



LAUREA

AMMATTIKORKEAKOULU

Yhdessä enemmän



Hanna Tuohimaa, Ville Kankainen, Mirikka Pirilä, Tarja Meristö,
Jukka Laitinen, Ulla Lemström, Ville Ilkkala, Johanna Roihuvuo &
Mia Pykälä-aho

REPTILIAN OVERLORDS - OSALLISTAVAA PELINKEHITYSTÄ ZET-HANKKEESSA

Laurea Julkaisut | Laurea Publications | 78

Hanna Tuohimaa, Ville Kankainen, Mirkka Pirilä,
Tarja Meristö, Jukka Laitinen, Ulla Lemström,
Ville Ilkkala, Johanna Roihuvuo & Mia Pykälä-aho

REPTILIAN OVERLORDS -
OSALLISTAVAA PELINKEHITYSTÄ
ZET-HANKKEESSA



Copyright © tekijä ja Laurea-ammattikorkeakoulu 2017

ISSN-L 2242-5241
ISSN 2242-5241 (painettu)
ISSN 2242-5225 (verkko)

ISBN 978-951-799-455-2 (painettu)
ISBN 978-951-799-456-9 (verkko)

Kopio Niini Oy, Helsinki 2017

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO.....	6
2. PELISUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT.....	9
2.1. Pelisuunnittelusta osallistavaan pelisuunnitteluun.....	9
2.2. Tulevaisuuden työelämä.....	11
2.3. Arjenhallinta.....	14
3. PELISUUNNITTELUN TAUSTOITUSVAIHE.....	16
3.1. Nuorten haastattelut.....	16
3.2. Alueellisen verkoston toiveet pelinkehitykselle.....	20
3.3. Nuorten näkemysten syventäminen työpajoissa.....	22
3.4. Pelien mahdollisuuksien tarkastelua Hyvinvointifoorumissa.....	24
3.5. Tiedon levittäminen ja nuorten rekrytointi pelinkehitykseen.....	25
4. IDEOINTI.....	28
4.1. Zet GameJam.....	28
4.2. Alustava pelikonsepti.....	33
4.3. Konseptin jalostuminen.....	34
5. OSALLISTAVA PELISUUNNITTELU TIIMITAPAAMISISSA.....	37
5.1. Vakoilutehtävien suunnittelu paperiprotyyppien avulla.....	38
5.2. Vakoilumekaniikan ensimmäinen versio.....	39
5.3. Työnhakuosuuden suunnittelu.....	40
5.4. Pelin digitaaliseen koostamiseen tutustuminen.....	42
5.5. Grafikan suunnittelu.....	43
5.6. Pelidialogin alustava hahmottelu.....	45
5.7. Kenttäsuunnittelu.....	45
5.8. Äänisuunnittelu.....	50

6. PELIN TEKNINEN TOTEUTUS.....	51
7. PELIN TESTAUS, VIIMEISTELY JA JULKAISEMINEN.....	54
8. PELIN LOPULLISEN VERSION KUVAUS.....	58
8.1. Toiminnan kuvaus.....	58
8.1.1. Tehdasnäkyä.....	58
8.1.2. Palkkausnäkyä.....	61
8.1.3. Vakoilunäkyä.....	61
8.1.4. Tutoriaalit.....	63
8.2. Hyötysisällöt.....	64
9. HYVINVOINNIN TUKEMINEN TIIMITAPAAMISISSA.....	66
10. OSALLISTAMINEN VERKOSSA.....	70
11. PALVELUKONSEPTIT PELIN TUEKSI.....	72
11.1. Verkostotyöpajat palvelukonseptien kehittämiseksi.....	72
11.2. Hangon tulevaisuustyöpaja.....	76
11.3. Taloudenhallinnan teemapaja - Sinusta oman elämän miljönääri!.....	78
11.4. Työn tulevaisuudesta ja unelma-ammattista - kohti omaa unelmaa miljönääripelin avulla?.....	80
11.5. Peli keskustelun avaajana.....	85
12. ARVIOINTI.....	87
13. OHJEISTUS OSALLISTAVAN PELINKEHITYSPROSESSIN LÄPIVIENTIIN.....	92
14. PELIN HYÖDYNTÄMISNÄKYMÄT HANKKEEN JÄLKEEN.....	95

1. JOHDANTO

Yhteiskunnassa kannamme usein huolta nuorista, jotka eivät peruskoulun jälkeen löydä sopivaa opiskelupaikkaa. Pahimmillaan nuorta ei kiinnosta oikein mikään, minkä takia edes viitsisi lähteä kotoa ulos. Zet-hankkeessa on lähestytty asiaa yhdessä nuorten ja nuorten kanssa toimivien tahojen kanssa. Lähtökohtana Zet-hankkeelle on ollut nuoret ja nuorten tulevaisuus, hyvinvointi, koulutus, työelämä ja elämäntilanne. Millaisia asioita nuoret kohtaavat arjessaan, joihin he kaipaavat apua ja tukea? Mikä olisi se tapa, jolla he tukea haluaisivat vastaanottaa?

Zet-hankkeessa on hyödynnetty erilaisia pelillistämisen keinoja. Koko hankkeen tavoitteena oli kehittää mobiili peli nuorille, nuorten kanssa. Tämän lisäksi pelillisyyden näkyminen myös muussa hankkeen toiminnassa. Toimijoiden kanssa pelattiin heti hankkeen aluksi läpi hankkeen eteneminen hankkeessa kehitetyllä lautapelillä ”Miten meni ZET?”. Nuorten kanssa pohdittiin tulevaisuuden unelma-ammattajeja eri tilaisuuksissa myös hankkeen aikana kehitetyn ”Sinustako oman elämäsi miljonaari” -pelin avulla.

Zet-hankkeen pelinkehityksen lähtökohtana oli kehittää peli, josta olisi tukea arjen hallinnan ja/tai tulevaisuuden suuntaviivojen pohtimisen näkökulmista. Hanke käynnistyi taustakartoitusvaiheella, jolloin kerättiin materiaalia pelinkehityksen pohjaksi niin haastatteluun kuin työpajoihin nuorille ja alueen toimijoille. Peli-ideaa muotoiltiin yhdessä nuorten kanssa marraskuussa 2015 järjestetyssä game jam -tyyppisessä ideointitapahtumassa Lohjalla, minkä jälkeen pelinkehitystä jatkettiin paikallisissa tiimitapaamisissa Lohjalla ja Hangossa kevään 2016 ajan. Pelistä muotoutui mustan huumorin sävyttämä työelämäteemainen seikkailupeli ”Reptilian Overlords”, jota testattiin kahdessa vaiheessa keväällä ja syksyllä 2016 alueen nuorisotyöpajoilla, nuorisotiloissa ja oppilaitoksissa.

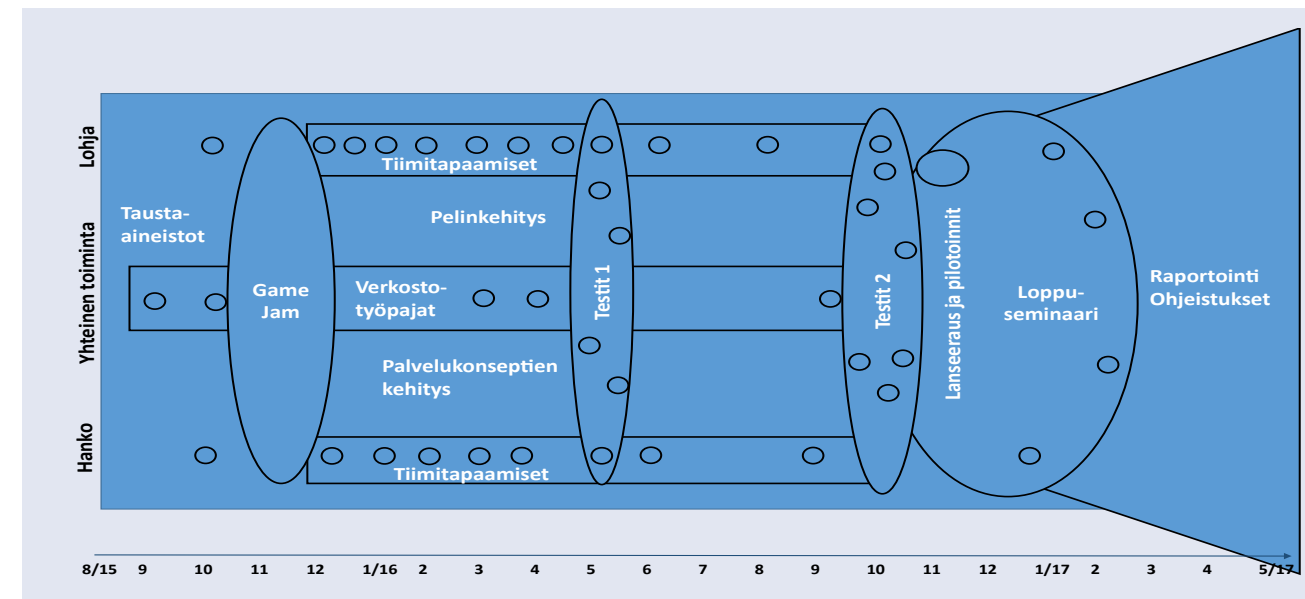
Zet-hankkeen tavoitteena oli integroida peli osaksi nuorten palveluita. Yhteistyökumppaneiden kanssa ja avoimissa verkostotyöpajoissa ideointiin yhdessä

pelin hyödyntämistapoja. Kaksi ideoista myös toteutettiin. Pelin ympärille rakennettiin talouden hallinnan teemapäivä, joka toteutettiin Lohjalla marraskuussa 2016. Lisäksi ideointiin pelin hyödyntämistä keskustelun avajana nuoren ja aikuisen kohtaamisissa. Tätä tarkoitusta tukemaan toteutettiin erityisesti nuorisotyöntekijöille ja -ohjaajille suunnattu opas pelin hyödyntämiseen.

Pelinkehityksen sivutuotteena karttui myös kokemus siitä, millaista on osallistava pelinkehitys nuorten kanssa. Tämä käytännön kokemus haluttiin saattaa myös muiden pelinkehityksestä kiinnostuneiden käytettäväksi. Niinpä toteutettu prosessi mallinnettiin ja hankkeen lopputuotoksena laadittiin myös ohjeistus osallistavan sovelluskehityksen läpiviemiseksi. Molemmat ohjeistukset löytyvät hankkeen nettisivuilta <http://zet-hanke.fi>

Tämä Zet-hankkeen loppuraportti kertoo, miten Zet-hanke, pelinkehitys ja palvelukonseptien kehitys eteni elokuusta 2015 hankkeen loppuun toukokuussa 2017. Kuvassa 1 hankkeen eteneminen eri osa-alueineen on kuvattu aikajana.

Pelinkehitysprosessi rakentui toisaalta paikallisista nuorten tapaamisista, toisaalta eri alueiden yhteisistä tapaamisista. Tämän lisäksi pelin testausvaiheissa pelinkehitys laajeni myös muihin lähialueen kuntiin ja lanseerausvaiheessa laajemmin Uudellemaalle ja koko maahan. Kokonaisuutena prosessi oli iteratiivinen ja pelinkehitys eteni jatkuvasti pelin toiminnallisuuksia kehittämällä ja parantamalla kohti lopullista tuotosta.



Kuva 1. Aikajana Zet-hankkeen etenemisestä

Hanketta toteuttivat Laurea-ammattikorkeakoulu ja Valaa Oy (entinen Meanfish Oy). Valaa vastasi hankkeessa pelinkehitysprosessista sekä pelin teknisestä toteutuksesta. Laurea puolestaan vastasi verkostoyhteistyöstä alueella sekä palvelukonseptien kehittämisestä. Hankkeen pääyhteistyökumppanit olivat Hangon ja Lohjan kaupunkien nuorisopalvelut sekä Hangon mediapaja, jota pyörittää Evangeliska folkhögskolan i Svenskfinland. Hanke sai rahoitusta Hämeen ELY-keskukselta Euroopan sosiaalirahastosta.

Myös Laurean opiskelijat olivat mukana hankkeen toteutuksessa usean opiskelijaryhmän voimin. Sairaanhoidajaopiskelijat mm. haastattelivat nuoria kartoittaakseen heidän käsityksiään koetusta terveydestä ja terveyspalvelujen käytöstä. Lisäksi sairaanhoidajaopiskelijat osallistuivat useisiin hankkeen tilaisuuksiin ja toteuttivat tietoisuuksia hyvinvointiin liittyvistä aiheista. Sairaanhoidajaopiskelijoista koostunut ryhmä myös testasi peliä ja antoi palautetta pelin edelleen kehittämiseksi. Liiketalouden opiskelijat puolestaan osallistuivat hankkeessa nuorten rekrytointiin ideoiden mm. sosiaalisen median hyödyntämistapoja. Opiskelijat myös toteuttivat nuorille tulevaisuusverstaan. Liiketalouden opiskelijat ideoivat pelin hyödyntämistä osana nuorisopalveluita ja osallistuivat pelin lanseeraustilaisuuden järjestämiseen.

Tässä raportissa kuvataan ensin pelisuunnittelun lähtökohtia sekä taustoituvaihetta, minkä jälkeen kuvataan pelinkehitysprosessin etenemistä ja pelin teknistä toteutusta sekä pelin lopullista sisältöä toisaalta toiminnallisuuksien, toisaalta hyötyteemojen näkökulmasta. Tämän jälkeen raportti kuvaa peliä hyödyntävien palvelukonseptien kehittämistä sekä myös kerättyä palautetta prosessin eri vaiheista. Lopuksi hankkeen opit tiivistetään huoneentaulumaiseksi ohjeistukseksi osallistavan pelinkehitysprosessin läpiviemiseksi.

2. PELISUUNNITTELUN LÄHTÖKOHDAT

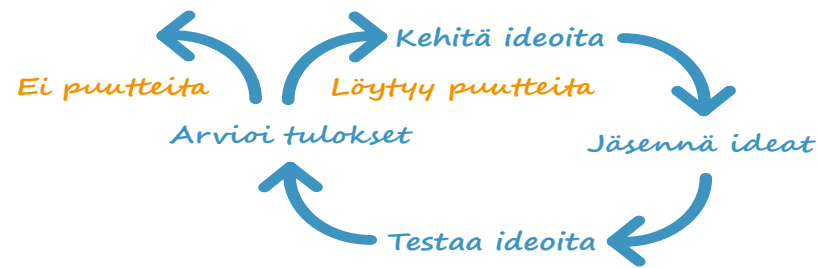
2.1. Pelisuunnittelusta osallistavaan pelisuunnitteluun

Pelisuunnittelu on niin sanottua toisen asteen suunnittelua (Salen & Zimmerman 2004). Tällä viitataan siihen, että pelikokemusta ei koskaan voi suunnitella sellaiseen, vaan pelisuunnittelija suunnittelee säännöt, joiden kautta syntyy emergentti pelikokemus. Pelisuunnittelu on siis epäsuoraa kokemuksen suunnittelua.

Pelit ovat monimutkaisuudeltaan vaihtelevan tasoisia järjestelmiä, joissa kaikki osat vaikuttavat toisiinsa. Helpoiten tämä on havaittavissa lautapeleistä, joissa kaikki säännöt ja pelin toiminnallisuus, ns. pelimekaniikka, ovat avoimesti nähtävissä. Digitaalisissa peleissä tämä mekaaninen puoli on pääosin piilossa “konepellin alla”. Juuri tästä syystä usein sanotaan, että on hyvä lähteä tutustumaan pelisuunnittelun maailmaan lautapeliä kautta, riippumatta siitä, millaista peliä on suunnittelemassa,

Myös digitaalisten pelien suunnitteluprosessin varhaisessa vaiheessa käytetään paperiprototyyppejä, jotka saattavat olla vain yksinkertaisia kaavioita, tai hyvinkin monimutkaisia lautapelin kaltaisia prototyyppejä. Paperiprototyyppien etuna on se, että kuka tahansa pystyy toteuttamaan niitä helposti ja nopeasti. Ne on myös helppo hylätä, jos havaitaan, että testattava pelimekaniikka ei toimi.

Kuten missä tahansa suunnittelussa, myös pelisuunnittelussa suunnittelijan tehtävänä on ymmärtää, miten valmis tuote toimii ennen kuin se on olemassa. Täydellistä visiota on kuitenkin hyvin vaikeaa, jollei mahdotonta, muodostaa ilman erilaisten vaihtoehtojen kokeilemistä. Siksi pelitestaaminen on hyvin tärkeä osa pelisuunnittelua. Peliä suunnitellaankin niin sanotun iteratiivisen prosessin avulla, jossa peliä testataan jatkuvasti ja testihavaintojen perusteella tehdään suunnitelmaan muutoksia, joita testataan uudelleen ja niin edelleen.



Kuva 2. Iteratiivinen pelisuunnitteluprosessi Fullertonin mukaan.

Pelisuunnitteluprosessissa on monia työvaiheita ja työtehtäviä. Pelisuunnittelija vastaa pelin kokonaisuudesta ja visiosta. Isommissa projekteissa pelien yksittäisiä tasoja suunnittelee tasosuunnittelija (level designer). Hänen tehtävänä on toteuttaa pelisuunnittelijan määrittelemän kokonaiskuvan pohjalta peliin soveltuvia yksittäisiä tasoja. Äänisuunnittelija vastaa pelin äänimaailmasta ja työskentelee yhdessä mahdollisten muusikoiden ja ääninäyttelijöiden kanssa. Peligraafikko puolestaan huolehtii pelin visuaalisesta ulkoasusta. Suuremmissa projekteissa saattaa olla erilisiä konseptigraafikoita, joiden pohjalta tuotantovaiheessa eri graafikot toteuttavat peliin tulevat grafiikat. Erillinen animaattori saattaa vastata grafiikan animoinnista ja käsikirjoittaja tuottaa peliin tarvittavia tekstisisältöjä. Lisäksi tiimissä saattaa olla mukana esimerkiksi 3D-mallintaja, teksturoija tai käyttöliittymäsuunnittelija. Ohjelmoijat vastaavat teknisestä toteutuksesta. Projektin luonteesta riippuen myös ohjelmoijilla voi olla erilaisia vastuualueita. Tuottaja tai projektipäällikkö puolestaan vastaa aikatauluista. Roolien määrä vaihtelee projektin luonteesta ja koosta riippuen. Moninaisten tehtävien ansiosta peliprojektissa voi hyödyntää monenlaisia osaamista. Tämän vuoksi peliprojekti taipuu hyvin osallistavaksi suunnitteluprojektiksi. Vaatii kuitenkin jonkin verran suunnittelua, jotta kaikki erilainen osaaminen saadaan valjastettua pelinteon avuksi.

Yksi Zet-hankkeen lähtökohdista oli tuottaa nuorille voimaantumisen kokemuksia osallistavan suunnittelun (participatory design) avulla. Osallistava suunnittelu on sekä suunnittelumenetelmä että suunnittelun tutkimuksen menetelmä, jossa tuotteen kohderyhmä osallistuu sen kehitysprosessiin. Tavoitteena on demokratisoida tuotantoprosessia. Tausta-ajatuksena on, että loppukäyttäjät tietävät parhaiten, miten tuotteen tulisi toimia. Menetelmä on myös todettu voimaannuttavan osallistujia (Spinuzzi, 2005).

Osallistavaa suunnittelua on kokeiltu myös pelisuunnittelussa, erityisesti hyöty-pelien kehittämisessä (Khaled & Vasalou, 2014; Lochrie et al., 2011). Pelisuunnittelijat ovat yleensä aikuisia, mutta menetelmän ydin on sen yhteistyöhön perustuvassa luonteessa. Lochrien ja muiden (2011) mukaan on erityisen tärkeää luoda luottamuksellinen suhde osallistujien välille ja pitää suora keskusteluyhteys kehittäjien ja yhteisön välillä.

Hyötypelien suunnittelussa on haastavaa se, että suunnittelijan pitää ymmärtää pelinkehitysprosessin lisäksi myös pelin käsittelemää aihetta. Siksi osallistavassa pelinkehitysprosessissa onkin kannattavaa rajata aihe siten, että osallistujilla on asiaan liittyvää asiantuntemusta. (Khaled & Vasalou 2014.) Tämä oli oleellista myös Zet-hankkeessa, sillä hankkeessa kehitetty Reptilian Overlords -peli käsittelee nuoria lähellä olevia aiheita. Pelinkehitysprosessi pakottaa suunnittelijan pohtimaan aihettaan laajasti ja monesta näkökulmasta. Näin osallistajat tulevat käsitelleeksi hyötysisältöjä ikään kuin huomaamattaan pelinkehitysprosessin ohessa.

Lähteet:

Spinuzzi, Clay: *The Methodology of Participatory Design*. *Technical Communication* 52(2): 163–174 (2005)

Khaled, Rilla, and Asimina Vasalou: *Bridging Serious Games and Participatory Design*. *International Journal of Child-Computer Interaction* 2(2). *Special Issue: Learning from Failures in Game Design for Children*: 93–100 (2014)

Lochrie, M. I., Coulton, P., & Wilson, A.: *Participatory Game Design to Engage a Digitally Excluded Community*. In *5th DiGRA : Think Design Play* (2011)

Johansson, M., Fröst, P., Brandt, E., Binder, T., & Messeter, J.: *Partner engaged design: New challenges for workplace design*. In *Participator Design Conference PDC 02*: 162–172 (2002)

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Fullerton, T. (2014). *Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games* (3rd ed.). Boca Raton, Florida: AK Peters/CRC Press.

2.2. Tulevaisuuden työelämä

Muuttuva työelämä asettaa uusia vaatimuksia, jotka voivat heikentää hyvinvointia ja vaikeuttaa työnsaantia. Tämä koskee kaikkia, mutta erityisesti nuoria, joilla ei ole työkokemusta ja jotka ovat vasta elämänsä alussa miettimässä, mitä he elämältä mahdollisesti haluavat tai mitä he elämälle haluavat antaa. Nyky-Suomessa nuorten asema työmarkkinoilla ei ole paras mahdollinen. Monet nuoret kokevat toivottomuutta tilanteestaan eivätkä hakeudu peruskoulun jälkeen opiskelemaan. Syrjäytymisvaaran välttämiseksi nuoret tarvitsevat omista toiveista kumpuavia tulevaisuuden unelmia, jotka motivoivat ja aktivoivat heitä tekemään ja tunnistamaan sitä, mikä on heille mieluisaa ja tavoittelemisen arvoista.

Työmarkkinoiden muutos on kansainvälinen ilmiö, jonka taustalla ovat monet jo pitkään vaikuttaneet kehitysuunnat. Siirtyminen teollisesta jälkiteollisen kautta palvelu-, tieto- ja automaatioyhteiskuntaan on iso aalto, jonka seurauksena arvonmuodostus on hyvin erilainen kuin massatuotannon aikakaudella. Massatuotanto siirtyi ensin ns. halpatuotannon maihin, kunnes automaatio ja tämän päivän eräänlainen muotisisana robotisaatio on viemässä aiemmin edullisemman palkkatason tuoman kilpailuedun ja on tuonut korostetusti esille osaamisen ja nimenomaan korkean osaamisen vaatimustason.

On kysyttävä, onko tulevaisuudessa enää työnantajia ja työntekijöitä vaiko vain osaamisen ostajia ja myyjiä. Suomessa palkkatyö näyttäisi tilastojen perusteella säilyttäneen asemansa, vaikka esim. keikkatyön lisääntyminen saakin mediassa paljon huomiota. Toisaalta tilastot eivät aina kerro koko totuutta, kun uudelleen tavalle tehdä töitä erimittaisissa pätikissä tai useille työnantajille ei ole välttämättä omaa lokeroa tilastoissa. Hankeohjainen työskentely on luonteeltaan yrittäjämäistä, vaikka se tapahtuisi palkkatyösuhteessa. Tämä edellyttää yrittäjämäistä asennetta, mutta myös oman osaamisen myyntitaitoa projektista toiseen.

Digitalisaation, robottien ja yrittäjämäisten asenteiden ansiosta työelämä muuttuu tulevaisuudessa paljonkin. Digitalisaation myötä paikkariippumattomuus mahdollistuu, mikä voi suosia etätöitä ja mobiilitöitä, mutta myös lähityötä. Tämä mahdollistaa joustavat työaikajärjestelyt erimittaisille ajanjaksoille, kunhan otetaan huomioon asiakkaan tarpeet ja globaalissa toimintaympäristössä luonnollisesti myös aikaerot. Tulevaisuuden työelämään liittyy osaamisen paimentolaisuus, jossa työmarkkinat ovat maailmanlaajuiset ja jossa jatkuva asiakkaiden virta ja projekti-työt rytmittävät elämää. Tietotekninen ympäristö mahdollistaa työn teon missä ja milloin vain, mikä erottaa työ- asuinpaikan toisistaan, mutta edellyttää myös kykyä työskennellä yli aikavyöhykkeiden 24/7/365 -karkausvuonna jopa 366! Käytännössä mobiililaitte taskussa voi olla samalla työpaikka.

Robottiikka ja automaation yleistymisen asettavat meille kysymyksen, mitä töitä tulevaisuudessa sitten tekee ihminen. Tulevaisuudessakin ihmisten töihin kuuluvat työt, joita ei voi kannattavasti automatisoida ainakaan vielä sekä työt, joissa ihminen on pääasiallinen ”tuotantolaitos” ja työt ovat luonteeltaan ei-toistuvia, kuten suunnittelu, tutkimus tai muotoilu. Tämän lisäksi on muistettava myös työt, joita tulevaisuuden toimintaympäristö luo tai mahdollistaa. Ihmisen rooli on tärkeä myös tulevaisuudessa, vaikka robotiikka ja teknologia ovatkin arjessa mukana.

Globaali toimintaympäristö on monikulttuurinen, jossa on osattava rakentaa luottamusta yli kulttuurirajojen virtuaalisissa tiimeissä, jotka ovat monitieteisiä, monikansallisia ja monikielisiä. Jatkuva tavoitettavuus ja pätikätöiden tuoma epävarmuus vaatii elämänhallintatietoja ja länsimainen rationaalinen ajattelu ainoana oikeana toimintamallina on uskallettava kyseenalaistaa. Yksilön on itse huolehdittava omasta osaamisestaan elinikäisen oppimisen mallin mukaisesti.

Motivaatio, sinnikkyys ja uteliaisuus ovat keskeisiä tekijöitä luovuuden ja periksi antamattomuuden rinnalla. Kriittinen ja analyyttinen ajattelu yhdistettynä hyvin tiedonhankintataitoihin ja ongelmanratkaisukykyyn mahdollistavat menestyksenkään toiminnan myös epävarmuuden vallitessa. Kokonaisuuden hallintataidot ja systeemiäly sekä tiimi- ja asiakastyössä keskeiset tunne-, yhteistyö- ja vuorovaikutustaidot varmistavat sen, että viesti menee perille ja tekemisen vaikutukset pystytään ennakoimaan kokonaisuuden kannalta myös pidemmälle tulevaisuuteen.

