



**LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU**  
*Lahti University of Applied Sciences*

PELILLISYYDELLÄ JA  
TARINANKERRONNALLA  
LISÄPOTKUA TAPAHTUMIIN

LAHDEN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
Matkailun ala  
Matkailun koulutusohjelma  
Tapahtuma- ja kokousmatkailu  
Opinnäytetyö  
Syksy 2013  
Anniina Sjöholm

Lahden ammattikorkeakoulu  
Matkailun koulutusohjelma

SJÖHOLM, ANNIINA:

Pelillisyydellä ja tarinankerronnalla  
lisäpotkua tapahtumiin

Tapahtuma- ja kokousmatkailun opinnäytetyö, 46 sivua, 6 liitesivua  
Syksy 2013

TIIVISTELMÄ

---

Pelillistäminen on uusi nouseva trendi, jossa hyödynnetään peleistä tuttuja mekaniikkoja varsinaisten pelien ulkopuolella. Pelillistämistä käytetään muun muassa työelämän ja oppimisen kehittäjänä. Tarinankerronta kulkee käsikädessä pelillistämisen kanssa, ja tässä opinnäytetyössä toisena asiasisältönä käsitellään tarinankerrontaa ja sen tulevaisuuden näkymiä. Opinnäytetyö vastaa kysymyksiin mitä pelillistäminen ja tarinankerronta ovat tämän päivän ilmiöinä ja miten niitä voidaan hyödyntää tapahtumissa.

Restonomiopiskelijoiden välinen RESTO -tietotaitokilpailu on kaksipäiväinen tapahtuma, jonka järjesti vuonna 2013 ensimmäistä kertaa Lahden ammattikorkeakoulun Matkailun ala. Tämän opinnäytetyön toiminnallisena työnä toteutettiin RESTO2013 -tietotaitokilpailu. Toiminnallisen osan raportissa käydään läpi RESTO2013 -tietotaitokilpailun järjestämistä ja erityisesti sen ohjelmasisällössä hyödynnettyä pelillistämistä ja tarinankerrontaa. Tapahtuman kannalta oleelliset asiat käydään läpi käyttäen peliä raportoinnin menetelmänä.

Opinnäytetyön tuloksena saatiin avattua lukijalle kattavasti esimerkkejä erilaisista tavoista miten pelillistämistä ja tarinankerrontaa voidaan hyödyntää tapahtumissa. Lisäksi opinnäytetyön toimeksiantajan toimeksiantoon RESTO -tietotaitokilpailun tuottamisesta vastattiin ja tapahtuma toteutettiin onnistuneesti.

Asiasanat: Pelillistäminen, pelimekaniikat, tarinankerronta, restonomi, tietotaitokilpailu, RESTO2013

Lahti University of Applied Sciences  
Degree Programme in Tourism Management

SJÖHOLM, ANNIINA: Boosting Events by Gamification and  
Storytelling

Bachelor's Thesis in Event Tourism 46 pages, 6 pages of appendices

Autumn 2013

ABSTRACT

---

Gamification is a new rising trend where game mechanics are used in non-game contexts. Gamification is used for example in work and school world. Storytelling goes hand in hand with gamification and in this thesis the second issue deals with the content of storytelling and its future prospects. The thesis answers the questions what gamification and storytelling means in today's trends and how they can be utilized in events.

Tourism and hospitality students compete with each other's annually in two-day event RESTO competition and in 2013 Lahti University of Applied Sciences organized it for the first time. The functional part of this thesis was to organize RESTO2013 competition. In this thesis I will go through the key parts of the competition and especially gamification and storytelling parts of it. Event description in this chapter was presented using a game as a method.

At the end this thesis resulted wide range of examples how gamification and storytelling can be used in different scenarios. The client's objectives about organizing RESTO competition were accomplished and the event was organized successfully.

Key words: Gamification, game-mechanics, storytelling, tourism and hospitality, knowledge competition, RESTO2013

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO	2
2	PELILLISTÄMINEN	4
2.1	Mitä pelillistäminen on	4
2.2	Ilmiö	6
2.3	Työelämän kehittäjä	9
2.4	Oppimisen edesauttaja	12
2.5	Pelillistämisen kritiikkiä	14
3	TARINANKERRONTA	15
3.1	Yritysmaailman näkökulma	15
3.2	Tulevaisuuden suunnat	17
3.3	Tarinankerronnan ja pelillisyyden yhdistäminen tapahtumiin	18
4	PELILLISTÄMINEN JA TARINANKERRONTA KÄYTÄNNÖSSÄ	20
4.1	RESTO -tietotaitokilpailu	20
4.2	Tapahtuman osa-alueet	21
4.3	Peli toiminnallisen osuuden menetelmänä	22
5	PROJEKTIPÄÄLLIKKÖ -PELI	24
5.1	Pisteytys	36
5.2	Tulokset	37
5.3	Jatkotutkimusmahdollisuudet	39
5.4	Oma opinnäytetyöprosessi	39
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	42
	LÄHTEET	47
	LIITTEET	50



## 1 JOHDANTO

Peliala valloittaa maailmaa ihmisten arjessa ja ala kasvaa huimaa vauhtia. Peli-  
myynnin arvoksi on laskettu noin 50 miljardia dollaria vuosittain ja se oli myös  
koko 2000-luvun nopeimmin kasvava viihdeteollisuuden osa-alue. Vuonna 2008  
se työllisti Suomessa yli 1100 alan ammattilaista. Myynnissä peliala ohittaa jo  
tallennetun musiikin myynnin. (Paavola 2011.)

Samaan aikaan tietä raivaa termi pelillistäminen (eng. gamification), josta puhu-  
taan liitettäessä pelillisiä piirteitä mukaan arkielämän asioihin ja tapahtumiin. Pe-  
lillistämistä voi olla hyötyä esimerkiksi työelämässä, jossa tiimityöskentelyyn,  
johtamiseen ja koulutukseen liittyvät pelit toimivat hyvin (Paavola 2011.) Yhdys-  
valtalainen Gabe Zichermann (2013) määrittelee pelillistämisen prosessiksi, jossa  
hyödynnetään peliajattelua ja pelien dynamiikkaa ja mekaniikkaa ongelmien rat-  
kaisemiseen ja käyttäjien sitouttamiseen.

Kaiken innostuksen ja keskustelun ympäriltä puuttuu usein kuitenkin käytännön  
sovellutukset ja esimerkit siitä, mitä konkreettista voidaan tehdä. Tässä opinnäyte-  
työssä esittelen pelillistämistä ilmiönä ja tuon sen rinnalle peleihin oleellisesti  
liittyvän tarinankerronnan laajentamaan näkökulmaa. Opinnäytetyön tavoitteena  
on selvittää, mitä pelillistäminen ja tarinankerronta tänä päivänä ovat ja miten  
niitä voidaan soveltaa tapahtumiin. Opinnäytetyö on toiminnallinen ja tuotoksena  
syntyi RESTO2013 -tietotaitokilpailu, jonka vuoksi opinnäytetyön toisena tavoit-  
teena oli vastata toimeksiantajan tarpeeseen tapahtuman toteuttamisesta. RESTO -  
tietotaitokilpailujen toteuttaminen oli selvillä jo varhaisessa vaiheessa, mutta ha-  
lusin kirjalliseen osuuteen jonkin uudenlaisen lähestymistavan sen tilalle, että oli-  
sin käsitellyt ainoastaan tapahtumien järjestämistä. Lisäksi RESTO -  
tietotaitokilpailun järjestämisvastuu kiertää eri ammattikorkeakoulujen välillä,  
joten kyseisestä tapahtumasta on sen olemassaolon aikana tehty useita opinnäyte-  
tyitä eri näkökulmista. Tapahtuman perusajatuksena on kilpailu opiskelijajoukku-  
eiden välillä ja vähitellen näkökulma muokkautuikin pelillistämisen suuntaan.

Työ on rajattu käsittelemään erityisesti pelillistämisen sovellutuksia ja esimerkke-  
jä käytännön toteutuksista syvällisemmän käsitteen määrittelyn sijaan. Pelillistä-

minen on ilmiönä melko uusi ja siitä on toistaiseksi vähän tutkimuksia ja tieteellistä materiaalia. Lähteinä käytetään paljon myös yksittäisten ihmisten näkemyksiä ja kokemuksia, sillä pelillistämistavat ja -prosessit elävät jatkuvasti käyttäjien mukaan. Samalla työssä pyritään myös tuomaan esille erilaisia näkökantoja siitä miten pelillistämistä kuuluisi eri tahojen mielestä toteuttaa. Pyrin löytämään kiinnostavia esimerkkejä pelillistämisen parissa tehdyistä hankkeista erityisesti työelämän ja koulumaailman parista. Työelämä ja koulumaailma on valittu osa-alueiksi, sillä ne palvelevat toiminnallisen osuuden tapahtumatoteutusta parhaiten. Tarinankerrontaan puolestaan pureudutaan lähinnä sen hyödyntämismahdollisuuksista tapahtumissa ja pelillistämiseen liittyvien yhtäläisyyksien näkökulmasta.

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimii Lahden ammattikorkeakoulu (LAMK), joka on yksi Suomen suurimmista ammattikorkeakouluista ja kuuluu itsenäisenä tulosalueena Päijät-Hämeen koulutus konserniin. LAMK on osa FUAS-liittoutumaa (Federation of Universities of Applied Sciences) yhdessä Hämeen ja Laurea-ammattikorkeakoulun kanssa. Korkeakoulussa opiskelee noin 5300 opiskelijaa ja henkilöstöä on noin 400. Koulutusohjelmia Lahden ammattikorkeakoulussa on kaiken kaikkiaan 18. (Lahden ammattikorkeakoulu 2013.)

Lahden ammattikorkeakoulun osaamisalat ovat hyvinvointi ja liiketalous, jonka alle sijoittuvat sosiaali- ja terveysalan, liiketalouden ja matkailun koulutusohjelmat. Toisena osaamisalana on muotoilu ja tekniikka, jonka alle puolestaan sijoittuvat kulttuurialan ja tekniikan alan koulutusohjelmat. Tämä opinnäytetyö on tehty yhteistyössä matkailun alan kanssa. Matkailun alalla opiskelevat valmistuvat hotelli-, ravintola- tai matkailualan ammattilaiseksi. Tutkintonimikkeenä on restonomi AMK. (Lahden ammattikorkeakoulu 2013.)

## 2 PELILLISTÄMINEN

Tässä luvussa esitellään pelillistämistä käsitteenä ja pohditaan syitä sen suosion nousuun. Jotta pelillistämisen monista mahdollisuuksista saa mahdollisimman kattavan käsityksen, on luvun alkuvaiheeseen listattu esimerkkejä ihmisen arkea parantamaan tehdyistä hankkeista. Tämän jälkeen pelillistämiseen perehdytään työelämän ja koulumaailman kehittäjinä, sillä toiminnallisena osuutena toteutettu tapahtuma oli koulutuksellinen ja tapahtuman kohderyhmänä tulevaisuuden ammattilaiset. Nämä osa-alueina ovat myös mielestäni niitä kaikista mielenkiintoisimpia ja puhuttavat varmasti suurinta osaa väestöstä. Luvun lopuksi käsitellään myös lyhyesti pelillistämiseen kriittisesti suhtautuvien kantoja, sillä kaikesta yleisestä innostuksesta huolimatta pelillistämistä kannattaa tutkia myös kriittisin silmin.

### 2.1 Mitä pelillistäminen on

Pelillistäminen (eng. gamification) tarkoittaa pelien dynamiikan ja mekaniikan soveltamista varsinaisten pelien ja pelaamisen ulkopuolella. Pelillistäminen on työkalu, jolla voidaan ohjata käytöstä, sekä kehittää taitoja ja innovointia. Yhdessä muita teknologioita ja trendejä hyödyntäen pelillistämällä voidaan saavuttaa suuria muutoksia niin työelämässä, koulutuksessa, henkilökohtaisessa kehityksessä, kuin asiakkaiden sitouttamisessakin. (Burke 2012, 1.)

Tampereen yliopiston tiede- ja kulttuurilehti Aikalaisen toimittaja Jarkko Hakala haastatteli helmikuussa 2011 pelitutkimuksen professori Frans Mäyrää, jonka mukaan pelillistämisen nousuun vaikuttaa pelien parissa kasvaneiden sukupolvien nousu, sillä uusi sukupolvi ei tyydy enää ainoastaan toimimaan pelkkinä vastaanottajina, vaan haluaa vuorovaikutukseen sisältöjen kanssa. Hänen mukaansa hyvinkin erilaisia asioita voidaan pelillistää, sillä oikein suunniteltu peli voi ohjata ihmisen toimimaan uusilla tavoilla arjessaan. Pelejä voidaan Mäyrän mukaan käyttää aktiiviseen ongelmanratkaisuun, sillä peleissä ihmiset ongelman kohdallaan alkavat ongelmaperusteisesti hyödyntää erilaisia taktiikoita, sekä kerätä aineistoa ja tietämystä selvittääkseen ongelmasta. Pelillistämällä voisi olla merkittä-

vä rooli osallistavassa demokratiassa, sillä esimerkiksi ympäristömuutokseen tai luonnonvarojen loppumiseen otetaan jo nyt kantaa juurikin peleillä, jotka pyrkivät samalla myös muuttamaan ihmisten toimintatapaa. Hyötyjä voitaisiin saada myös antamalla ihmisille heidän kaupunginsaansa koskevia ongelmia käsiteltäväksi ja näin vaikuttaa ongelmakohtien ratkaisuun. (Hakala 2011.)

Esimerkkejä pelillistämisen tuomisesta ihmisten arkeen löytyy jo nyt useita. Nike+ auttaa ihmisiä kuntoilemaan ja pudottamaan painoaan yksinkertaisten pelimekaniikkojen avulla. Niken lenkkareissa on sensori, joka mittaa etäisyyttä, vauhtia, aikaa ja kaloreita aina juoksulenkkien aikana ja lenkin jälkeen informaatio on siirrettävissä internetsivustolle. Sivustolla voi seurata edistystään ja sitä, kuinka lähelle on päässyt tavoitettaan. Sivulla voi myös pitää yhteyttä muihin juoksijoihin ja osallistua ryhmähaasteisiin. Ominaisuudet on yhdistetty peliin, jota moni pelaa jo valmiiksi eli oman kuntonsa parantamiseen ja kilpailuun itsensä kanssa. (Chapin 2011, 47.)

Volkswagen on tuottanut thefuntheory.com -sivustolleen useita videoita projekteista, joita he ovat toteuttaneet tehdäkseen arkipäivän asioista hausempia. Maa ilman syvin roskakori -nimellä kulkevassa hankkeessa ryhmä tuotti roskakorin, joka roskan pudotessa sisään tuottaa pitkän putoamisäänän ja saa katsojan luulemaan roskan pudonneen syvälle maan syövereihin. Roskakoriin kerättiin päivässä 72kg jätettä, joka on 41kg enemmän kuin tavalliseen roskakoriin lähistöllä. Ryhmä halusi myös testata, saavatko he ihmiset käyttämään tavallisia portaita rullaportaiden sijaan tekemällä portaiden kävelystä hauskaa. He muuttivat metrotunnelin portaikon pianon koskettimiksi niin, että jokainen askelma piti oikeita koskettimia vastaavan äänen ihmisen astuessa niille. Testin tuloksena 66% enemmän ihmisiä käytti portaikkoa rullaportaiden sijasta. Ylinopeuksia vähentääkseen ryhmä puolestaan rakensi nopeuskameraloton, jossa ylinopeutta ajavien sakot kerättiin isoon pottiin. Tämän jälkeen kaikkien rajoitusten mukaan ajavien autojen rekisterikilvet kuvattiin ja rajoitusten mukaan ajavat osallistuivat automaattisesti rahapotin arvontaan. Kolmen päivän aikana 24 857 autoa ohitti nopeuskameran. Tavallisesti keskinopeus autoilla alueella oli 32 kilometriä tunnissa ja testin aikana se pieneni 25 kilometriin tunnissa. (Volkswagen 2009.)

