreyttä tekoälyn avulla laskeva appi, joka me halutaan lanseerata mahdollisimman näyttävästi mutta hiilineutraalisti. Me halutaan, että ihmiset kokee tämän käyttämisen</p> |

| | | | |
|----------------------|---|------------------|--|
| | ratkaisuja tarvitaan tähän ongelmaan." | | merkityksellisenä. Miten yleisö tavoitetaan ilman, että hukutaan kaikkien muiden mainosten alle?" |
| Innovaattori | "Jengi ei enää tee töitä toimistoissa, vaan päästöjen säästämiseksi voivat matkustaa kauas ja olla siellä pitkään, ja tehdä sieltä töitä vaikka kolme kuukautta sen sijaan että ottavat viikon lomia sinne tänne. Mut tää on aiheuttanut työpaikoille ongelmia työn hallinnan ja aikaerojen haasteiden takia. Joku projektinhallinnallinen ratkaisu tarvitaan." | Liiketoiminta | "Sijoittajat haluaisivat laittaa rahaa start uppiin, joka kehittäisi tapoja tehdä postimyynnistä kannattavampaa ja vähemmän ympäristölle kuormittavaa. Kivijalat vähenivät, kun postimyynti nousi. Nyt postimyynti kokee laskukautta, mutta kivijalat eivät vielääkään kannata. Minkälaisella konseptilla tähän voisi vastata?" |
| Innovaattori | "Helsinki on nykyään turstikaudella niin täynnä ihan kaikkea, et miten kukaan löytää täältä mitään mitä ne haluaa nähdä? Kaikki oppaat ja verkkosivut on vaikeita käyttää, ja pienemmät toimijat ei pääse niissä esiin. Joku puolueeton systeemi ois tosi tarpeellinen." | Liiketoiminta | "Yritykset etsivät kiihtyvällä tahdilla sisällöntuottajia, eli graafikoita, muusikoita, suunnittelijoita ja kirjoittajia, palveluilleen ja tuotteilleen. Yksilöllisyys on valttia näissä, mutta osaajat ja yritykset eivät välttämättä löydä toisiaan helposti. Mitenköhän taiteilijat voisivat paremmin työllistää itseään näillä mahdollisuuksilla?" |
| Kulttuuri - ja taide | "Kaikkien museoiden pitäis olla jotenkin huipputeknisiä nykyään, mutta pienillä museoilla ei vaan riitä budjettia sellaiseen. Jotenkin pitäis silti saada ne pysymään pinnalla, ja motivoida ihmiset käymään niissä." | Palveluntuottaja | "Vanhukset kaipaavat ihmiskontaktia, vaikka eivät olisi kykeneväisiä liikkumaan ollakseen sosiaalisia. Kai nykyaikana pystytään luomaan jokin innovaatio, jolla merkitykselliset kohtaamiset voidaan mahdollistaa myös |

| | | | |
|----------------------|---|------------------|---|
| | | | ikäihmisille?" |
| Kulttuuri - ja taide | "Mitenköhän me saataisi nuoret tutustumaan muihin kuin nykyajan populaarimusiikin suuntauksiin? Tarvitaan jonkinlainen uusi ajatus siitä minkälaisella viestinnällä nämä yleisöt tavoitetaan." | Palveluntuottaja | "Työsuhteet muuttuvat koko ajan tilapäisemmiksi, eikä porukka enää sitoudu työnantajaan vaan kiinnostaviin tehtäviin. Yritykset kaipaavat uusia tapoja kouluttaa ja aktivoida henkilöstä, jotta se on motivoitunutta omaksumaan ja soveltamaan tietoa. Miten tätä voisi edesauttaa?" |
| Kulttuuri - ja taide | "Pelitaide on kova juttu, mutta taidepelien pelaaminen vaatii joko pelin ostamista fyysisenä kappaleena (kallista) tai digipeleille tarvittavia laitteita, joita ei vaan kaikilla ole. Olisi mahtavaa, jos useampi pääsisi tutustumaan tähän kulttuurin muotoon." | Palveluntuottaja | "Viihdetuotanto on kamalan saastuttava ala, ja siellä on jatkuva paine tehdä produktioista ja toimintamalleista kestävämpiä. Ala myös pelaa omilla säännöillä, eikä kuluttajien ja teollisuuden käyttöön kehitetty ratkaisu välttämättä toimi vaikkapa elokuvayhtiölle. Kuulostaa kovasti, että siellä kaivataan palveluinnovaatioita." |
| Kulttuuri - ja taide | "Digitaalinen ja interaktiivinen taide ja kulttuuri elää kultakautta, ja monet perinteisesti taulujen ripustamiseen tarkoitetut galleriatilat haltaisi ottaa laajempaan käyttöön. Mutta esittämiseen vaadittavat laitteet, tekniikka ja osaaminen puuttuvat monilta galleristeilta ja yhdistyksiltä, ja jopa taiteilijoilta. Tilanne vaatii jotain ratkaisuja." | Palveluntuottaja | "Mikro- ja pienyritykset tappelevat yhä valtavan byrokratiavyöhydin ja kannattavuusongelmien kanssa. Jokainen tarvitsisi aina assistentin, että voisi keskittyä varsinaiseen työhön, mutta kenelläkään ei tunnu olevan varaa palkata avustavaa henkilöstä ennenkuin on jo liian myöhäistä. Jokin ratkaisu varmasti parantaisi monen |

| | | | |
|-------------------|--|-------------------|--|
| | | | elämänlaatua." |
| Yhteiskunnallinen | "Tuntuu, etteivät ihmiset halua kohdata muiden todellisuuksia tai eivät pysty ymmärtämään niitä vaikka saisivatkin tietoa. Mut eihän se ole pelottava asia nähdä maailmaa muiden silmin. Miten me voitaisi luoda dialogia aivan kaikenlaisten ihmisten välille tässä kaupungissa?" | Yhteiskunnallinen | "Miten me saataisi lisättyä kunnallispolitiikan osallistavuutta? Ihmiset eivät edes tiedä miten paljon ja suoraan paikallisiin päätöksiin voi vaikuttaa, ja vaikuttajat eivät siksi välttämättä ole niin tottuneita kuuntelemaan kuin toivoisi." |
| Yhteiskunnallinen | "Monet asiat maailmassa muuttuvat ja katoavat, ja me ollaan saatu nähdä ja tehdä asioita joita seuraavat aikuisiksi kasvavat ei koskaan tuu kokemaan. Miten me voisimme antaa eteenpäin osan niistä kokemuksista ja kertoa ne hyvät asiat maailmasta, jossa me kasvoimme?" | Yhteiskunnallinen | "Ihmiset asuu yhä ahtaammin ja tiiviimmin, ja porukalta puuttuu tiloja harrastaa ja tehdä omia juttuja ja vain tavata muita. Miten modernit kortteliolohuoneet voisi mahdollistaa vanhoilla asuinalueilla, niin lähiöissä kuin keskustoissa?" |