Millaisia näkymiä tulevaisuus tarjoaa nuorelle elämän ja työelämän näkökulmasta? Millaisia ovat nuorten unelma-ammattit tulevaisuuden Suomessa ja maailmassa? Vaikka työn tulevaisuutta on paljon tutkittu, harva kuitenkaan ajattelee, että muutos koskisi juuri hänen työtään. Useimmat ajattelevat, että hänen oma ammattinsa säilyy. Nuorten kohdalla tilanne on toinen, kun ei ole vielä sitä omaa ammattia tai työtä, josta pitää kiinni. Yhtenä Zet-hankkeen tavoitteena olikin saada nuoret pohtimaan tulevaisuutta, mitä tulevaisuus voisi tarjota juuri minulle, ja mitä minä voisin tarjota tulevaisuudelle.

Lähteet:

Amara, R. (1981): *Searching for Definitions and Boundaries. The Futurist, February 1981.*

Demos-raportti (2017): *Työ2040-skenaariot. ISBN 978-952-5844-24-5.*

Dufva, M. et. al. (2017): *Kohti jaettua ymmärrystä työn tulevaisuudesta. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 33/2017.*

Kettunen, J. (2009): *Kooste New Scientist 23 Jan 2009 pohjalta.*

Meristö, T (2006): *Tulevaisuuden työt ja osaaminen. Esitelmä 3.8.2006 Aulanko, Hämeenlinna.*

Meristö, T. & Niinistö-Sivuranta, S. (2015): *Unelmien opiskelupaikasta unelmien duuniin – opiskelijat Laurean strategiaprosessin osana tekemässä tulevaisuutta. Teoksessa: Niinistö-Sivuranta, S. (toim.) (2015): Iloa ja osaamista - Kehittämispohjainen oppiminen innostuksen lähteenä. Sähköinen julkaisu. Laurea Julkaisut 57.*

Salonen, A. (2016): *Kooste osaamisista pohjautuen Heckman & Kautz (2012), (2013) ja Kautz et al. (2014).*

Viherä. (2015): *Tulevaisuustaulukko ajatusten jäsentäjänä ja tulevaisuusajattelun herättäjänä. Futura 1/2015.*

2.3. Arjenhallinta

Tulevaisuusajattelun rinnalla Zet-hankkeessa pelinkehityksen toisena lähtökohtana oli arjenhallinnan tukeminen. Nuoren elämässä itsenäistyminen ja erityisesti omilleen muuttaminen nostavat arjenhallinnan tärkeään rooliin. Arjenhallinta tarkoittaa konkreettisimmillaan ruuan ostamista jääkaappiin, laskujen maksamista, riittävästä unesta huolehtimista ja kaiken kaikkiaan omien arjen rutiinien löytämistä ja ylläpitämistä. Koulu tai työ luo puitteet arjen rutiineille ja kiinnittää nuoren arkeen. Mikäli koulua tai työtä ei ole, vaatii arjen rakentaminen enemmän vaivannäköä. Jos ei ole mitään syytä herätä aamulla, on helppo nukkua iltapäivään ja valvoa yö. Ajelehtivassa arjessa (Korvela 2014) päivärytmi puuttuu, ja vuorovaikutus ulkopuolisen maailman kanssa vaikeutuu.

Keskeisessä roolissa arjen hallinnassa on yhtäläillä oman talouden tasapainon löytäminen kuin omasta hyvinvoinnista huolehtiminen. Vaatii suunnitelmallisuutta saada arjen tulot kattamaan menot erityisesti silloin, kun tulot ovat niukat. Suuretkaan tulot eivät kuitenkaan yksin riitä, jos arki muuten on kaaosta. Kaaoksen keskellä omasta hyvinvoinnista huolehtiminenkin helposti jää sivurooliin. Terveellinen ruoka, riittävä uni ja arkiliikunta auttavat pysymään arjessa kiinni.

Siinä missä konkreettinen, ulkoisesti havaittava pärjääminen on tärkeää, on tärkeää myös oma kokemus – miltä itsenäistyminen ja pärjääminen tuntuvat. Merkityksellisyyden kokemus on tärkeää; tunne siitä, että elämällä on päämäärä ja arjessa tarkoitus. Tärkeää on myös tunne siitä, että pärjää, vaikka kohtaa vastoinkäymisiä. Pärjäämisessä auttaa toisaalta oma joustavuus ja kyky sopeutua muutoksiin, toisaalta tunne siitä, että apua on saatavilla silloin, kun sitä tarvitsee. Tuen avulla luottamus tulevaan voi säilyä, vaikka hetkellisesti oma pärjääminen kyseenalaisuiksiin. Pikavippien keskeltä voi selvitä, keskeytyneiden opintojen jälkeen löytää elämälle uuden suunnan ja parisuhteen kariutuessakin elämä jatkuu.

Vuoden 2015 nuorisobarometrin (Myllyniemi 2016) mukaan korkeasti koulutetut nuoret pärjäävät muita paremmin arkitoimissa. Lapsuuden perheen koulutustaso ei pärjäämisen vaikuta, mutta lapsuuden perheessä koettujen ongelmien vaikutus sen sijaan näkyy, etenkin lapsuuden perheessä koetut alkoholi-ongelmat näkyvät pärjäämisen vaikeuksien taustalla. Iän myötä nuorten arjenhallintataidot paranevat. Vaikka nuoret tyypilliset pärjäävät arjessa melko hyvin, on esimerkiksi vuorokausirytmin säilyttämisessä ongelmia jopa joka kolmannella nuorista. Arkinen pärjääminen, elämänhallinta ja itsetunto korreloivat nuorisobarometrissa vahvasti keskenään. Vaikka itsenäinen elämä arvotetaan korkealle, on kuitenkin tärkeää myös tietää, että tukea on tarvittaessa saatavilla.

Kun arki sujuu, on nuoren mahdollista siirtyä pohtimaan omaa tulevaisuuttaan. Mikäli arjessa pärjääminen tuntuu jatkuvalta kamppailulta, on vaikea keskittyä pidemmän tähtäimen tavoitteisiin. Toisaalta asia on kuitenkin myös toisin päin: tulevaisuuden tavoitteet tekevät arkisesta aherruksesta mielekäästä. Aamulla on helpompi päästä ylös sängystä ja lähteä kouluun, jos näkee koulutuksen väylänä omaan unelma-ammattiinsa. Näin arjen hallinta ja tulevaisuuden pohdinta tukevat toisiaan. Siksi Zet-hankkeessa koettiin tärkeäksi nostaa molemmat teemat pelinkehityksen keskiöön, vaikka laadittavan hyötypelin teema muuten jätettiinkin tarkoituksellisesti hyvin väljäksi.

Lähteet:

Korvela, Pirjo (2014): *Arjen rakentamisen ja rytmien kokoavaa tarkastelua*. Teoksessa Korvela, Pirjo & Tuomi-Gröhn, Terttu (toim.) (2014): *Arjen rakentaminen ja rytmit perhe-elämän käännekohdissa*, 318–341. Helsinki: Kuluttajatutkimuskeskuksen kirjoja 9.

Myllyniemi, Sami (2016): *Tilasto-osio*. Teoksessa Myllyniemi, Sami (toim) (2016): *Arjen jäljillä. Nuorisobarometri 2015. Nuorisosiain neuvottelukunnan julkaisuja nro 54*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Helsinki.

3. PELISUUNNITTELUN TAUSTOITUSVAIHE

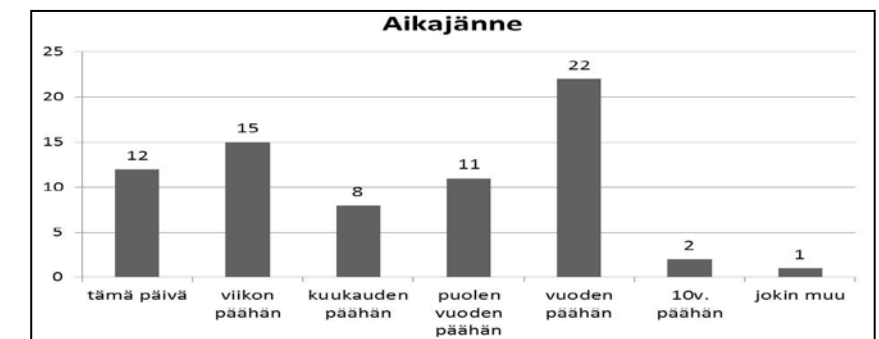
3.1. Nuorten näkemykset omasta tulevaisuudestaan

Zet-hankkeen pelinkehityksen taustaksi haluttiin selvittää, millaisena alueen nuoret näkevät oman tilanteensa, terveytensä, hyvinvointinsa ja tulevaisuuden toiveensa. Nuorten näkemyksiä tulevaisuudesta kerättiin haastatteluilla ja tulevaisuusvertausta. Kokonaisuudessaan näitä tuloksia on raportoitu tarkemmin Futura-lehden artikkelissa (Meristö & Laitinen 3/2016).

Taustahaastattelut toteutettiin syys-lokakuussa 2015. Haastattelijoina olivat 20 Laurean liiketalouden opiskelijaa sekä 9 sairaanhoitajaopiskelijaa. Haastattelut tehtiin yksilöhaastatteluina siten, että kukin opiskelija teki kaksi haastattelua. Taustaselvitystä varten oli laadittu lomake, jonka avulla opiskelijat haastattelivat kohdeikäryhmään kuuluvia alueen nuoria. Lomakkeessa oli kaksi pääosiota: tulevaisuusosio sekä terveyteen ja hyvinvointiin liittyvä osio. Tulevaisuusosiossa nuorilta kysyttiin heidän toivetilaansa 5 – 10 vuoden päässä tulevaisuudessa eri teemoissa. Teemoina olivat asuminen, asuinpaikka, opiskelu, työn asema elämässä, toivetyön luonne, toiveammatti, vapaaehtoistyön asema, ystävät, perheunelmat, harrastukset ja harrastuksen tyyppi. Vaihtoehdot esitettiin tulevaisuustaulukon muodossa, jolloin vastaaminen oli selkeää. Lisäksi tulevaisuusosiossa nuorilta kysyttiin, millä aikajänteellä he tulevaisuutta ajattelevat. Toisessa osiossa nuorilta kysyttiin terveyteen ja hyvinvointiin liittyvää nykytilannetta, heidän mahdollisesti kokemiaan oireita, käyttämiään terveystiedon lähteitä sekä palveluja. Pääosioiden lisäksi vastaajilta kysyttiin taustatietoja ja lopuksi heillä oli mahdollisuus antaa kommentteja sekä ideoita kehitettävään peliin.

Haastatteluja tehtiin yhteensä 67 kappaletta. Suurin osa haastatelluista oli 19- tai 20-vuotiaita, mutta haastateltavia oli kaikista Zet-hankkeen kohdeikäryhmistä (15–24 vuotta). Haastatelluista reilu puolet oli tyttöjä/naisia. Suurin osa haastatelluista oli Länsi-Uudeltamaalta. Loput haastateltavat olivat muualta Uudeltamaalta, mutta yksittäisiä haastateltuja oli myös muualta päin Suomea. Yli puolet haastatelluista oli opiskelijoita, mutta joukossa oli myös työssäkäyviä, työttömiä, koululaisia sekä muita, johon kuului mm. varusmies, kotiäiti ja yrittäjä.

Haastatellut nuoret miettivät tulevaisuutta vaihtelevilla aikajänteillä (Kuva 3). Suurin osa vastaajista mietti tulevaisuutta vuoden päähän ja muutama jopa kymmenen vuoden päähän. Osa mietti tulevaisuutta vain päivän, viikon tai kuukauden päähän. Toisaalta joku haastateltavista mainitsi, että aikajänne riippuu asiasta.



Kuva 3. Aikajänne, jolla haastatellut nuoret miettivät tulevaisuutta.

Nuorten tulevaisuuden toivetiloja kartoitettiin tulevaisuustaulukon avulla (Taulukko 1). Taulukkoon on merkitty vastausten lukumäärät sekä eniten vastauksia saaneet vastausvaihtoehdot. Taulukon vasemmanpuoleisessa sarakkeessa on lueteltu tarkasteltavat muuttujat ja kullekin muuttujalle on vaihtoehtoisia arvoja, joista haastatellut nuoret ovat valinneet sopivimman vaihtoehdon.

Taulukko 1. Nuorten haastattelussa käytetty tulevaisuustaulukko, johon on merkitty vastausten lukumäärät

● = eniten vastauksia saanut vaihtoehto							
ASUMINEN	lapsuudenkoti 6	oma vuokra-asunto 29 ●	kimppäkämpä 6	oma omistusasunto 25	muu 3		
HALUTTU ASUINPAIKKA TULEVAISUUDESSA	nykyinen asuinkunta 21	lähikunta 27 ●	muu Suomi 16	ulkomaat / EU 6	ulkomaat / muu 2	muu 4	
OPISEKELU	ei opiskelua, suoraan töihin 9	II asteen ammatillinen opiskelu 15	lukio 4	ammattikorkeakoulu 19 ●	korkeakoulu 16	muu 4	
TYÖN ASEMA ELÄMÄSSÄ	toimeentulon lähde 25	mielekäs tekeminen 44 ●	elämänsisältö 2	turha rasite 2	muu, mikä? 0		
TOIVETYÖN LUONNE	suorittava, fyysinen työ 16	hoivatyö 11	palvelutyö 19 ●	tietotyö 10	johtamistyö 10	luova työ -	muu 2
TOIVEAMMATTI	useita vaihtoehtoja, vaikea valita 18	useita vaihtoehtoja, vaihtelee elämäntilanteen mukaan 17	ei hajuakaan (ei osaa sanoa) 8	selkeä näkemys 27 ●	muu, mikä? 2		
VAPAAEHTOISTYÖN ASEMA	aktiivisesti mukana 4	haluaisi tehdä, mutta liikkeellelähtö vaikeaa 24	ei ole tietoinen, mitä tarkoittaa 2	ei edes kiinnosta 32 ●	muu, mikä? 5		
YSTÄVÄT	kavereita nolla 0	yksi/kaksi läheistä 20	laaja kaveripiiri lähiympäristössä 40 ●	laaja kaveripiiri virtuaaliympäristössä 8	vain perheenjäsenet 1	muu 5	
PERHEUNELMAT	oma elämänkumppani 19	lapsiperhe 29 ●	kommuuni/laajempi yhteisöllisyys 1	sinkkuna on kivaa 5	ei osaa sanoa 15	muu 0	
HARRASTUKSET	ei ole 11	yksilölajit 27 ●	yhteisö- / joukkuelajit 14	sekä että 12	muu, mikä? 5		
HARRASTUKSEN TYYPPI	liikunnalliset, esim. urheilu 47 ●	älylliset, esim. shakki tai lukeminen 7	sosiaaliset, esim. kuorolaulu 7	käytännölliset, esim. käsityöt 5	muu, mikä? 2		
AIKAJÄNNE	tämä päivä 12	viikon päähän 15	kuukauden päähän 8	puolen vuoden päähän 11	vuoden päähän 22 ●	10v. päähän 2	muu 1

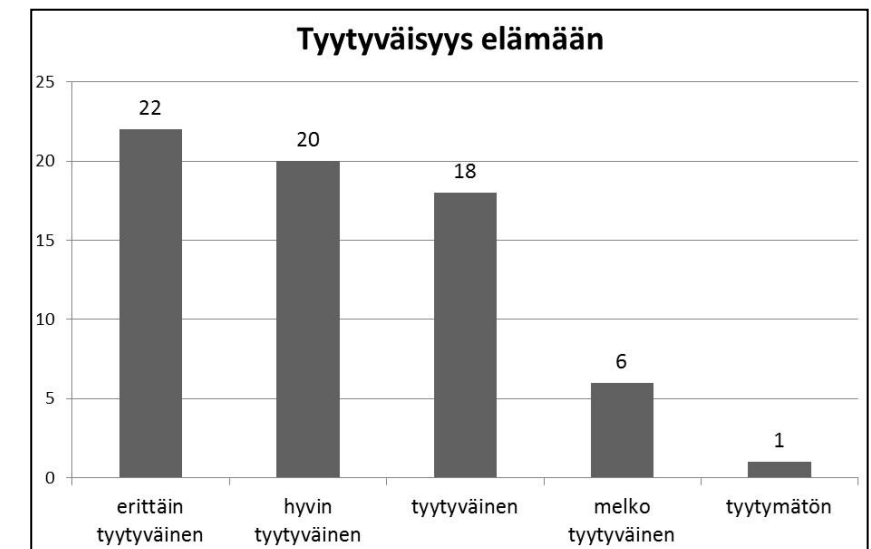
Tulosten mukaan nuoret haaveilivat asuvansa joko omassa vuokra-asunnossa tai omistusasunnossa. Mieluiten haluttiin asua lähikunnassa, nykyisessä asuinkunnassa tai muualla Suomessa. Vain reilu kymmenesosa halusi asua ulkomailla.

Suurin osa vastanneista nuorista halusi opiskella ammattikorkeakoulussa tai korkeakoulussa, mutta myös toisen asteen ammatillinen opiskelu kiinnosti. Pieni osa ei halunnut opiskella vaan mennä suoraan töihin. Työn toivottiin olevan mielekästä tekemistä vaikka sen nähtiin myös olevan toimeentulon lähde. Muutama vastaaja piti työtä turhana rasitteena. Toivetyön luonne jakautui melko tasaisesti, eniten haaveiltiin palvelutyöstä tai suorittavasta, fyysisestä työstä, mutta myös hoivatyö, johtamistyö ja tietotyö kiinnostivat suhteellisen monia. Osalla haastatelluista oli selkeä näkemys tulevaisuuden ammatista. Toiveammateiksi mainittiin mm. rakennusalan yrittäjä, animaattori/pelisuunnittelija, psykologi ja sairaanhoitaja. Monella oli vielä useita vaihtoehtoja, joista he eivät osanneet valita suosikkiaan. Osa ajatteli ammatin vaihtelevan elämäntilanteen mukaan. Joillakin haastatelluista ei ollut toiveammattista vielä hajuakaan. Vapaaehtoistyön osalta liki puolet vastasi, että se ei edes kiinnosta. Vain muutamat halusivat olla aktiivisesti mukana vapaaehtoistyössä. Moni näki sen aloittamisen hankalaksi, vaikka se kiinnostaisikin.

Suurimmalla osalla haastatelluista oli laaja kaveripiiri joko lähiympäristössä tai virtuaaliympäristössä. Osalla oli vain yksi tai kaksi läheistä kaveria, mutta kukaan ei ilmoittanut olevan täysin ilman kaveria. Perheunelmien osalta liki puolet haaveili lapsiperheestä tai muuten omasta elämäkumppanista. Reilu viidennes ei vielä osannut sanoa ja pieni osa piti sinkkuilua kivana. Harrastusten osalta eniten suosittiin yksilölajeja, mutta myös joukkuelajit kiinnostivat. Osa kiinnosti sekä yksilö- että joukkuelajit. Selkeästi eniten suosittiin liikunnallisia harrastuksia. Älylliset, sosiaaliset ja käytännölliset harrastukset olivat pienemmässä suosiossa.

Valtaosa haastatelluista nuorista koki terveytensä erittäin hyväksi, hyväksi tai melko hyväksi. Ainoastaan kolme vastaajaa koki terveytensä melko huonoksi eikä kukaan täysin huonoksi. Valtaosa keskusteli asioista vanhempien tai huoltajien kanssa vähintään silloin tällöin. Neljäsnuorista keskusteli harvoin tai ei koskaan asioista vanhempien tai huoltajien kanssa.

Kaikki vastaajat suhtautuivat terveydenhoitoon myönteisesti. Suurin osa nuorista seurasi terveyttään joko aktiivisesti tai satunnaisemmin. Noin joka kymmenes ei kiinnittänyt terveyteensä lainkaan huomiota. Suurimmalla osalla vastaajista oli joitain terveyteen liittyviä oireita. Yleisimmät oireet olivat niska- ja hartiakivut sekä väsymys, joita oli lähellä puolella vastaajista. Stressiä koki reilu kolmannes vastaajista. Kokonaisuudessa nuoret olivat tyytyväisiä elämäänsä, ainoastaan yksi kertoi olevansa tyytymätön (Kuva 4).



Kuva 4. Haastateltujen nuorten tyytyväisyys elämään.

Haastatteluissa kysyttiin nuorilta myös ideoita Zet-hankkeessa kehitettävään hyötypeliin. Pelin aihepiiriksi ehdotettiin mm. terveyttä, koulutusta, työnhakemista, yritystoimintaa, ihmisuhteisiin, urheiluun, elämään tai arkipäiväisiin asioihin. Luonteeltaan pelin haluttiin olevan vuorovaikutteinen, palkitseva, ongelman ratkaisuja sisältävä tai nopeampoinen, jotta mielenkiinto säilyisi. Eräs vastaaja ehdotti, että peli voisi olla sellainen, mikä ”pakottaisi” nuoret liikkumaan fyysisesti ja myös edistymään sosiaalisesti livenä, jotta pelissä saisi kartutettua pisteitä.

Yhteenvetona voidaan todeta, että nuoret vastaajat toivoivat tulevaisuudelta pääosin normaalia arkea. Useimmat haaveilivat omasta kodista, ammatista, perheestään ja harrastuksista ja ystäviä arvostetaan. Työn rooli nähtiin myös tärkeänä. Kaikkeen kuluu myös aikaa eli mitään ei saa tässä ja nyt, ihan heti, vaan aikaa voi kulua 10–15 vuotta, ennen kuin haaveista tulee totta – osa nuorista pohtikin tulevaisuutta pitkällä aikajänteellä. Hyvä terveys oli nuorille arvokas asia ja liikunnalliset harrastukset tärkeitä. Hyvä elämä ja terveelliset elämäntavat olivat osa vastaajien kokonaispalettaa. Nuorten näkemykset sopivat hyvin yhteen aikaisempien tutkimusten esille tuomien tulevaisuuden vaatimusten kanssa. Oma aktiivisuus korostuu työn ja opiskelupaikan saannissa ja oma kiinnostus alaan on tärkeämpi kuin yhteiset mielipiteet. Palveluammatit ja ihmisten kanssa tehtävä työ nuorten toiveissa peilailee robotiikka- ja automaatiokehityksen kanssa hyvin: työllistymisnäköymät merkitsevät myös! Nuorten toiveet asuinpaikasta täällä Suomessa voivat heijastaa sisäistettyä digitalisaatiota. Verkossa voi toimia globaalisti, vaikka ei lähtisikään maailmalle. Toisaalta toiveammattien vaihtelevuus elämäntilanteen mukaan tukee myös osaamisen paimentolaisuutta.

Lähde:

Meristö, T. & Laitinen, J. (2016) Nuoret ja tulevaisuus. Julkaisussa: Futura 3/2016. Tulevaisuuden tutkimuksen seura ry.

3.2. Alueellisen verkoston toiveet pelinkehitykselle

Hankkeen suunnitteluvaiheessa halusimme kuulla, millaisia terveisiä alueen toimijat pelinkehitykselle lähettävät. Siksi järjestimme syyskuussa 2015 kaikille aihepiiristä kiinnostuneille avoimen verkostotyöpajan Lohjalla. Tilaisuus oli suunnattu sekä alueen toimijoille että nuorille, ja saimmekin Hangosta muutamia nuoria mukaan. Mukana oli monipuolinen joukko nuorten parissa toimivia tahoja mm. nuorisotoimesta, työpajoilta ja kouluista sekä muita aihepiiristä kiinnostuneita niin Lohjalta kuin Hangosta kuin laajemmaltikin, Lappeenrantaan myöden.

Ensimmäisenä pyysimme päivän osallistujia kuvittelemaan, mitä hanke on saanut aikaan päättyessään helmikuussa 2017. Kuvitteelliset lööpit kertoivat lööppimäisin sanakääntein Zet-hankkeen hurjasta menestyksestä. Lööppejä olivat mm. ”Zet



Kuva 5. Miten meni, Zet? -peli käynnissä

pelasti minut - katso hurja video!”, ”Peli esti syrjäytymästä, lue Zet-pelin uskoton tarina!” ja ”Tämä puolitti nuorisotyöttömyyden!” Vähän huoltakin pelillisyyttä aiheutti, yksi ryhmä nimittäin visioi kaksitulkintaisen: ”Zet vei mennessään Länsi-Uudenmaan nuoret”.

Tulevaisuusharppauksen jälkeen palasimme hankkeen alkuun, ja lähdimme kuvittelemaan, miten hanke olikaan edennyt kohti lööppien kuvaamaa lopputulosta. Koska pelihanke on kyseessä, eteni myös työpaja pelin muodossa. ”Miten meni, Zet?” -pelissä osallistujat saivat vastata kysymyksiä hankkeen etenemisen eri vaiheista, alkaen kyseisestä tilaisuudesta, edeten pelinkehityspajojen, testausten ja pilotoitien kautta pelin valmistumiseen ja markkinointiin.

Vaikka oikeasti Zet-hankkeen pelinkehitys pohjasikin nuorten ideoihin, syntyi työpajassa myös monenlaisia ideoita siihen, millainen Zet-hankkeessa syntyvä peli voisi olla. Ideoitiin mm. ”Räiskimällä työelämään” -action-peli, jossa vauhti ja vaaralliset tilanteet pitävät mielenkiinnon yllä. Yhdessä peliryhmässä ideoitiin varsinaisen pelin sisään pienpelejä, joissa voisi esimerkiksi riittävällä nopeudella suorittamalla ohittaa Kela-lomakkeiden täyttämisen.

Zet-hankkeen toteutukseen saimme osallistujilta myös paljon ideoita. Pölyisen seminaarin sijaan meille ehdotettiin nuorten itse järjestämää festaria ja pelitapahtumia, pelin lanseeraukseen voisimme pyytää pelin koekäyttäjäksi vaikka presidenttiä. Presidenttiä emme hankkeessa peliä markkinoimaan rekrytoineet, mutta pelitapahtuman kuitenkin järjestimme. Monipuolinen sosiaalisen median hyödyntäminen nähtiin keskeiseksi tavaksi saada nuoria mukaan ja hankkeen tuloksia yleiseen tietoisuuteen, unohtamatta kuitenkaan perinteistäkään markkinointia. Some olikin tärkeässä roolissa Zetin markkinoinnissa hankkeen alusta loppuun.