## 2.2 Ilmiö

Pelillistäminen ilmiönä alkoi muutama vuosi sitten ja Google listasi sen trendiksi syyskuussa 2010. Mobiilimaailma, pilvipalvelut, sekä sosiaaliset ja paikannukseen perustuvat palvelut ovat olleen suuressa roolissa pelillistämisen nousussa. (Burke 2012, 2.) Ajatus pelillistamisestä ei kuitenkaan ole uusi. Ty McCormick viittaa Foreign Policy -julkaisussa esimerkkinä vuoteen 1910, jolloin Kellogg's -muroja tuottava yhtiö tarjosi ensimmäistä kertaa kahden muropaketin ostajalle kirjan kaupan päälle. Kaksi vuotta myöhemmin paketteihin alettiin piilottaa palkintoja laajemminkin aina baseball-korteista tarroihin. Toiminnasta tuli suuri hitti ja on sellainen edelleen, 100 vuotta myöhemminkin. (McCormick 2013, 26.)

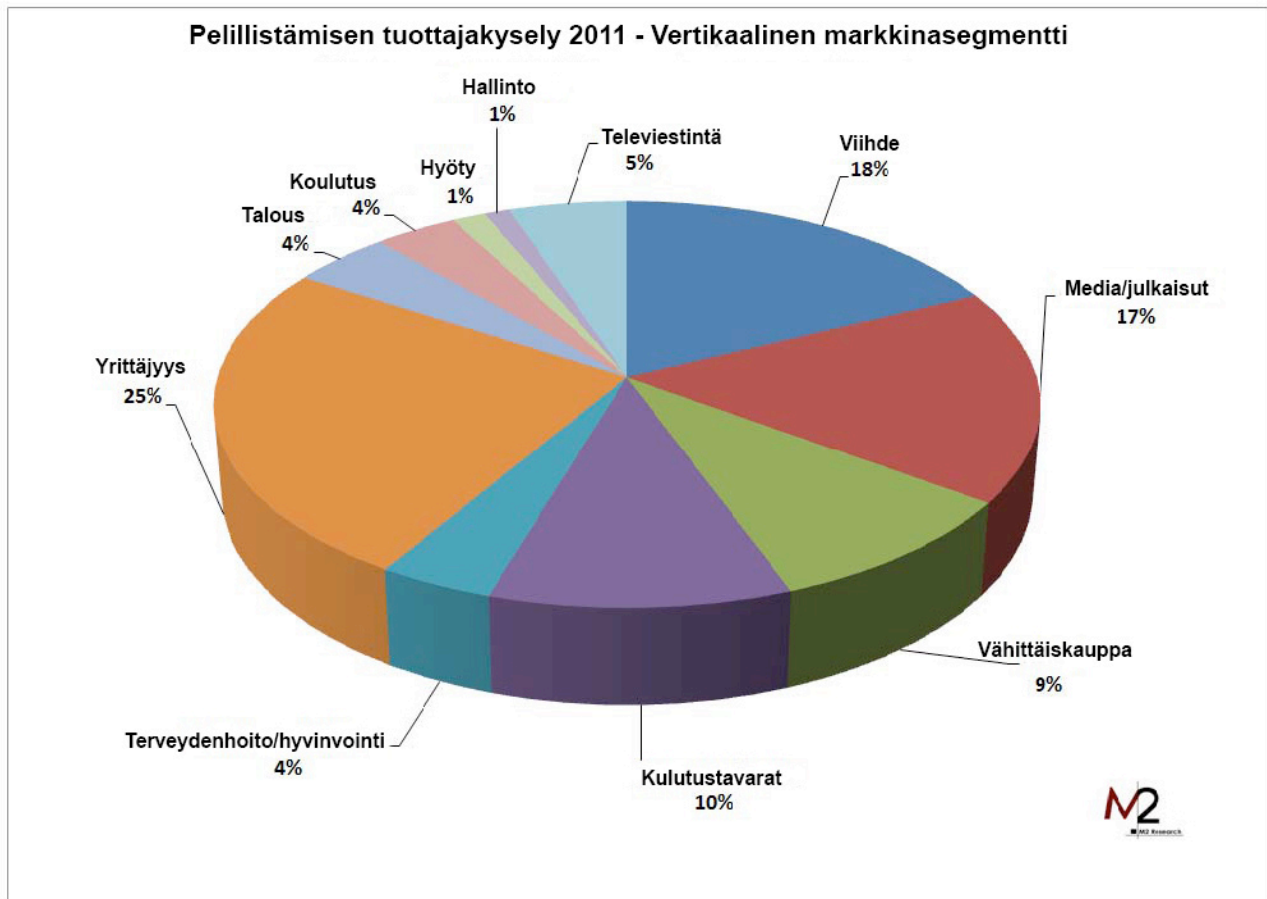
Kuinka suuresta trendistä tänä päivänä sitten puhutaan? Vuonna 2011 Gartner arvioi, että yli 50% organisaatioista, jotka toimivat läheisesti uusien innovaatioiden kehittämisessä, tulevat pelillistämään innovaatioprosessinsa vuoteen 2015 mennessä (Burke 2012, 3). M2 Research -tutkimusyhtiön mukaan vuonna 2011 pelillistämiseen liittyviä toimintoja tuotettiin 100 miljoonan dollarin arvosta. Heidän arvionsa on, että vuonna 2016 ylitettäisiin jo 2.8 miljardin dollarin rajapyykki. Tarkempi ennuste on nähtävissä seuraavasta kuvioista 1 (M2 Research 2012, 7).



**Kuvio 1: Pelillistämisen markkinaennuste 2011 – 2016 (M2 Research 2012, 7)**

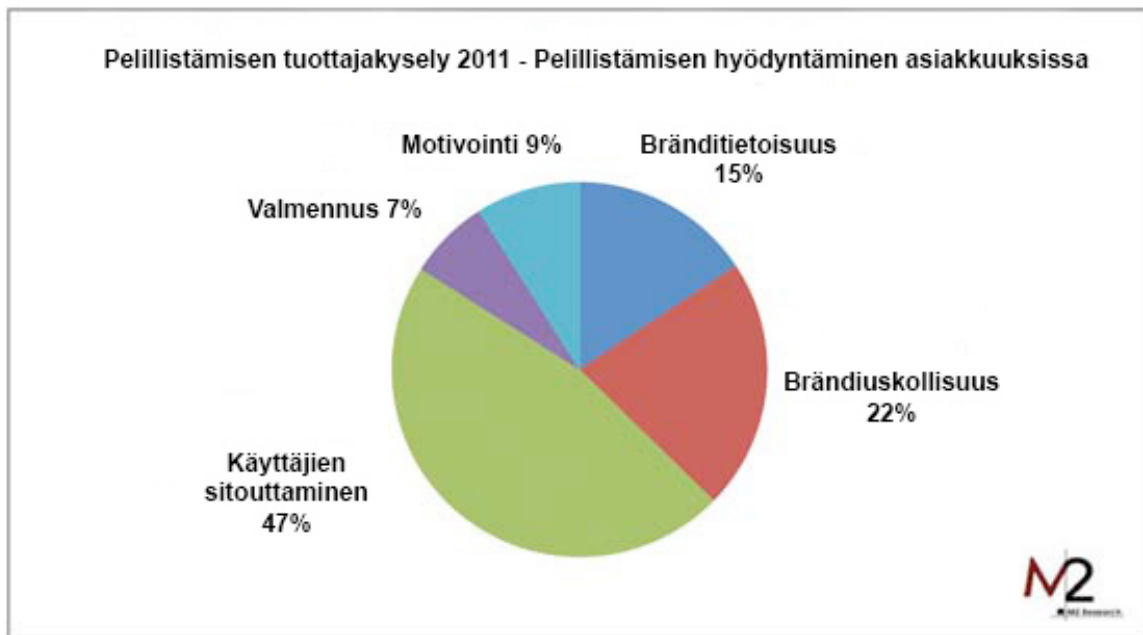
Pelillistämisen asiantuntija Gabe Zichermann arvioi Canadian Business -lehden haastattelussa, että vuoteen 2015 mennessä jokaisella suurella johtavalla brändillä tulee olemaan myös asiakkaiden sitouttamiseen erikoistunut johtaja ja pelisuunnittelija palkkalistoillaan. Tämä siksi, että pelillistämisen toteuttamiseen yrityksissä ei ole yhtä selkeää ratkaisua tai toimintatapaa. Väärillä toimintatavoilla toteutus voi mennä pieleen ja koitua erittäin kalliiksi yritykselle. (Chapin 2011, 47.)

M2 Research tutki myös vuosina 2010-2011, millä aloilla pelillistämistä käytetään eniten. Kuvioista 2 seuraavalla sivulla ilmenee, että viihteen, yritysjohtajien ja median osuus on suurin ja ne kattavat yhdessä 60% kokonaisuudesta (Meloni & Grue-ner 2012, 10). Mielenkiintoista kuviossa on se, että terveydenhoidon ja hyvinvoinnin osuus jää melko pieneksi vain neljän prosentin osuudellaan, vaikka ai-  
emmassa luvussa mainitun Nike+ -sovelluksen tapaisia, hyvinvointia selkeästi edistäviä palveluita on jo olemassa. Nämä kuitenkin varmasti helposti luokitellaan viihteen alle. Olisikin hyvä miettiä miten määritellään pelillistämiskäsitteitä, joissa perimmäisenä tarkoituksena selkeästi on kulutustavaroiden eli Nike+:n tapaukses-  
sa lenkkikassojen myyntimäärän lisääminen, mutta lopputulema on myös hyvinvointia lisäävä ja viihteellinen.



**Kuvio 2: Pelillistämisen vertikaalinen markkinasegmentti (M2 Research 2012, 10)**

Lähes puolet yrityksistä haluaa käyttää pelillistämistä asiakkaiden sitouttamisessa. Tämän jälkeen brändiuskollisuus ja -tietoisuus tulevat seuraavana. Verratessaan tuloksia vuoden 2010 tutkimukseen, M2 totesi brändiuskollisuuden ja -tietoisuuden osuuden pudonneen tärkeysjärjestyksessä. (Meloni & Gruener 2012, 11.) Seuraavalla sivulla sijaitsevasta kuvioista 3 on nähtävissä tarkempi prosentuaalinen jakautuminen pelillistämisen hyödyntämiseen asiakkuuksissa.



Kuvio 3: Pelillistämisen hyödyntäminen asiakkuuksissa (M2 Research 2012, 11)

### 2.3 Työelämän kehittäjä

Luvun alkupuolella annettiin esimerkkejä pelillistämisestä ihmisten arjen sovelluksissa. Pelillistämistä on kuitenkin mahdollista käyttää laajemminkin esimerkiksi työelämän ja koulumaailman kehittäjinä. Opinnäytetyön toiminallisen osuuden tuotoksen ollessa koulutuksellinen tapahtuma, jossa opiskelijat ja tulevaisuuden ammattilaiset ovat kohderyhmänä, on hyvä tutkailla myös miten pelillistämistä voitaisiin hyödyntää tulevaisuuden työelämässä ja oppimisen välineenä.

Pelitutkimuksen professori Frans Mäyrä kertoo joidenkin pelaajien sanoneen, että jos pelaajat olisivat saaneet suunnitella yhteiskunnan, siitä ei koskaan olisi tullut näin epämotivoiva ja huonosti ihmistä palkitseva. Pelaajat sanovat tämän vastalauseeksi pelaamiseen kriittisesti suhtautuvien arvostelua kohtaan. (Hakala 2011.) James Gardner vahvistaa tämän kertomalla Network Worldin haastattelussa monessa yrityksessä jo sanan pelillistäminen aiheuttavan ongelmia. Hän viittaa sillä perinteisiin johtajiin, jotka ovat tottuneet ajatukseen, että työ ei saa olla hauskaa. Kyseisten johtajien mielestä työntekijät eivät ole töissä pelataksaan pelejä, vaan hoitaakseen työnsä. (Korolov 2012, 31.) Pelimekaniikkoja on kuitenkin hyödynnetty työntekijöiden keskuudessa on jo pitkään. Useissa myyntiin pohjautuvissa



y yrityksissä on pyritty myyjien välisen kilpailun kautta parantamaan tuloksia, mutta nämä käytännöt ovat melko julmia. Huomattavasti parempi tapa on hyödyntää pelitekniikoita työntekijöiden käytöksen ohjaamiseen haluttuun suuntaan ja kohti yrityksen tavoitteita. Pelillistämisen avulla voidaan korostaa itseohjautuvuutta, hauskuutta ja reaaliaikaista palkitsemista työyhteisössä. Järkevämpää on palkita jokainen työntekijä reaaliaikaisesti oikein tehdystä työstä, kuin keskittyä muuttaman huippuosaajan palkitsemiseen. Sosiaalinen palkitseminen myös sitouttaa tekijää työhönsä. (Burke 2012, 4.) Frans Mäyrä suosittelee hyödyntämään työelämässä myös sanaa leikillisuus (eng. playfulness), sillä se huomioi paremmin asenteen työn tekemiseen herättäen luovuutta niissäkin töissä, jotka yleensä hoidetaan vähemmän tehokkaasti ja pienemmällä mielenkiinnolla (Hakala 2011).

Matalan vaativuustason työssä pelillistämistä voidaan hyödyntää erityisesti ihmisten motivointiin. Jakamalla työ erityisiin osioihin, voidaan palkita kunkin osion suorittamisesta. Tällöin työntekijät kokevat sosiaalista arvostusta työyhteisössään ja matalankin tason työstä saadaan motivoivaa. Tietotyössä ennalta käsi- kirjoitettujen pelien piirteet eivät toimi yhtä hyvin kuin matalalla tasolla, vaan pelaajille annetaan työkalut, säännöt, tavoitteet ja tila pelata, mutta peliliikkeitä ei ole ennalta suunniteltu. Tällainen malli toimii hyvin, kun työn tavoitteet on määriteltä, mutta varsinainen tuotos tavoitteiden saavuttamiseksi on määrittelemättä. (Burke 2011, 4.)

Burke (2011, 4) Gartnerista myös muistuttaa, että pelillistämistä on työelämässä toteutettava varoen ja työntekijät eivät saa tuntea oloaan manipuloiduksi tai pelotelluksi. Toimintojen tulee olla ihmiskeskeisiä ja tarjota työntekijöille mahdollisuus päästä tavoitteisiinsa, jotka ovat samassa linjassa organisaation tavoitteiden kanssa. Chapin (2011, 46) puolestaan kirjoittaa Canadian Business -lehdessä pelillistämisen olevan muutakin kuin pelimerkkien ja tuloslistojen käyttämistä. Ne ovat yksi pelillistämisen apuväline, jolla työstä tehdään merkityksellisempää ja hausempaa sen jälkeen, kun yritys on ensin tunnistanut ongelmakohtansa ja löytänyt tarpeen pelimekaniikkojen hyödyntämiselle.