Pelikerroksen lopuksi kävimme vielä yleisen keskustelun siitä, millaisia asioita työpajan osallistujat toivoivat meidän huomioivan Zet-hankkeessa ja pelinkehityksen edetessä. Nuorten osallistuminen pelinkehitykseen alusta lähtien todettiin hyväksi lähtökohdaksi pelinkehitykselle. Esille nostettiin mm. erilaisten ja eri-ikäisten nuorten huomioiminen, sama peli ei välttämättä miellytä kaikkia. Lisäksi toivottiin, että pelattavuus nostettaisiin keskiöön; huvi edellä ja koukuttavasti tehty peli toimii paremmin kuin hyötynäkökulmaa korostava. Pelillä voisi myös olla erilaisia käyttötapoja, esimerkiksi sen mukaan, onko käytettävissä lyhyt vai pidempi aika pelaamiseen. Huvilähtöisyys olikin Zetin ohjaava periaate pelinkehityksessä. Lisäksi pelinkehityksessä ja pelitesteissä kuunneltiin monipuolisesti nuorten ääntä pelin edelleen kehittämiseksi. Erilaiset tavat pelata pidettiin mielessä ja alkuperäisestä tarinallisesta pelistä muokattiin myös lyhyempiä pelin osia erikseen pelattaviksi. Tarkemmin pelin hyödyntämistapoja pohdittiin kevään 2016 verkostotyöpajoissa.

3.3. Nuorten näkemysten syventäminen työpajoissa

Zet hanke järjesti ensimmäiset nuorille suunnatut tapaamiset Lohjalla ja Hangossa lokakuussa 2015. Tavoitteena oli esitellä Zet-hanketta pelinkehityksestä kiinnostuneille nuorille sekä keskustella nuorten arjesta ja tulevaisuuden toiveista pelinkehityksen lähtökohdian määrittämiseksi varsinaisen pelinkehityksen käynnistävään game jamiin.

Tapaamisten ohjelmaksi olivat Laurean sairaanhoitajaopiskelijat ideoineet kuppikakkujen koristelua. Ajatuksena oli, että tekemisen ohessa keskustelu olisi luontevampaa, vaikka puolin ja toisin oltiin vielä toisillemme vähän vieraita.

Keskusteluissa nousi ilmi, että arkea haittaa unen vähyys, rahaongelmat sekä työttömyys. Työmahdollisuuksia koettiin olevan vain vähän tarjolla nuorille. Vaikka töitä ei olisi, niin jonkinlaista sisältöä ja ryhtiä elämään täytyisi silti saada. Tässä nuorisotyöpajat voivat olla avuksi ja tueksi. Pelaaminen koettiin myönteiseksi sosiaalisesta tapahtumaksi, samoin muut harrastukset. Tilaisuuteen saapuneet nuoret keskustelivat mielellään pelaamisesta ja odottivatkin jo innolla Zetin pääsevän käyntiin pelinkehityksen suhteen. Mietittiin, että ehkäpä peli voisi tukea uuteen kaupunkiin muuttavaa.

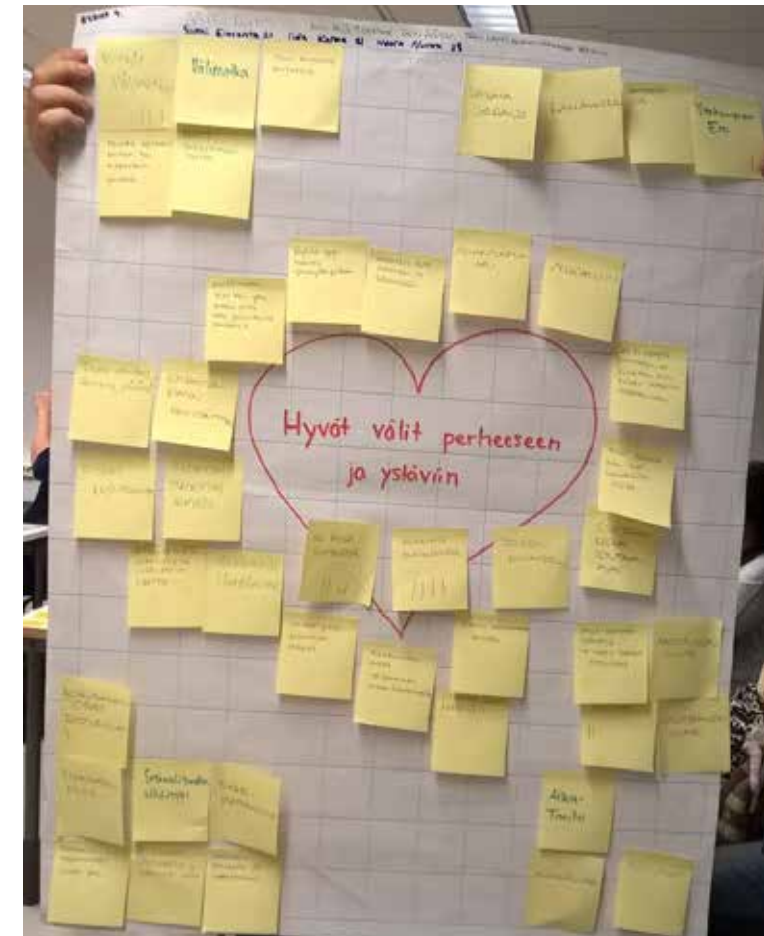
Lohjan tapahtumassa oli mukana Laurean liiketalouden opiskelijoita, jotka vetivät nuorille tulevaisuusverstaan. Keskusteluissa poimittiin eri teemoista tulevaisuuden tavoitteita ja mietittiin keinoja tavoitteisiin pääsemiseen. Teemoina olivat opiskelu, työ ja työttömyys, harrastukset, perhe ja ystävät, terveys ja hyvinvointi sekä asuminen. Keskusteluryhmissä monenlaisia näkökulmia kirjattiin ensin ylös, minkä jälkeen aiheista yksi valittiin sitten tarkemmin tarkasteltavaksi.

Opiskelu-ryhmässä tarkempaan tarkasteluun nostettiin motivaatio, ja mietittiin, miten opiskelumotivaatiota voisi pitää yllä ja tukea. Todettiin mm. että pitäisi tuntea kaikki eri opiskeluvaihtoehdot ja käydä keskustelua siitä, mitä nuoret oikeasti

haluavat. Myös vanhemmille pitäisi olla tietoa enemmän tarjolla esimerkiksi uusista opiskelualoista.

Työ ja työttömyys -ryhmässä tarkasteltiin ikään liittyvää syrjintää työnsaannin esteenä. Koettiin, että nuorten ja ikääntyneiden on vaikeampi saada töitä. Jalkaa pitäisi saada ovenrakoon esimerkiksi kesätöiden ja harjoitteluiden kautta. Myös oppisopimus nähtiin yhtenä vaihtoehtona päästä käytännön työelämään kiinni.

Harrastus-teemassa tarkasteltiin keinoja ylläpitää mieluisaa harrastusta esimerkiksi muuttaessa tai muuten, kun välimatka on ongelma. Mietittiin erilaisia tapoja kulkea ja aikatauluttaa elämää niin, että harrastusmahdollisuus säilyy. Ehkäpä voisi itse olla aktiivinen tuomaan oman lempilajin uudelle paikkakunnalle? Toisaalta pohdittiin vaihtoehtoisia keinoja harrastaa omatoimisesti tai myös vaihtaa lajia. Myös se huomioitiin, että tilanne voi olla myös toisin päin, eli muutetaankin harrastuksen perässä toiselle paikkakunnalle.



Kuva 6. Nuorten keskusteluissa esiin nousseita ajatuksia liittyen perheeseen ja ystäviin.

Perhe ja ystävät -teemassa pohdittiin, mitä voisi tehdä, jos yhteydenpito läheisiin meinaa jäädä vähäiseksi. Tietyt sovitut soittoajat ja oman elämän aikataulut nostettiin yhdeksi vaihtoehdoksi. Vaikeistakin asioista puhuminen nähtiin tärkeänä, mihin mietittiin myös vaihtoehtoisia tapoja. Esimerkiksi kirjeen kirjoittaminen voisi olla helpompi tapa, jos puheeksi ottaminen on vaikeaa. Myös asiantuntija-apuun voi turvautua.

Terveys ja hyvinvointi -teemassa pohdittiin, millaiset asiat edistävät hyvää terveyttä. Esimerkiksi terve itsetunto, rakkaus, ihmissuhteet ja hyvä arvopohja sekä oikea tieto nostettiin tärkeiksi. Ongelmien myöntäminen on tärkeää, että voi muuttaa omia elämäntapojaan. Toisaalta on tärkeä tunnistaa syyt ongelmien taustalla, jotta niihin osaa tarttua.

Asumisteemassa tavoitteeksi asetettiin oma vuokra-asunto, ja keskeiseksi esteeksi oman vuokra-asunnon saamiseksi nostettiin rahan riittävyys. Vaikka vanhemmilta voi saada raha-asioihin tukea, keskeiseksi nostettiin taito hankkia rahaa ja hallita omaa talouttaan, jotta rahat riittävät. Ilman töitä rahoja on vaikea saada riittämään, joten luonnollisesti työnsaanti olisi keskeistä rahatilanteen parantamiseksi. Toisaalta myös itsensä työllistämistä on mahdollisuuksia. Esimerkiksi nostettiin marjojen poimiminen, johon lähes kaikilla on mahdollisuus.

Myös Hangon tapahtumassa koristeltiin kuppikakkuja ja ohessa keskusteltiin nuorten haaveista, odotuksista, peloista. Nuoret puhuivat yrittämisestä, sisukkuudesta, itsenäistymisestä ja siihen liittyvästä kipuilusta. Hangossa nuorten suurimmaksi haasteeksi on muodostunut paikallisen koulutustarjonnan vähäisyys, koulutusmahdollisuuksia ei juurikaan ole. Pitäisi lähteä opiskelemaan muualle ja se vaatisi kavereista ja perheestä eroa. Tämä jännitti ja mietitytti nuoria kovasti, tarvittaisiin uskallusta ja rohkeutta muuttaa täysin uudelle paikkakunnalle. Toisaalta nuoret pohtivat myös sitä, voisiko Hangosta saada työtä, jos ensin kävisi kouluttautumassa ammattiin muualla. Hanko oli kuitenkin monelle tärkeä kotipaikka, johon heillä oli tunneside ja jonne monet halusivat perustaa oman perheen. Taloudellinen tilanne ja alati vähenevät työmahdollisuudet huolettivat nuoria kovasti.

3.4. Pelien mahdollisuuksien tarkastelua Hyvinvointifoorumissa

Lohjalla järjestetään kaksi kertaa vuodessa Länsi-Uudenmaan hyvinvointifoorumi. Syksyllä 2015 foorumi kokoontui teemalla ”teknologia hyvinvoinnin tukena” ja Zet-hanke toimi foorumin isäntänä. Osana foorumia järjestettiin Zet-hankkeen työpaja. Tavoitteena oli erilaisista nuorten tulevaisuuden tavoitteista lähtien tarkastella, millaisella pelillä, millaisilla ominaisuuksilla ja keiden toimijoiden kanssa kyseistä tavoitetta voisi osallistujien mielestä pyrkiä saavuttamaan pelillisin keinoin. Pohjana oli Zetissä Lohjalla ja Hangossa nuorille pidettyjen tapahtumien anti. Teemoina keskusteluissa olivat kouluun pääseminen, motivaation tukeminen opiskellessa, muutto toiseen kaupunkiin, yhteydenpito perheeseen ja ystäviin, ongelmista puhuminen läheisille, päihteiden arki, hyvä terveys, oma vuokra-asunto ja

itsenäinen elämä sekä rahat riittämään. Eniten ryhmissä keskusteltiin motivaation tukemisesta opiskellessa sekä siitä, miten saada rahat riittämään.

Ryhmissä ideoitiin monenlaisia pelejä. Kouluun pääsemistä tukeva peli laittaisi pelaajan tekemään opiskelijavalintoja, jolloin tilanne valkenisi nuorelle uudesta näkökulmasta. Opiskelumotivaatiota tukevissa peleissä voitaisi esimerkiksi käsitellä työelämäkokemuksia. Tärkeänä nähtiin myös valintojen tekemisen harjoittelu, pelissä valintoja voisi tehdä monenlaisissa arjen tilanteissa kannustavassa ilmapiiressä. Tilanteita voisi muokata käyttötarkoituksen mukaan. Uuteen kaupunkiin muuttoa tukeva peli mahdollistaisi uuteen kotikaupunkiin tutustumisen virtuaalisesti. Yhteydenpito perheeseen ja ystäviin taas voisi pelaten toimia monenlaisissa eri konteksteissa, joissa tehdään ja toimitaan yhdessä, oli kyse sitten kuntoilusta, ruuanlaitosta, matkailusta tai vaikka musiikin kuuntelusta. Ongelmatilanteista keskustellessa auttavassa pelissä nähtiin tärkeänä, että pelaaja näkisi, että moni painii samantyyppisten ongelmien kanssa ja että ongelmiin on monenlaisia ratkaisuvaihtoehtoja. Näin pääsisi yli häpeän tunteesta ja asioista olisi helpompi keskustella. Päihteetöntä arkea tukemaan ideoitiin peliä päihdevastaanotolta, jossa pelaaja saisi olla hoitamassa päihdeongelmaista asiakasta. Kuten opiskelijapelissäkin, tässäkin pelissä ideoitiin roolien kääntämistä, mikä myös Zetin pelinkehityksessä myöhemmin nousi keskeiseen rooliin.

Hyvään terveyteen liittyen ideoitiin kaksi peliä; toisessa pitäisi rakentaa painonhallintaa tukevia aterioita lautasmallin mukaisesti ja toisessa Candy Crush -tyyppisessä pelissä saisi palkinnon terveistä elintavoista. Itsenäiseen elämään tukevaa peliä ideoitiin erityisesti niille nuorille, joilla ei ole tukiverkostoja ensimmäiseen omaan kotiin muuttaessa. Pelissä voisi harjoitella kotitöiden tekemistä, ruuan laittamista ja laskujen ja vuokran maksamista. Näin oppisi ottamaan vastuuta ja käsittelemään rahaa. Sama rahankäytön oppimisen tavoite oli myös ryhmissä, joissa pohdittiin, miten nuori saisi rahat riittämään. Rahankäyttöä tukeva peli laittaisi pelaajan tutustumaan siihen, mihin rahat kuluvat tai tekemään virtuaaliostoksia tietyllä rahamäärällä. Pelaamalla oppisi budjetoimaan ja pitämään huolen rahojen riittävyydestä.

Teemasta riippumatta yleisimmin nähtiin nuorille suunnatun pelin olevan hyödynnettävissä ainakin kotona, koulussa ja nuorisopalveluissa. Sitä, miten pelistä tulisi hyödyllisen lisäksi myös kiva, arveltiin tukevan mm. musiikin, kannustavuuden, yhdessä pelaamisen, yllätyksellisyyden ja julkkisten mukanaolon.

3.5. Tiedon levittäminen ja nuorten rekrytointi pelinkehitykseen

Syksyn taustatietojen ja -näkemysten keräämisen ohella tärkeänä tehtävänä Zet-hankkeessa oli myös pelinkehityksen markkinointi ja tietoisuuden levittäminen hankkeesta. Pelinkehityksen markkinointi kohdennettiin noin 15–24-vuotiaisiin nuoriin sekä heidän vanhempiinsa. Pääkohderyhmänä olivat 15–24-vuotiaat koulun ja työelämän ulkopuolella nuoret. Hankkeen tavoitteena oli kuitenkin lähtökohtaisesti tavoittaa monenlaisia nuoria eri taustoista; työttömiä, koulua käyviä,

työssäkäyviä nuoria. Tausta-ajatuksena oli, että nuorten monipuoliset taustat mahdollistaisivat eri näkökulmien huomioimisen pelisuunnittelussa, jolloin peli tavoitaisi monenlaisten nuorten kokemusmaailman. Samalla tavoitteena oli pitää osallistumisen kynnyksen mahdollisimman matalana, sillä toiminta haluttiin pitää kaikille nuorille avoimena.

Hanketta markkinoitiin sosiaalisessa mediassa, alueellisten verkostojen kautta sähköpostitse, paikallisissa lehdissä, paperisin mainoksilla julkisilla paikoilla sekä jalkautumalla eri kohteisiin hanketta esitellen. Tähän kohdekiertueeseen osallistui yksi sairaanhoitajaopiskelija yhdessä hanketyöntekijän kanssa. Lisäksi markkinoinnissa oli apuna myös kolme Laurean Yrityslabran liiketalouden opiskelijaa. He ideoivat hankkeelle mm. tykkäyskampanjan Facebookiin näkyvyyden parantamiseksi ja hankkivat palkinnoksi leffaliput lohjalaisesta elokuvateatteri Kino Vaakunasta. Palkinnot arvottiin, kun hanke sai Facebookissa kokoon 200 tykkääjää. Opiskelijat olivat myös mukana ideoimassa markkinoinnissa käytettävää kuvituskuvaa, jota levitettiin niin sosiaalisessa mediassa kuin konkreettisesti kauppakeskuksiin, oppilaitoksiin ja muualle, missä nuoret kulkevat. Mainonnassa korostettiin, että tilaisuus on kaikille avoin ja että pelinkehitykseen osallistumisen taustalla voi olla nuorilla erilaisia tavoitteita. Osaa voi kiinnostaa pelinkehitys itsessään, joko koodauksen tai esimerkiksi grafiikkojen muodossa. Osalla on näkemystä siitä, millaisiin asioihin nuoret arjessa tukea tarvitsevat. Osa voi haluta ajanvietettä ja ehkä oppia jotain ihan uutta.

Tärkeä väylä nuorten tavoittamisessa olivat nuorten parissa toimivat tahot alueella. Hankkeen markkinoinniksi laadittiin sähköpostilista, johon otettiin laajasti mukaan alueen toimijoita julkiselta, yksityiseltä ja kolmannelta sektorilta. Hanketta myös markkinoitiin eri tilaisuuksissa, joihin osallistuttiin. Alueellista verkostoa tiedotettiin hankkeen etenemisestä hankkeen eri vaiheissa ja heidät kutsuttiin mukaan pelinkehitykseen alueellisiin verkostotyöpajoihin. Nuoria säännöllisesti omassa arjessaan kohtaaville tahoille kohdennettiin myös erillisiä viestejä, joissa pyydettiin tiedottamaan hankkeesta eteenpäin nuorille. Erityisen aktiivisesti hankkeesta lähestyttiin etsiviä nuorisotyöntekijöitä ja nuorisotyöpajojen ohjaajia sekä TE-toimiston henkilökuntaa nuorten tavoittamiseksi. Kaikkein aktiivisimmin yhteistyötä tehtiin toteutuskunnissa Hangossa ja Lohjalla paikallisen nuorisotoimen ja nuorisotyöpajojen kanssa. Erityisesti Hangossa yhteistyökumppanien rooli nuorten tavoittamiseksi oli kriittinen.

Myös opiskelijoiden kautta tiedotettiin pelistä. Tulevina alueen toimijoina myös heidän haluttiin olevan tietoisia toisaalta Zet-hankkeesta kehitettävästä pelistä, toisaalta hyötypelien mahdollisuuksista yleensä. Opiskelijoilla oli monipuolisesti mahdollisuuksia osallistua hankkeeseen ja he saivat osallistumisesta myös opintopisteitä. Opiskelijoiden mukana oleminen hankkeessa edisti osaltaan pelin markkinointia ammattilaisille ja lisäsi tietoisuutta tulevasta pelistä.

Tule mukaan Zetin GameJamiin ideoimaan, millaista hyötypeliä hankkeessa kehitetään. Tilaisuus on suunnattu kaikille noin 15-24-vuotiaille, eikä osallistujilla tarvitse olla mitään erityisosaamista.

Lisätiedot ja ilmoittautuminen:
zet-hanke.fi/gamejam/

Euroopan unioni
 LAUREA
 ZET
 MEANFISH
Vipuvoimaa EU:lta 2014-2020

Hanketta toteuttavat Laurea-ammattikorkeakoulu ja Meanfish Oy yhteistyössä Lohjan ja Hangon kaupunkien kanssa. Hanke saa rahoitusta Euroopan sosiaalirahastosta.

Kuva 7. Opiskelijoiden ideoinnin pohjalta luotu kuvituskuva oli käytössä mm. Zet GameJamin mainoksessa

4. IDEOINTI

Pelin ideoinnissa pyrittiin kautta linjan osallistavaan suunnitteluun, jossa peliä ideoivat nuoret itse. Ideointimahdollisuuksia tarjottiin Zet GameJamissa, tiimitapaamisissa, työpajoissa ja verkkofoorumilla. Teknisiä rajoitteita ja verkostotyöpajoissa sovittuja ratkaisuita lukuun ottamatta nuorille annettiin ideoinnissa mahdollisimman vapaat kädet.

4.1. Zet GameJam

Marraskuussa 2015 järjestettiin Zet-hankkeen pelinkehityksen käynnistävä GameJam Lohjalla. Mukana oli parikymmentä osallistujaa, joista kymmenen mukaan tulleita nuoria. Vaikka tavoitteena oli järjestää hankolaisten ja lohjalaisten nuorten yhteinen tapahtuma, osoittautui hankolaisten nuorten saaminen mukaan GameJamiin haasteelliseksi. Edes kyytien järjestäminen ja pitsatarjoilu eivät saaneet hankolaisia nuoria lähtemään mukaan. Mukana GameJamissa ja myöhemmin Lohjan tiimissä oli kuitenkin nuoria lohjalaisten lisäksi Karjaata ja Karkkilaa myöten.

Game jam tai pelijami on kiihdytetty pelinkehitysprosessi, jossa on tavoitteena rajallisen ajan sisällä kehittää peli puhtaalta pöydältä niin valmiiksi kuin mahdollista. Game jamit ovat nykyään hyvin suosittuja maailmalla, ja niitä on hyvin monenlaisia. Joissakin on ennalta annettuja rajoitteita sen suhteen, millaisia pelejä kehitetään. Pelinkehityksen aikarajat voivat vaihdella esimerkiksi yhdestä tunnista 48:aan, mutta myös viikon mittaisia jameja on olemassa. Zet GameJamissa tavoitteena ei ollut tuottaa valmista peliä viikonlopun aikana vaan synnyttää suuri määrä ideoita ennalta määritettyjen rajoitteiden puitteissa. Näitä ideoita lähdettiin jatkokehittämään peliksi myöhemmissä nuorten pelinkehitystiimien tapaamisissa.

Pelijamit ovat toteutustavaltaan usein hyvin vapaamuotoisia. Zet GameJam suunniteltiin kuitenkin tavanomaista jameja työpajamaisemmaksi. Syitä tähän oli useita. Ensinnäkin tarkoituksena oli kerätä mahdollisimman paljon ideoita tulevan pelin

pohjaksi. Siksi oli parempi toteuttaa ideointipajamainen jami kuin lähteä työstämään nopeasti kehitettyjä ideoita pidemmälle viikonlopun aikana. Tavoitteena oli myös saada mukana oleva porukka tutustumaan toisiinsa, ryhmäytymään, sekä synnyttää luottamusta nuorten ja ohjaajien välille. Kohderyhmä huomioon ottaen oli myös oletettavaa, että ainakin osa porukasta kaipaisi hieman rohkaisua pelinkehitysprosessin pariin. Tässä vaiheessa ei ollut myöskään tietoa osallistujien pelinkehitysprosessin tuntemuksesta.

Pelijamit saattavat tapahtumina olla hyvin vapaamuotoisia. Usein rajoitteina ovat vain teema ja aikataulu, mutta Zet GameJamissa tavoitteena oli vahvasti ohjattu prosessi, jolla osallistujia saadaan aktivoitua pelisuunnittelun pariin mahdollisista epävarmuuksista huolimatta. Alla olevassa taulukossa (taulukko 2) on kuvattu tapahtuman suuntaa-antava aikataulu. Näin tiukka aikataulu ei ole pelijameille tyypillinen, mutta toimi hyvin hankkeen näkökulmasta. Sunnuntain aikataulu oli avoimempi kuin lauantain, mutta jälkikäteen tarkasteltuna myös sen olisi voinut rakenteellistaa selkeämmin. Koko projektin näkökulmasta olisi ollut hyödyllistä pyrkiä muodostamaan mahdollisimman konkreettinen peli-idea jo jamien aikana. Nyt se jätettiin vielä osin avoimeksi, jotta sitä voi jalostaa myöhemmissä tiimitapaamisissa.

Taulukko 2. Zet GameJam:n alustava aikataulu

Klo	Lauantai 14.11.2015	Klo	Sunnuntai 15.11.2015
11.00-11.30	Rekisteröinti	11.00-11.15	Rekisteröinti
11.30-12.15	Alkuinfo ja esitelmä pelisuunnittelusta ja ideoinnista	11.15-12.00	Alkuinfo ja esitelmä pelikonseptin kehittämisestä
12.15-13.00	Sosiaaliset harjoitteet	12.00-12.45	Sosiaaliset harjoitteet ja ryhmäytyminen (jos tarvitaan)
13.00-13.45	Haasteiden tunnistaminen Ryhmissä (tässä kohtaa ei väliä osaamisella) Tunnistettujen ongelmien esittely ja niistä keskustelu	12.45-14.00	Konseptien kehittelyä
13.45-14.00	Ryhmytyminen (näillä ryhmillä jatketaan ruokailun jälkeen)		
14.00-14.45	Ruokailu / tauko	14.00-14.45	Ruokailu / tauko
14.45-16.00	Ideointimenetelmä 1 (15 minuutin ideointisessioita)	14.45-15.30	Väliesittely ja kommentointi
16.00-17.00	Ideointimenetelmä 2 (15 minuutin ideointisessioita)	15.30-18.00	Konseptien jatkokehittäminen
17.00-18.00	Ideointimenetelmä 3 (15 minuutin ideointisessioita)		
18.00-19.00	Ideoiden läpikäynti ja päivän paketointi	18.00-19.00	Konseptien läpikäynti ja yhteenvedo

Tilaisuuden aluksi käytiin yleisesti läpi, mikä on peli ja miten pelejä kehitetään. Korostettiin, että mieli pitää pitää avoinna uusille ideoille. Toisaalta vanhoja ideoita yhdistelemällä syntyy myös usein hyviä uusia pelejä. Ideoista lopulliseen pelin eteneminen vaatii paljon työtä. Ideoihin ei myöskään saa ihastua liikaa, sillä paljon ideoista päätyy lopulta roskakoriin. Pelisuunnittelu on ryhmätyötä ja kommunikaatiota, vuorovaikutteisuuden suunnittelua ja tarinankerrontaa. Ihmiset rakastavat tarinoita ja kommunikaatio on pelisuunnittelijan tärkein taito. Peli ei synny kerralla vaan vaaditaan useita suunnittelukierroksi ja paljon testausta toimivimman kokonaisuuden löytämiseksi.

Ideointiin kannustettiin korostamalla, että ideointia voi kuka tahansa harjoitella. Zet GameJamin ensimmäisenä päivänä käytiinkin läpi erilaisia ideointimenetelmiä ideoinnin tukena. Konkreettisenä tehtävänä lähdettiin ryhmissä pohtimaan erilaisia elämäntilanteita ja niihin liittyviä mahdollisuuksia ja haasteita; millaista on muuttaa uuteen kaupunkiin, miten päästä unelmaduuniin, miten pitää yhteyttä läheisiin ja miten pitää yllä omaa hyvinvointia?

Ensimmäisenä menetelmänä käytettiin IDE-kortteja. IDE-kortteja hyödynnetään ideoinnissa inspiraation lähteenä. Seuraavaksi kokeiltiin 6-3-5 -tyyppistä ideointimenetelmää. Viimeisenä menetelmänä käytettiin PLEX-kortteja (<http://www.funky-designspaces.com/plex/>), jotka soveltuvat hyvin tarinamuotoisten ideoiden kehittelyyn. Korttien avulla voidaan tunnustella, minkälaisia tunteita halutaan herättää pelaajassa; mikä on pelin idea ja mitä tunteita pelaaja saadaan tuntemaan. Tunteet saavat pelaajan pelaamaan.

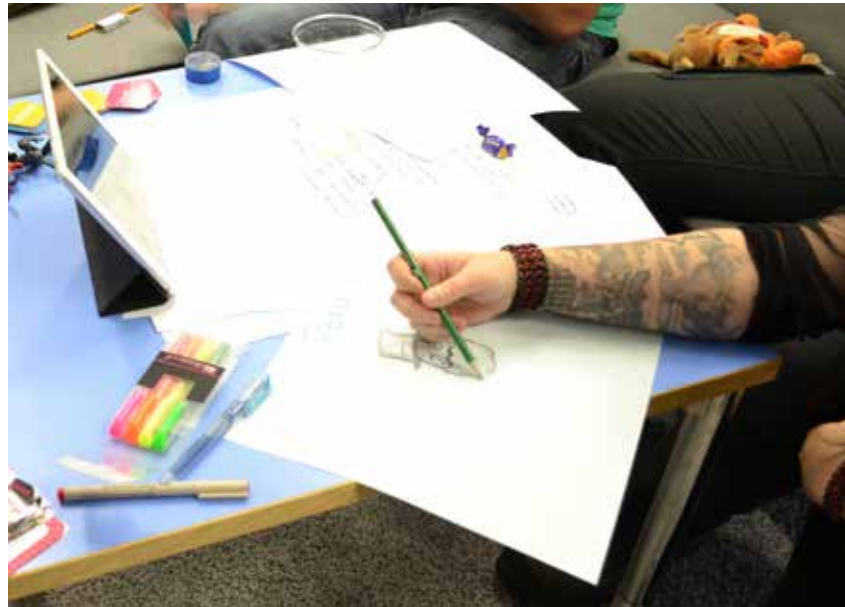
Tarinamenetelmällä alkoi syntyä lennokkaita tarinoita ja kehittyä monenlaisia peli-ideoita. Kaiken kaikkiaan syntyneitä idean raakileita oli ensimmäisen päivän päätteeksi noin 200. GameJamin vetäjät jaottelivat päivän aikana syntyneet ideat ryhmiin seuraavaa päivää varten mm. teemojen ja pelimekaniikkojen perusteella (Taulukko 3).

Zet GameJamin toisena päivänä jatkettiin ideoiden kehittelyä peleiksi. Liikkeelle lähdettiin erilaisista pelimekaniikoista, joita lauontain peli-ideoista löytyi. Ideoiden luokittelussa tunnistettiin mm. simulaatiopeliejä, seikkailupelejä, tietopohjaisia pelejä, puzzlepelejä ja liikuntapelejä. Yhteisesti keskustellen päätettiin, että Zetissä halutaan erityisesti panostaa yllätyksellisyyttä sisältäviin peli-ideoihin, joissa esimerkiksi nuorten rooli kääntyy päällelleen vaikkapa työnhakijasta rekrytoijaksi. Myös ajatus seikkailupelin kehittämistä miellytti monia.

Taulukko 3. Peli-ideoiden luokittelu

1. Simulaatio / resurssien hallinta	<ul style="list-style-type: none"> Vaikeuksien kautta voittoon Resurssien hallinta: kulkurista miljonääriksi Elämäntapasimulaattori Kokonaisuuksien hallinta: elämysimulaatio Pidä naapuri ”tyytyväisenä”
2. Seikkailu, roolipeli	<ul style="list-style-type: none"> Rahankeräys eri lähteistä Hahmolla skitsofrenia / masennus / vamma Itsenäisen elämän selviytymispeli (roskisdyykkaus, työkokeilut jne.) Työpaikan hankinta Yllättäviäkin hahmoja, rooleja ja ympäristöjä: pelaaja on kulkuri, kerjäläinen, erakko, peruna, eksynyt aavikolle
3. Tietopohjainen	<ul style="list-style-type: none"> Hyödyntää julkisia palveluja ja tietovarastoja Esimerkiksi ruoanlaittoon (raaka-aineiden hinnat), terveyteen (Terveyskirjasto yms.) ja Kelan palveluihin liittyvä Pelaajien tuottama tieto tallennetaan ja käytetään muiden auttamiseen
4. Hallinta ja seuranta	<ul style="list-style-type: none"> Liikunnan, ravinnon ja unen määrän ja laadun seuranta Talouden seuranta ja hallinta
5. Liikuntapelit	<ul style="list-style-type: none"> Lenkkeily Koiran ulkoiluttaminen
6. Pelaaja auttajan roolissa	<ul style="list-style-type: none"> Huumeriippuvaisen auttaminen Autetaan masentunutta lasta Tunnistetaan potilaan ongelmat
7. Sosiaalinen, moninpelattava peli	<ul style="list-style-type: none"> Ystävien hankinta ja verkostoituminen Harrastukset Habbohotel Tiimityöskentely Äänestykset parhaista vaihtoehdoista
8. Puzzlet, tasohyppelyt, casual-pelit	<ul style="list-style-type: none"> Ruokavalion suunnittelu rajoitetulla rahamäärällä Haasteet (esim. ei juustoa) tuovat vaikeutta Pelihakmona mäyräkoira, joka pakenee spurguja, humalahakuisia teinejä ja kukkahattutätejä Ajopeli Koiranulkoilutus-tasohyppely Adjektiivigeneraattori positiivisten kuvausten keksimiseen
9. Oppimispelit ja testit	<ul style="list-style-type: none"> Apua kouluaineisiin tai ryhmätöihin Kasvien, sienten ja marjojen tunnistamista Paras työpaikka -testi Kielten ja taitojen parantaminen Kulttuurit CV:n kirjoittamispeli
10. Yllätyksellisyys, asiat päällelleen	<ul style="list-style-type: none"> Pelaaja on rekrytoijan roolissa Pelaaja irtisanoo työntekijöitä työnantajan roolissa Pelaaja on ongelmalapsi Mahdollisimman nopeasti burnouttiin Pelaaja on vauva, pelissä töissä isänsä/äitinsä sijaisena

Seuraavaksi lähdettiin ryhmissä luonnostelemaan pelien hahmogallerioita ja näiden pohjalta viemään eteenpäin peli-ideoita. Eteenpäin kehitetyissä peli-ideoissa johdettiin yritysimperiumia ja sabotoitiin vastustajia, taisteltiin oman elinympäristön puolesta pahaa perunaa vastaan ja eläydyttiin vuorovaikutustilanteista ahdistuvan nuoren rooliin. Yhteisessä esittelysessiossa kehiteltiin jokaista ideaa eteenpäin ja mietittiin, miten peli-ideoiden parhaita puolia voitaisi yhdistellä pelinkehityksen seuraavaan vaiheeseen. Yhdessä pelissä vetosi huumori, toisessa tunnelma ja kolmannessa selkeä pelimaailma.



Kuva 8. Hahmojen luonnostelua

4.2. Alustava pelikonsepti

Zet GameJamin ideoiden pohjalta laadittiin ensimmäinen pelikonsepti, jota lähdettäisiin tiimitapaamisissa kehittämään eteenpäin. Konseptiin pyrittiin poimimaan parhaita paloja jameissa syntyneistä peli-ideoista. Pääpiirteissään konsepti vastaa valmista peliä (kts. luku 8 Pelin lopullisen version kuvaus), mutta monet yksityiskohdat ovat matkan varrella muuttuneet tai kehittyneet.

Peli on yhdistelmä strategia- ja point-and-click -seikkailupeliä, jossa pelikentässä liikutaan näytön eri kohtia hiirellä klikkaamalla tai näyttöä koskettamalla. Pelaaja ottaa pelissä suuryhtiön johtajan roolin, ja hänen tavoitteenaan on maksimoida oman yrityksensä menestys kilpailevia yhtiöitä sabotoimalla. Pelissä on kaksi erilaista "moodia". Pelin päänäkyvä kuvaa pelaajan yhtiötä, ja siinä näytetään yhtiön käytettävissä olevat resurssit sekä agentit, joita käytetään tehtävien suorittamiseen. Tässä näkymässä pelaajan on mahdollista kontrolloida yhtiön resursseja ja näin vaikuttaa esimerkiksi tuotteiden hintoihin, pörssikursseihin jne. Näkymästä saa yleiskuvan oman yhtiön tilanteesta, sekä sen suhteista kilpaileviin yhtiöihin.

Toisten yhtiöiden sabotointi tapahtuu pääasiassa pelaajan kontrolloimien agenttien kautta. Pelaaja lähettää agenttejaan erilaisiin sabotointitehtäviin, jotka hoidetaan point-and-click -mekaniikkaa käyttämällä. Näiden tehtävien lopputuloksesta riippuu, kuinka hyvin pelaajan yhtiö menestyy, ja kuinka paljon hän saa lisää resursseja.

Tärkeä osa peliä on uusien agenttien palkkaaminen. Pelin alussa pelaajalla on hyvin rajallinen määrä resursseja käytettävissään, ja hän pystyy palkkaamaan yhden agentin. Kaikilla agenteilla on erilaisia ominaisuuksia, jotka määrittelevät kuinka hyvin he pystyvät suorittamaan erityyppisiä tehtäviä. Kaikki agentit kärsivät jonkinasteisesta mielenterveysongelmasta tai muusta ongelmasta, joka tuo pelaamiseen haastetta, mutta vastapainoksi heillä on myös hyviä ominaisuuksia, jotka edistävät tehtävissä suoriutumista. Näin ollen on syytä valita tarkkaan, minkä agentin lähettää mihinkin tehtävään.

Pelin alussa valinnanvaraa on vähän, eikä pelaaja pysty palkkaamaan kaikkiin tehtäviin sopivia agentteja. Erilaiset tehtävät tukevat erilaisia voittostrategioita, joten pelaajan on valittava mitä strategiaa hän lähtee tavoittelemaan. Mikäli hän pelaa hyvin ja onnistuu kasvattamaan yhtiön resursseja, pelaajalla on mahdollista laajentaa strategiaansa palkkaamalla erityyppisiä agentteja, jotka pärjäävät paremmin erityyppisissä tehtävissä. Kaikilla agenteilla on mahdollista suorittaa mitä tahansa tehtäviä, mutta toiset ovat parempia joissakin tehtävissä kuin muut.

Pelin edetessä pelaajalle tarjoutuu vähän väliä mahdollisuus palkata uusia agentteja. Työttömät agentit hakevat yhtiöön töihin ja lähettävä pelaajalle ansioluettelonsa sekä työhakemuksensa. Toisaalta kilpailevat yhtiöt saattavat myös lähettää agentteja soluttautumaan pelaajan yhtiöön ja tätä kautta sabotoimaan sen toimintaa.

Agenttien palkkaaminen muodostaa oman minipelinsä, jossa pelaajan on haastatettava agenttia ja vertailtava tämän ansioluettelon ja työhakemuksen sisältöä haastattelussa annettuihin vastauksiin, jotta välttäisi palkkaamasta soluttautujia. Lisäksi osa agenteista saattaa epätoivoisessa työpulassa valehdella omasta osaamisestaan, joten myös sitä on pidettävä silmällä, että agentit todella osaavat sitä mitä antavat ymmärtää.

Agenttien suorittamat tehtävät etenevät point-and-click -mekaniikan avulla. Tehtävissä pelaaja kontrolloi tehtävään lähettämäänsä agenttia, jonka on ratkaistava tehtävän luonteesta riippuen erilaisia ongelmia onnistuakseen sabotointiyrityksessä. Tehtäviin tulee lisähaastetta kunkin agentin henkilökohtaisista ongelmista. Mikäli agentti esimerkiksi kärsii sosiaalisten tilanteiden pelosta ja hänen pitää suorittaa sosiaalista tehtävää, voi agentilla olla ahdistusmittari, jonka noustua liian ylös tehtävä epäonnistuu. Potentiaalisia sabotointitehtäviä ovat esimerkiksi yritysvakoilu, mustamaalaaminen tai laitteiston rikkominen.

4.3. Konseptin jalostaminen

GameJamin jälkeen pelin ideointia jatkettiin tiimitapaamisissa Lohjalla ja Hangossa. Tiimitapaamisten kaltaiset työpajat ovat hyvä väline ideoiden kehittämiseen ja testaamiseen, mutta niiden aikana syntyneet ideat vaativat jatkotyöstämistä. Tätä työtä tehtiin tapaamisten välillä Valaalla hankehenkilöstön toimesta. Syntyneitä ideoita käytiin läpi ja niitä yhdenmukaistettiin kokonaiskonseptiin sopiviksi. Tämä prosessi tuotti uusia kysymyksiä siitä, mihin suuntaan konseptia olisi syytä kehittää. Näiden kysymysten pohjalta kehitettiin seuraavan tiimitapaamisen materiaalia, jossa ideaa jälleen kehitettiin eteenpäin yhdessä tiimiläisten kanssa.

Vaikka tapaamisissa oli selkeät tavoitteet sekä menetelmät, ideointia ei alkuvaiheessa tahdottu rajata liian tiukasti vaan pyrittiin olemaan avoimia myös uusille ideoille. Pelikonsepti oli hyvin pitkälti yhdistelmä useamman ryhmän kehittämiä ideoita, joista pyrittiin muodostamaan yhtenäistä kokonaisuutta.

Zetin ensimmäiset paikalliset tiimitapaamiset järjestettiin Lohjalla ja Hangossa joulukuussa 2015. Lohjalla pelinkehitys lähti käyntiin Zet GameJamin myötä, mutta Hangossa tiimitapaaminen oli ensimmäinen kosketus pelinkehitykseen.

Ensimmäisessä Lohjan tiimitapaamisessa mietittiin, millaisia tehtäviä pelaajan käytössä olevilla agenteilla voisi olla kilpailijoiden sabotoimiseksi. Ideoitiin sekä lyhytkestoisia tehtäviä että pidempiä soluttautumistehtäviä, joita pitää suorittaa nostamatta liikaa kilpailijan epäilymittarin arvoja. Toisaalta mietittiin myös, millaisia hahmoja pelissä voisi olla. Hahmojen suunnittelu on yksi hyvä lähtökohta tarinavetoisen pelin suunnittelulle, sillä hahmot vaikuttavat siihen, millaiseksi tarina muodostuu. Toisaalta hahmojen tulee olla sopivia kerrottavaan tarinaan.

Ideana pelissä on, että jokaisella agentilla on sekä hyvät että huonot puolensa, joten kaikki agentit eivät sovi kaikkiin tehtäviin. Mukaan voidaan ottaa monenlaisia ominaisuuksia, joita tiimitapaamisessa ideoitiin. Ideoita syntyi sosiaalisten tilanteiden pelosta, autismista ja muista ”vakavista aiheista” vähän kevyempiin, kuten pakonomainen nudismi tai patologinen valehtelu. Pelin edetessä voi käyttöön saada myös erilaista välineistöä, joka helpottaa tehtävien suorittamista, esimerkiksi vakoilulaitteita. Pelin yrityspomo alkoi myös hahmottua maailmanvalloituksesta haaveilevana matelijana, joka on naamioitunut ihmiseksi, tai jonka liskomaisuutta muut vain jostain syystä eivät huomaa.

Hangossa lähdettiin liikkeelle GameJamissa syntyneeseen peli-ideaan tutustumisesta. Optiona oli, että lähdettäisiin ideoimaan kokonaan omaa pelikokonaisuutta, mikäli GameJamissa syntynyt peli-idea ei osallistujia miellyttäisi. Sovittiin kuitenkin, että kehitettäisiin eteenpäin yhteistä pelikonseptia. Yhtenä vaihtoehtona pohdittiin omien yritysmaailmojen luomista molemmissa kaupungeissa. Tästä ideasta kuitenkin luovuttiin resurssisyistä, ja päätettiin toteuttaa kokonaan yhteinen peli.

Hangon tiimitapaamisessa peli eteni myös jo konkreettisesti, kun tietokoneella luonnosteltiin pelinäkömää toimisto/tehdasrakennuksesta, jossa pelihahmot liikkuvat. Mietittiin, miten omassa yrityksessä näkyvillä olisi kokonaisuus, kun taas kilpailijaa sabotoidessa näkyvissä ehkä olisikin vain yksi tila kerrallaan. Ideoitiin eteenpäin myös tarinaa, erityisesti sitä, miten peli käynnistyy. Mietittiin, voisiko peli alkaa siitä, että matelija-maailmanvalloittaja ottaa haltuun haluamansa yrityksen. Valloituksen onnistumisesta voisi riippua, millaisilla resursseilla peli alkaa. Yhdessä pohdittiin, miten käy valloitettavan yrityksen alkuperäiselle johtajalle, lukitaanko hänet sidottuna kaappiin, vai popsiiko lisko hänet välipalaksi? Tässä vaiheessa pelin tarinassa oli vielä paljon aukkoja paikattavaksi.

Ensimmäisten tiimitapaamisten pohjalta pelikonseptia täsmennettiin ja se sai nimekseen Reptilian Overlords. Tehtäväosioon syntyi kolme perustehtävätyyppiä: informaation varastaminen, prototyypin varastaminen ja sabotaasi. Informaation varastettuaan joutuu käyttämään aikaa ja resursseja, että tiedolla voi tehdä prototyypin. Prototyypin varastettuaan puolestaan joutuu ensin tutkimaan, miten prototyyppi on rakennettu ennen kuin voi alkaa tuottaa vastaavia itse. Jos taas sabotoi toisen yrityksen tuotantolaitosta, kilpailijayrityksellä menee aikaa päästä samaan pisteeseen, missä alkujaan oli. Tehtäviä voi myös yhdistellä, jolloin tehtävän vaikeusaste koko ajan nousee.

Omia yritysvakoojia yritetään ujuttaa kilpailevaan firmaan, jossa ne pikkuhiljaa nousevat ylös hierarkiassa. Samalla mahdollisuudet tehdä tehtäviä muuttuvat; siivoojalla on erilainen pääsy paikkoihin kuin vaikka chief information officerilla. Tekemällä erilaisia vakoilutehtäviä epäilysmittari saattaa nousta. Kun epäilysmittari nousee liikaa, jää kiinni. Epäilysmittaria laskee, kun tekee tavallista työtä. Jos yritysvakoojan kuitenkin unohtaa liian pitkäksi aikaa kilpailijayritykseen töihin, tämä saattaa vaihtaa puolta.

Ideoitiin myös, että omassakin firmassa voisi olla vakoojia. Työntekijöillä on tietyt päivärutiinit. Jos joku poikkeaa päivärutiineista, syntyy epäily, että tämä on ehkä vakooja. Tällöin voisi esimerkiksi haastattelun perusteella arvioida, onko kyseinen työntekijä vakooja vai ei. Jos tekee väärän arvion, sillä voisi olla jonkinlainen negatiivinen seuraus.

Pelin tavoitteena on, että oma firma pärjää ja kilpailijat päätyvät konkurssiin. Jo tässä vaiheessa pelinkehitystä syntyi kuitenkin myös idea siitä, että pelin loppuvaiheessa voisi olla loppukäänne, joka kääntäisi pelin asetelman liskon päänmenoksi.

Ensimmäisten tiimitapaamisten jälkeen Valaalla lähdettiin suunnittelemaan, miten nämä ideat voisi kääntää pelimekaniikoiksi. Kokonaisuus oli varsin laaja, sillä siihen haluttiin mahduttaa mukaan mahdollisimman paljon tiimiläisten kehittämisiä ideoita. Tavoitteena oli kuitenkin pyrkiä muokkaamaan näistä yhtenäinen kokonaisuus.

Idea tai konsepti ei vielä sellaisenaan ole peli. Pelisuunnittelun kannalta on oleellista miettiä kuinka asiat käytännössä toimivat. Syntyneessä pelikonseptissa oli vielä monia mahdollisuuksia asioiden toteuttamiseksi. Kaikkea ei kannata yrittää lyödä lukkoon heti alkumetreillä, vaan tärkeää on keskittyä pelin ydinmekaniikoihin, eli niihin tärkeimpiin toiminnallisuuksiin jonka ympärille peli rakentuu.

5. OSALLISTAVA PELISUUNNITTELU TIIMITAPAAMISISSA

Kuten iteratiivisessa pelinkehitysprosessissa on tavallista, Reptilian Overlords -pelin kehitysvaiheet limittyivät siten, että samalla kun ideoitiin, alettiin tehdä myös suunnittelutyötä. Näitä vaiheita on ylipäättään hankala selkeästi erottaa toisistaan, mutta yleisellä tasolla voisi puhua siitä, että ideointivaiheessa mietitään mitä tehdään, ja suunnitteluvaiheessa miten se toteutetaan.

GameJamissa ja ensimmäisissä tiimitapaamisissa oli syntynyt varsin laaja idea-kokonaisuus, joka piti sisällään erilaisia teemoja, joita pelin haluttiin käsittelevän, sekä koko joukon mekaniikkoja, joita se voisi hyödyntää. Pelin lopullisia mekaniikkoja ei kuitenkaan ollut tässä vaiheessa vielä määriteltä.

Kokonaisuudessaan yhteisöllinen suunnitteluprosessi Zet-hankkeessa keskittyi pitkälti ideoiden jalostamiseen sekä alkuvaiheen testaamiseen. Tässä vaiheessa on helppo saada mahdollisimman monen ihmisen konkreettinen panos mukaan prosessiin. Pelisuunnittelussa on tärkeää lähteä hyvin nopeasti testaamaan syntyneitä ideoita esimerkiksi paperiprototyyppien avulla. Niinpä Zet-hankkeessakin prosessin tässä vaiheessa katsottiin hyväksi lähteä testaamaan, miten näitä ideoita voisi käytännössä muuttaa peliksi. Toisaalta tekniset ongelmat vaikuttivat siihen, että pelin ensimmäisen digitaalisen demon kehittäminen viivästyi. Tämä ei kuitenkaan ole harvinaista pelinkehitysprosessille.

Suunnitteluprosessin kannalta on tärkeää huomata myös, että kaikki syntyneet ja kehitellyt ideat eivät sellaisenaan päätyneet peliin. Joitakin on muutettu vähän toisia enemmän, ja osa ideoista on hylätty myöhemmin pelinkehitysprosessin varrella. Tämä on tavanomaista iteratiivisessa pelinkehitysprosessissa. Jotkin ideat eivät välttämättä tue pelin kokonaisuutta, ja toiset saattavat testaamisen kautta paljastua käytettävien resurssien kannalta liian suuritöisiksi. Priorisointi ja valikointi ovat tärkeä osa pelinkehitysprosessia.

Alla on kuvattu tiimitapaamisissa toteutettua pelisuunnitteluprosessia sellaisenaan kuin se tapahtui. Mukana on paljon alkuperäisiä ideoita erilaisista pelimekaniikoista, jotka eivät ainakaan sellaisenaan ole näkyvissä lopullisessa pelissä. Näiden esiintuominen kuitenkin kertoo paljon prosessin luonteesta. Pelin lopullinen versio on kuvattu luvussa kahdeksan.

5.1. Vakoilutehtävien suunnittelu paperiprototyyppien avulla

Lohjalla järjestettiin vielä toinen tiimitapaaminen joulukuussa 2015, jossa lähdettiin testaamaan pelin ideoita paperiprototyyppien avulla. Tavoitteena oli saada pieni toimiva palikka pelistä testattua paperilla, jotta siitä olisi jo tammikuussa voitu toteuttaa ensimmäinen digitaalinen versio. Lopulta teknisten hidasteiden vuoksi digitaalinen toteutus tosin venyi pidemmälle kevääseen.

Paperiprototyypinnissa voi ensin rakentaa jonkin pelin osion paperilla ja sitten koe-pelata sitä läpi. Näin huomaa konkreettisesti, mitä puutteita peli-ideaan vielä liittyy. Harjoittelun vuoksi ensin mietittiin laivanupotuksen pelimekaniikkoja, testattiin peliä paperiversiona, muutettiin kolmea sääntöä ja testattiin sitten, mitä pelissä muutettujen sääntöjen jälkeen tapahtuu. Muutetuissa versioissa laivat saivat liikua, käytettävissä oli sukellusveneitä ja erikokoisia ammuksia ja erikoiskortteja.



Kuva 9. Välillä suunnitelmat koottiin valkotalulle

Tämän jälkeen paperilla lähdettiin testailemaan, millaisia tehtäviä Reptilian Overlords -pelissä voisi olla. Esimerkiksi tehtävänä voisi olla serverin tuhoaminen herättämättä huomiota. Lähdettiin myös ideoimaan peliä niin, että päätehtävän lisäksi olisi aina lisähaasteita, ja haasteiden suorittamisesta riippuisi, miten ison lopputuloksen itse päätehtävä saavuttaisi. Peli voisi sisältää erilaisia pienempiä tehtäviä, esimerkiksi arkiston järjestämistä tai silputtujen paperien kokoamista.

Koska omilla vakoojilla on omat haastavat luonteenpiirteensä, yhdellä vakoojista voisi olla esimerkiksi pakonomainen tarve ylläpitää järjestystä, jolloin sotkuisen toimistohuoneen läpi kulkeminen olisi tällaiselle vakoojalle hidasta. Sosiaalisia tilanteita välttelevälle haasteellinen huone puolestaan olisi täynnä ihmisiä. Hahmo voisi esimerkiksi tupsahtaa keskelle pomon syntymäpäiväjuhliä. Toisaalta kaikilla on myös hyvät ominaisuutensa, joten esimerkiksi silppurin läpi vedettyjen asiakirjojen kokoaminen voi olla tarkalle luonteelle keskimääräistä helpompia. Mietittiin, että pelin edetessä vakoojat voisivat harjaantua pärjäämään oman ominaispiirteensä kanssa.