Esimerkkinä pelillistämisestä työelämässä voidaan ottaa tietotyön tuottavuuteen erikoistunut konsultointiyhtiö Sulava, joka on kehittänyt Microsoftin palveluihin

pohjautuvan Office Action Enginen osaksi palvelujaan. Sulavassa asiantuntijana toimiva Karoliina Harjanne käsittelee Sulavan blogissa flow-elämystä työelämässä ja esittelee Office Action Enginen toimintaa. Office Action Enginessä työntekijä yhdessä esimiehensä kanssa suunnittelee työlleen tavoitteet ja päämäärät, jotka muutetaan konkreettiseksi listaksi tehtäviä ja syötetään esimerkiksi Outlookin kalenteriin valmiiksi. Tehtäviä suorittaessaan työntekijä voi merkata tehtävät tehdyksi ja huomata etenemisensä. Mikäli joku tehtävistä osoittautuu liian vaikeaksi, voidaan tehtävä nostaa “työmarkkinapaikalle”, josta joku osaavampi voi sen poimia ja suorittaa pisteitä vastaan. Pisteitä puolestaan voidaan muuttaa yrityksen omien käytäntöjen mukaan vapaiksi tai rahaksi. Keskeisimpiä asioita järjestelmässä on palaute, jota järjestelmä antaa kaikesta työstä sen hyödyllisyyden mukaan. Lisäksi työyhteisön muilla henkilöillä on mahdollisuus käydä kurkkaamassa syntynyttä raporttia ja kommentoida, tykätä tai tarvittaessa jopa ylistää lopputulosta. (Harjanne 2013.)

Toinen esimerkki löytyy Network Worldin syyskuussa 2012 julkaistusta artikkelista “Gamification of the Enterprise”, jossa esitellään yhdysvaltalaisesta Slalom Consulting -yhtiötä. Yhtiöllä on 2000 työntekijää eri toimistoilla ympäri Yhdysvaltoja. Sisäistä kommunikaatiota kehittääkseen yritys päätti rakentaa mobiilisovelluksen, jonka avulla työntekijät voivat opetella tunnistamaan työtoveriensa kasvot ja nimet. Sovelluksen sisälle rakennettiin pistetaulukko, josta osallistujat pystyivät seuraamaan pistetilannetta. Yksilökilpailun toimimattomuuden johdosta kilpailu päätettiin siirtää joukkuekilpailuksi, jolloin kiinnostus peliä kohtaan kasvoi huomattavasti. Yrityksen toimitusjohtaja Brad Jacksonin mukaan ympäristössä, jossa yhteistyö on kaiken toiminnan avain, sovellus toimi loistavasti. Uusia työntekijöitä kutsuttiin nimeltä, työntekijät päätyivät valitsemaan enemmän heitä kiinnostavia projekteja ja tulivat tunnistetuksi yrityksen tapahtumissa, mikä puolestaan lisäsi tyytyväisyyttä työhön. (Korolov 2012, 33.)

## 2.4 Oppimisen edesauttaja

Jotta koulutuksellisiin tapahtumiin saataisiin tuotua uusia oppimistapoja, on hyvä pohtia ensin hieman tämän päivän koulumaailmaa ja oppimista yleisesti. Helsingin Sanomien toimittaja ja tietokirjailija Jani Kaaro viittaa Helsingin Sanomien kolumnissaan ”Koulu unohti päivittää itsensä” intialaiseen kasvatustutkija Sugata Mitraan, joka järjesti vuonna 1999 delhiläisessä slummissa kokeen. Kokeessa hän porasi tutkimusinstituuttinsa seinän läpi reiän slummin puolelle ja kytki sinne vietyyn kosketusnäytölliseen tietokoneeseen sähkö- ja internetkaapelit. Slummin lapset saivat tutkia tietokonetta rauhassa ja heillä ei ollut mitään aiempaa kokemusta tai tietämystä tietokoneista. He eivät myöskään osanneet lukea tai kirjoittaa. Parissa viikossa lapset olivat oppineet kaikki keskeiset tietokonetaidot dokumenttien siirtämisestä tiedostojen kopioimiseen ja piirustusohjelman käyttämiseen. Kysyttäessä lapsilta kuinka he osasivat käyttää tietokonetta, he kysyivät vastineeksi, mikä on tietokone. Kaaro pohtiikin kolumnissaan tämän päivän kouluasetelmaa peilattuna lasten tapaan oppia asioita kokeilemalla. Jo pienet lapset oppivat käyttämään vanhempiensa kotiin tuomia kosketusnäytöllisiä laitteita ilman minkäänlaista opastusta. Silti koulussa heidät istutetaan tuoleihin ja pyydetään olemaan hiljaa, jotta opettaja voi luetella ulkoa opeteltavia asioita. Kaaro peräänkuuluttaakin nykyisen kouluasetelman muuttamista ja sellaisen oppimisympäristön luomista, jossa ihmiset oppivat monipuolisiksi ongelmanratkaisijoiksi ja rohkeiksi kysymään apua. (Kaaro 2012.)

Pelillistäminen voisi toimia tällaisen oppimisen edesauttajana. Oppimisen ja teknologian yhdistämiseen keskittyvä sivusto Edudemic listaa 25 asiaa, jotka opettajien tulisi tietää pelillistämisestä. Vaikka pelillistäminen ei ole vielä kovin suosittua kouluissa, on se saanut paljon suosiota oppimistilanteissa koulujen ulkopuolella, kuten valmennuksissa ja seminaareissa. Testitulokset ovat nousseet selvästi pelimäisten ominaisuuksien ollessa liitettyinä opetukseen. Pelillistämiselementit ja oppimispelit yleensä rakennetaan sillä oletuksella, että käyttäjä ei alun perin ole ollut kovin kiinnostunut aiheesta. Pelit ovatkin itsessään usein riittävän kiinnostavia nappaamaan käyttäjän huomion ja kiinnostuksen aiheeseen kuin aiheeseen. Myös tarinankerronta on pelien ehdottomia vahvuuksia, sillä se johdattaa pelaajan alusta loppuun ja antaa toiminnalle taustan. Pelit opettavat pelaajalle tärkeitä taito-

ja, kuten riskinottoa, liike-elämän strategioita ja kriittistä ajattelua. Koulutuksellisten pelien avulla opiskelijat voivat johtaa itse omaa oppimistaan ja hyödyntää opettajaa apunaan oppimisensa aikana. Opettaja toimiikin luokassa enemmän mentorina ja ohjaajana opiskelijoiden oppimisprosessille. (Fioriello 2013.)

Käytännön esimerkiksi pelillistämisestä ja sen mahdollisuuksista koulumaailmassa voidaan ottaa norjalaisen startup -yrityksen kehittämä Dragon Box -mobiilipeli, jonka tarkoituksena on opettaa lapsille matematiikan taitoja heille mieluisilla ja ominaisilla menetelmillä. Yrityksen tavoitteena on, että 30 pelituntia pelattuaan lapsi on oppinut samat matematiikan taidot kuin yleensä koulussa 12 vuoden aikana. Sovelluksen ensimmäisessä versiossa voi opetella algebran taitoja ja tulevaisuissa versioissa on tarkoitus opetella funktioiden, todennäköisyyslaskennan ja geometrian taitoja. (Helsingin Sanomat 2012.)

Hieman toisenlainen esimerkki löytyy Yhdysvalloista, jossa yhdysvaltalainen toisen luokan opettaja Joel Levin ryhtyi käyttämään videopelejä opetuksessaan vuonna 2010. Hän valitsi peliksi Minecraftin, jossa pelaajat rakentavat ja ylläpitävät mielikuvituksellista yhteiskuntaa. Pelien tuominen oppitunneille epäilytti Leviniä aluksi, mutta vastoin epäilyksiä peli todella toimi. Hän muokkasi pelistä toisen luokan opiskelijoille sopivamman version poistaen mm. monsterit ja lisäsi enemmän tehtäviä, kuten talojen rakentamista, asioiden etsimistä ja ongelmien ratkaisua. Tunneilla he puolestaan käsitelivät internetin turvallisuutta, ryhmäytötaitoja ja konfliktitilanteiden ratkaisua. Vuotta myöhemmin Levin ryhtyi käyttämään peliä lukioikäisille järjestetyllä kurssilla. Kurssi alkoi kaaosmaisesti, sillä kaikilla osallistujilla oli omat tottumuksensa pelata ja omat mielipiteensä siitä, miltä heidän pelinsä tulisi näyttää. Neljässä viikossa kaaos muuttui kuitenkin järjestykseksi. Opiskelijat pitivät vaaleja, valitsivat johtajat ja jakautuivat selvitystiimiin, tutkimustiimiin, rakennustiimiin ja viljelyttiimiin. Tiimejä hyödyntämällä ryhmä piti yllä yhteiskuntaansa ja selviytyi sitä uhkaavista vaaroista. Opettajana Levin antoi oppilaiden ratkoa itse pelissä kohtaamansa ongelmat, mutta vaati näitä pohtimaan syitä päätöksiensä takana ja kaikki tunnit alkoivatkin edellisellä viikolla opittujen asioiden puimisella. (Sheehy 2011, 15.)

## 2.5 Pelillistämisen kritiikkiä

Kuten kaikilla ilmiöillä, myös pelillistämisellä on kääntöpuolensa ja kritiikkinsä. Pelillistämistä kriittisesti pohtii mm. pelimaailman moniosaaja Ian Bogost (2011), joka kritisoi blogissaan pelillistämisen antavan ymmärtää, että mitä tahansa voidaan muuttaa peliksi lisäämällä siihen pistetaulukoita. Bogostin mielestä satunnaiset peleistä irrotetut ominaisuudet tekevät pelillistämisen myymisen äärimmäisen helpoksi, mutta ominaisuudet eivät yksinään johda mihinkään. Bogostin mukaan pelillistäminen on yksi ilmiöistä, joilla rahastetaan ja tehdään puhdasta liiketoimintaa.

Teknologian kehitystä seuraavan Yleisradion Rele -blogin Olli Sulopuisto (2012) viittaa kirjoituksessaan “Maailma ei pelastu, vaikka kaikesta tehtäisiin peli” Ian Bogostin ajatusten lisäksi myös The New Inquiry -verkkójulkaisuun kirjoittavaan Rob Horningiin. Sulopuisto pohtii Horningin ajatusta siitä, miten helposti pelillistämällä saadaan ilmaista työvoimaa yritysten käyttöön. Sulopuisto kyseenalaistaa Horningin ajatusten pohjalta, että missä vaiheessa pelillistämällä hankitun ilmaisen työvoiman käytöstä tulee hyväksikäyttöä ja onko ihmisten luontaisen leikkisyyden hyödyntäminen firman tuloksen parantamiseksi oikeudenmukaista.

### 3 TARINANKERRONTA

Pelillistämisen rinnalla kulkee luonnollisesti termi tarinankerronta, johon on peleistä ja pelillisyydestä lukiessaan vaikea olla törmäämättä. Tämän opinnäytetyön pääasiallisena aiheena toimii pelillistäminen, mutta aiheen rinnalla on hyvä vilkaista myös tarinankerronnan suuntaan, sillä myös sen hyödyntäminen tämän päivän yritysmaailmassa ja palveluiden tuottamisessa on kasvattamassa päätään. Lisäksi sillä on monia yhtäläisyyksiä pelillistämisen kanssa. Tässä luvussa selvennetään mitä tarinankerronta on käsitteenä ja kuinka sitä voidaan hyödyntää yritysmaailmassa. Tämän jälkeen tarkastellaan tutkimustuloksia siitä, miltä tulevaisuuden tarinankerronta näyttää kuluttajien mielestä ja miten yritykset heidän mielestään voisivat osallistaa ihmisiä tarinankerronnan avulla.

#### 3.1 Yritysmaailman näkökulma

Yhdysvaltalainen kansallinen tarinankerronnan verkosto kuvaa tarinankerronnan olevan interaktiivista taidetta, joka käyttää sanoja ja tekoja elementtien paljastamiseksi ja kannustaa samalla kuulijaa käyttämään mielikuvitustaan. Tarinankerronnassa on kaksisuuntaista vuorovaikutusta tarinan kertojan ja yhden tai useamman kuulijan välillä. Tarinankerronnassa käytetään kieltä, oli se sitten puhuttua kieltä tai manuaalista, kuten esimerkiksi viittomakieltä. Myös erilaisten toimintojen, kuten fyysisen liikkeen, ääntelyn tai eleiden hyödyntäminen kuuluu tarinankerrontaan. (National Storytelling Network 2013.)

Jason Hensel (2011) pohtii One+ -julkaisun artikkelissa ”Once upon a time..” tarinankerronnan hyötyjä bisneksessä. Artikkelia varten haasteteltu kirjailija Nancy Lamb kertoo innostuksen tarinoihin olevan meillä verissä, sillä tutkimukset ovat osoittaneet tarinankerronnan olleen osana ihmisten elämää jo puoli miljoonaa vuotta. Artikkelissa kerrotaan tarinankerronnan välineiden löytämisen olevan helppoa. Keskittymällä tarinoiden peruselementteihin, kuten ristiriitaan, hahmoihin ja juoneen voidaan kuulijoita ja lukijoita ohjata liiketoiminnan kannalta oleel-

lisiin asioihin. Kirjailijat Chip ja Dan Heath sanovat tarinoiden käyttämisen vaikeimmaksi osaksi niiden pitämisen riittävän yksinkertaisena, jotta ne heijastavat ydinasian mahdollisimman hyvin. Pelkän tarinan kertominen ei riitä. Lamb kertoo tarinankerronnan yritysmaailmassa lähtevän keskeisimpien elementtien miettimisestä. Ensimmäiseksi on määriteltävä itselleen maali, jonka haluaa saavuttaa ja kysyttävä itseltään miksi sen saavuttaminen on tärkeää. Tämän jälkeen on pohdittava mitkä ovat sellaisia esteitä, jotka voivat estää menestyksen ja kolmanneksi on päätettävä mitä on täytettävä ja voitettava halutun tavoitteen saavuttamiseksi.

Kirjailija Pat Lencioni on kirjoittanut useita liiketoiminnan kirjoja, jotka on kuvattu satuina. Lencioni pohtii ihmisten olevan tänä päivänä hajamielisempiä kuin koskaan ennen. Ihmiset etsivät jotakin, joka nappaisi heidän huomionsa ja tarjoaisi nautittavan elämyksen. Lencioni päätyi kirjoittamaan kirjansa satuina perinteisten kirjojen sijaa, sillä hän uskoo ihmisten oppivan parhaiten, kun he ovat itse mukana. Lukijat ovat kertoneet samaistuvansa hahmoihin ja uppoutuvansa tarinaan ja ennen kuin he tietävät, mitä tulee tapahtumaan oppivat he jotain suurta. Tämän lisäksi Lencioni halusi ihmisten todella nauttivan lukiessaan kirjoja. (Hensel 2010.)

Tarinallistaja Anne Kalliomäki (2013) puolestaan puhuu tarinallistamisen puolesta erityisesti matkailutuotteiden suunnittelussa ja yrityksen oman toiminnan suunnittelusta tarinalähtöisesti. Kun yrityksen oma tarinaintiteetti on tunnistettu, lähdetään yritykselle luomaan palvelutuotteita, joissa on vahva tarina ja juoni, joka kuljettaa tarinaa eteenpäin. Tarinallistamisen avulla yrityksen tarjoaman palvelun vaiheita voidaan sitoa yhteen. Tarinallistamisen hyödyiksi Kalliomäki mainitsee mm. tarinallistetun palvelukonseptin helpon muokattavuuden, joukosta erottumisen ja elämyksen tarjoamisen asiakkaille.

Käytännön esimerkiksi tarinallisuuden hyödyntämisestä voidaan ottaa ruoka ja siihen liittyvät tarinat. Kalliomäki kirjoittaa Luonnosta Sinulle -julkaisussa tarinan olevan oiva tapa kertoa esimerkiksi ruoan alkuperä asiakkaalle tuoden tarina samalla osaksi palvelukokemusta. Kalliomäen mukaan tarina voi olla niin yrittäjän, tuotteen, kuin asiakkaankin tarina. Olennaista tarinassa on kertoa syy-seuraus -suhteet eli miksi ruoka on lähiruokaa. Yksi osa ruoan tarinallistamista voi olla

esimerkiksi ruoan nauttiminen siihen oleellisesti liittyvässä miljöössä. Kokonaisvaltaisuutta voidaan huomioida myös ruoan esillepanossa, jolloin esillepanoa suunnitteleamalla saadaan se tukemaan tarinaa. (Kalliomäki 2012.)

### 3.2 Tulevaisuuden suunnat

Jotta tarinallisuutta erityisesti tapahtumien ja pelillistämisen yhteyteen suunniteltaessa osattaisi ottaa huomioon tämän päivän kuluttajien ja asiakkaiden toiveet, on hyvä katsastaa tarinankerronnan tulevaisuuden suuntauksia. Kansainvälinen tutkimusyhtiö Latituden vuoden 2012 tekemässä tutkimuksessa ”The Future of Storytelling” keskitytään tarinankerronnan suuntauksiin tulevaisuudessa kuluttajien näkökulmasta. Yhtiö haastatteli yli 150 tutkimusryhmän osallistujaa heidän toiveistaan tulevaisuuden tarinankerronnalle. Haastatellut olivat iältään 12-65-vuotiaita, 40% naisia ja 60% miehiä. Osallistujista 78% oli Yhdysvalloista ja loput tulivat Australiasta, Saksasta, Japanista, Singaporesta, Turkista ja Iso-Britanniasta. (Gaskins & Sakaria 2012, 2.)

Laitituden tutkimuksessa keskityttiin erityisesti ideoiden keräämiseen, siihen miten tarinoihin saataisiin yhä vahvemmin kuluttajat mukaan sekä kuinka monimediallisuutta voitaisiin toteuttaa. Eräs tutkimusryhmän jäsenistä toivoi sovellusta, josta voisi saada lisää informaationa historiasta ja aikakaudesta, johon esimerkiksi Jane Austenin romaani *Ylpeys ja ennakkoluulo* perustuu. Hän toivoi nopeaa pääsyä käsiksi tietoon siitä, millaisessa maailmassa tuohon aikakauteen sijoitetut hahmot Elizabet ja Mr. Darcy elivät. Toinen haastatelluista puolestaan toivoi voitavansa olla osa todellisuudessa tapahtuvaa peliä ja yhteisöä, jossa kaikki yhteisön jäsenet lukisivat kirjaa yhtä aikaa ja samaan kohtaan päästyään heidät kutsuttaisiin kirjan tapahtumien mukaisesti tanssiaisiin, joissa he olisivat osallisina samalla kun varsinainen tarina jatkaa etenemistään paikan päällä. Yhteensä jopa 82% haastatelluista toivoi saavansa käyttöönsä enemmän mobiiliapplikaatioita, jotka puolestaan täydentäisivät televisiossa nähtyä kokemusta, eivätkä vain toistaisi. (Gaskins & Sakaria, 2012, 4, 6.)



Tutkimus koosti osa-alueita, jotka täydellinen tarina tutkimuksen mukaan täyttäisi. Asiakkaat haluaisivat päästä nopeasti käsiksi informaatioon, joka täydentää heidän kokemustaan, kuten esimerkiksi historiallisiin yksityiskohtiin tai kulttuurin piirteisiin. Ihmiset toivoivat myös pääsevänsä näkemään tapahtumia eri näkökulmista, kuten tietyn henkilöahmon näkökulmasta tai olemalla itse yksi hahmoista. Tutkimukseen osallistuneista vain 12% suosi täysin passiivista osallistumista. Yli puolet toivoi paljon mahdollisuuksia interaktiivisuuteen ja mahdollisuuteen päästä päättämään juonesta ja hahmoista. Kuluttajat haluaisivat sitoa kokemuksensa todellisuuteen esimerkiksi saamalla tiedon älypuhelimensa, kun he ohittavat jonkun tarinasta tutun paikan. Myös pitkäaikainen sitoutuminen oli kuluttajille tärkeää. Jopa 31% vastaajista tunsu, että päättymätön tarina olisi sopiva pituus tarinalle. (Gaskins & Sakaria 2012, 8.)

### 3.3 Tarinankerronnan ja pelillisyyden yhdistäminen tapahtumiin

Andrea Driessen kuvaa hyvin artikkelissa ”Mitä Angry Birds voi opettaa meille tapahtumasuunnittelusta” pelimekaniikkojen hyötyjä, pelien tarinallisuutta ja niiden yhdistämistä. Angry Birds on suomalaisen Rovio Entertainment Ltd:n julkaisema peli, jossa vihreät siat ovat varastaneet lintujen munat ja sikojen puolustukseksi rakentamia rakennelmia koetetaan romahduttaa sinkoamalla lintuja ritsalla kohti rakennelmia. Peli perustuu haastavaan fysiikkaan ja jokaisen tason ratkaiseminen vaatii logiikkaa, taitoa ja voimaa (Holt 2010). Toukokuussa 2012 peliä oli ladattu maailmanlaajuisesti jo yli miljardi latauskertaa (Taloussanomien 2012).

Driessen (2011, 2) lähtee listaamaan Angry Birdsiltä opittavia asioita tarinan voimasta ja siitä kuinka tietoisuus siitä, miksi linnut ovat vihaisia tuo tarinaan hauskuutta. Tarinankerronta toimii myös hyvin suunnitelluissa tapaamisissa, joissa on yhtenäinen, kiehtova ja juonellinen tarina. Driessenin mukaan olisi hyvä pohtia millainen tarina tapaamisen on tarkoitus kertoa ja onko sillä selkeä aloitus, juonellista vaihtelua ja selkeä lopetus. Entä millaisissa rooleissa kukin palaverin osallistuja on ja miten he kertovat yrityksen tarinaa. Angry Birds muiden hyvien pelien tapaan vaikeutuu pelin edetessä ja mitä enemmän pelaajat oppivat, sitä enemmän he saavat. Halu kehittyä sitouttaa ihmisiä pelaamaan. Tapaamiset ja tapahtumat

ovat ainoastaan keskinkertaisia, jos osallistujille ei anneta uusia näkökulmia tai haasteita ratkaistavaksi ja usein saatetaankin jakaa tietoa, jonka kaikki osallistujat jo ennalta tietävät. Driessen viittaa WorkHappyNow –sivuston bloggaajaan Karl Staibiin, jonka mukaan ihmiset koukuttuvat Angry Birdsiin, sillä se haastaa heidät eri tasoilla ja tarjoaa laajoja tunneskaaloja ilosta vihaan ja turhautumisesta onnistumiseen. Juuri tunneskaalojen vaihtelut saavat ihmiset haluamaan lisää.

Videopelien tapaan myös Angry Birdsillä erilliset äänet, elinvoimainen grafiikka ja helppokäyttöinen ulkoasu, jolloin pelaajat käyttävät monipuolisesti näkö-, kuulo- ja tuntoaistiaan. Driessen kyseenalaistaakin voisiko tapahtumia suunniteltaessa miettiä miten osallistujia voisi saada aktiivisesti käyttämään aistejaan, osallistumaan ja oppimaan toinen toisiltaan entuudesta totutun passiivisen istumisen ja kuuntelun sijaan. (Driessen 2011, 3.)

Angry Birds myös palkitsee käyttäjänsä aina heidän edetessään. Tapaamisten alussa olisi hyvä antaa yleisölle selkeä kuva mihin tähdätään. Tämän voi toteuttaa esimerkiksi antamalla yleisölle tarkistuslistan, jota pitkin edetään selkeästi ja tuodaan esille saavutetut tavoitteet. Driessen myös herättelee tapaamisten suunnittelijoita miettimään miten he voisivat poiketa perinteisestä kaavasta, sillä myös Angry Birds rikkoo joitakin pelaamisen perinteisiä kaavoja. (Driessen 2011, 4.)

## 4 PELILLISTÄMINEN JA TARINANKERRONTA KÄYTÄNNÖSSÄ

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, mitä pelillistäminen ja tarinankerronta tänä päivänä ovat ja miten niitä voidaan soveltaa tapahtumiin. Teoriapohjassa pelillistäminen ja tarinankerronta avattiin käsitteinä ja niiden käytäntöön soveltamisesta annettiin jo joitain esimerkkejä. Toiminnallisen osuuden kuvauksessa käydään kuitenkin tarkemmin läpi niitä konkreettisia pelillistämisen ja tarinallistamisen sovelluksia, joita olen itse tehnyt tapahtumatoteutuksessa ja tässä työssä. Toiminnallisen osuuden aluksi kerron tarkemmin mikä on RESTO -tietotaitokilpailu ja millaisista osa-alueista se koostuu.

### 4.1 RESTO -tietotaitokilpailu

Opinnäytetyön toiminnallisena osuutena toteutettiin RESTO2013 - tietotaitokilpailu, jonka projektipäällikön tehtäviin siirryin hyvin pian sen jälkeen, kun tuleva järjestämisvastuu oli Lahden ammattikorkeakoulun Matkailun alan tiedossa. RESTO -tietotaitokilpailu on kansallinen kaksipäiväinen tapahtuma, joka koostuu restonomiopiskelijoiden välisestä tietotaitokilpailusta ja matkailu-, ravitsemis- ja talousalan opettajien kollegatreffeistä. Tapahtuman rakenne on säilynyt melko samanlaisena vuosittain, vaikka jokainen koulu saa vapaasti tehdä tapahtumasta oman näköisensä. Tapahtuma on kiertänyt eri ammattikorkeakouluja vuodesta 2002 lähtien ja vuonna 2013 se oli ensimmäistä kertaa Lahden ammattikorkeakoulun järjestämä. Tapahtuman tavoite on ennen kaikkea parantaa restonomiopiskelijoiden ja heitä kouluttavien opettajien verkostoitumista. Samalla tarkoituksena on myös testata opiskelijoiden tietämystä alaan liittyvin tehtävin, sekä tarjota opettajakollegoille ajankohtaista sisältöä koko kahden päivän ajaksi. Tehtävien ja kollegatreffien sisällön suunnittelee jokainen järjestävä taho erikseen. Vuonna 2013 tapahtuman ajankohtana oli 11. – 12.4.2013.

Seuraavassa kuvataan hieman tarkemmin kilpailun sisältö yleisesti opiskelijoiden ja kollegoiden ohjelman osalta pohjatiedoksi lukijalle.

## 4.2 Tapahtuman osa-alueet

Tapahtuma voidaan jakaa pääpiirteittäin kolmeen osaan, tietotaitokilpailuun, kollegatreffeihin ja gaalailalliseen. Restonomiopiskelijoiden välinen tietotaitokilpailu on tapahtuman oleellisin osa. Kilpailussa opiskelijat suorittavat kolme kilpailutehtävää ja parhaan yhteenlasketun pistemäärän saanut joukkue palkitaan sen vuoden parhaana joukkueena. Jokaisessa joukkueessa on neljä saman koulun edustajaa ja kukin ammattikorkeakoulu voi lähettää enintään kaksi joukkuetta kilpailuihin kerrallaan. Kilpailutehtävät tehdään tiiviissä yhteistyössä yrityselämän kanssa ja yritysten edustajat ovat mukana tuomaroimassa tehtäväsuorituksia.

RESTO2013 -tietotaitokilpailussa ensimmäisenä kilpailupäivänä suoritettiin yksi kilpailutehtävä ja toisena kilpailupäivänä kaksi tehtävää. Näiden lisäksi vuoden joukkueet suorittivat ennakkotehtävän, jonka suoritus aika oli viisi viikkoa ja tehtävän tekeminen päättyi pari päivää ennen itse tapahtumaa. Osallistuvia joukkueita vuoden 2013 kilpailussa oli kaikkiaan 13 yhteensä 12:sta restonomeja kouluttavasta ammattikorkeakoulusta.

Kollegatreffit ovat avoimet majoitus-, ravitsemis- ja talousalan opettajille ja päätävälle henkilölle, vaikka omasta koulusta ei joukkuetta osallistuisikaan.

RESTO2013 -tapahtuman kollegatreffeille osallistui 40 kollegaa ympäri Suomen. Kollegatreffien ohjelma koostuu yleensä monipuolisesta yhdistelmästä asiantuntijaluentoja, tietotaitokilpailun seuraamista ja toiminnallista osuutta. Kollegatreffien sisältö on kuitenkin helpon muokattavissa oleva tapahtuman osa ja vuoden 2013 kollegatreffejä lähdettiin rakentamaan ennen kaikkea ammatillisen osaamisen vahvistamisen näkökulmasta. Tähän päädyttiin osittain myös kerätyn palautteen pohjalta. Aiempien vuosien osallistujien toiveena oli saada tiivis paketti ajankohtaisista asioista ja liittää ohjelmasisältö mahdollisimman vahvasti alaa puhuttaviin asioihin aktiviteettien sijaan. Ohjelmasisältö koostui luennoista, ajankohtaisista aiheista keskustelemisesta ja keskustelua siivittämään tehdystä pelistä sekä paikalliseen alueeseen tutustumisesta.

Tapahtuma huipentuu toisen päivän iltana gaalailalliseen, jossa jaetaan tietotaitokilpailun palkinnot. Restonomiopiskelijat ja kollegatreffien osallistujien ohjelmat kulkevat suurimmaksi osaksi erillään toisistaan joukkueiden tehdessä tehtäviä

oman aikataulunsa mukaan, mutta gaalailallinen on kaikille osallistujille, sekä yhteistyökumppaneille yhteinen. Gaalailallisella yleensä toteutetaan tapahtumalle nimettyä teemaa ja aiemmilla illallisilla teemaa on lähdetty rakentamaan mm. elokuvamaailman pohjalta. Vuoden 2013 gaalailallisella toteutettiin tapahtuman teemaa moniaistillisuus laatimalla tarina illallisen kulkua siivittämään. Illallinen on tarkemmin kuvattuna myöhemmin tässä työssä.