5.2. Vakoilumekaniikan ensimmäinen versio

Tammikuussa 2016 jatkettiin paperiprototyyppien testausta sekä Hangossa että Lohjalla. Tiimitapaamisten välillä yhdestä vakoilutehtävästä oli tehty Valaalla paperinen prototyyppi, samalla kun oli pohdittu mahdollisia tapoja toteuttaa vakoilutehtävät peliteknisesti. Prototyyppi oli käytännössä paperinen pohjapiirustus toimistotilasta, noppa, erilaisia esineitä ja hahmoja ja pohjustuksena ehdotus säännöistä, joilla tehtävää tilassa tehdään. Prototyyppi oli käytännössä lautapeliversio vakoilutehtävästä. Sen avulla pystyi tarkastelemaan sitä, miten erilaiset rajoitteet vaikuttavat pelikokemukseen. Prototyyppi voi toimia myös vähemmän muodollisilla säännöillä, mutta sääntöluonnoksen ansiosta tiimiläisillä oli jonkinlainen ote siihen, kuinka peliä voisi lähteä testaamaan. Varhaisen vaiheen prototyypit kuitenkin vaativat erittäin luovaa otetta, ja abstraktin tason ajattelua, sillä on hahmotettava mitkä asiat ovat prototyypissä vain korvaamassa tulevia digitaalisia ominaisuuksia.

Tilassa oli suoritettavana viisi tehtävää, joista kolme piti suorittaa onnistuneesti, että osiosta pääsee läpi. Tehtävänä voi olla esimerkiksi tiedon varastaminen tietokoneelta tai arkistosta tai kilpailijayrityksen toimintojen sabotointi, mahdollisesti erilaisten välivaiheiden kautta. Tiedot voivat esimerkiksi olla lukitun oven takana, jolloin pitää ensin löytää oikea avain. Työntekijöiden epäilyksiä ei saa herättää liikaa, ja toisaalta oma stressitasokaan ei saa nousta liikaa. Ryhmien tehtävänä oli pohjata erilaisia tapoja edetä pelissä.

Jotta tehtävät voi suorittaa ilman epäilysmittarin nousua, pitää keksiä erilaisia keinoja saada ihmiset pois tilasta, jossa haluaa tehtävää suorittaa. Muiden työntekijöiden houkuttelemiseksi pois työtiloista ideoitiin mm. mikron kärehtämistä, palohälytystä, vesikauhuista mäyräkoiraa, kahvilla tai tupakalla houkuttelua ja pitsalähetin saapumista toimistolle. Kun muiden huomio herpaantuu, pelaaja

pääsee tekemään tehtävänsä. Toisaalta ystävällisesti toimimalla voi myös saada liittolaisia, jotka auttavat tehtävässä. Keinovalikoimaan kuului kaikenlaista lempeistä vaihtoehtoista röyhkeisiin; glögijuhlista vartijan kahviin sekoitettavaan ripulijauheeseen.

Epäilyksiä puolestaan pystyy hälventämään sopivan selityksen tarjoamalla väärässä paikassa olemiselleen. Esimerkiksi erilaiset mukana olevat esineet tai valepuvut mahdollistavat epäilysten hälventämisen. Huoltomies pääsee moneen paikkaan, ja jos mukana on vaikkapa lamppu, voi aina sanoa olevansa lamppua vaihtamassa. Jos yrityksen työntekijöistä onkii tietoja, on helpompi keksiä sopivia selityksiä.

Samalla alkoi hahmottua myös tehtävien tekemisen tapa: tehtävän osaset pitää suorittaa juuri oikeassa järjestyksessä, että saa oikean ketjureaktion aikaan. Epäonnistuneen yrityksen jälkeen tilanne nollautuu ja tehtävää pääsee yrittämään uudelleen. Lisähaastetta tehtäviin tulisi vielä eri hahmojen erilaisista ominaisuuksista; jollain agentilla tehtävä voisi olla helpompi suorittaa kuin toisella. Toisaalta vaikean tehtävän suorittamalla onnistuneesti agentti samalla oppisi hyödyntämään vahvuuksiaan paremmin ja voittamaan haasteita.

5.3. Työnhakuosuuden suunnittelu

Reptilian Overlords -pelissä on kolme tärkeää osa-aluetta: työntekijöiden palkkaaminen, tehtaan hallinnointi sekä kilpailevien yritysten vakoileminen. Oli tärkeää päästä luonnostelemaan kaikkia eri osa-alueita varhaisessa vaiheessa. Helmikuun 2016 tiimitapaamisissa kehitettiin peliä työnhaun näkökulmasta.

Tiimitapaamisessa tiimiläiset pääsivät pohtimaan työelämän vaatimuksia hahmosuunnittelun puitteissa. Tiimiläiset tuottivat peliin sisältöä, jota voisi hyödyntää joko sellaisenaan tai vähäisin muutoksin. Hahmosuunnittelua varten oli luotu profiilipohja, jossa oli määritelty tiedot, joita kustakin hahmosta tarvitaan.

Pelin työnhakuosuutta oli suunniteltu sitä silmälläpitäen, että sen avulla voi oppia jotain työnhakuprosessista. Koska työnhausta riittäisi aineistoa ihan omaankin peliinsä, oli jossain määrin haastavaa yrittää kiteyttää työnhaku tiiviiksi osaksi peliä. Palkattavien henkilöiden osaaminen sidottiin yhteen oman tehtaan manageroinnin kanssa. Tämä vaati erilaisten työelämässä vaadittavien osaamisalueiden selkeää rajaamista, jotta se oli pelimekaanisesti toteutettavissa.

Liskoyrityspomon täytyy pelin alussa ja aina toimintaansa laajentaessaan palkata uutta työvoimaa. Tämä tapahtuu pelissä työhakemuksia tarkastelemalla. Kaikki hahmot eivät ole hyviä kaikkiin työtehtäviin. Eri ominaisuuksista pitää valita kuhunkin työhön sopivimmat. Toisaalta tehokkaasti työtä tekevä hahmo voi olla kalliimpi palkata kuin aloitteleva. Koko ajan pitää myös varoa palkkaamasta kilpailevan yrityksen vakoojaa omaan firmaan töihin. Pelin edetessä omia työntekijöitä yritetään vuorostaan ujuttaa kilpailijan yritykseen suorittamaan erilaisia tehtäviä.

Tiimitapaamisen aluksi mietimme, mitä kaikkia tehtäviä pelin firmassa voi olla. Firman on ajateltu olevan tehdasmainen tuotantolaitos, joka tuottaa härpättimiä sun muita laitteita. Tämän lisäksi firmassa voisi myös olla erilaisia toimistotehtäviä suorittavia henkilöitä sekä siivoojia ja vartijoita. Listasimme erilaisia työtehtäviä. Samalla keskustelimme nykypäivän työelämästä, esimerkiksi siitä, mikä nykypäivänä on tyypillisesti firman omaa toimintaa ja missä käytetään alihankkijoita. Työterveyshuolto, palkanlaskenta, siivous; monia asioita voidaan toteuttaa alihankkijoiden avulla. Siitäkin käytiin keskustelua, mikä voisi perinteistä tuotantolaitosta paremmin kuvata tulevaisuuden työelämää. Ehkä olisikin todennäköisempää, että koko härpätin tuotettaisiin alihankkijoilla eikä omaa tuotantoa olisi lainkaan?

Tiimitapaamisessa kirjasimme ylös erilaisia ammattiryhmiä, joita firmassa voisi olla sekä tiloja, joissa firman toiminnot pelissä tapahtuisivat. Tämän jälkeen ruskasimme ammattiryhmistä ne, joiden edustajia firmassa vähintään pitäisi olla. Esimerkiksi siivoojia, vartijoita ja it-tukihenkilöitä on jo vilisnyt aiemmissa vaiheissa vakoilutehtäviä suunnitellessamme. Myös muita keskeisiä tehtäviä pelissä tuntuisi tarvittavan ainakin mm. tuotekehitykseen, tuotantoon ja arkistoa hoitamaan. Vaikka tehtävissä eri työtehtäviä hoitavia henkilöitä on myös pelin lopullisessa versiossa monenlaisia, varsinaisessa työnhakuosiossa eri tehtäväluokat toteutettiin yksinkertaistaen neljänä erilaisen osaamisalueena, joita tehtaan pyörittämiseen tarvitaan: tutkimus ja tuotekehitys, tuotantotyö, henkilöstöhallinto ja johtaminen sekä kunnossapitotyö.

Toisena osiona tiimitapaamisissa mietimme ryhmissä tarkemmin, millaisia työhakemuksia pelihahmoilla voisi olla. Käytössä oli pohja, joita yhdessä täytimme. Työhakemuksessa kuvattiin henkilön nimi, ikä, koulutus, työkokemus sekä palkkatoive. Tämän lisäksi oli vapaamuotoinen teksti, johon mahtui laajemminkin kuvausta esimerkiksi hahmon luonteenpiirteistä, harrastuksista ja muista olennaisiksi koetuista asioista. Päätimme vielä lisätä kuvaukseen myös suosittelijat.

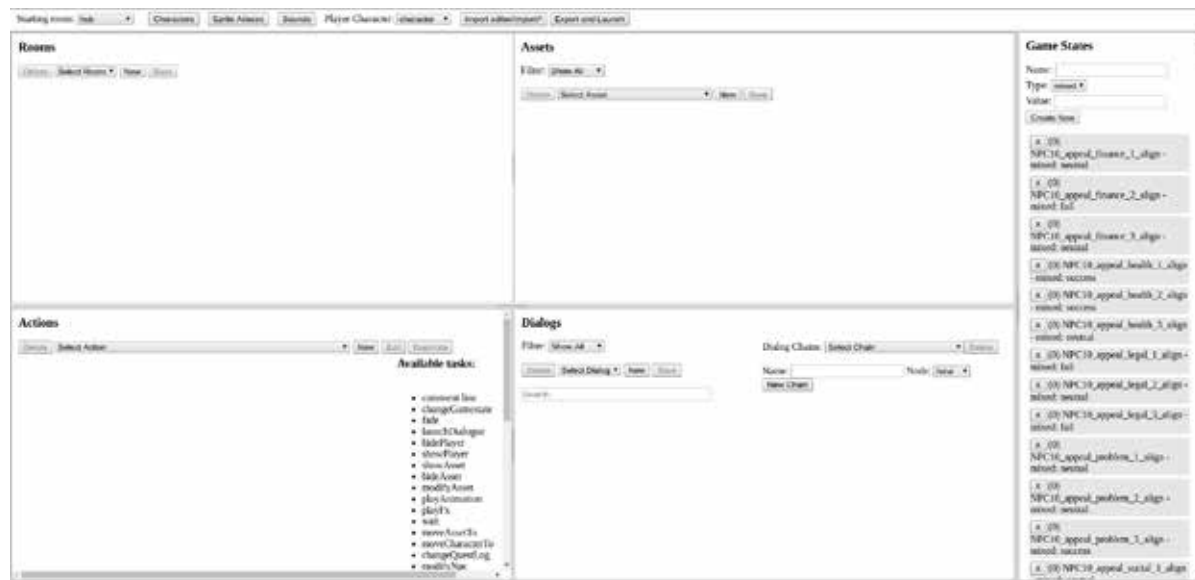
Ryhmissä kuvattiin erilaisia työnhakijoita. Osa hahmoista tehtiin täysin kieli poskessa, osa oli todenmukaisempia. Oli jämptejä ja aikaansaavia hakijoita mutta myös vähän suuruudenhulluja ja epärealistisia kuvitelmia omista taidoistaan omaavia - nämä halusivat vähäiselläkin työkokemuksella päästä kunnan palkkoille. Osalla oli pitkäkin työhistoria, osa joutui käyttämään enemmän mielikuvitusta keksiäkseen puuttuvan työkokemuksen tilalle jotain, millä erottua ja tuoda oma osaaminen esille. Esimerkiksi harrastuksista voi saada tärkeän lisän kuvaukseen. Tapaamisessa syntyi mm. hahmo, jolla oli tiukka armeijatausta ja hyvä kurinpitokyky sekä hahmo, joka kaavaili tivolin pellenä toimimisen jälkeen sopivansa firmassa roolin kuin rooliin – mieluiten toimitusjohtajaksi. Uhosipa yksi hahmoista ostavansa koko firman pois jos ei muuten pääse pomon paikalle. Hangossa päivän viimeiset hahmot tehtiin tietoisesti mahdollisimman päähäihulluiksi. Syntyi mm. (surkea) ammattilaispokerinpelaaja George, jonka koulutuksena oli netistä hankittu diplomi ja tavoitteena päästä töihin ydinvoimalaan valvontatöihin.

Laurean sairaanhoitajaopiskelijat järjestivät hahmojen kehittämistä varten myös ylimääräisen työpajan Lohjalla. Ajatuksena oli, että ylimääräisen pajan avulla hahmoja saataisiin peliä varten laadittua isompi määrä. Opiskelijoiden hahmopajat aloitettiin kahvikupin ääressä vaihtaen ensin hieman kuulumisia ja kertoen hahmojen suunnittelusta. Tämän jälkeen jakaannuttiin ryhmiin ja aloitettiin ideoimaan esimerkiksi hahmoille nimiä. Osallistujat olivat aktiivisia, innostuneita ja rohkeita. Tunnelma pajoissa oli vapautunutta ja nauru oli todella herkässä, hahmot syntyivät helposti. Koska tunnelma oli sallivaa ja vapautunutta, nuorilla oli rohkeutta jakaa kaikenlaisia ajatuksia ja ideoita.

Työnhakuominaisuuden toimintaan palattiin myös myöhemmin keväällä tiimitapaamisissa. Tuolloin suunniteltiin työnhakuosion laajentamista niin, että pelaaja voi saada työnhakijoista lisätietoa haastattelemalla. Voi esimerkiksi löytää uudenlaista osaamista tai kiinnostuksen kohteita, joiden pohjalta voi tarjota erilaisia työsuhte-etuja motivaatiota nostamaan. Hahmojen kehittämistä jatkettiin myös hankehenkilöstön toimesta, sillä hahmoja haluttiin pelissä olevan runsaasti. Haastattelutoiminnallisuuden vuoksi myös jo ideoituille hahmoille piti keksiä vastaukset haastattelijan kysymyksiin. Kysymykset koskivat hahmo taustaa yleisesti, vahvuuksia ja heikkouksia, koulutusta sekä työkokemusta.

5.4. Pelin digitaaliseen koostamiseen tutustuminen

Maaliskuussa järjestettiin kaksi tiimitapaamista molemmilla paikkakunnilla. Alkukuusta tiimitapaamisissa päästiin rakentamaan peliä digitaaliseen muotoon ja harjoittelemaan Valaan kehittämän Errantry-pelintekotyökalun käyttöä.



Kuva 10. Näkymä Errantrystä

Tapaamisen tavoitteena oli tutustuttaa tiimiläisiä Errantry-työkaluun. Errantry on selainpohjainen editori, jolla voi luoda sisältöjä peleihin. Editorin käyttö ei vaadi suoranaista ohjelmointiosaamista, mutta tiettyjä koodauksen periaatteita, mm. muuttujia, sen kanssa työskennellessä on hyvä ymmärtää. Editorilla työskentelyn tavoitteena oli opettaa tiimiläisillä vuorovaikutteisuuden suunnittelua pelikontekstissa, sekä tutustuttaa heitä käytettävään teknologiaan. Työpajan toteuttamisvaiheessa oli tarkoitus käyttää Errantry-editoria pelin sisältöjen tuottamiseen, mutta se ei loppujen lopuksi ollut mahdollista, sillä editorin tekninen kehitys viivästyi hankkeeseen liittymättömistä syistä. Errantryn käyttö kuitenkin auttoi hahmottamaan, kuinka pelien takana piilevää logiikkaa rakennetaan.

Tiimitapaamisissa oli käytössä Zetiä varten tehty valmis pohja, johon eri toimintojen toteuttamista oli helppo harjoitella. Pohjassa oli aloitustila, josta tultiin käytävään, josta puolestaan pääsi serveri-huoneeseen ja prototyyppi-huoneeseen. Pelihahmo oli myös valmiina, samaten erinäisiä esineitä, joita tehtävässä pystyi hyödyntämään.

Ensimmäisenä tehtävänä oli toteuttaa peli, jossa pelihahmo menee prototyyppi-huoneesta hakemaan räjähteitä ja käy tämän jälkeen serverihuoneessa tuhoamassa serverin. Tehtävässä huomasi, että yksinkertaisessakin pelirakenteessa on huomioitava monenlaisia yksityiskohtia: yksi pilkku väärässä paikassa sekoittaa koko pelin. Yksittäisten toimintojen lisäksi voi rakentaa pidempiä komentoketjuja, ja tätä ominaisuutta hyödyntämällä päästään Zet-hankkeessakin vielä yksittäisistä harjoitteista oikeisiin, haastaviin juonikuviioihin.

Kun perustehtävä oli saatu toimimaan, alkoivat ryhmät miettiä erilaisia monimutkaisempia versioita tehtävästä. Esimerkiksi tehtävään voi lisätä toisen hahmon ja erilaisia dialogeja. Serverin tuhoamisen lisäksi tehtävässä voisi myös yrittää varastaa prototyyppiin. Repun koosta ja pelin määrittelyistä riippuu, pystyykö yhtä aikaa kuljettamaan sekä prototyyppiä ja räjähteitä vai ei. Kun tehtävä on onnistuneesti suoritettu, voi palkkioksi vielä määrittellä vaikkapa tietyn rahasumman.

5.5. Grafiikan suunnittelu

Maaliskuun toisessa tiimitapaamisessa teemana olivat grafiikat. Tiimitapaamisessa muun muassa keskusteltiin siitä, miltä pelin haluttaisiin näyttävän. Jo alustavassa suunnittelussa oli päädytty yhdessä tiimiläisten kanssa siihen, että pelissä tullaan käyttämään retrohenkistä pikseligrafiikkaa, joka oli pelintekohetkellä muodissa.

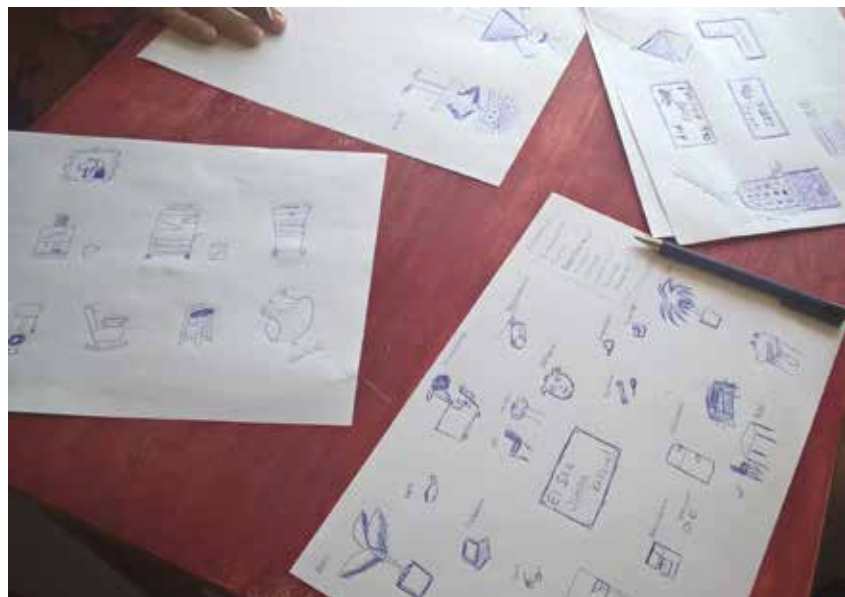
Ensimmäisessä demoissa oli hyödynnetty Valaan aiempien projektien grafiikkaa. Prototyyppailun kannalta on hyödyllistä käyttää jo olemassa olevia elementtejä, jotta päästään nopeasti testaamaan pelin erilaisia vuorovaikutusmekanismeja. Tähän tapaamiseen oli tiimiläisille työstetty pohjaksi paketti pikseligrafiikkaa sekä taustakenttä, johon erilaisia grafiikoita pääsi testailemaan. Tiimitapaamisessa ei pyritty tuottamaan varsinaista pelissä käytettävää grafiikkaa vaan pääosin tutustuttamaan

tiimiläisiä peligrafiikan tekemiseen. Peli ei ollut tässä vaiheessa vielä riittävän pitkällä, jotta lopullista grafiikkaa olisi päästy työstämään. Hangon pajassa tarkasteltiin grafiikoita myös kooditasolla. Osallistujille näytettiin esimerkein, miten eri koodipätkät vaikuttavat hahmon ulkonäköön, liikkumiseen ja esineiden keskinäisiin suhteisiin.

Valmiiden grafiikka-asettien muokkaaminen tuntui olevan tiimitapaamiseen sopiva työmäärä. Tällaisessa muutaman tunnin pajassa olisi mahdollista antaa osallistujien muokata peliin jo toteutettua grafiikkaa muokkaamalla ja lisäämällä yksityiskohtia, miksei myös piirtämällä uusia hahmoja tai esineitä osallistujan taitotasosta riippuen. Yleensä pelit kuitenkin vaativat niin suuren määrän grafiikkaa, että sen varsinainen toteuttaminen on syytä toteuttaa tiimitapaamisten ulkopuolella.

Tiimitapaamisissa voidaan kuitenkin käydä keskustelua grafiikan yleisistä linjoista. Grafiikan muotoutuessa voi osallistujilta myös saada palautetta siitä, mihin suuntaan visuaalista ulkoasua halutaan viedä. Avoin keskustelu aiheesta voi olla haastava, mikäli osallistujilla ei ole syvällistä kokemusta peligrafiikoista. Hyvä lähestymistapa voisi olla käydä läpi erityyppisiä grafiikoita, joita käytettäisiin keskustelun pohjana.

Grafiikoiden suunnittelu voi olla tiimitapaamisessa myös vapaamuotoisena ohjelmanumerona muun työskentelyn lomassa. Toukokuussa Hangon tiimissä palattiinkin grafiikkateemaan ja luonnosteltiin vapaasti erilaisia grafiikoita paperilla. Syntyi hahmoja, toimistotarvikkeita ja vakoiluvälineitä. Ajatuksena oli tuoda ideoita pelintekoon vapaalla kädellä piirtäen, joiden pohjalta voi sitten syntyä konkreettisia pikseligrafiikkatuotoksia peliin.



Kuva 11. Monenlaisia luonnoksia!

5.6. Pelidialogin alustava hahmottelu

Lohjalla tehtiin ryhmätöinä myös Reptilian Overlords -peliin dialogeja. Tässä vaiheessa oli selvää, että ainakin vakoiluosio toimisi point-and-click -mekaniikalla, mutta vielä ei ollut lyöty lukkoon sitä, miten pelaaja pääsisi etenemään pelissä. Koska peli sijoittui työelämään ja toimistoympäristöön, yksi vaihtoehto oli pelin eteneminen erilaisten dialogien kautta.

Tässä vaiheessa pelisuunnitteluprosessia haluttiin selvittää, voisiko peliin toteuttaa rakenteellisen keskustelumekaniikan, jossa pelaajalla olisi aina käytettävissään tietyt ennalta määritellyt vaihtoehdot. Tätä varten käytiin ensin läpi, mitä kaikkia dialogityyppejä pelissä voisi olla; hahmot voivat esimerkiksi keskustella, kysyä, neuvotella, lahjoa, kannustaa, pyytää, suostutella tai kiittää. Eri vaihtoehdoista äänestettiin tärkeimmät, ja lähdettiin ryhmissä miettimään tarkemmin erilaisia tilanteita, joissa kysytään, neuvotellaan ja suostutellaan.

Kysymällä voi selvittää ihmisten taustoja ja eri paikkojen sijaintia, kysyä lupaa ja perusteluja ja selvittää monenlaisia pelissä tarvittavia asioita. Jos vastapuoli on vastahakoinen antamaan tietoa, tilanne siirtyykin neuvottelun puolelle. Esimerkiksi erilaisten etuuksien saamisesta omalle pelihahmolle voi joutua neuvottelemaan. Neuvottelutaitoja tarvitaan myös, jos haluaa vaikkapa päästä tekemään vakoilutehtäviä rauhassa ja haluaisi sen vuoksi tulla viikonlopputöihin tai jäädä tehtävän suorittamisen aikana kiinni.

Jos taas vastapuoli on vastahakoinen tekemään jotain, mitä pelihahmo pyytää, voi tulla tarpeeseen suostutella toista. Esimerkiksi omien likaisten töiden teko, tietojen urkkiminen ja juurujen kalastelu voivat edellyttää suostuttelutaitoja. Toisaalta toisen houkuttelu kahvitauolle, jotta itse saa vakoilurauhan, voi myös vaatia suostuttelutaitoja.

5.7. Kenttäsuunnittelu

Huhtikuussa tiimitapaaminen järjestettiin aikataulusyistä vain Lohjalla. Tuolloin keskityttiin uusien pelikenttien laatimiseen vakoojatehtäviin. Tietoiskuna pelinkehityksen taustaksi tapaamisen aluksi nuorille esiteltiin ajatuksia tulevaisuuden työelämästä. Lähiajan muutosten rinnalla mukana oli myös vähän propellipäisempiä visioita. Ajatuksena oli, että näin saisimme pelin yritysmaailmaan hauskaa vaihtelua, ehkäpä vakoojat etenisivätkin gekkokävelyllä tai hyödyntäisivät nanohyönteisiä vakoojatehtävissä?



Kuva 12. Huhtikuun tiimitapaamisessa suunniteltiin pelikenttiä ja pohdittiin tulevaisuuden ammatteja.

Samalla testasimme paperiprotolla yhtä valmista vakoilutehtävää. Pelinkehitystiimiläisistä neljä suoritti opintoihinsa kuuluvaa harjoittelujaksoa Valaalle, ja he olivat tiimitapaamisten välillä työstäneet tehtäviä eteenpäin. Tiimitapaamisessa he peluuttivat muilla yhtä valmista vakoilutehtävää. Tavoitteena tehtävässä oli varastaa prototyyppi yrityksestä löytämällä oikea toimintoketju, jolla tehtävässä pääsee etenemään. Ideana oli, että testaajat siirtyivät eteenpäin huoneesta toiseen, katselevat ympärilleen, keräsivät vihjeitä siitä, miten tehtävän saisi suoritettua ilman, että epäilysmittari nousee liikaa. Pelin peluuttaja kertoi aina uuteen huoneeseen tullessa, mitä huoneessa oli näkyvillä ja mitä huoneessa voi tehdä. Harkintaan luottanut toinen testiryhmä läpäisi pelin ensimmäisellä yrityksellä, kokeiluun ja virheistä oppimiseen luottanut toinen ryhmä selvitti tehtävän neljännellä yrittämällä. Epäilysmittari pompsahti aina taivasiin, kun testipelaaja kävi nykyisemässä väärästä ovenkahvasta tai nuuski liian kauan huoltomiehen tietokonetta. Kaikkinensa todettiin, että pelikenttä toimi, haastetta oli riittävästi mutta ei liikaa ja peli eteni hauskaasti vaatien myös vähän älynystyröitä.