#### 4.3 Peli toiminnallisen osuuden menetelmänä

Opinnäytetyön johdannossa viittasin pohdintaani siitä, millaisesta näkökulmasta lähtisin opinnäytetyötä kirjoittamaan, sillä RESTO -tietotaitokilpailusta ja niiden järjestämisestä on kirjoitettu useita opinnäytetöitä vuosien varrella. Tapahtumaa on siis analysoitu monelta eri kantilta ja toiveenani oli saada tuotua jokin täysin uusi lähestymistapa sen käsittelyyn. Opinnäytetyön aihe pelillistäminen ja tarinallistaminen pyörivät pitkään mielessäni pohtiessani saisinko niitä hyödynnettyä jotenkin myös kertoessani itse tapahtumasta. Opinnäytetöiden kirjoitusasu toistaa usein perinteistä selkeää kaavaa ja lopulta päädyin ottamaan tietoisesti riskin tekemällä jotain tavallisesta poikkeavaa. Hahmottelin ensin tapahtumasta kertomista tarinan avulla, mutta en ollut tyytyväinen kirjoitusjälkeeni. Pohtiessani seuraavaa vaihtoehtoa päätin ottaa oppia peleistä ja ryhtyä avaamaan lukijalle tapahtuman tärkeimpiä osa-alueita pelin avulla. Peli rakentui lopulta melko nopeasti ja tuntui istuvan työhön täydellisesti jo työn aiheenkin kannalta. Peliä rakentaessa sain myös itse peilattua tapahtuman onnistumisia ja epäonnistumisia sekä pääsin pohtimaan miten muuten asiat olisi voitu toteuttaa. Eniten minua pelin rakentamisessa kiehtoi täysin uudenlainen näkökulma ja vuoropuhelu lukijan kanssa. Suunnittelun lähtökohtana käytin itseäni ja sitä millaisia opinnäytetöitä itse haluaisin lukea, millainen muoto saisi oman mielenkiintoni pysymään yllä ja mikä saisi minut jopa yllättymään positiivisesti.

Pelin rakenteessa tuli ottaa huomioon, että sen on toimittava niin tulosteessa, kuin tietokoneen näytölläkin, sillä opinnäytetyöt tallennetaan nykyisin aina sähköiseen verkkopalveluun. Näin ollen esimerkiksi sivujen kääntämistä pelin kuluessa ei voida olettaa ja pelin on edettävä kuin lukisi perinteistä opinnäytetyötä. Päädyin-

kin siis visailu-tyyppiseen peliin, jossa lukija pääsee itse heittäytymään projekti-päällikön rooliin ja peilaamaan tapahtumatuotannon kannalta minulle oleellisimiksi kysymyksiksi koituneita aiheita omasta näkökulmastaan. Tämän jälkeen lukija saa valita annetuista vaihtoehdoista mieleisensä. Vastaukset on sijoitettu samalle sivulle kysymysten kanssa ja eri vastauksista saa eri pisteet. Tulokset pääsee tarkistamaan vastattuaan kaikkiin kysymyksiin. Pelin kysymyksissä esitellään myös pelillistämisen ja tarinallistamisen osuutta RESTO2013 -tapahtumassa.

## 5 PROJEKTIPÄÄLLIKÖ -PELI

Seuraavassa pelissä pääset testaamaan tekisitkö samat ratkaisut RESTO2013 -projektipäällikkönä, kuin itse tein. Merkkää saamasi pisteet ylös ja kyselyn lopussa pääset näkemään tuloksesi prosentteina. Vaihtoehtoista toinen on aina toteutunut tapa ja toinen visio siitä, mitä muuta olisi mahdollisesti voitu tehdä tai voinut tapahtua. Kunkin kysymyksen vastaus on kerrottu heti kysymysten perässä. Pelaajana voit itse valita pyritkö aina toimimaan samoin kuin minä ja arvaamaan vastauksen sen mukaan vai valitsetko mieluummin toisenlaisen tavan toteuttaa kunkin osa-alueen. Pelin kannalta oleellista ei ole saada mahdollisimman paljon tai mahdollisimman vähän pisteitä, vaan pisteytys on laadittu enemmänkin tulosten esittämisen kannalta. Tärkeintä onkin vastata kuhunkin kohtaan omasta mielestään parhaalla mahdollisella tavalla ja tuloksista pystyt pelin jälkeen peilaamaan millaisen tapahtuman olisit itse toteuttanut. Peli alkaa seuraavalla sivulla. Tervetuloa heittäytymään mukaan RESTO -tietotaitokilpailun projektipäälliköksi!



Kuva 4 RESTO2013 graafinen ilme

### **Kysymys 1: Toimeksiannon vastaanottaminen**

Istut uuden asuinalueesi lähistöllä lukemassa tenttikirjaa toukokuussa 2012, kun vuotta ylemmällä tasolla oleva koulukaverisi soittaa sinulle. Hän kertoo kotiutuneensa RESTO –tietotaitokilpailusta HAAGA-HELIA ammattikorkeakoulun Porvoon yksiköstä pari viikkoa aikaisemmin ja seuraavat kilpailut tulisivat olemaan omassa koulussanne vuoden päästä. Kaverisi kertoo myös, että hän oli jo ehtinyt suositella sinua vastuuopettajalle tulevaisuuden projektipäälliköksi ja ajatteli ilmoittaa siitä myös sinulle. Sinulla ei vielä ole opinnäytetyöaihetta, mutta asut 100km päässä tapahtumakaupungista Lahdesta. Miten lähdet mukaan projektiin?

- a) Päätät laittaa vastuuopettajalle sähköpostia ja tiedustella asiasta enemmän. Palaverissa istuessasi päätät lähteä mukaan, vaikka opettaja kertookin muuttavansa ulkomaille lähiviikkoina ja toimivansa sieltä käsin verkko-opettajana ja hoitavansa samalla tapahtumajärjestelyjä.
- b) Tutkit tapahtumaa enemmän ja päätät lähteä mukaan, mutta suostuttelet luokkatoverisi työpariksesi ja järjestätte tapahtuman yhdessä.

### **Vastaukset:**

Vaihtoehto A: 10 pistettä

Hienoa, että lähdet mukaan hieman hankalasta alkuasetelmasta huolimatta ja olet valmis myös matkustamaan tapahtuman takia paljon.

Vaihtoehto B: 0 pistettä

Vastauksesi on jälkeinpäin ajateltuna kieltämättä houkutteleva ja olen iloinen, että sait apua tapahtuman järjestämiseen. Itselleni ei vain löytynyt siinä hetkessä sopivaa työparia.



## Kysymys 2: Tavoitteet tulevalle tapahtumalle

Lupaat ensimmäisen palaverin jälkeen tutustua tapahtuman nettisivuihin tarkemmin ja pohtia millaisia asioita sinulle herää tapahtuman osalta. Millaisia tavoitteita asetat tapahtumalle?

- a) Haluat painottaa tapahtumassa erityisesti moniosaamisen tärkeyttä ja tarjota opiskelijoille erilaisia tapoja hyödyntää osaamistaan luovasti hyvin erilaisissa yhteyksissä. Tiedät itse, että työelämä vaatii todellista moniosaamista ja kaikenlaisten osa-alueiden tunteminen voi olla hyödyksi yllättävissäkin yhteyksissä. Lisäksi päätät lukea aiemmista RESTO – tietotaitokilpailuista tehdyt opinnäytetyöt ja poimia sieltä onnistumisia ja heikkouksia muistilistaksi ja tavoitteiksi myös itsellesi.
- b) Asetat tavoitteeksi opiskelijoiden verkostoitumisen tukemisen ja rakennat ohjelmasisältöä erityisesti sen mukaan. Päätät esimerkiksi järjestää ensimmäiseen iltaohjelmaan teemabileet vain osallistujien kesken, sillä se tunnetusti auttaa ihmisiä tutustumaan ja bileissä edustaminen on välillä myös valitettavan yleinen osa restonomien ammattia.

### Vastaukset:

Vaihtoehto A: 10 pistettä.

Hienoa, omaat siis itsekin työkokemusta useilta eri aloilta ja kannatat moniosaamista. Olet myös samaa mieltä, että muilta kannattaa ottaa oppia.

Vaihtoehto B: 0 pistettä.

Erittäin hyvä vaihtoehto tämäkin ja oikein toteutettuna bileet olisivat varmasti ajaneet asiansa. Totuushan on, että opiskelijat tunnetusti ensimmäisenä iltana vähintään käyvät jossakin paikkakunnan kuppilassa tutustumassa palveluihin, joten yhteinen järjestetty rento bileilta olisi voinut olla hyödyllinen verkostoitumisen kannalta.

### Kysymys 3: Projektin hallinta

RESTO –tietotaitokilpailun järjestämisessä on paljon liikkuvia palasia ja se vaatii aikamoista projektinhallintaa. Omat haasteensa tuo myös tapahtuman järjestämisen sivutoimisuus ja omien opintojen sekä töiden hoitaminen järjestelyiden lomassa. Tässä tapauksessa myös järjestämisessä mukana olleen vastuuolettajan ulkomailla asuminen luo projektihallinnalle omat haasteensa. Miten pidät huolen siitä, että kaikki asiat tulevat hoidetuksi aikataulussa?

- a) Tutustut alkajaisiksi erilaisiin projektinhallintaa helpottaviin ohjelmistoihin ja valitset niistä sopivimman tapahtuman kannalta. Jaat tapahtuman osa-alueisiin ja asetat eri asioille aikataulun. Seuraat projektin etenemistä säännöllisesti ohjelmasta ja täydennät sitä tarpeen mukaan. Jaat projektisuunnitelman vastuuolettajan kanssa ja pysytte näin kärryillä myös tois-tenne tekemisistä.
- b) Luostat omiin muistiinpanoihisi ja keräät jokaisesta käymästäsi palaverista erilaisia listoja. Selaat välillä listoja läpi ja pyyhkit yli suoritettuja hommia. Viestit paljon vastuuolettajan kanssa sähköpostilla ja muistutatte vuorol-lanne toisianne hoidettavista asioista. Käyt tapahtumaa mielessäsi läpi usein ja saat aina välillä muististasi kaivettua unohtuneita asioita. Ajatuk-senjuoksusi on välillä melkoista tajunnanvirtaa ja pursuat erilaisia ideoita, mitä voisi tapahtumassa toteuttaa. Huomaat jakavasi näitä ideoita myös palavereissa, kunnes toteat muiden päättävän pysyttäytyä perusasioissa ja ajattelet sen olevan järkevää myös omalta kannaltasi.

#### Vastaukset:

Vaihtoehto A: 0 pistettä

Tässä tapauksessa valitsit ehdottomasti järkevämmän vaihtoehdon ja olet selkeästi ammattimaisempi tapahtumajärjestäjä, kuin minä. Suurimpana oppina tulevaisuuteen minun tulisi ehdottomasti opetella projektin kokonaishallintaa ja siinä avustavien työkalujen käyttöä.

Vaihtoehto B: 10 pistettä

Oman pääni sisällöstä kärryillä pysyminen oli välillä todella haastavaa, mutta kuin ihmeen kaupalla tapahtuma hoidettiin kuitenkin kunnialla läpi. Vaikka valitsinkin tämän vaihtoehdon, toivottavasti sinulla on kuitenkin satunnaisissa listoissasi jonkinlainen järjestelmällisyys, sillä ilman sitä et tule pääsemään projektissasi helpolla.

### **Kysymys 4: Illallipaikan valinta**

Tapahtuman suunnittelun kannalta ensimmäisiä kiireellisiä asioita on illallipaikan varaaminen, sillä erilaiset juhlatilat varataan usein jo hyvissä ajoin loppuun. RESTO:ssa gaalailallinen järjestetään aina toisen päivän iltana perjantaina ja illallinen kruunaa tapahtuman palkitsemisineen. Illallinen usein on myös se, mistä kunkin paikkakunnan tapahtuma muistetaan. Missä haluat illallisen järjestää?

- a) Toteat kohderyhmän etenkin opettajakollegoiden puolesta nähneen jo kaikenlaisia illallisia ammattinsa puolesta ja haluat lähteä tekemään jotain uutta. Päätät järjestää illallisen parkkihallin katolla kaupungin keskustassa lämmitetyssä teltassa, jonka saat tilattua lähiseudun vuokrateltoja toimittavalta yritykseltä.
- b) Valitset illallispaikaksi käytännöllisen ja valmiin juhlatilan kaupungin keskustasta.

### **Vastaukset:**

Vaihtoehto A: 0 pistettä.

Ajattelit juuri samaa, kuin minäkin suunnittelun alkuvaiheessa. Illallispaikkaa miettiessäni selvittelin todella mahdollisuutta järjestää illallinen jossakin korkeudessa talon tai parkkihallin katolla tai vaihtoehtoisesti vaikkapa kaupunginteatterin näyttämöllä. Teltan pystytyskustannukset jo tasaiselle maalle olisivat kuitenkin olleet todella korkeat ja teatterissakin oli näytös sovittuna samalle illalle. Olen

kuitenkin iloinen, että sinä päätit heittäytyä rohkeaksi ja toivon, että saat rahoituksen järjestymään.

Vaihtoehto B: 10 pistettä.

Valitsit siis samoin kuin minäkin, hieno juttu! Vaikka ensimmäinen vaihtoehto oli erittäin houkutteleva, valmiin juhlatilan valitseminen kuitenkin säästää monelta vaivalta ja mahdollistaa keskittymisen muihin asioihin. Samalla taloudellinen säästö on huomattava etenkin tapahtumassa, jonka rahoitus hankitaan isolta osalta ainoastaan osallistujamaksuilla ja joillakin yhteistyökumppaneilla. Kuvia illallselta on nähtävillä liitteessä 4.

### **Kysymys 5: Yhteistyökumppanit kilpailutehtäviin**

RESTO –tietotaitokilpailussa restonomiopiskelijat kilpailevat toisiaan vastaan kolmessa eri kilpailutehtävässä. Kilpailutehtävät tehdään usein yhteistyössä paikallisten toimijoiden kanssa ja suoraan yritysten tarpeisiin vastaten. Miten lähdet rakentamaan kilpailutehtäviä?

- a) Mietit kiinnostavia yrityksiä alueelta ja lähdet järjestelmällisesti ottamaan niihin yhteyttä. Lähdet tavoittelemaan yhtä yrityksistä selkeästi pääyhteistyökumppaniksi tarjoten heille tehtävän lisäksi myös isompaa näkyvyyttä muuten tapahtumassa. Lisäksi hankit kahdelle muulle tehtävälle erilliset yhteistyöyritykset. Soitettuasi lukuisia yrityksiä läpi ja saatuasi lopulta kaikille tehtäville yhteistyökumppanit lähdet suunnittelemaan tehtäviä yhteistyössä jokaisen yrityksen kanssa erikseen.
- b) Haluat rakentaa hajanaisista tehtävistä enemmänkin kokonaisuuden ja lähdet poikkeuksellisesti tavoittelemaan vain yhtä yhteistä toimeksiantajaa kaikille tehtäville. Haluat kilpailijoiden rakentavan yhden yhtenäisen tulevaisuuden vision, jossa jokainen tehtävä omalta osaltaan täydentää kunkin joukkueen visiota. Lähdet lähestymään tehtävänannon suhteen erityisesti alueen kehittämiseen suuntautuneita organisaatioita.

**Vastaukset:**

Vaihtoehto A: 10 pistettä.

Sinäkin valitsit tässä yhteydessä perinteisen mallin. Useita eri yrityksiä hyödyntämällä saadaan ns. jokaiselle jotakin ja joukkueet hyötyvät etenkin mikäli heillä on kokoonpanossaan edustajia niin matkailu, ravitsemus, kuin liikkeenjohdonkin aloilta.

Vaihtoehto B: 0 pistettä.

Olet selkeästi ajatuksissasi aikaasi edellä. Yhden yhtenäisen kokonaisuuden rakentaminen olisi näin jälkeinpäin ajateltuna ollut erittäin kiinnostavaa ja varmasti myös opiskelijoille mielenkiintoista. Opiskelijat olisivat jokaisen tehtävänsä kohdalla päässeet laajentamaan visiotaan ja tehtävät olisi arvosteltu vasta viimeisenkin vaiheen jälkeen. Mukaan olisi voinut liittää myös ammattilaisten ohjausta aina tehtävien välissä, jolloin opiskelijat olisivat saaneet uutta potkua ajatuksiinsa. Tämä olisi toki vaihtoehtona vaatinut paljon niin toimeksiantajalta, kuin tapahtuman aikataulutukseltakin. Toivon kuitenkin, että joku tämän vielä jossakin yhteydessä toteuttaa.

**Kysymys 6: Pelillistäminen**

Kuulet pelillistämistä opinnäytetyön ohjaajaltasi ja kiinnostut siitä kovasti tutustuasi aiheeseen. RESTO:ssa pelillistämiseksi voidaan laskea jo opiskelijoiden välinen kilpailuasetelma ja sitä kautta hyvin tehdystä työstä saatavat pisteet.

Haluat kuitenkin ehdottomasti pelillistämistä mukaan myös RESTO:n ohjelmäsältöön, mutta miten?

- a) Päättät toteuttaa tämän opinnäytetyön teoriapohjassakin esitellyn verkostoitumismenetelmän, jossa opiskelijat pääsevät ennakkoon opettelemaan toistensa nimien ja kasvojen tunnistusta. Keräät osallistujilta valokuvat hyvisä ajoin ennen tapahtumaa ja rakennat niiden avulla leikkimielisen pelin nettiin, jossa opiskelijat opettelevat yhdistämään henkilöiden kasvot ja ni-

men. Tulostaulusta osallistujat näkevät kunkin joukkueen menestyksen. Paikan päällä nautit siitä, että osallistujat löytävät ihan eri tavalla keskusteltavaa toistensa kanssa, kun tunnistavat kilpakumppaninsa jo etukäteen.

- b) Koska pelillistämistä on jo tietotaitokilpailun puolella, päätät sitoa pelillistämisen myös kollegaohjelmaan. Otat yhteyttä paikalliseen hankkeeseen, jonka tiedät toteuttaneen pelillistämistä tulevaisuuden oppimisympäristön suunnittelussa. Pyydät heidät mukaan toteuttamaan pelillistämisenaktiviteetin kollegoille yhtenä osana kollegaohjelmaa.

### **Vastaukset:**

Vaihtoehto A: 0 pistettä

Tähän vaihtoehtoon tutustuin valitettavasti vasta kilpailujen jälkeen perehtyessäni pelillistämisen esimerkkeihin laajemmin. Näin ollen tunnistuskilpailu jäi tällä kertaa toteuttamatta, mutta olisi ajatuksena ollut täysin käyttökelpoinen.

Vaihtoehto B: 10 pistettä

Samoilla linjoilla, hyvä! RESTO2013 –kollegaohjelmassa hyödynnettiin Lahden innovaatiokeskittymä –hanketta, jonka yhtenä osana tehtiin tulevaisuuden oppimisympäristön määrittelyä käyttäjäkeskeisesti. Hankkeessa oli laadittu lautapeli Monopoliin pohjautuva pelilauta, jossa edettiin noppaa heittämillä vastaten samalla erilaisiin kysymyksiin. Kysymysten vastauksista sai pisteitä, jotka kerryttivät opiskelijaversiossa kuvitteellisia opintopisteitä. RESTO:a varten pelistä muokattiin opettajakollegoille sopiva versio ja he pääsivät pohtimaan miltä tulevaisuuden oppimisympäristö näyttäisi opettajien silmistä katsottuna. Peliin osallistuneet kollegat kertoivat pelin tarjonnan hyvän pohjan mielenkiintoiselle keskustelulle ja ajatusten vaihtamiselle. Osa myös innostui, että vastaavanlaista peliä voisi käyttää myös opetetuksessa. Päädyin opinnäytettä kirjoittaessani myös pelillistämään kirjoitusprosessini jakamalla sen osiin ja pisteyttämällä kunkin kirjoitusosion, jolloin pystyin seuraamaan etenemistäni prosentteissa. Kyseinen pistetaulukko on esitetty liitteessä 1.

## Kysymys 7: Työntekijät tapahtumassa

Työmäärä alkaa tapahtuman lähestyessä lisääntyä ja asioita on vielä paljon tehtävänä. Lisäksi saat myös tietoon, että koulutoverisi kaipaavat projektipisteitä. Miten ryhdyt jakamaan työtaakkaasi?

- a) Jaat projektin hyvissä ajoin osiin ja ryhdyt jakamaan vastuuta. Huolehdit tapahtuman tunnettavuudesta myös omassa koulussasi ja saat omalla innostuksellasi myös muut innostumaan projektiin mukaan lähtemisestä. Annat projektipisteitä toivoville selkeät vastuualueet ja annat tasaisesti keppiä ja porkkanaa heidän suorituksistaan ja aikataulussa pysymisessä.
- b) Aiemmista kouluprojekteista oppineena olet huomannut, että kanssaopiskelijoiden motivointiin kuluu todella paljon aikaa ja opiskelijat saattavat myös kadota kesken projektin. Päätät tehdä mahdollisimman paljon tehtäviä itsenäisesti ja ryhdyt jakamaan vastuuta vasta, kun tapahtuman kulku on mahdollisimman pitkälle selvillä ja siitä irroitettavat vastuualueet on helposti jaettavissa.

### Vastaukset:

Vaihtoehto A: 0 pistettä

Toimisit jälleen fiksummin, kuin minä. Muihin ihmisiin luottaminen ja motivaation taito on vastaavanlaisissa projekteissa ehdottoman tärkeää ja omaa työtaakkaa on osattava jakaa. Tunnistan itsessäni piirteen, että haalin helposti itselleni liikaa tehtäviä.

Vaihtoehto B: 10 pistettä

Kokemukseni aiemmista kouluprojekteista todella vaikuttivat päätökseeni ja jaoin tehtäviä vasta, kun pystyin antamaan selkeästi kokonaiset tapahtuman osa-alueen muiden vastuulle. Tällaisia osa-alueita oli esimerkiksi oheisohjelmien järjestämisen. Tässä tapauksessa omaan päätökseeni pitää mahdollisimman paljon asioita itselläni vaikutti myös se, että asuin toisella paikkakunnalla ja kävin Lahdessa melko harvoin. Yhteisten palavereiden sopiminen olisi siis ollut työlästä.

## Kysymys 8: Lahden alueen esittely kollegoille

RESTO –tietotaitokilpailun lisäksi tapahtumassa on toisena osa-alueena matkailu-, ravitsemis- ja talousalan opettajille suunnatut kollegatreffit, jossa alan opettajat pääsevät tapaamaan toisiaan. Osa kollegatreffien ohjelmasta koostuu tietotaitokilpailun seuraamisesta, mutta muutoin ohjelmassa on usein mukana erilaisia luentoja, sekä aktiviteetteja. Oleellisena osana ohjelmaa on myös tutustuminen paikalliseen alueeseen ja tapahtumakaupunkiin. Miten esittelisit Lahden seutua ympäri Suomea tuleville opettajakollegoille?

- a) Ottaisin yhteyttä paikallisen kaupunkijunan kuljettajaan, joka johdattaisi osallistujia eri vierailukohteisiin. Kaupunkijuna toimisi hauskana kuljetusmuotona ja mahdollistaisi myös hieman pidemmällä sijaitsevissa vierailukohteissa käymisen.
- b) Antaisin kävijöiden vierailla tärkeimmissä kohteissa itsenäisesti kävellen, mutta laatisin heille kartan, johon merkitsisin tärkeimmät kohteet. Karttaan valitut kohteet olisivat hieman tavallisesta poikkeavia ja jopa hassujakin lahtelaisia vierailukohteita.

### Vastaukset:

Vaihtoehto A: 0 pistettä

Tämäkin olisi varmasti ollut mahdollinen vaihtoehto, mutta huomioiden tapahtuman ajankohta huhtikuun toisella viikolla olisi junan kyydissä matkustaminen saattanut olla melko kylmää kyytiä.

Vaihtoehto B: 10 pistettä

Tämän vaihtoehdon mukainen kaupunkiesittely toteutettiin ja opinnäytetyön loppupuolella olevista liitteistä voi tutustua karttaan tarkemmin. Kartan kohteet valittiin moniaistillisuutta hyödyntäen ja kierroksen nimenä kulkikin ”Näe, maista, kuule ja tunne Lahti” Kohteiksi pyrittiin valitsemaan monipuolisesti hyvin erilaisia tutustumiskohteita, jotka olivat samalla myös sellaisia, mihin ei tavallinen turisti heti ensimmäiseksi eksy Lahteen saapuessaan. Osallistujat pääsivät maista-



maan mm. lahtelaista grilliherkkua lihamukia niin halutessaan. Osallistujille jaettu kartta kohteineen on nähtävillä liitteessä 3.

### **Kysymys 9: Tapahtumapäivien toiminta**

Tapahtuman ajankohta huhtikuun puoliväli koittaa vihdoin. Miten tapahtumapäivät kuluvat omalta osaltasi?

- a) Olet hyväntuulisena paikalla ja varmistelet muilta ihmisiltä tietäväthän he varmasti mitä tekevät. Hoidat joitakin satunnaisia hommia ja kyselet ihmisiltä usein miten heillä sujuu ja onhan kaikki hyvin. Saat kuulla positiivista kommenttia tsemppauksestasi ja kehoituksen mennä rentoutumaan, muut kyllä osaavat hommansa.
- b) Kuljet stressaantuneena ympäriinsä ja mieleesi palaa vähän väliä hoitamatta jääneitä asioita. Joudut varsin usein ohjeistamaan muiden tekemistä uudelleen ja puuttuvia palasia on paljon. Jotenkin ihmeellisesti saat kaikesta sählingistä huolimatta tapahtuman hoidettua alta pois.

#### **Vastaukset:**

Vaihtoehto A: 10 pistettä

Mahtavaa, sinäkin teit siis asiat oikein! Suhteessa siihen miten vähän projektinhallinnassani oli johdonmukaisuutta, onnistuimme kuitenkin lopulta vastuupettajan kanssa tapahtumapäivien työnjaossa niin hyvin, että emme itse tapahtuman aikana voineet kuin ihaila muiden tekemistä ja ihmetellä vieressä kuuluisiko meidän tehdä jotain. Kaikki hoitivat hommansa todella tunnollisesti ja tapahtuma soljui eteenpäin kuin itsestään. Myöskään puhelimeni ei soinut tapahtuman aikana kertaakaan.

Vaihtoehto B: 0 pistettä

Tämä todellakin olisi ollut täysin mahdollinen vaihtoehto, mikäli jokin asioista olisi mennyt pieleen, koneet ruvenneet reistailemaan tai työntekijöiden opastuksessa olisi ollut ongelmia. Harmi juttu, että sinun tapahtumassasi näin kävi. Hyvä kuitenkin, että sait tapahtuman hoidettua loppuun asti.

## Kysymys 10: Tarinallistaminen ja moniaistillisuus

RESTO –tapahtumassa tarinallisuutta olisi voinut käyttää laajastikin etenkin, jos kysymyksessä neljä esiteltyyn yhden yhtenäisen tulevaisuuden vision rakentamiseen olisi päädytty kilpailutehtävien osalta. Tällöin koko tapahtuman kaikki osat alueet olisivat voineet jatkaa tätä tulevaisuuden vision teemaa. Tapahtumassa päädyttiin kuitenkin hyödyntämään tarinallisuutta erityisesti illallisella. Miten itse olisit toteuttanut illallisen?

- a) Haluat rikkoa rajoja ja tuoda illalliselle interaktiivisuutta ja moniaistillisuutta hyödyntäen tämän päivän teknologiaa. Käytät hyväksi verkostojasi ja hankit tapahtumapaikalle tekniikan, joka luo illallispöydästä interaktiivisen pinnan, johon pöydässä istuva henkilö voi vaikuttaa. Tiedät samantyyppistä tekniikkaa käytettävän erityisesti yökerhojen baaritiseissä ulkomaille ja tuttavasi avulla mahdollistat sen tuomisen myös illallispöytään. Illallisvieras voi asettaa pöydälle erilaisia elementtejä tai vaikkapa vaihtaa pöydän väriä.
- b) Haluat laajentaa illallisvieraiden kokemusta nauttimastaan ruoasta ja valitset illalliselle teeman, jonka ympärille tuotat tarinan. Sinulla on alusta asti ajatus moniaistillisesta tilasta, jossa eri aisteille tarjottavat ärsykkeet toistavat samaa teemaa. Illallisesi aikana tarina etenee nautitun ruoan mukaan ja siihen yhdistetään ääntä ja kuvaa.

### Vastaukset:

Vaihtoehto A: 0 pistettä.

Vau, olet innovatiivinen. Tämän toteuttaminen olisi ollut todella mielenkiintoista, mutta kuten arvata saattaa toistaiseksi vielä todella kallista. Tällaisia baaritisejä kuitenkin todella on jo ulkomaille ja olisi huikeaa saada vastaavanlaisia myös Suomeen. Tekniikka vaatii kuitenkin myös tilalta aika paljon, joten helposti liikuttavaa ja kustannustehokasta systeemiä ei ole toistaiseksi vielä kehitelty Suomen markkinoille. Tämän lisäksi suunnitteluvaiheessa pohdin myös interaktiivista illal-

lista esimerkiksi pöytäryhmäkohtaisia iPadeja hyödyntäen tai vaihtoehtoisesti Trivial Pursuit –lautapelin tyyppisiä kysymyskortteja tyylikkäässä rasioissa tarjoamaan illallisvieraille yhteistä tekemistä ja keskustelunaiheita illallisen ajaksi.

Vaihtoehto B: 10 pistettä.

Olet samoilla linjoilla, kuin minä. RESTO2013 –gaalailalliselle valittiin teemaksi viljan tarina, sillä Päijät-Hämeessä toimitaan laajasti paikallisen viljan hyödyntämiseksi eri teollisuuden tarpeisiin aina leipomoista panimoihin. Vilja oli jokaisessa kolmessa ruokalajissa eri muodoissa läsnä ja tarina toteutettiin yhdessä tv-käsikirjoittajan ja äänisuunnittelijan avulla. Tarinan teema oli maalaisromanttinen ja kuvitteellinen kertomus miehestä, joka muistelee ensin omaa lapsuuttaan, sitten nuoruuttaan ja lopuksi tätä hetkeä ollessaan isoisä. Jokainen tarinan osa oli kerrottu miehen äänellä nauhalle ja tarina äänimaisemineen ajettiin nauhalta aina ennen kutakin ruokalajia. Lisäksi illallistilassa oli kolmella videotykillä heijastettuna valokuvien sarja suomalaisesta maalaismaisemasta ja kuvasarja pyöri hitaasti valkokankailla. Tarinan ensimmäinen osa on luettavissa liitteessä 2 ja seinälle heijastettuja kuvia on nähtävillä liitteessä 4.