Onnistuneen paperiprototestailun jälkeen sama tehtävä toteutettiin pelin ensimmäisenä digitaalisena demona, joka seuraavassa tiimitapaamisessa oli tiimiläisten testattavana. Tableteilla testattiin, miten vakoijajahamo liikkuu toimistossa ja pystyy tutkimaan paikkoja ja tekemään pienen sabotointitehtävänkin. Ensimmäisen mobiilidemon todettiin vastanneen hyvin osallistujien ajatuksia siitä, miltä peli tulisi näyttämään. Vielä oli vähän teknisiä puutteita, mm. nykimisiä ja tavaroiden päälle kävelemisiä, mutta pelin perusmekaniikan pystyi demosta jo hyvin hahmottamaan.



Kuva 13. Alustava digitaalinen versio pelikentästä

Testipelaamisen jälkeen tiimitapaamisessa keskityttiin pelin yrityksen pyörittämiseen. Pohjaksi Valaalla oli tehty ehdotus tuotantolinjojen toimintalogiikaksi. Tuotantolinjat tarvitsevat tietyn määrän erilaista erityisosaamista. Toiset linjat tarvitsevat enemmän osaamista kuin toiset; vastaavasti nämä tuottavat paremmin. Yritykseen palkataan työvoimaa, ja ihmisiä sijoitetaan heille sopivimpiin tehtäviin tuotantolinjoille. Mitä paremmin työntekijöiden osaaminen vastaa tuotantolinjan tarpeita, sitä paremmin tuotantolinja tuottaa. Myös työntekijöiden motivaatio vaikuttaa tuotantolinjan tulokseen.

Työpajaosioissa pohdittiin keinoja parantaa yrityksen työntekijöiden motivaatiota. Ensin mietittiin tilanteita, joissa työnteko on tuntunut toisaalta erityisen epämotivoivalta ja toisaalta erityisen motivoivalta. Tylsät tai merkityksettömät työtehtävät, palautteen puute, liian helpot tai liian vaikeat työtehtävät, huono työilmapiiri, arvostuksen puute ja huonot työvälineet nousivat esiin motivaatiota huonontavina tekijöinä työssä. Toisaalta tulosten näkeminen, aikaansaaminen, luottamus, vapaiden käsien saaminen, positiivinen palaute, mielekkäys edistivät motivaatiota. Koettiin myös, että muiden innostus tarttuu.

Seuraavassa vaiheessa alettiin punoa motivaatiosta syntyneitä ajatuksia pelin tarinaan. Pelin tarinassa olisi tässä kohden edetty pelin loppupuolelle. Pelin alussa pelaaja on tehnyt vakoilutehtäviä muissa yrityksissä sillä oikeutuksella, että kilpailijayrityksissä toimitaan epäeettisesti. Pelin loppua kohden pelaaja alkaakin huomata, että omassakin firmassa asiat ovat huonosti.



Kuva 14. Tiimeissä pohdittiin mm. motivaation parantamisen keinoja

Tehtävänä oli pohtia pelin käännekohtaa eli tilannetta, jossa pelaaja alkaakin kerätä todistusaineistoa oman firman epäeettisistä ja arveluttavista toimintatavoista. Millainen tilanne saisi pelihahmon tajuamaan, että asiat omassa firmassa ovat pielessä, ja millaisiin asioihin hän kiinnittäisi huomiota? Tässä kohden palattiin ylös listattuihin motivaatiota lisääviin ja vähentäviin tekijöihin ja alettiin miettiä, millaisiin asioihin pelaaja omassa yrityksessä törmäisi.

Molemmissa tiimeissä haluttiin, että pelin epäkohdat ovat todella räikeitä. Ideoissa korostui liskoyrityspomon kaksinaamaisuus: ulospäin yrityksessä näyttäisi olevan kaikki kunnossa, mutta taustalla toimitaan hämärästi. Yrityksen aulassa satunnainen vierailija kohtaisi erilaisen todellisuuden kuin tuotantolinjalla. Tuotantolinjalla olisi hämärää, huono ilmanvaihto, vaarallisia koneita ja tiukka kuri. Työntekijät joutuisivat työskentelemään lähes tauotta monttumaisessa tilassa, josta ei pääse pois. Valvojat valvoisivat työn kulkua ylhäältä korkeilta käytäviltä. Ehkäpä pelaajan epäilykset epäkohdista heräisivät, kun hän löytäisi laskun yritykseen tilatuista kahleista...

Osa työntekijöistä olisi saattanut joutua liian vaativiin tehtäviin, esimerkiksi harjoittelija turvallisuuspäälliköksi, kun taas toiset haahuilisivat ympäriinsä ilman tietoa siitä, mitä kuuluisi tehdä ja kuka on vastuussa mistäkin. Ulospäin erilaiset tarkastusraportit on väärennetty; liskopomon kauhun hetki koittaisi, jos yritykseen tehtäisi tarkastuskäynti. Silloin voisi työntekijä joutua pinnankiillotuspuuhiin siivoamaan pahimmat epäkohdat pois silmistä.

Toukokuun toisessa tiimitapaamisessa käytiin läpi tähän mennessä laadittuja pelikenttiä. Yhdessä ideoitujen pelikenttien lisäksi Valaalla harjoittelijoina toimineet tiimiläiset olivat toteuttaneet myös uusia pelikenttiä, joiden juonirakenteisiin ja etenemiseen tutustuttiin.

Tiimitapaamisen päätehtävänä oli pohtia, miten tehtävissä olisi mahdollista huomioida alkuperäinen ajatus siitä, että kaikilla pelin hahmoilla on omanlaisiaan vahvuuksia ja heikkouksia. Miten pelin etenemiseen vaikuttaisi se, jos pelihahmo olisi hyvä keskustelija, rohkea riskinottaja tai jos hänellä olisi hyvä keskittymiskyky tai muisti? Entä, mitä jos pelihahmo olisi hidas ja epätehokas, pelkäisi sosiaalisia tilanteita tai sooloilisi ja sähläisi kaiken aikaa?

Yhtenä läpikäytyä tehtävänä oli tehtävä kerätä todistusaineistoa liskopomoa vastaan siitä, että tämä todellakin on lisko. Tehtävässä piti eri välivaiheiden kautta hankkia ensin kamera ja sen jälkeen ottaa valinnaisessa järjestyksessä kuva kolmesta todistusaineistosta. Piti esimerkiksi porata reikä wc:n seinään, jotta saa valokuvia liskon toimistosta. Tässä kohden sähläri-hahmo saattaisi vahingossa porata reiän väärään seinään, jolloin näkymä olisikin vain naapurikopin vessanpönttöön. Toisaalta mietittiin, että riskinottaja saattaisi pamauttaa koko vessakopin taivaan tuuliin.

Toisessa tehtävässä pelihahmon piti lukita työkaveri vessaan ja kähveltää sillä välin tämän esitelmä ja viedä se omanaan esimiehelle, joka sitten lähtisi esitelmää pitämään seminaarisaliin. Tässä tehtävässä rohkea hahmo saattaisikin lähteä suoraa päätä itse esitelmää pitämään pomon ohi. Toisaalta hyvän supliikin omaava hahmo pystyisi selittelemään tekosensa, jos työkaveri sattuisikin pääsemään vessasta ulos kesken tehtävän. Hyvän muistin omaava hahmo puolestaan muistaisi luvon numerosarjan muita helpommin.



Kuva 15. Pelinkehityksen lomassa pizzakin maistui

5.8. Äänisuunnittelu

Jo demopeliä pelatessa tuli palautetta, että Reptilian Overlords -pelin taustalle kaviattiin äänimaailmaa.

Kevään viimeisissä tiimitapaamisissa lähdettiin yhdessä rakentamaan pelin taustalle erilaisia ääniä. Miltä kuulostaa, kun hahmo kävelee, ovi aukeaa, esineitä poimitaan, nappia painetaan tai välipala-automaatti räsähtää rikki? Valmiita ääniä etsittiin www.freesound.org -sivustolta.

Lohjalla tietokonehuokassa pystyttiin löydettyjä ääniä myös muokkaamaan Audacity-ohjelmalla. Keskusteltiin myös äänen äänittämisen mahdollisuudesta, sillä mukana olleista nuorista yksi oli ääninäyttelemisen konkari, jonka valikoi-masta löytyi jos jonkinlaista hahmoa. Ehkäpä pelin lomassa voisi olla vähän lisko-maisia murahteluita?

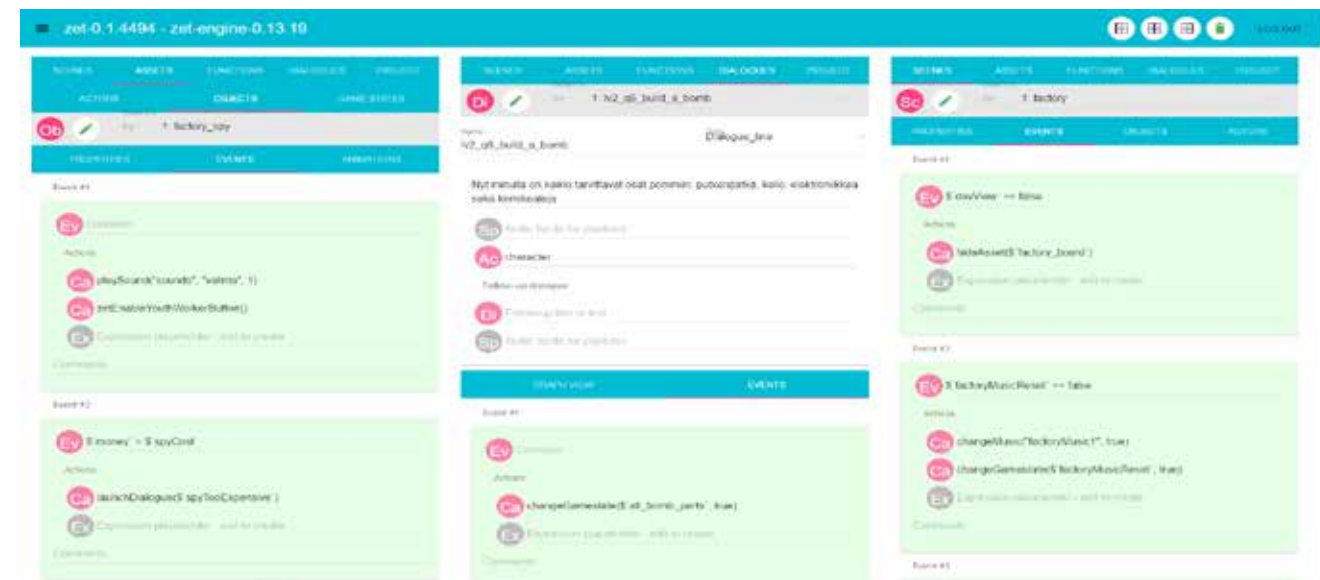
Lohjalla päätettiin työstää yhdessä eteenpäin game over -ääntä. Game over -ääni voisi pärähtää silloin, kun epäilysmittari tulee täyteen ja vakooja jää kiinni. Äänestä haluttiin oikein ärsyttävä. Ehkä ääni voisi olla vahingoniloista naurua? Ehkä taustalla voisi olla stressaantunutta sydämentykytystä? Tai tuomiopäivän pasuunoiden jytinää? Liskopomo voisi myös ripittää epäonnista agenttia kiinni jäämisestä.



Kuva 16. Henri rakensi tiimin ideoiden pohjalta Reptilian Overlords -peliin game over -äänen

6. PELIN TEKNINEN TOTEUTUS

Peli on toteutettu Javascript ja HTML5 pohjaisilla web-teknologioilla. Myös pelin kehitys tapahtuu selainpohjaisessa Valaa-editorissa (Kuva 17). Editori on kehittyneempi versio Errantry-työkalusta, jota käytettiin nuorten kanssa tiimitapaamisissa. Editori on edelleen kehitysvaiheessa, ja sitä on muokattu pitkin prosessia vastaamaan Reptilian Overlords -pelin tarpeisiin.



Kuva 17. Valaa-pelieditorin näkymä

Valaan pelisuunnittelijat käyttivät editoria pelisisältöjen luomiseen, ja ohjelmoijat vastasivat editorin kehittämisestä esiin nousseiden ongelmien ja pelisuunnittelulisten ratkaisujen myötä.

Zet-hankkeessa on kehitetty kahta erillistä kokonaisuutta: 1) sisältöeditoria, eli tapaa tuottaa ja muokata Reptilian Overlords -pelin sisältöä, sekä 2) pelimoottoria, eli teknologiaa luodun sisällön esittämiseksi käyttäjille. Molemmat kokonaisuudet ovat selainpohjaisia ja ovat käyneet läpi useita iteraatioita hankkeen aikana.

Toteutetut kokonaisuudet ja niiden versiot:

- Pelimoottori v.0.1 (Errantry Game.js)
- Sisältöeditori v0.1 (Errantry Editor)
- Pelimoottori v1.0 (Zet.js)
- Sisältöeditori v1.0 (Valaa Editor)
- Pelimoottori v2.0 (Inspire Engine)
- Sisältöeditori v2.0 (Inspire Editor)

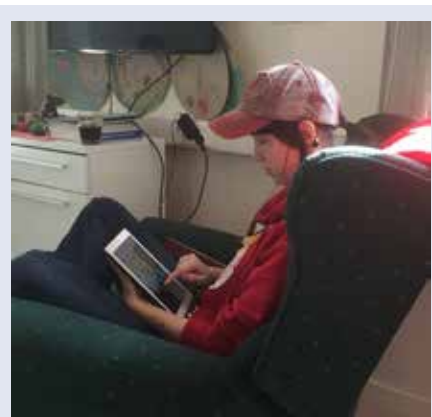
Taulukko 4. Pelimoottorin ja sisältöeditorin versiot

<p>Pelimoottori v.0.1 (Errantry Game.js)</p> <p>Ensimmäinen pelimoottori sai alkunsa jo Laurean kanssa toteutetun E.T. -pelin aikana ja sitä edelleen jatkokehitettiin Aspa-säätiön Turvat-peliin. Nämä pelit olivat kuitenkin toimintaperiaatteeltaan ja mekaniikaltaan erilaisia suhteessa Reptilian Overlords -peliin, keskeisimpänä erona se, että Reptilian Overlords -pelissä liikkuminen tapahtuu kahdessa ulottuvuudessa kaksiulotteisella kartalla, kun taas aikaisemmat pelit toimivat yhdessä ulottuvuudessa liikkuen sivusuunnassa X-akselilla.</p> <p>Käytännössä tämä pelimoottoriversio koki useita iteraatiokierroksia kehittyessään kohti seuraavaa (v1.0) versiota versionumeron kuitenkaan muuttumatta. Pelimoottorin versiolle 0.1 toteutettiin myöhemmin kaksiulotteisella kartalla toimiva Ehkäisevä Päihdetyö ry:n Frankly-peli, mutta peli ei sisältänyt kuin murto-osan seuraavan moottorin toiminnallisuudesta.</p>
<p>Sisältöeditori v1.0 (Valaa Editor)</p> <p>Valaan sisältöeditoinnin seuraava versio, Valaa Editor, toteutettiin käyttäen Errantry Editorista saatuja suuntaviivoja ja periaatteita, mutta nyt puhtaasti pilvipalvelusta ajettavana. Lähes kaikki Reptilian Overlords -peliin sisällöstä on tuotettu tällä editorilla. Editoria voi käyttää useampi käyttäjä samaan aikaan.</p> <p>Tässä sisältöeditorissa pelilogiikka jakaantuu seuraaviin komponentteihin: näyttämöt (scenes), hahmot (actors), objektit (assets), dialogit, tapahtumat (actions) ja pelitilat (state). Näiden avulla lähes kaikki sisältö on toteutettavissa, mutta Reptilian Overlords -pelin tuotannossa turvaututtiin useissa tilanteissa myös puhtaasti scriptattuihin lisäosiin, joiden avulla monimutkaisempaa logiikkaa - kuten tehtaan toiminnallisuutta ja käyttöliittymän toimintalogiikkaa - voitiin tuottaa ja ohjata tehokkaammin.</p>
<p>Pelimoottori v1.0 (Zet.js)</p> <p>Pelimoottorin versio 1.0 on käytössä kirjoitushetkellä ja tulee olemaan Reptilian Overlords -pelin pääasialliseen levytykseen tarkoitettu pelimoottori. Kaksiulotteisten karttojen lisäksi moottori mahdollistaa valtavan määrän monimutkaista toiminnallisuutta ja käyttöliittymiä muun muassa tehdasnäkymän ja palkkauksen toimintaan. Se on myös optimoitu tableteille ja sisältää paljon visuaalisia parannuksia.</p>
<p>Sisältöeditori v2.0 (Inspire Editor)</p> <p>Kirjoitushetkellä sisältöeditorin versio 2.0 on hyvin pitkällä. Tämän sisältöeditorin tarkoituksena on olla huomattavasti edellistä editoria intuitiivisempi käyttää ja samalla mahdollistaa monimutkaisien logiikan luomisen ilman pelimoottoriin käsin koodattavia lisäosia. Versio 2.0 tulee pääasiassa palvelemaan nuoria, jotka tahtovat toteuttaa omia pelisisältöjä hyödyntäen Reptilian Overlords -pelin grafiikkaa, karttoja ja hahmoja.</p>
<p>Pelimoottori v2.0 (Inspire Engine)</p> <p>Sisältöeditorin uusi versio vaatii myös uuden pelimoottorin, sillä ne ovat uudessa versiossa teknisesti huomattavasti lähempänä toisiaan (edellisessä versiossa sisältö käännettiin pelimoottorin ymmärtämään datamalliin, kun nyt datamalli on editorissa ja pelimoottorissa identtinen). Muita keskeisiä eroja versioiden välillä on muun muassa HTML5 Canvas -piirtoteknologian todennäköinen poistuminen ja sisällön piirto DOM-rakenteita käyttäen.</p> <p>Uudessa pelimoottorissa ei hankkeen päättyessä ole kaikkia edellisen version ominaisuuksia, kuten esimerkiksi tehdasnäkymän logiikkaan vaadittavia funktioita, mutta nuoret voivat halutessaan käyttää sisältöeditoria sellaisten rakentamiseen.</p>

7. PELIN TESTAUS, VIIMEISTELY JA JULKAISEMINEN

Reptilian Overlords -pelin ensimmäistä demoa päästiin testaamaan myös laajemmin nuorten kanssa touko-kesäkuussa 2016. Ensimmäisessä demossa oli pelattavana yksi vakoilutehtävä. Peliä käytiin testaamassa neljällä eri työpajalla, joissa pelin peluulle oli varattu aikaa noin tunti. Peliä pohjustettiin jonkun verran pelinkehityksen taustoilla sekä pelin idealla. Kaikissa testipaikoissa pelin testaajat lähtivät rohkeasti seikkailemaan demopelin toimistossa ja päättämään, mitä pelin läpi pääsemiseksi pitäisi tehdä. Epäilysmittarin olemassaoloon tutustuttiin pelissä nopeasti, sillä kaikenlainen epäilyttävä ovenkahvojen kiskominen ja väärissä paikoissa nuuskiminen herätti oitis muiden epäilyksen. Ryhmässä pelatessa etuna oli, että pidemmälle ehtineet voivat vinkata toisia siitä, mitä kannattaa tehdä. Silti usealta jäi peli kesken, niinpä lopussa käytiin yhdessä läpi, millainen oikea toimintoketju olisi ollut. Vaikka tehtävä oli melko haastava läpäistä kertaistumalta, oli pelikokemus useimmille kuitenkin positiivinen. Moni totesi, ettei peli liian helppo saa ollakaan.

Pelaamisen jälkeen nuoret antoivat ensin pelistä palautetta nettilomakkeella ja sitten keskusteltiin yhdessä siitä, mikä pelissä oli hyvää ja huonoa ja millaisia vakoilutehtäviä nuoret itse tekisivät. Esimerkiksi pomon salaisuuksien nuuskimista pidettiin hyvänä vakoilutehtävän aiheena. Pelipalautteissa pelin ideaa ja tehtävää itsessään pidettiin hyvinä, huonoina puolina nousivat esiin mm. hahmon liikkuminen, bugit eli ohjelmointivirheet ja muut tekniset ongelmat. Peliin kaivattiin myös lisää yksityiskohtia



Kuva 17. Pelin testaajilta saatiin tärkeää palautetta pelinkehitykseen

varsinaisen tehtävän mausteeksi. Esimerkkeinä heitettiin kaikenlaista työkaverien kanssa jutustelusta viiksen piirtämiseen nukkuvalla pomolle.

Kouluarvosanana ensimmäinen demotehtävä sai testaajilta keskimäärin arvosanan seitsemän.

Syksyllä testipelejä jatkettiin. Varsinaisia testipelejä toteutettiin tiimitapaamisten lisäksi kolmella nuorisotyöpajalla, kahdessa oppilaitoksessa sekä kahdessa nuorisotilassa. Kohteesta riippuen testiryhmien osallistujamäärä vaihteli. Näiden lisäksi testipelimahdollisuus oli myös syksyn verkostotyöpajassa Hangossa lokakuussa 2016. Syksyllä 2016 myös yksi sairaanhoitajiksi opiskeleva ryhmä testasi peliä. Pelin lanseeraustilaisuudessa Lohjalla marraskuussa 2016 julkaistiin pelin alpha-versio, ja tuolloin oli luonnollisesti myös mahdollisuus testata peliä. Lanseerauksen jälkeen alpha-versio oli vapaasti pelattavissa netissä.

Syksyn ensimmäisissä testeissä oli testattavana kaksi uutta tehtävää. Syksyn mitaan testattavia tehtäviä saatiin lisää ja lopulta päästiin testaamaan myös peliä kokonaisuutena niin, että mukana oli myös hahmojen palkkaustoiminto sekä yrityksen johtaminen.

Varsinaiset testipelit toteutettiin aina saman sisältöisesti. Ensin kerrottiin lyhyesti Zet-hankkeesta ja pelinkehityksestä ja sen jälkeen itse pelistä. Pääroolissa oli aina pelin testaaminen, joten varsinaisen testaamisen pariin pyrittiin pääsemään nopeasti. Pelin etenemistä ohjeistettiin aina tilanteen mukaan. Silloin, kun pelaaminen näytti etenevän hyvin, annettiin pelaajille enemmän tilaa omaehtoiseen peliin tutustumiseen. Silloin, kun pelaajilla oli paljon kysyttävää ja ihmeteltävää, neuvottiin pelin etenemisessä enemmän.

Pelattaessa testin vetäjä kyseli nuorilta aina välillä näiden etenemisestä ja pyysi kertomaan huomioitaan pelistä tehden näistä muistiinpanoja. Nuorilla oli myös käytettävissä paperia, johon he saattoivat kirjoittaa kommenttejaan ja huomioitaan sekä löytämiään bugeja itse. Nuoret olivat aktiivisia. Kommentteja ja bugeja saatiin hyvin kerätyksi ja ne lähetettiin eteenpäin Valaalle. Pelaamisen jälkeen palautetta kerättiin ensin palautelomakkeella, johon nuoret siirtyivät vastaamaan omaa taitiaan lopetettuaan pelaamisen. Tämän jälkeen keskusteltiin yhdessä pelistä ja käytiin läpi pelin hyviä ja huonoja puolia. Kohteesta ja osallistujamäärästä riippuen keskustelun aktiivisuudessa oli vaihtelua.

Keväällä yhden testitehtävän hahmottaminen oli testaajille helppoa, mutta syksyllä testattavan kokonaisuuden laajetessa pelin hahmottaminen oli testaajille hankalampaa. Laajaa toimistotilaa oli aluksi vaikea ottaa haltuun ja osa päättyi harhailemaan toimistossa tietämättä, mitä seuraavaksi pitäisi tehdä, kun opastusta ei ollut vielä hiottu. Testeissä tasapainoiltiin sen kanssa, miten vapaasti pelaajan annetaan toimistotilassa seikkailla. Lopulta päädyttiin rajoittamaan kulkua, jotta tehtävien hahmottaminen helpottuisi.

Testeissä tekniset puutteet ja bugit veivät usein pelaajien huomion. Aluksi hahmot kulkivat seinillä ja seinien läpi tai siirtyivät itseksensä paikasta toiseen, tekstit eivät pysyneet laatikoissaan tai huone näytti pelkkää mustaa. Näin pelin sisältöihin oli testaajien vaikea keskittyä. Kuitenkin pelin ideaan suhtauduttiin usein myönteisesti, vaikkakin yksinkertaistamista ja suoraviivaistamista kaivattiin.

Suoraviivaistamisen rinnalla mietittiin kuitenkin myös, mitä tehtävissä voisi olla lisää, niin että pelaajalla olisi enemmän vaihtoehtoja ja tekemistä. Esimerkiksi toivottiin, että kaikkia hahmoja voisi tervehtiä ja useampien kanssa keskustella. Myös sitä toivottiin, että useampia esineitä voisi ottaa mukaansa. Hämäysmielessä esineille voisi olla myös monenlaisia vääriä käyttötapoja, jotka eivät kuitenkaan veisi tehtävää eteenpäin. Yksissä testeissä pelissä löytyi takin taskusta pähkinöitä, mistä keskustelu kääntyi pähkinöiden mahdollisiin käyttötapoihin: voisiko pelissä yrittää vaikka laittaa pähkinät juoma-automaattiin kolikon sijaan? Entä, mitä voisi saada aikaiseksi, jos yhdistäisi pähkinät ja matkapuhelimen, joka myös löytyi taskusta?

Syksyn edetessä tehtävien sisältöjä ja keskusteluja lisättiin, mistä myös tuli myönteistä palautetta. Pelinkehityksen edetessä bugit ja tekniset ongelmat vähenivät, mikä osaltaan teki pelaamisesta mukavampaa. Tällöin päästiin testaamaan erityisesti tehtävien vaikeusastetta ja epäilymittarin toimivuutta. Epäilymittarin saa nopeasti täyteen huolettomasti ympäriinsä kulkien, paikkoihin tutustuen ja ihmisten kanssa jutellen. Tosimielessä varoen testaten alkoi kuitenkin tuntua, että tehtävät olivat läpipelattavissa kohtuullisella epäilyksellä. Tehtävien kesken huomasi selvästi eroja vaikeusasteessa. Osa tehtävistä oli nopeampia suorittaa, kun taas toisissa oikean tehtäväketjun löytäminen vei pidempään.

Loppusyksystä 2016 päästiin testaamaan pelin ensimmäistä kokonaista versiota. Tällöin pelissä piti ensin palkata työntekijöitä ja laittaa yrityksen tuotantolinja pyörimään ja rahaa tuottamaan, ennen kuin pääsi tekemään vakoilutehtäviä. Kokonaisuudessa pelissä pelin tarinallisuus pääsee oikeuksiinsa, kun kaikki pelin osat ovat paikallaan ja tukevat toinen toisiaan. Testaajalle kokonainen peli on kuitenkin haastavampi hahmottaa, varsinkin, kun aluksi bugit ja virhetoiminnot pakottivat aloittamaan välillä koko pelin alusta. Kun tekninen toimivuus parani ja alun ohjeitukset saatiin hiottua kuntoon, parani pelin pelattavuus luonnollisesti huomasti. Alun testien turhautuneista testaajista heräsi kuitenkin pohdinta siitä, voisiko pelin tehtäviä pelata myös irrallaan. Koska pelin tavoitteena on olla mahdollisimman monenlaisten nuorten pelattavissa, päätettiin, että ainakin osa pelin vakoilutehtävistä irrotetaan kokonaistarinaa erikseen pelattavaksi. Näin pelaamisen aloittamisen kynnyks on matalampi ja pelin hahmottaminen helpompaa.

Kevään 2016 testeissä nuoria oli vielä mahdollista houkutellessa mukaan pelinkehitykseen. Pelin testaamisen lisäksi syksyn 2016 ja kevään 2017 testipelit toimivat samalla pelin markkinointina. Tavoitteena oli tehdä peliä tutuksi, jolloin sen käyttöönotto olisi pelin valmistuessa helpompaa. Keväällä 2017 peliä käytiin toki myös vielä peluuttamassa nuorisotyöpajoilla ja yhdessä oppilaitoksessa. Tällöin saatiin vielä kommentteja pelistä, mutta fokus oli selkeämmin pelin markkinoinnissa.

Kuten on tavallista peliprojekteissa, Reptilian Overlords lanseerattiin vaiheittain. Alpha-versio pelistä julkistettiin osana taloushallinnon teemapäivää marraskuussa 2016 Lohjalla, minkä jälkeen se oli verkon yli pelattavissa. Alpha-versiosta saadun palautteen perusteella jatkokehitetty beta-versio julkistettiin hankkeen loppuseminaarin yhteydessä tammikuussa 2017 Espoon Leppävaarassa. Tätä versiota päivitettiin kevään mittaan, sitä mukaan, kun pelin saatiin tehtyä parannuksia. Sekä alpha- että beta-versioista kerättiin palautetta lomakkeella, jolla keskityttiin keräämään tietoa pelin käytettävyydestä ja selkeydestä. Palautetta hyödynnettiin pelin hiomisessa kevään 2017 aikana. Keskeisiä tavoitteita olivat pelin laadun parantaminen, käyttäjäkokemuksen sujuvoittaminen ja sisällön syventäminen.

Keväällä 2017 uutena ominaisuutena peliin toteutettiin virtuaalinuoriso-ohjaaja, joka palvelee nuorten kanssa työskenteleviä aikuisia. Pelissä voi nappulaa klikkaamalla kutsua paikalle virtuaalisen nuoriso-ohjaajan. Virtuaalinuoriso-ohjaaja kertoo, mitä työelämään liittyvää hyötysisältöä pelin tehtävissä on, ja antaa vinkkejä siitä, miten näitä teemoja voi käsitellä ja keskusteluttaa nuorten kanssa.

Pelin laatua ja käyttäjäkokemuksen sujuvuutta parannettiin käyttäjiltä saadun palautteen sekä Valaan sisäisen testipalautteen perusteella. Erityisiä seikkoja, joihin viimeistelyvaiheessa kiinnitettiin huomiota, olivat tekstien oikoluku sekä viimeisten teknisten bugien etsiminen ja korjaaminen.

Viimeistelyvaiheessa sisällön syventämiseksi pelin tehtäviin upotettiin lisää työelämään liittyviä teemoja. Keskeinen parannus oli myös se, että tehtäviä muokattiin erilaisiksi sen mukaan, millainen hahmo niitä suorittaa. Tämän kautta voitiin viestiä, että työelämän haasteissa voivat pärjätä erilaiset ihmiset eri tavoin, ja että jokainen voi selvitä vastaan tulevista tilanteista keksimällä niihin itselleen soveltuvat ratkaisut.

Lisäksi pelistä toteutettiin tutorial-videot. Videoissa on nauhoitettu läpipeluuohje siitä, miten pelin tehtävät saa ratkaistua. Videoiden avulla ohjaaja osaa opastaa pelaajia, mikäli he jäävät pelissä jumiin, tai pelaaja itsekin voi tarvittaessa tarkistaa ohjeet.

Pelin lopullinen versio julkaistaan toukokuussa 2017, jolloin se tulee ladattavaksi sovelluskaappoihin. Tämänkin jälkeen peli on myös verkon yli pelattavissa.

8. PELIN LOPULLISEN VERSION KUVAUS

8.1. Toiminnallinen kuvaus

Pelissä on kolme pääasiallista osiota, tehdasnäkymä, palkkausnäkymä sekä vakoilutehtävänäkymä. Pelissä on tarkoituksena pyörittää omaa yritystä rakentamalla uusia tuotantolinjoja sekä palkkaamalla työntekijöitä tuotantolinjoille. Pelissä myös suoritetaan vakoilutehtäviä kilpailevissa yrityksissä. Pelin juoni etenee pääosin vakoilutehtävien kautta. Niiden avulla voi myös hidastaa kilpailevien yritysten menestystä. Koska kyseessä on opetuspelellä, pelissä ei ole varsinaisesti mahdollisuutta hävitä peliä. Tavoitteena on kuitenkin saada oma yritys tuottavammaksi kuin kilpailijat.

8.1.1. Tehdasnäkymä

Tehdasnäkymä (Kuva 21) on pelin varsinainen päänäkymä, josta pääsee pelin muihin osiin. Tämä näkymä kuvaa pelaajan omaa tehdasta, johon hän voi rakentaa uusia tuotantolinjoja ja josta siirrytään palkkaus- ja vakoiluosioihin. Tehdasnäkymässä löytyy tekstimuotoiset napit, joiden kautta eri asioita voi tehdä. Näytön oikeassa laidassa on esitetty pelaajalle tarpeellista informaatiota kuten rahamäärä, tulot, menot sekä tutkimuspisteet.

Peli toimii vuoropohjaisesti, ja yksi vuoro kuvaa kuukautta peliaikaa. Tehdasnäkymän oikeassa alalaidassa on kalenterisymboli, josta voi päättää vuoronsa. Kullakin vuorolla pelaaja saa tuotantolinjojensa perusteella lisää tuloja. Toisaalta rahaa kuluu esimerkiksi työntekijöiden palkkoihin sekä tuotantolinjojen ylläpitoon. Nämä kuuluvat kiinteisiin menoihin, jotka on kuvattu menot-otsikon alla. Tämän lisäksi pelaaja voi käyttää rahaa erilaisiin muihin toimiin, jotka on kuvattu alla.

Raha on pelin pääasiallinen resurssi, jonka avulla asioita tehdään. Uudet tuotantolinjat maksavat rahaa sekä tutkimuspisteitä ja rikkoutuneet tuotantolinjat korjataan rahalla. Myös vakoijien lähettäminen maksaa rahaa. Pelissä on tärkeää tasapainoilla sen kanssa, että saa tehtyä yrityksensä mahdollisimman tuottavan, mutta ei kuitenkaan ajautu konkurssiin.



Kuva 18. Tehdasnäkymä

Tulot määräytyvät pelaajan rakentamien tuotantolinjojen perusteella. Kukin tuotantolinja tuottaa rahaa sen perusteella, minkälaisia työntekijöitä sille on sijoitettu. Pelin tuotantolinjat eivät sinänsä kuvaa varsinaisia tuotantolinjoja vaan pikemminkin erilaisia osastoja, joilla tuotetaan tiettyä tuotetta. Visuaalisesti ne on kuitenkin abstrahoitu yksinkertaisiksi tuotantolinjoiksi.

Tuotantolinjoille laitettavien työntekijöiden ammattitaitoa kuvataan neljän osaamisalueen kautta: tutkimus ja tuotekehitys, tuotantotyö, henkilöstöhallinto ja johtaminen sekä kunnossapitotyö. Kukin näistä osaamisalueista pitää sisällään monenlaisia käytännön taitoja ja ammatteja, kuten tuotesuunnittelija, siivoaja tai sähköinsinööri.

Kullakin tuotantolinjalla on symbolit kaikille osaamisalueille. Toimiakseen täydellä teholla tuotantolinja tarvitsee jokaista osaamista. Vain harva työntekijä osaa kuitenkaan montaa asiaa, joten pelaajan on palkattava kullekin linjalle useampia työntekijöitä saadakseen täydet tulot linjasta.

Rahan lisäksi tuotantolinjan toimintaan vaikuttaa työntekijöiden motivaatio. Tuotantolinjan motivaatio on työntekijöiden motivaation keskiarvo. Mitä paremmin motivoituneita työntekijöitä linjalla on, sitä varmemmin se toimii rikkoutumatta. Työntekijöiden motivaatioon voi vaikuttaa palkkaustilanteessa sekä tarjoamalla näille myöhemmin motivaatioboostereita. Motivaatioboostereita voi löytää vakoilutehtävistä tai rakentaa tuotantopisteillä.

Aina vuoron vaihtuessa peli tarkistaa, meneekö tuotantolinja rikki. Mikäli näin tapahtuu, pelaaja voi korjata kyseisen linjan tuotantolinjan vieressä olevasta napulasta, jossa on kuvattu vasara ja ruuvimeisseli. Korjaamisen hinta vaihtelee sen perusteella, mikä tuotantolinjan taso on.

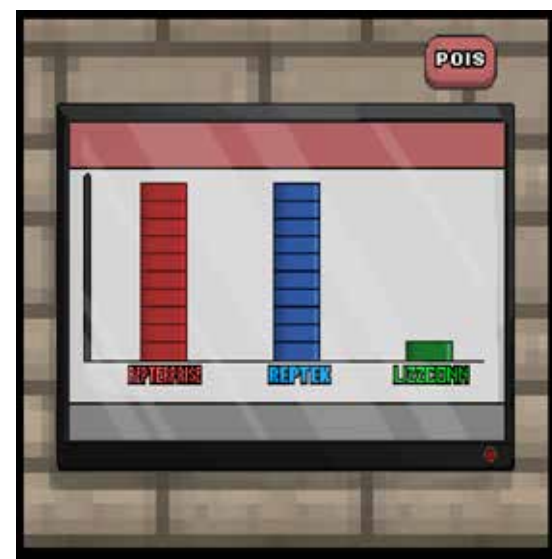
Korjaamisnapin alapuolella on nappi, jossa on kuvattu vasara ja plus-merkki. Tästä napista tuotantolinjan tasoa voi kasvattaa. Se vaatii vaihtelevan määrän tutkimuspisteitä pelin vaiheesta riippuen.

Työntekijää klikkaamalla aukeaa työntekijänäkymä, josta voi tarkastella työntekijän osaamista, motivaatiota ja muita tietoja tai antaa työntekijälle määräyksiä.

Pörssi-napin takaa on mahdollista avata pörssinäkymä, josta näkee, kuinka omalla yrityksellä menee suhteessa kilpaileviin yrityksiin. Käytännössä tämän näkymän kautta voi seurata pelin etenemistä. Kilpailevien yritysten palkit menevät alaspäin kun pelaaja suorittaa onnistuneesti vakoilutehtäviä. Oma palkki puolestaan kasvaa pelaajan kehittäessä omaa yritystään.



Kuva 19. Työntekijänäkymä



Kuva 20. Pörssinäkymä

8.1.2. Palkkausnäky

Palkkausnäkyä kautta pelaaja voi palkata uusia työntekijöitä tuotantolinjalle. Näkyä kuvaa pitkälti työntekijän ansioluetteloa ja työhakemusta. Näkyä vasemmassa ylänurkassa kerrotaan symboleilla työntekijöiden osaamislakat. Numero symbolin alla kertoo kuinka monta tasoa työntekijällä on kyseistä osaamista. Tämä voi vaihdella nolasta kolmeen. Osaamisen alla on kuvattu työntekijän kiinnostuksen kohteet. Mikäli pelaaja ei tiedä mistä työntekijä on kiinnostunut, nämä ovat harmaita.



Kuva 21. Palkkausnäky

Pelaaja voi selvittää työntekijän kiinnostuksenkohteita kysymällä tältä kysymyksiä. Näytön alalaidasta löytyy valikot "kysy" ja "tarjoa". Kultakin haastateltavalta voi kysyä erilaisia työhaastattelutilanteeseen liittyviä kysymyksiä saadakseen tästä lisätietoa. Kun pelaaja kokee, että hänellä on riittävästi tietoa hakijasta, hän voi tehdä tälle tarjouksen. Tarjoa-valikosta voi tarjota palkkaa, sekä mainostaa erilaisia työsuhte-etuja. Mikäli hakijan kiinnostukset osuvat yksin tarjotun työsuhte-edun kanssa, tämän motivaatio kasvaa.

8.1.3. Vakoilutehtävät

Vakoilutehtävissä pelaaja seikkailee vakoojana kilpailevissa yrityksissä. Kunkin tehtävän alussa hänelle annetaan tehtävä, joka hänen tulee suorittaa läpäistäkseen kentän. Joissain tehtävissä saattaa kuitenkin olla juonenkäänteitä, jotka vaikuttavat siihen, miten tehtävän pääsee läpi. Tehtävissä liikutaan osoittamalla hiirellä tai sormella jotain kohtaa ruudulla, jolloin hahmo liikkuu tähän kohtaan. Tehtävissä voi



Kuva 22. Näkymä vakoilutehtävästä

keskustella lukuisten eri hahmojen kanssa ja tutkia erilaisia esineitä. Pelaajan osoittaessa jotain esinettä tai henkilöä pelihahmo kävelee tämän viereen ja näytölle avautuu dialogilaatikko, jossa esitetään joko kyseisen hahmon vuorosanat tai valikko, josta pelaaja voi päättää mitä tekee kyseisen henkilön tai esineen suhteen.

Tehtävien haaste tulee siitä, että mikäli pelaaja tekee väärä asioita, ruudun oikeassa ylälaudassa näkyvän epäilysmittarin punainen palkki kasvaa. Mikäli palkki tulee täyteen, pelaaja epäonnistuu tehtävässä ja peli palaa tehdasnäkymään. Epäonnistunutta tehtävää saa yrittää uudelleen kunnes se onnistuu. Pelaajan on siis löydettävä ikään kuin oikea polku erilaisten mahdollisten vuorovaikutusten viidakossa. Täysin ilman epäilystä tehtäviä on vaikea suorittaa, mutta pienellä pohdinnalla oikea polku on yleensä pääteltävissä kontekstista riippuen.

Tehtävissä pelattavilla vakoojilla on myös erilaisia positiivisia ja negatiivisia ominaisuuksia, jotka vaikuttavat tehtävän suorittamiseen. Nämä määritellään satunnaisesti tehtävän alkaessa. Positiiviset ominaisuudet auttavat suorittamaan tehtävän hieman helpommin kuin muuten olisi mahdollista. Negatiivisilla ominaisuuksilla pelaajan on keksittävä kiertotie, jossa ominaisuus ei haittaa. Nämä tuovat myös lisäsyvyyttä peliin tarinallisen kerronnan kautta.

Näytön vasemmassa yläkulmassa näkyy siniharmaa kännykkäsymboli, josta pelaaja voi avata tavoitelokin, joka auttaa häntä oikealle polulle. Tämän on tarkoitus toimia pelaajan muistin tukena. Loki päivittyy sitä mukaa, kun pelaaja edistyy tehtävässään ja saa uusia alatavoitteita.

Vasemman ylälaidan nappi, jossa on kuvana ihmisen pää, avaa virtuaalinuoriso-ohjaajan. Virtuaalinuoriso-ohjaajan vihjaa pelin hyötysisällöistä ja nostaa tehtävistä tiettyjä aiheita keskusteltavaksi. Tehtävien hyötysisältö perustuu pitkälti käänteiseen huumoriin ja asioiden pääläelleen asettamiseen. Näin tuodaan esiin huumorin keinoin työelämässä esiintyviä haasteita.



Kuva 23. Virtuaalinuoriso-ohjaaja nosta esiin keskustelunaiheita

8.1.4. Tutoriaalit

Peliin on toteutettu tutoriaalit, jotka opastavat pelaajaa, kun peliä pelaa ensimmäisen kerran. Tutoriaalissa kerrotaan, mitä pelaajan tulee tehdä saadakseen oman tehtänsä pyörimään sekä kuinka vakoilutehtävissä toimitaan. Mikäli pelaaja tarvitsee apua myöhemmin pelissä, näytön oikeassa ylälaudassa on suuri kysymysmerkkisymboli. Tämän symbolin takaa löytyy apuvalikko, josta voi tarkastella ohjeita aihealueittain. Lisäselvyyden vuoksi tutoriaalissa käytetään nuolia, joilla osoitetaan mitä pelaajan tulee tehdä seuraavaksi.



Kuva 24. Alussa pelaajaa neuvotaan, miten oman tehtaansa saa pyörimään

8.2. Hyötysisällöt

Pelinkehityksen lähtötilanteessa tulevan pelin hyötyteeman määrittely oli hyvin väljä. Tavoitteena oli tehdä peli, joka auttaisi nuorta tulevaisuuden suuntaviivojen hahmottamisessa ja/tai arjen hallinnassa. Aihepiiriä lähestyttiin alkukartoitusvaiheessa kuudesta teemasta, jotka olivat: opiskelu, työ ja työttömyys, harrastukset, perhe ja ystävät, terveys ja hyvinvointi sekä asuminen. Varsinainen pelinkehitys käynnistettiin GameJamissa marraskuussa 2015, jossa teemoista muotoiltiin neljä konkreettista kysymystä: Millaista on muuttaa uuteen kaupunkiin, Miten saada unelmaduuni, Miten pitää yhteyttä läheisiin ja Miten pitää yllä omaa hyvinvointia?

GameJamin jälkeen ensimmäisessä pelikonseptissa oli keskeisessä roolissa oman yrityksen pyörittäminen sekä työvoiman palkkaaminen. Vakoilutehtävien kautta ideoitiin mukaan erilaisuuden kanssa pärjääminen; kaikilla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa työelämässä, niin myös yritysvakoojilla. Vakoilutehtävien kehittyessä edelleen huomattiin mahdollisuus tuoda vakoilutehtävien kautta peliin mukaan erilaisia työelämän tilanteita sekä työyhteisöjä. Kun vakoilutehtävien roolia pelissä päätettiin saadun palautteen perusteella kasvattaa, suuntautui pelin hyötytematiikka vielä vahvemmin työelämän ympärille.

Vakoilutehtäviä ideoitaessa lähdettiin työelämäteemaa kehittämään pelissä vapaasti. Kun keväällä 2016 pelin hyödyntämistä pohdittiin verkostotyöpajoissa, tunnistettiin pelistä hyötyteemoina työnhaku, ammatinvalinta, yrittäjyys, talouden hallinta, itsetuntemus ja vuorovaikutus. Osaan teemoista peli soveltui hyvin sellaisenaan, osa teemoista olisi edellyttänyt pelinkehityksen uudelleen suuntaamista. Verkostotyöpajoissa kuitenkin todettiin, että pelin merkittävin hyöty on keskustelun avaajana toimiminen monenlaisiin hyötyteemoihin liittyen. Peli mahdollistaa pintaraapaisun moneen tematiikkaan, mutta ei pureudu mihinkään niistä syvällisesti.

Näin pelinkehitystä jatkettiin vapaasti erilaisia hyötynäkökulmia pelisisältöihin linkittäen, rajaamatta hyötysisältöjä mihinkään tiettyyn teemaan. Sen sijaan päätettiin, että peliohjeistuksessa rajaus tehdään. Peliä on mahdollista hyödyntää keskustelun avaajana lukuisissa eri teemoissa, joita kaikkia ei välttämättä peliä tehdessä vielä edes tunnisteta. Koska ohjeistuksesta haluttiin tehdä kompakti, päätettiin valita ohjeistukseen tietyt hyötyteemat, joiden varaan ohjeistus laaditaan.

Osa valituista ohjeistuksen teemoista nousi pelistä luontevasti sisällön kautta, osa nousi käydyn vuoropuhelun kautta hanketiimin, alueen toimijoiden ja nuorten kanssa. Hyötysisällöistä on myös laadittu erityisesti nuoriso-ohjaajien käyttöön erillinen ohjeistus, joka löytyy hankkeen nettisivuilta <http://zet-hanke.fi>.

9. HYVINVOINNIN TUKEMINEN TIIMITAPAAMISISSA

Pelinkehityksen ohella tiimitapaamisten tavoitteena oli tarjota pelinkehitykseen osallistuneille nuorille mielekästä tekemistä, jossa he voivat toisaalta oppia uutta mutta toisaalta myös hyödyntää omaa osaamistaan, toisaalta arjen kokemusten, toisaalta erilaisten konkreettisten taitojen kautta. Osallistuminen ja vaikuttaminen tukee uskoa omiin kykyihin ja vahvistaa omaa roolia yhteiskunnassa.

Tiimitapaamisissa nuoret näkivät, miten välietappien kautta pikku hiljaa edetään kohti valmista peliä. He oppivat yhdessä tekemistä ja ryhmässä toimimista. Pelin ideoinnin ja suunnittelun ohessa tapaamisissa oli aina aikaa myös epäviralliseen olemiseen. Erityisesti ruokailutilanteet ovat oiva mahdollisuus olla yhdessä, miksei myös ihan konkreettisesti tukea hyvinvointia terveellisen ruuan muodossa.

Laurean Lohjan kampuksen sairaanhoitajaopiskelijat olivat mukana pelinkehityksessä monipuolisesti. Erityisen tärkeä rooli heillä oli tiimitapaamisiin osallistujina sekä Lohjalla että Hangossa. Opiskelijat osallistuivat tasaveroisesti nuorten kanssa kaikkiin ryhmiin ja olivat mukana ideoimassa peliä ja sen sisältöjä. Heillä oli myös tärkeä rooli tiimitapaamisten ilmapiirin luomisessa ja ryhmädynamiikan tukemisessa.

Laurean sairaanhoitajaopiskelijat laativat Lohjan ja Hangon muutamiin pajoihin myös terveyteen liittyviä tietoisuuksia. Nämä nimettiin Terveysnurkaksi. Aiheena olivat ravitsemus, uni ja vuorokausirytmä, motivaatio ja vapaa-ajan liikunnan merkitys henkisen työkuorman palautumisessa.

Terveysnurkat toimivat sekä inspiraation tuojina pelin sisältöihin mutta samalla myös tietoisuutena nuorille aihepiireistä sinänsä. Ravitsemuksessa pääpaino oli terveellisen ravitsemuksen ohjauksessa ja avainsanana oli energiansaannin tasapaino. Elimistö tarvitsee terveenä ja toimintakykyisenä pysyäkseen sopivasti energiaa ja

suojaravintoaineita. Tarvitaan hiilihydraatteja, rasvaa ja proteiinia. Perustana aterioiden ja välipalalle ovat kasvikset ja täysviljatuotteet.

Unesta keskusteltaessa nostettiin erityisesti esiin riittävä uni. Riittävä uni on tärkeää, jotta aivot palautuvat päivän virikkeistä, opitut asiat siirtyvät pitkäkestoiseen muistiin ja fyysinen kasvu edistyy. Uni edistää myös luovuutta ja helpottaa päättelykykyä. Ihmisen vuorokausirytmiiin vaikuttavat valo ja pimeä, jotka ovat aivoille aika-merkkejä. Hyvän vuorokausirytmiiin tunnusmerkkejä ovat helppo aamuinen herääminen ja samoin helppo nukahtaminen illalla. Vuorokausirytmiiin voi palauttaa esimerkiksi heräämällä joka aamu samaan aikaan. Ulkoilu, liikunta sekä tietokoneen käytön ja television katsomisen rajoittaminen ennen nukkumaanmenoa ja kokonaisuudessaan rauhoittuminen jo kaksi tuntia ennen nukkumaanmenoa auttavat vuorokausirytmiiin normalisoinnissa. Vähäisellä unella on monia terveyshaittoja, mm. diabeteksen ja masennuksen syntyyn. Väsynyt ihminen on mm. altis tapaturmille, vaarallinen liikenteessä, hänen oppiminen vaikeutuu ja muisti saattaa huonontua.

Motivaatio-aihe Terveysnurkassa oli erityisen tärkeä pelin aihepiirin kannalta. Reptilian Overlords -pelissä työntekijöiden motivaatio on keskeisessä roolissa menestyvän yrityksen pyörittämisessä. Motivaatio on motiivien aikaansaama tila ja se määrittää ihmisen toiminnan vireyttä sekä sitä mihin mielenkiinto on suuntautunut. Motivaatio jaetaan kahteen luokkaan, sisäiseen ja ulkoiseen motivaation. Sisäisessä motivaatiossa lähde on syntynyt sisäisesti ja ihminen toimii ilman pakotteita saaden iloa toiminnastaan. Ulkoisessa motivaatiossa joku muu välittää motivaation kuin ihminen itse, jolloin motivaatio on ympäristöstä riippuvainen. Motivaation puutetta voi etsiä pohtien esim. omia tavoitteita, mikä motivoi, missä olen hyvä, miten kohtaan onnistumisen ja epäonnistumisen. Motivaatiota lisää palautteen saanti tehdystä työstä, kun huomataan edistyminen ja oppiminen sekä lisäksi tarvitaan kannustava ja positiivinen ympäristö.

Pelin aihepiiriin istui hyvin myös tietoisuuksien aiheista työympäristön kuormitus. Työympäristön kuormitus tarkoittaa, että työssä koetaan lepotilaan verrattuna henkisesti tai fyysisellä tasolla jonkinlaista uupumusta ja/tai kuormitusta. Tietty määrä kuormitusta on hyväksi. Sopiva tai optimaalinen kuormittuminen on oppimisen ja työssä kehittymisen lähde. Puhuttaessa laadullisesta kuormituksesta, on kyse työstä, joka kuormittaa muistia, vaatii jatkuvaa tarkkaavaisuutta, nopeita reaktioita tai ihmisten kohtaamista. Vuorovaikutus- ja ihmissuhdetaitoja vaativissa tehtävissä kuormittuu työntekijän persoonallisuus, joka on hänen tärkein työvälineensä. Kuormittavuuden tunnusmerkkejä ovat mm. stressi, ärtyneisyys, kyynisyys, ammattillisen itsetunnon heikkeneminen, työn ilon katoaminen, unettomuus.

Vapaa-ajan fyysinen aktiivisuus lisää toimintakykyä, alentaa stressiä, auttaa palautumaan henkisestä työkuormasta, vaikuttaa positiivisesti mielialaan, minäkuvaan ja itsetuntoon. Vapaa-ajan liikunnalla on suuri merkitys ammateissa, joissa ei ole mahdollisuutta fyysiseen aktiivisuuteen työpäivän aikana.