## 5.1 Pisteytys

Tehtäviä Projektipäällikkö –pelissä oli kaiken kaikkiaan kymmenen. Jokaisesta oikeasta vastauksesta sai 10 pistettä eli täysin samoihin ratkaisuihin päätyminen kanssani tuottaa 100 pistettä ja olet 100%:sti samoilla linjoilla kanssani. Mikäli tekisit kaikissa kohdissa toisin kuin minä, niin pistesaldosi on 0 ja prosentit 0.

**0-40% tulos:** Huikeaa! Lähtisit siis toteuttamaan kaikki tai lähes kaikki sellaiset asiat, mistä minä vain osasin haaveilla tai tajusin mahdolliseksi vasta tapahtuman jälkeen. Onnittelen sinua myös selvästä kypsyystesi projektipäällikkönä, sillä osan esitetyistä kohdista toteuttaminen vaatii todellista ammattitaitoa.

**40-80% tulos:** Meillä on siis jotain yhteistä! Olisit siis tehnyt osan asioista samoin ja toiminut toisissa kohdissa mahdollisesti fiksumminkin. Ei ollenkaan huo-

no vaihtoehto ja tämä saattaisi itse asiassa olla se paras tapa toteuttaa koko tapahtuma.

**80-100% tulos:** Onnea, olet kuin minä! Toteuttaisit siis samanlaisen tapahtuman kuin minäkin kaikkine kummelluksineen. Olen innoissani, että saan jakaa kaikki onnistumiset kanssasi ja samalla saan myös lohtua siitä, etten ole yksin virheideni kanssa.

## 5.2 Tulokset

Opinnäytetyössä pyrittiin vastaamaan kysymykseen, mitä pelillistäminen ja tarinankerronta ovat tämän päivän ilmiöinä ja miten niitä voidaan soveltaa käytäntöön. Pelillistämistä ja tarinankerrontaa käsiteltiin ilmiöinä ja niiden soveltamiseksi käytäntöön annettiin lukuisia esimerkkejä niin teoriapohjassa kuin käytännön toteutuksen raportoinnissakin. Tämän lisäksi pyrittiin vastaamaan toimeksiantajan pyyntöön RESTO -tietotaitokilpailun läpiviemisestä. Tapahtuma oli onnistunut ja tuotti arvoa toimeksiantajalle, sillä tapahtuma pääsi osallistujatavoitteisiinsa ja pysyi budjetissa, sekä tarjosi toimeksiantajalle mahdollisuuden tuoda itseään esille tapahtuman kanssa yhteistyössä toimivien yritysten keskuudessa ja esittäytyä ensimmäistä kertaa tapahtumajärjestäjänä myös RESTO -tietotaitokilpailun osallistujille.

Opinnäytetyön tietoperustassa käytetyt lähteet ovat melko vahvasti yksittäisten ihmisten mielipiteitä ja näkemyksiä erilaisista alan julkaisuista. Tämä ei välttämättä anna aina faktatietoa asioista, mutta aiheen ollessa melko uusi ja elävän jatkuvasti uusien virtauksien mukana, olisi hankalaa tuottaa riittävän monipuolista näkökulmaa ainoastaan vähäiseen tutkimusaineistoon viitaten. Opinnäytetyössä esiteltiin kuitenkin useita erilaisia mahdollisuuksia soveltaa pelillistämistä käytäntöön ja juuri käytännön esimerkit toivottavasti auttavat lukijaa eteenpäin omia pelillistämisprosesseja suunnitellessaan. Tarinankerronnan osuus teoriassa jäi tässä opinnäytetyössä vähäisemmäksi ja tämä oli tietoinen raja, sillä tarinankerron-

taa hyödynnetään yleisesti hyvin samanlaisissa tilanteissa, kuin pelillistämistäkin ja siitä yksistään saisi aikaiseksi vastaavanlaisen opinnäytetyön.

Opinnäytetyön teoriapohjassa esiteltiin pelillistämisen ja tarinallistamisen piirteitä ja käyttömahdollisuuksia. Itselleni kirjoitusprosessissa mielenkiintoisinta oli huomata, miten lähellä pelillistäminen ja tarinankerronta ovat toisiaan. Tämä voidaan todeta esimerkiksi katsomalla luvun 2.2. kuviota 3, josta selviää pelillistämistä käyttävien yritysten yhdeksi isoimmista pelillistämisen käyttötarkoituksista brändiuskollisuuden lisäämisen. Pelien ja pelillisyyden voidaan siis ajatella jatkavan ja elävöittävän yrityksen tarinaa halutulla tavalla. Pelillisyyden ja tarinankerronnan yhteydessä myös toistuivat ajatukset käyttäjän sitouttamisesta, vuorovaikutteisudesta ja käyttäjän ajatusten ohjaamisesta. Kaikkia hyödyntämällä saadaan tuotettua elämyksiä käyttäjälle. Lisäksi etenkin koulutuksellisissa tapahtumissa kuten seminaareissa sekä yhtäläillä työelämässä kaikkien ominaisuuksien hyödyt korostuvat. Hyvässä tapahtumassa osallistujat ovat innolla läsnä, sisältö on suunnitelmallista ja käyttäjä kokee oppivansa ja olevansa osallisena sisältöön. Työelämässä taas työhyvinvoinnin ja työtehokkuuden parantaminen ovat tärkeitä seikkoja. Luvussa 3.3. käsiteltiin Angry Birdsillä avulla, mitä peleistä voi oppia tapahtumia ja tapaamisia järjestettäessä. Angry Birds ei pelinä välttämättä ole kaikkein selkein esimerkki tapahtumatuotantoihin yhdistettäessä, mutta antaa irrallisilla rakenteellisilla ominaisuuksilla paljon opittavaa käyttäjien huomion nappaamiseen.

Pelillisyyden ja tarinallisuuden etuina myös on, että niitä voidaan toteuttaa suuressa tai pienessä mittakaavassa isoille ryhmille tai yksilöihin kohdistuen.

RESTO2013 -tapahtumassa toteutin pelillistämistä ja tarinallisuutta ryhmille ja kirjallisessa työssä pääsin testaamaan pelillisyyden toteuttamista yksilölle eli tässä tapauksessa lukijalle. Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa kuvattujen menetelmien toivonkin toimivan ennen kaikkea inspiraationa lukijalle siitä, miten jo pienilläkin lisäyksillä toimintatapoihin voidaan saada aikaan uutta ja erilaista.

### 5.3 Jatkotutkimusmahdollisuudet

Tässä opinnäytetyössä pelillistämistä ja tarinankerrontaa peilattiin paljon yksittäisten ihmisen näkökulmista. Jatkotutkimuksena voisikin siis olla syvällisempi selvitys pelillistämisestä ja tarinankerronnasta erityisesti niistä tehtyyn tutkimusaineistoon pohjautuen ja tarkempi selvitys esimerkiksi pelien vaikutuksesta ihmisen motivaatioon. Jatkotutkimuksena olisi hyvä myös selvittää laajemmin pelillisyyden käyttöä tapahtumissa, mutta tämä vaatisi laajempaa selvitystyötä, sillä toteutetuista pelillistämisprosesseista ei välttämättä kirjoiteta julkaisuja, joiden kautta niistä olisi helposti saatavilla tietoa. Tarinankerronnan osuus jäi tässä työssä vähäisemmäksi, joten jatkotutkimuksena yksi mahdollinen toteutus olisi peilata tarinankerrontaa tapahtumissa täysin omana aiheena.

RESTO -tietotaitokilpailun kannalta toteutettavissa olevia visioita peilattiin jonkin verran jo toiminnallisen osuuden raportoinnissa, mutta pelillistämisen ja tarinankerronnan laajempaan hyödyntämiseen kyseisessä tapahtumassa olisi paljon mahdollisuuksia. Tapahtuman sisällön voi jokaisen vuoden järjestäjä suunnitella itse ja tapahtuman kävijäkunta koostuu pääasiassa tulevista ammattilaisista ja heitä kouluttavista opettajista. Kävijäkunta on omaan kokemukseeni pohjaten erittäin vastaanottavaista uusille tavoille toteuttaa tapahtumia. Tietotaitokilpailun toteutuksessa onkin siis paljon mahdollisuuksia myös kokeilla uusia asioita ja hyödyntää kokeilullisesti myös esimerkiksi pelillisyyttä ja tarinankerrontaa tai tarvittaessa saada niihin ideoita myös itse restonomiopiskelijoilta.

### 5.4 Oma opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyöprosessini alkoi toukokuussa 2012, kun vastaanotin toimeksiannon RESTO2013 -tietotaitokilpailun järjestämisestä. Varsinaisen kirjallisen tuotoksen aihe valikoitui tapahtuman järjestelykiireiden ohella syksyllä 2012, mutta kirjallisen tuotoksen pariin pääsin kuitenkin vasta itse tapahtuman jälkeen keväällä 2013. Kesä kului lähdemateriaalia lukiessa ja elo-syyskuu 2013 kirjoittaessa. Koko

opinnäytetyöprosessini kuluessa kiinnostuin opinnäytetyön aiheesta koko ajan enemmän ja prosessin kuluessa sainkin lukuisia uusia ideoita niin työelämään, omaan elämään, kuin ammatinvalintoihinkin liittyen. Halu laajentaa tietämystä niin pelillistämisen, kuin tarinankerronankin maailmassa jatkuu edelleen.

Oma taustani on media-alalla ja oli kiinnostavaa lukea tutkimusta tarinankerronnan tulevaisuuden suuntauksista. Osa kuluttajien ajatuksista esimerkiksi tarinasta, joka alkaisi kirjassa ja jatkuisi reaaliaikaisesti paikan päällä oli todella kiinnostava myös tapahtuma-alan kannalta ajateltuna. Kuluttajien puolella vastaavanlaisella mallilla saataisi aikaan varmasti isoja elämyksiä, kun tarinoita päästäisiin toteuttamaan vapaasti. Nyt jo kuitenkin myös seminaareihin ja konferensseihin sidotaan älypuhelinsovelluksia ja tarjotaan ennakkomateriaalia, mutta vastaavanlaiset tarinat ja teatterin kautta toistettavat monimedialliset muodot voisivat tuoda lisäpotkua myös konferensseihin, kun sisältö olisi käsikirjoitettu aiheeseen sopivaksi. Tällaiset ratkaisut toki vaativat huomattavan paljon työtä, joten ne eivät välttämättä ole toteuttamiskelpoisia kaikessa laajuudessaan kovin helposti.

RESTO2013 oli tapahtumana ainutkertainen Lahden alueella, sillä restonomien koulutusohjelmaan ei syksyn 2012 jälkeen enää oteta uusia opiskelijoita sisään. Oli siis ehdoton kunnia olla toteuttamassa tapahtumaa ja luomassa monille osallistujista heidän ensimmäistä kokemustaan Lahden seudusta. Myös paikallisiin yrityksiin tutustuminen ja heidän kanssaan toimiminen oli todella mielenkiintoista. Olen ylpeä siitä, että kaikki laadituista kilpailutehtävistä olivat sellaisia, joita olisin itsekin halunnut olla tekemässä.

Toiminnallisen osuuden kuvausta varten laaditussa pelissä oli osittain esiteltynäkin jo ajatuksiani siitä, miten muutoin tapahtuman kannalta oleellisimmissä kysymyksissä olisi voitu toimia. Projektinhallinnassa olisi voinut olla huomattavan paljon enemmän johdonmukaisuutta ja suunnitelmallisuutta ja pelissäkin jo mainittua vastuunjakamista olisin voinut harjoittaa enemmän. Olen kuitenkin iloinen voidasseni seisoa tehtyjen ratkaisujen takana täysin mitoin etenkin peilattaessa niitä siihen, että tapahtuma tuotettiin opiskeluiden ja töiden ohessa. Yhteistyö ulkomailla asuvan vastuuopettajan kanssa sujui ja jopa yhteistyökumppaneiden kanssa käydyt neuvottelut saatiin hoidettua läpi nykytekniikkaa hyödyntämällä

joko tietokoneen web-kameran avustuksella tai välillä myös asettamalla matkapuhelimeni neuvotteluhuoneen pöydälle kaiutin ja Skype-yhteys päällä.

Teoriapohjassa esitellyn tarinallisuuden roolia ei pidä vähätellä, sillä sen avulla tapahtumista saadaan tiiviitä kokonaisuuksia ja näin tuotettua ihmisille monenlaisia elämyksiä. RESTOssa tapahtumana olisi varaa hyödyntää tarinallisuutta alusta loppuun saakka ja esimerkiksi ajatus kaikkien kilpailutehtävien tähtäämisestä kohti yhtä isompaa kokonaisuutta jäi pyörimään mieleeni vahvasti. Nyt tapahtuman teemana toimi moniaistillisuus ja flow-elämys ja harmittelen, ettemme ottaneet opinnäytetyön aihetta pelillistämistä tai tarinallisuutta suoraan tapahtuman teemaksi, sillä hyödynsimme niitä kuitenkin vahvasti tapahtumasisällössä.. Nyt tehdyillä ratkaisuilla tapahtuman varsinainen toteuttaminen jäi melko ohueksi. Jätimme myös keräämättä osallistujilta järjestelmällisesti palautetta, sillä ajatelimme tapahtuman järjestämisen olevan omalta osaltamme ainutkertainen. Jälkeenpäin ajateltuna syvällisemmän palautteen saaminen osallistujilta olisi kuitenkin ollut oman oppimisen kannalta erittäin hyödyllistä.



## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyössä pyrittiin vastaamaan kysymykseen, mitä pelillistäminen ja tarinankerronta ovat tämän päivän ilmiöinä ja miten niitä voidaan soveltaa käyttöön. Työn alussa kerrottiin mitä pelillistäminen tarkoittaa terminä. Tämän jälkeen pelillistämistä tarkasteltiin vuoden 2011 tutkimustulosten valossa ja sitä esiteltiin ilmiönä erityisesti sen suosion ja käyttötarkoitusten näkökulmasta. Tarkastellusta tutkimuksesta selvisi, että pelillistämisen suosion uskotaan voimakkaasti kasvavan tulevien vuosien aikana. Esimerkkejä toteutetuista pelillistämiskäytännöistä esiteltiin koulumaailmasta ja työelämästä, sillä ne liittyivät oleellisesti toiminnallisen työn tuotoksena olleeseen RESTO -tietotaitokilpailuun.

Pelillistämisen rinnalle tuotiin tarinankerronta, josta ensin selvennettiin sen merkitys käsitteenä ja tämän jälkeen perehdyttiin tutkimukseen, jossa oli selvitetty tarinankerronnan tulevaisuuden suuntauksia. Tulevaisuuden suuntauksina esiin nousi erityisesti kuluttajien toive pystyä aktiivisesti vaikuttamaan tarinoiden kulkuun. Lisäksi kuluttajat toivoivat lisää sovelluksia, joiden avulla heillä olisi mahdollisuus laajentaa tietämystään esimerkiksi aikakaudesta, johon tarina sijoittuu. Teoriapohjan lopuksi käsiteltiin pelillistämisen ja tarinankerronnan yhdistämistä tapahtumiin ja esimerkkinä käytettiin mobiilipeliä nimeltä Angry Birds.

Opinnäytetyön toiminnallisena tuotoksena syntyneitä tapahtumia RESTO2013 -tietotaitokilpailua ja sen sisältöä käytiin läpi opinnäytetyön toisessa osassa. Toiminnallisen tuotoksen kuvaus toteutettiin pelinä, jossa lukija pääsi pelin avulla hahmottamaan tapahtuman projektinhallinnan kannalta keskeisimmiksi kysymyksiksi nousseita tilanteita. Pelin tuloksista lukija pystyi tarkastamaan olisiko toteutunut tapahtuman samalla tavalla, kuin se nyt toteutettiin vai olisiko päätynyt toimimaan joissain tapauksissa toisin. Toiminnallisen tuotoksen kuvauksen menetelmänä toiminut peli täydensi työn aihetta ja toimi samalla muiden annettujen esimerkkien rinnalla yhtenä ajatuksena siitä, millaisiin yhteyksiin pelillisyyttä voidaan tuoda.

Opinnäytetyö vastasi mielestäni hyvin asetettuihin kysymyksiin siitä, mitä pelillistäminen ja tarinankerronta ovat ja miten niitä voidaan soveltaa tapahtumiin. Molempien hyödyntämisen mahdollisuuksia on kuitenkin lukuisia, joten myös laajemman kuvauksen olisi voinut toteuttaa. Toiminnallinen tuotos kuitenkin palveli toimeksiantajaa hyvin ja vastasi toimeksiantajan tarpeeseen saada toteutettua kaikin puolin onnistunut tapahtuma, joka toi positiivista näkyvyyttä Lahden ammattikorkeakoululle.

## LÄHTEET

Burke, B. 2012. Gamification 2020: What is the Future of Gamification? Gartner, Inc [viitattu 11.8.2013]. Saatavissa: [http://www.gartner.com/resources/237400/237457/gamification\\_2020\\_what\\_is\\_the\\_future\\_of\\_gamification\\_237457.pdf](http://www.gartner.com/resources/237400/237457/gamification_2020_what_is_the_future_of_gamification_237457.pdf)

Bogost, I. 2011. Gamification is Bullshit [viitattu 18.8.2013]. Saatavissa: [http://www.bogost.com/blog/gamification\\_is\\_bullshit.shtml](http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml)

Chapin, A. 2011. The Future is a videogame. Canadian Business 03/2011, 46-48 [viitattu 8.8.2013]. Saatavissa: <http://rphelp.helmet.fi/ebisweb/ehost/detail?sid=3c782bd4-14ff-4f88-9ae8-aa14b0f7abaa%40sessionmgr13&vid=2&hid=1&bdata=JnNpdGU9ZWhvc3QtG12ZQ%3d%3d#db=fth&AN=59200930>

Driessen, A. 2011. What Angry Birds Can Teach Us about Event Design [viitattu 26.8.2013]. Saatavissa: <http://www.nomoreboringmeetings.com/files/AngryBirdsFeaturette1011.pdf>

Fioriello, P. 2013. 25 Things Teachers Should Know About Gamification. Edudemic [viitattu 17.8.2013]. Saatavissa: <http://www.edudemic.com/2013/05/25-things-teachers-should-know-about-gamification/>

Gaskins, K & Sakaria, N. 2012. The Future of Storytelling. Latitude. Saatavissa: <http://latd.com/wp-content/uploads/2012/08/Latitude-Future-of-Storytelling-Phase-1.pdf>

Hakala, J (toim.). 2011. Pelillisuus voi parantaa maailmaa. Tampereen yliopiston tiede- ja kulttuurilehti Aikalainen [viitattu 11.8.2013]. Saatavissa: <http://aikalainen.uta.fi/2011/02/18/pelillisuus-voi-parantaa-maailmaa/#more-3779>

Harjanne, K. 2013. Työn pelillistämällä pysyvään flow-tilaan [viitattu 17.8.2013]. Saatavissa: <http://www.sulava.com/2013/04/tyon-pelillistamisella-pysyvaan-flow-tilaan/>

Helsingin Sanomat. 2012. Norjalainen mobiilipeli tähtää matematiikan opetuksen mullistamiseen [viitattu 17.8.2013]. Saatavissa: <http://www.hs.fi/ulkomaat/Norjalainen+mobiilipeli+t%C3%A4ht%C3%A4%C3%A4+matematiikan+opetuksen+mullistamiseen/a1305623187954>

Hensel, J. 2010. Once Upon a Time. One+ [viitattu 18.8.2013]. Saatavissa: <http://www.mpiweb.org/Magazine/Archive/US/February2010/OnceUponATime>

Holt, C. 2010. Angry Birds for iPhone [viitattu 21.8.2013]. Saatavissa: <http://www.macworld.com/article/1145732/angrybirds.html>

Kalliomäki, A. 2012. Tarinallistamalla tehdään lähiruoasta elämys. Luonnosta sinulle 05/2012, 8-9. Saatavissa: <http://www.arctic-flavours.fi/binary/file/-/id/192/fid/1893/>

Kailliomäki, A. 2013. Tarinallistaminen [viitattu 19.8.2013]. Saatavissa: <http://www.tarinakone.fi/tarinallistaminen/>

Kaaro, J. 2012. Koulu unohti päivittää itsensä. Helsingin Sanomat, kolumni [viitattu 17.8.2013]. Saatavissa: <http://www.hs.fi/tiede/Koulu+unohti+p%C3%A4ivitt%C3%A4%C3%A4+itsens%C3%A4/a1305622069061?jako=89aa9c5a1eae8fd3e890342b774dce29&ref=fb-share>

Korolov, M. 2012. Gamification of the Enterprise. Network World 09/2012, 31-33.

Lahden ammattikorkeakoulu. 2013. [viitattu 11.8.2013]. Saatavissa: <http://www.lamk.fi/esittely/organisaatio/Sivut/default.aspx>

McCormick, T. 2013. Anthropology of an Idea Gamification. Foreign Policy 07/2013, 26-27.

Meloni, W & Gruener, W. 2012. Gamification in 2012. Market Update - Consumer and Enterprise Market Trends. M2 Research [viitattu 14.8.2013]. Saatavissa: <http://gamingbusinessreview.com/wp-content/uploads/2012/05/Gamification-in-2012-M2R3.pdf>

National Storytelling Network. 2013. What is Storytelling? [viitattu 8.9.2013]. Saatavissa: <http://www.storynet.org/resources/whatisstorytelling.html>

Paavola, J-M. 2011. Elämä pelissä, peli elämässä. Tampereen ylioppilaslehti Aviisi [viitattu 15.8.2013]. Saatavissa: <http://www.aviisi.fi/artikkeli/?num=04/2011&id=8c12f9d>

Sheehy, K. 2011. Today's Lesson Plan: Angry Birds, SimCity, and Minecraft. U.S. News Digital Weekly 11/2011, 15.

Sulopuisto, O. 2012. Maailma ei pelastu, vaikka kaikesta tehtäisiin peli. Yleisradio [viitattu 18.8.2013]. Saatavissa: <http://blogit.yle.fi/rele/maailma-ei-pelastu-vaikka-kaikesta-tehtaisiin-peli-0>

Taloussanomat. 2012. Angry Birds ylitti miljardin latauksen rajan [viitattu 21.8.2013]. Saatavissa: <http://www.taloussanomat.fi/yritykset/2012/05/09/angry-birds-ylitti-miljardin-latauksen-rajan/201229067/12>

Volkswagen. 2009. The Fun Theory [viitattu 12.8.2013]. Saatavissa: <http://www.thefuntheory.com/>

Zichermann, G. 2013. Gamification corp. [viitattu 10.8.2013]. Saatavissa: <http://www.gamification.co/gabe-zichermann/>

## LIITTEET

## Opinnäytetyöprosessin pelillistämistaulukko

Suoritus	Pisteet	Tehty	Kokonaispisteet	170
			Suoritettu %	75,2941176470588
JOHDANTO (yleisesittely, toimeksiantajan esittely)	5	4		
2 PELILLISTÄMINEN (pelillistäminen terminä- esittely)	10	10		
2.1. Pelillistäminen ilmiönä	10	10		
2.2. Pelillistäminen työelämässä	10	10		
2.3. Pelillistäminen oppimisen välineenä	10	5		
2.4. Pelillistämisen kriittikiä	10	10		
3 TARINANKERRONTA	15	15		
3.1. Tarinankerronnan suunnat tulevaisuudessa	15	15		
3.2. Tarinankerronnan ja pelisyyden yhdistäminen taphtumiin	15	12		
4 RESTO2013 – TIETOTAITOKILPAILU	5	4		
4.1. Opiskelijoiden osuus	5	4		
4.2. Kollegoiden osuus	5	4		
5 PROJEKTIPÄÄLLIKKÖ -PELI	15	10		
6 TULOKSET	10	0		
7 LÄHTEET	20	15		
8 LIITTEET	10	0		

## Opinnäytetyöprosessin pelillistämistaulukko

## Illallisen tarina

Seuraavassa on pätkä RESTO2013 –illallisella ennen pääruokaa miesäänellä kerrottua tarinaa.

*”Vaikka elämässä on useita hienoja tapahtumia, silti jotkut niistä vain jäävät erityisellä tavalla mieleen. Ne ovat niitä hetkiä, jotka merkitsevät kaikkein eniten. Minulla niitä on kolme, jotka muistan ilmiselvästi. Ne kaikki ovat mullistaneet minun maailmaani.*

*\*Plimplom\**









*Isäni rakasti hevosia. Hän kynti niillä maata vielä silloinkin, kun muut käyttivät koneita. Muut sanoivat häntä vanhanaikaiseksi, mutta minusta hän oli kuin lännensankari. Hilma oli kaikkein vahvin hevosemme. Kun se käänsi peltoa, suuretkin kivet vain lentelivät ympäriinsä. Pellon vieressä oli kolme isoa sammaltunutta kiveä. Ne olivat kuin seitsemästä veljeksestä. Sinä päivänä, kun täytin viisi, pakkasi äitini minulle varhain aamulla oikeat eväät. Tunsin kasvaneeni vuosia kulkiessamme isäni ja Hilman kanssa kolmestaan pellon laidalle. Perillä hän kysyi minkä kiven päälle minä haluaisin nousta. Ujosti vastasin haluavani isoimmalle. Isäni hymyili ja nosti minut kiven päälle. Sieltä näki melkein koko pellon. Muistan ikuisesti, kuinka puolen päivän aikaan avasin eväspussini. Siellä oli saaristolaisleipää ja kotijuustoa. Tuore leipä ei ollut vielä ikinä tuoksunut nenääni niin hyvältä. Olin melkein kuin aikamies syödessäni omat eväät sillä suurimmalla kivellä, jota olin aikaisemmin katsonut vain ylöspäin. Säästin isälleni palan juustoa, ja myöhemmin illalla annoin palan leipää Hilmalle.”*

*\*Maisemaääni jatkuu....kääntyy musiikkiin..\**

## Moniaistillisuuskierros



## RESTO2013 Moniaistillisuuskierros kartta

<p><b>Hiihtomuseo</b></p> <p>Jos, et ole vielä hikoillut niin nyt ainakin soijaa pukkaa. Ota mäkihyppy-, ampumahiihto- tai pujottelukisa kollegojesi kanssa Lahen Hiihtomuseossa, jossa voit myös tutustua suomalaisten hiihtolajien historiaan. Salpausselänkatu 8</p> 	<p><b>Kauppahalli</b></p> <p>Lahtelaista kauppareininkiä paikallisten, eksotisten makujen ja hajujen kera. Alun perin Kauppahallissa myytiin vain pelkkää LIIHAA, nykyään sieltä löytää myös kevyempiä vaihtoehtoja. Kysy vaikka maistaisia paikallisia tuotteita! Rautatiekatu</p> 	<p><b>Oskarin piha</b></p> <p>Täältä voit ostaa Suomen Chicagon komeimmat tulaiset tai nauttia kahvia ainutlaatuisessa käsityökaupassa. Oskarin piha on yksi Lahden keskustan viimeistä puutaloista. Hämeenkatu 17</p> 	<p><b>Torvi &amp; Tirra</b></p> <p>Pyörähdä Lahen savuisimmassa ja hämyisimmässä rock-baarissa, joka aikaisemmin toimi entisenä hevostallina ja leipomona. Tiesitkö, että Tirra oli Suomen ensimmäinen itsepalveluravintola. Janon iskiessä tilaa Tirran "erikoinen". Lovisankatu 8</p> 
<p><b>Jackalope</b></p> <p>Tsekkaa armaton menemästä, jonka paikalla on ollut eri ravintoloita jo 70-luvulta lähtien! Täällä bailaavat Lahen restonomi opiskelijat kun opinnoiltaan ehtivät. Resto 2013 illtagaan jatkoapaikka. Vesijärvenkatu 22</p> 	<p><b>Lihamuki</b></p> <p>Tätä on pakko maistaa: Lahen gourmeista gourmeista Lihamuki. Aito ja alkuperäinen lihamuki on puolen litran pahvimuki täynnä kebabilihaa haluamasi kastikkeen kera. Jonen Grilli, Vapaudenkatu 15</p> 	<p><b>Taivaanranta</b></p> <p>Näe paikallinen tislamo, halista ja ehkä myös maista sen valmistamia herkuja. Taivaanrannan Tislaamossa valmistetaan suomalaisesta ohramaltaasta puhtaata makuelämyksiä. Pyydä pääsyä kellarikerroksen Tislaamoon. Rautatiekatu 13</p> 	<p><b>Tyrmä</b></p> <p>Nappaa vaikka kuppi kuumaa ja hengaa Tyrmän vanhojen henkien kanssa. Tämä entinen kaupunginvankila toimii nykyään lounasravintolana, jossa voi lounastaa tai nauttia kahvista vanhoissa selleissä. Soita ovikelloa ja kysy neuvoo Tyrmän uumeniin. Kaupungintalo Harjukatu 21</p> 
<p><b>Rundi</b></p> <p>Silloin kun te olitte nuori, niin Lahessapas kierrettiin kävellen Rundiä. Rundiä ideana oli kokoontua ja viettää iltaa yhdessä nuorison kesken. Tämä tapa oli kova juttu 90-luvun alkuvuosina. Reittinä toimi Hämeenkatu – Mariankatu – Aleksanterinkatu – Rautatiekatu.</p>			

## Moniaistillisuuskierros Lahdessa kartta



Kuvia illalliselta



RESTO2013 Galaillallinen

© Ilkka Siitari



RESTO2013 Galaillallinen alkumalja

© Ilkka Siitari





**RESTO2013 Alkuruoka**

**© Ilkka Siitari**



**RESTO2013 Gaalaillallisen seinille heijastettu kuvituskuva**

**© Anni Lehto**





**RESTO2013 Gaalailallisen seinälle heijastettu kuvituskuva**

**© Anniina Sjöholm**



**RESTO2013 Gaalailallisen seinälle heijastettu kuvituskuva**

**© Anni Lehto**