Lähde:

Otteita sairaanhoitajaopiskelijoiden Ruusa Halosen ja Suvi Laineen Terveysnurkan tekstistä, jonka lähteinä:

Duodecim. 2015. Vuorokausirytmien ja unen säätely. Viitattu 10.10.2015. http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=nix01062

Käypä hoito. 2010. Proteiinin merkitys painonhallinnassa. Viitattu 18.3.2016 <http://www.kaypahoito.fi/web/kh/suosituksset/suositus?id=nix01665>

Lieke, A. 2012. Liikunta henkisestä työkuormituksesta palautumisessa. Liikuntalääketiede. Lääketieteen laitos. Terveystieteiden tiedekunta. Itä-Suomen Yliopisto. Viitattu 18.3.2016. https://www2.uef.fi/documents/1923962/1927249/Lieke+Anna_kandi_2012.pdf/f07b8a04-3538-4bod-b1dd-ead566b5dc55

Mannerheimin lastensuojeluliitto. Murrosikäisen lapsen uni. Viitattu 10.10.2015. <http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/uni/nuori/>

Martela, F. & Jarenko, K. 2014. Sisäinen motivaatio. Tulevaisuuden työssä tuottavuus ja innostus kohtaavat. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 3/2014. Viitattu 7.5.2016 https://www.eduskunta.fi/FI/tietoeduskunnasta/julkaisut/Documents/tuvj_3+2014.pdf

MLL. 2016. Nuortennetti. Koulu ja työ. Motivaatio. Viitattu 5.5.2016. http://www.mll.fi/nuortennetti/koulu_ja_tyoko/koulu/motivaatio/

Piirainen, A. 2012. Työmotivaatio ja henkilöstön motivointikeinot esimiestyössä. Helsingin yliopisto, Taloustieteen laitos. Viitattu 7.5.2016. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/37910/Piirainen.pdf?sequence=1>

THL. 2014. Terveellinen ruokavalio. <https://www.thl.fi/fi/web/elintavat-ja-ravitsemus/ravitsemus/ravitsemus-ja-terveys/terveellinen-ruokavalio>

THL. 2016. Energiajuomat. <https://www.thl.fi/fi/web/elintavat-ja-ravitsemus/ravitsemus/ravitsemus-ja-terveys/energiajuomat>

UKK- Instituutti. 2015. Terve koululainen. Unen puutteen vaikutukset. Viitattu 10.10.2015. <http://www.tervekoululainen.fi/elementit/unijalepo/uni/unenpuutteenvaikutukset>

UKK-Instituutti. 2015. Terve koululainen. Unen tarpeen tunnistaminen. Viitattu 10.10.2015. <http://www.tervekoululainen.fi/elementit/unijalepo/uni/unentarpeentunnistaminen>

Terveystieteiden tutkimuskeskus. 2015. Työuupumus. Viitattu 20.3.2016. http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlkoo681

Terveystieteiden tutkimuskeskus. 2016. Suomen Terveystieteiden tutkimuskeskus Oy. Motivaatio. Viitattu 1.5.2016. <http://www.terveysverkko.fi/tietopankki/tyoikaisille/motivaatio>

Työturvallisuuskeskus. 2016. Psykososiaalinen työkuormitus. Viitattu 21.3.2016. http://www.tyoturva.fi/tyosuojelu/psykososiaalinen_tyokuormitus

Yle. 2014. Oppiminen. Elämäntaidot. Mistä löytää motivaatio, jos opiskelu ei voisi vähempää kiinnostaa. Viitattu 3.5.2016. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/10/06/mista-loytaa-motivaatio-jos-opiskelu-ei-voisi-vahempaa-kiinnostaa>

“Kulun talvi on ollut mielekäs Zet-hankkeen parissa. Olemme hankkeen aikana saaneet tutustua uusiin mielenkiintoisiin ihmisiin ja saaneet kokemusta alueesta, pelin rakentamisesta, josta meillä ei juurikaan ollut kokemusta. Kevään kuluessa ymmärryksemme hankkeesta lisääntyi ja samoin pelin kehittämisestä saatiin jonkinlainen käsitys. Erityisesti mieleemme jäi yksi tapaaminen, jossa suunniteltiin hahmoja. Hahmojen kehittäminen oli todella hauskaa ja niitä syntyi nopealla tahdilla. Lisäksi sairaanhoitajaopiskelijat saivat improvisoida hahmoista kertovan näytelmän yhden toimijapalaverin alkuun”
Laurea-ammattikorkeakoulun opiskelijat Viva-Evita Sippola ja Terhi-Majja Itkonen-Isakov

10. OSALLISTAMINEN VERKOSSA

Zet-hankkeessa haluttiin osallistaa nuoria ja miksei aikuisiakin myös verkossa ja sosiaalisessa mediassa pelinkehitykseen. Samalla haluttiin lisätä hankkeen tunnettuutta ja kiinnostavuutta.

Hanke aloitettiin logoäänestyksellä, minkä jälkeen järjestettiin Facebookissa kampanja seuraajien saamiseksi hankkeen Facebook-sivuille. Kaikkien tykkääjien kesken arvottiin kaksi leffalippua, kun 200 tykkääjän raja ylittyi. Syksyllä 2015 kerättiin myös taustatarinoita kilpailulla, jossa palkintona oli kilo suklaata. Ajatuksena oli kerätä nuorten ajatuksia pelinkehityksen taustaksi laajemmalta yleisöltä, otsikkona ”Mitä toivon tulevaisuudeltani”. Facebookin lisäksi kilpailua mainostettiin myös alueelliselle verkostolle sähköpostitse. Saalis oli kuitenkin niukanlainen; kilpailuun saatiin vain 3 tarinaa.

Pelinkehityksen tueksi hankkeen nettisivuille perustettiin keskustelufoorumi, jossa tapaamisten välillä voitiin käydä keskustelua ajankohtaisista pelinkehityksen vaiheista. Samalla kuitenkin haluttiin tarjota mahdollisuus osallistua pelinkehitykseen myös niille, jotka eivät pääse paikanpäälle tiimitapaamisiin. Keskustelufoorumin kautta pelinkehitykseen oli mahdollista osallistua maantieteellisestä sijainnista riippumatta.

Keskustelufoorumilla saatiinkin jonkin verran viriteltyä keskustelua ja kerättyä palautetta muun muassa pelin mekaniikasta, tehtävistä ja hahmoista. Foorumi mahdollisti myös nuorille omien ideoiden ja tuotosten jakamisen muille ja pelinkehityksessä hyödynnettäväksi. Keskustelu oli aktiivisimmillaan tiimitapaamisten pyöriessä keväällä 2016. Tapaamisten päättyessä myös foorumin käyttö pikku hiljaa hiipui.

Keskustelupalstalla muiden kuin pelinkehitykseen osallistuneiden nuorten aktiivisuus oli hankalaa. Niinpä päätettiin jatkaa osallistamista myös Facebookissa. Pelikonseptin muotouduttua järjestettiin Facebookissa äänestys pelin

kiinnostavimmasta osiosta keväällä 2016. Tähän kilpailuun saatiin 74 vastausta. Kiinnostavimmaksi osioksi nousivat vakoilutehtävät 40 vastaajan mielestä. Muut osiot, eli työntekijöiden palkkaaminen, tuotantolinjojen rakentaminen ja vakoojien metsästys yrityksessä saivat melko tasaisesti kannatusta. Tulos tuki kehittäjätiimin omia ajatuksia, joten vakoilutehtävien roolia pelissä päätettiin kasvattaa.

Myöhemmin keväällä 2016, kun pelin grafiikkojen luonnostelu oli ajankohtaista, Zet-hanke järjesti grafiikkakilpailun, jossa tehtävänä oli pikseligrafiikkaa hyödyntäen suunnitella jokin vakoilun apuväline. Palkintona oli lahjakortti pelikauppaan. Voittajatyö myös luvattiin toteuttaa peliin. Grafiikkakilpailu toteutettiin monikanavaisesti; kilpailuun pystyi osallistumaan sekä paperilla että digitaalisesti, joko sähköpostilla tai Instagramissa. Kilpailua mainostettiin sosiaalisen median lisäksi testipelikierröksellä pelin testaajille sekä sähköpostitse alueen verkostoille ja alueen kuvaamataidon opettajille. Markkinointiyrityksistä huolimatta kilpailuun saatiin vain 14 työtä. Kilpailutöissä ehdotettiin vakoilijan apuvälineeksi mm. robottikissaa, vakoilukukkaa ja vakoilukirppua, salakuuntelulaitteistoja, kiikaria ja helikopteria. Voittajatyöksi valittiin puupäähattu, joka päässä vakoilija vaikuttaa yksinkertaiselta puupäältä, joka saa siksi vakoilla rauhassa.



Kuva 25. Grafiikkakilpailun voittajatyö kilpailuluonnoksena sekä valmiissa pelissä



11. PALVELUKONSEPTIT PELIN TUEKSI

Zet-hankkeen tavoitteena ei ollut vain laatia nuorille hyötypeli vaan myös ideoida peliä hyödyntäviä palvelukonsepteja. Ajatuksena oli, että kehitettävä peli olisi sekä nuorten itsenäisesti pelattavissa että hyödynnettävissä osana nuorten palveluita. Syksyllä 2015 järjestetyssä ensimmäisessä verkostotyöpajassa kuultiin alueen toimijoiden odotuksia ja toiveita pelinkehitykselle. Keväällä 2016 järjestetyissä kahdessa verkostotyöpajassa fokuksessa oli erityisesti peliä hyödyntämistapojen tarkastelu. Tuolloin pelinkehitys oli jo edennyt ja tuleva peli hahmottunut sen verran, että sen hyödyntämistapoja jo voitiin tarkastella. Toisaalta pelinkehitys oli vielä kesken, joten pelinkehityksessä oli vielä mahdollista huomioida syntyvät ideat.

Ensimmäisessä verkostotyöpajassa tarkasteltiin Reptilian Overlords -pelin hyötyteemoja ja mahdollisia hyödyntäjiä. Työpajan jälkeen Laurean liiketalouden opiskelijaryhmä sai tehtäväksi tarttua yhteen teemoista hankekumppanin Lohjan nuorisopalveluiden kanssa. Myös muutamia muita aihepiirejä valittiin eteenpäin työstettäväksi kevään toisessa verkostotyöpajassa. Toinen työpaja toteutettiin yhteistyössä Apuomena ry:n Lohjastuu-hankkeen kanssa, ja mukaan otettiin tästä syystä myös laajemmin nuorten osallisuuden tukemisen teemoja.

11.1. Verkostotyöpajat palvelukonseptien kehittämiseksi

Zetin kevään 2016 ensimmäisessä verkostotyöpajassa tavoitteena oli yhdessä nuorten ja alueen toimijoiden kanssa miettiä Reptilian Overlords -pelin hyötyteemoja ja mahdollisia hyödyntäjiä. Peliesittelyn jälkeen jokaisen osallistujan tehtävänä oli luonnostella päällimmäisenä mieleen pelistä jäänyt tai parhaaksi koetusta tilanteesta kertova näkymä pahviselle Zet-kännykälle. Pahvikännyköille piirtyi erityisen paljon vakoilutehtävien kuvauksia, joissa kahvinkeittimet räjähtelivät ja kopio-koneet hajoilivat. Myös rekrytoinnissa käytettävät CV:t sekä yrityksen pyörittämiseen liittyvät teemat olivat jääneet osallistujien mieleen.

Pahvikännyköiden pohjalta lähdettiin keskustelemaan Reptilian Overlords -pelin hyötyteemoista ja miettimään työpajan ryhmätyöosion ryhmäjako - mitä kaikkea hyötyä pelistä voisi olla? Keskustelun pohjalta päädyttiin kuuteen teemaan, jotka olivat: työnhaku; ammatinvalinta ja urasuunnittelu; yrittäjyys ja markkinointi; vuorovaikutustaidot ja johtaminen, talouden hallinta sekä itsetuntemus.

Pajan osallistajat saivat jakautua teemojen mukaisiin ryhmiin omien mieltymystensä mukaisesti. Ryhmässä ensimmäisenä tehtävänä oli pohtia useampia eri tilanteita, joissa peliä voitaisi pelata ryhmän teemassa. Tämän jälkeen yhtä tilannetta lähdettiin kuvittelemaan pahvikännykän ympärille tarkemmin. Lopuksi vielä pelitilanteesta laadittiin vapaamuotoinen esitys muille ryhmille. Esityksinä nähtiin niin näytelmiä, runoja kuin sarjakuviakin.

Ammatinvalinta- ja uraohjaus -teemassa Reptilian Overlords -peliä päädyttiin pelaamaan nuorisotyöntekijän kanssa. Valintojaan pähkäilevä nuorta pyydetäisiin ensin pelaamaan Reptilian Overlords -peliä ja sen jälkeen nuori ja nuorisohjaaja keskustelisivat nuoren ammatinvalinnasta. Taloudenhallinta-ryhmässä peliä pelattaisiin koulussa kotitehtävänä. Pelaajien tavoitteena olisi saada viikossa oma yritys pyörimään mahdollisimman hyvin. Yrittäjyys-teemaisessa ryhmässä oli yrittäjyydestä kiinnostuneille esitelty Reptilian Overlords -peliä, minkä jälkeen peliin tutustuttiin itsenäisesti kotona. Työnhaku-teemaisessa ryhmässä ajatuksena oli, että peliä pelatessa voisi pelaajakin laatia CV:itä ja pelissä olisi yhteisöllinen puoli, jossa oman CV:n avulla voisi yrittää soluttautua jonkun toisen pelaajan firmaan. Vuorovaikutustaidot ja johtaminen -ryhmässä tausta-ajatuksena oli tuoda eri kulttuuritaustoista tulevat ihmiset yhteen Reptilian Overlords -pelin avulla. Vuorovaikutteinen keskustelu pelin teemoista tukisi osallistujien vuorovaikutustaitoja. Reflektoinnin avulla voitaisi käsitellä myös pelin synnyttämiä tunteita. Itsetuntemus-teemaisessa ryhmässä työnhaun ongelmista masentunut nuori sai terapeutilta pelattavakseen Reptilian Overlords -pelin. Pelaaminen sai nuoren uskomaan jälleen itseensä työnhakijana.

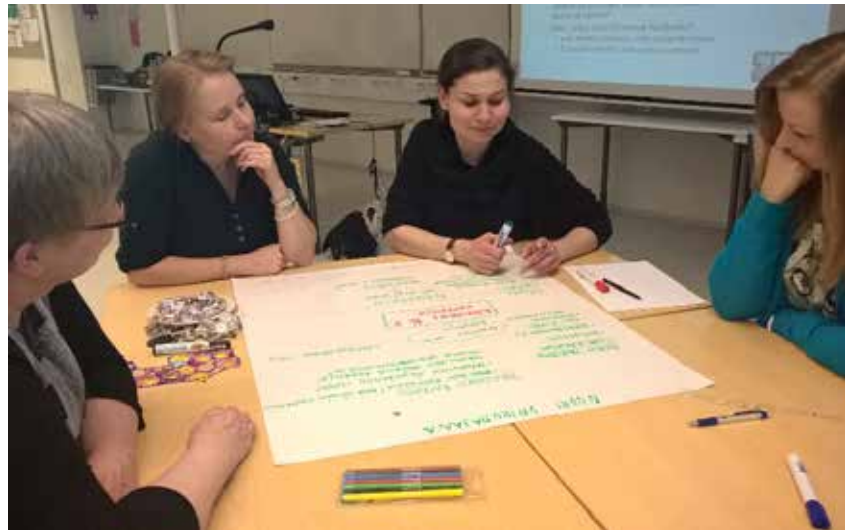
Ryhmässä nähtiin Reptilian Overlords -pelille monipuolisesti hyödyntämismahdollisuuksia. Lopuksi keskustelimme siitä, mitä kukin ehdotettu hyötyteema edellyttäisi pelin kehitykseltä, sillä kaikkia ideoita ei luonnollisesti yhdellä pelillä pystyttäisi toteuttamaan. Keskustelussa nousivat erityisesti taloudenhallinta ja vuorovaikutustaidot keskeisiksi hyötyteemoiksi, joita pelin toivottiin tukevan.

Laurean opiskelijaryhmä tarttui taloudenhallinnan teemaan ja jatkoi aiheen kehittelyä yhdessä Lohjan nuorisopalveluiden kanssa. Ideoinnin tuloksena muotoutui taloudenhallinnan teemapäivä, johon yhdistyi ensimmäisen verkostotyöpajan koulussa toteutettava kilpailu siitä, kenen yritys menestyy parhaiten. Vastaava kilpailu voisi toimia myös yhtenä teemapäivän osana.

Taloudenhallinnan teemapäivään ja kolmeen muuhun ensimmäisessä työpajassa käsiteltyyn teemaan palattiin huhtikuussa seuraavassa verkostotyöpajassa. Yrittäjyyteen liittyen ideoituin yrittäjyystapahtuman järjestämistä. Ohjausaihetta laajennettiin ammatinvalinnasta laajemmaksi yleisesti sekä tulevaisuuden

suuntaviivojen että arjen hallinnan kattavaksi. Työnhaku-teemaa puolestaan konkretisoitiin toteutusyistä pelin ulkopuolelle, ja ideoitiin kesätyöinfoa. Työpajassa käsiteltiin myös muita teemoja, sillä työpaja toteutettiin yhdessä Apuomena ry:n Lohjastuu-hankkeen kanssa.

Verkostotyöpaja kokoontui teemalla ”Nuoret toimijoina”. Pajaosallistajat kiersivät pöydissä, joissa oli kuusi eri aihepiiriä. Yhdistävänä teemana oli pohtia keinoja tukea nuorten toimijuutta erilaisissa rooleissa, joita nuorella voi yhteiskunnassa olla. Joka pöydässä oli myös ehdotettu konkreettinen tapahtuma tai aktiviteetti, jota oli tarkoitus tarkemmin puida. Käsitellyt teemoja olivat nuori vaikuttajana, nuori pelinkehittäjänä, nuori oman elämänsä sankarina, nuori oman kukkaronsa herrana, nuori yrittäjänä ja nuori työnhakijana. Näistä siis neljä oli jatketta aiemmille teemoille, yksi rakentui Lohjastuu-hankkeen lähtökohdista käsin nuorten rooliin vaikuttajana ja yksi Zetin yleisistä teemoista käsin nuorten rooliin pelinkehittäjänä.



Kuva 26. Pohdintaa Nuori vaikuttajana -pöydässä

Nuori vaikuttajana -pöydässä valittiin yksi nuorten näkökulmasta kiinnostava aihe, jonka puolesta nuoret halusivat kampanjoida. Aiheeksi valikoitui kampanjointi sen puolesta, että nuoret voisivat saada ajokortin jo 16-vuotiaana. Pöydässä mietittiin erilaisia kanavia, joiden kautta nuoret voisivat asiaan vaikuttaa, esille nostettiin mm. nuortenideat.fi -sivusto ja nuorisovaltuusto. Ideoitiin myös ajokortin nivomista osaksi peruskoulua. Pelillisistä ratkaisuista nostettiin esille Lainsäätäjä-peli.

Nuori pelinkehittäjänä -pöydässä mietittiin erilaisia nuorten pelinkehitysprojekteja; millaisia aiheita peleissä voitaisi käsitellä, kuka peliprojektin voisi järjestää ja mitä Zet-hankkeen puitteissa jo on opittu peliprojekteista keinona osallistaa nuoria. Tavoitteiden ja prosessin selkeys jo mukaan lähdettäessä nähtiin tärkeäksi, samaten nuorten sitouttaminen pelinkehitykseen. Aiheiden puolesta pelien avulla voisi



Kuva 27. Nuori pelinkehittäjänä -pöydässä pohdittiin mm. nuorten sitouttamista pelinkehitykseen.

oppia monenlaisia taitoja, yleisemmistä käytännöllisiin, kuten vuorokausirytmien tärkeys. Kaikenlainen aktivointi nähtiin tärkeäksi.

Nuori oman elämänsä sankarina -pöydässä fokuksessa oli tarkastella aihetta ohjauksen näkökulmasta; laajassa teemassa olivat mukana ohjaus niin tulevaisuuden suuntaviivojen hahmottamiseen kuin arjenhallinnan tukemiseen. Pelillisyydellä nähtiin ohjauksen tukena monenlaisia mahdollisuuksia, mm. tukea itsetuntemusta, taitoa huomioida muut, vuorovaikutustaitoja, CV:n tekoa ja etiikkaa. Myös omien rajoitteiden hyväksyminen nousi tärkeäksi. Jotta pelejä voisi ohjauksessa hyödyntää, tulisi myös ohjaajien tuntee peli ja sen eri puolet. Esimerkiksi Reptilian Overlords -peli, joka kääntää asiat pääläelleen, voi tuntua ohjaajasta kummalliselta, ennen kuin pelin jujuun pääsee sisälle.

Nuori oman kukkaronsa herrana -pöydässä mietittiin rahankäytön teemapäivän järjestämistä. Järkevän rahankäytön opettaminen ja esimerkiksi pikavippien ja ylivelkaantumisen estäminen nähtiin todella tärkeiksi. Erityisesti kuitenkin pohdittiin, miten nuoret saisi osallistumaan – rahapalkinnoillako vai pakolla (osana opintoja). Mietittiin myös, että nuorten lisäksi taloustietoutta pitäisi kohdentaa perheille ja lasten vanhemmille. Näin hyvä malli rahankäytölle tulisi jo kotoa. Yhtenä ideana teemapäivän houkuttelevuuden lisäämiseksi mietittiin päivän valjastamista pelinkehitykseen; vaikkapa pankki voisi sponsoroida jonkin palkkion parhaan rahankäyttöä tukevan pelin ideoijalle.

Nuori yrittäjänä -pöydässä pohdittiin yrittäjyystapahtuman järjestämistä ja myös tässä pöydässä keskustelussa yritettiin kovasti miettiä erilaisia keinoja houkuttaa nuoria osallistumaan. Nuoret yrittäjät, houkuttelevat alat, maanläheiset alat, joilla yrittäminen on arkipäiväistä, julkkikset ja erilaiset aktiviteetit arveltiin nuoria kiinnostaviksi teemoiksi. Kaiken kaikkiaan arveltiin, että nuoret tarvitsisivat enemmän tietoa yrittäjyydestä. Myös erilaisten yhdistysten ja yritysten rooli

yritysjärjestelmien tapahtumien järjestämisessä nähtiin tärkeäksi. Sydämellä kehystettiin ajatus verkostojen hyötykäyttöön ottamisesta.

Nuori työnhakijana -pöydässä ideoitiin kesätyöinfon järjestämistä. Konkreettinen tieto työstä ja työnhakemisesta nähtiin tärkeänä, mutta myös itsetuntemuksen kasvattaminen ja voimaantuminen työnhaussa. Koulujen ja nuorisotoimen järjestämien tilaisuuksien lisäksi ideoitiin, että infon voisi myös toteuttaa verkossa. Pelaaminen itsessään voisi toimia tilaisuuden houkuttimena. Reptilian Overlords -pelin myötä voisi oppia CV:n tekoa, työelämätaitoja, osaamisen esilletuontia ja tunnistamista.

Yleisesti keskusteluissa pelien näkökulmasta keskeiseksi nousi toisaalta generisten pelien, toisaalta fokuoituneempien pelien hyödyt. Reptilian Overlords -pelin tyypilliset monipuoliset pelit sopivat hyvin keskustelun avajiksi monesta eri näkökulmasta, mutta eivät välttämättä pääse yksittäiseen aiheeseen kovin syvälle. Tarkemmin rajattu peli voisi tietyssä käyttötarkoituksessa pureutua kyseiseen aihepiiriin tarkemmin. Molemmassa pelityypeissä on puolensa. Myös pelien ideointi ja kehitys itsessään tekee monenlaisia asioita näkyväksi nuorille. Tähän Zet-hankkeen pelinkehityskokemukset antavat tulevaisuudessa monenlaisia eväitä.

Kevään verkostotyöpajojen perusteella Zet-hankkeessa kehitettäviksi valikoituivat taloudenhallinnan teemapäivä sekä ohjekirja pelin hyödyntämiseksi nuorten ohjauksessa. Pelin hyödyntäjille suunnattu konkreettinen ohjekirjanen, joka auttaa ymmärtämään peliä ja sen hyötymahdollisuuksia todettiin tärkeäksi peliä tukevaksi materiaaliksi. Ohjekirjan avulla peli on hyödynnettävissä keskustelunavaajana nuoren ja aikuisen kohdatessa monenlaisissa aihepiireissä.

11.2. Tulevaisuustyöpaja

Hankkeen viimeisenä verkostotyöpajana toteutettiin vaihteeksi Hangossa tulevaisuustyöpaja, jossa pohdittiin tulevaisuutta nuorten näkökulmasta. Paikalla oli kolmekymmentä nuorta ja/tai nuorten kanssa työskentelevää toimijaa, jotka pienemmissä ryhmissä työstivät uusia palvelukonsepteja tulevaisuuden muuttuviin tarpeisiin erilaisissa skenaarioissa palvelumuotoilun menetelmin.

Vaihtoehtoisia tulevaisuuden skenaarioita eli mahdollisia tulevaisuuden toimintaympäristöjä nuorten palveluille oli neljä: Ensimmäisessä skenaariossa toimittiin pääosin virtuaalitodellisuudessa, jossa nuorten palveluiden painopiste oli ennaltaehkäisevässä toiminnassa. Toisessa skenaariossa palvelut painottivat myös ennaltaehkäisyä, mutta toimittiin pääosin kasvotusten reaali maailmassa. Kolmas ja neljäs skenaario keskittyivät nopeisiin korjaustoimiin, kun jokin nuoren elämässä oli jo alkanut mennä vinoon niin että kolmannessa skenaariossa keskityttiin face to face -palveluihin ja neljännessä skenaariossa pääasiassa verkossa tapahtuviin palveluihin. Palveluita kehitettiin erilaisiin elämäntilanteisiin, nuorten työllistymiseen, opiskeluun, harrastuksiin ja elämäntaitoihin.



Kuva 28. CoCo Kosmos on visuaalinen yhteiskehittämisen väline.

Työskentely organisoitiin pienryhmissä Laureassa kehitetyn yhteiskehittämispeli CoCo Kosmosen avulla. Kukin ryhmä aloitti sijoittamalla pelilaudan keskelle nuoren/nuoret, ja pohtivat, ketkä kaikki toimijat liittyvät valitun näkökulman mukaisesti nuoren elämään. Esimerkiksi ennakoivassa otteessa elämäntaitoihin liittyivät nuorten perhe, läheiset ja ystävät, koululuokka, opettajat, koulukuraattori tai erilaiset harrastusryhmät, mutta myös esim. kuntien ja seurakuntien nuorisotyöntekijät tai vaikka kouluterveydenhoitaja.

Seuraavaksi ryhmät pohtivat, missä paikoissa nuori voi ennakoivien oppia erilaisien toimijoiden kanssa tarvittavia elämäntaitoja ja mitä ne elämäntaitotaidot oikein ovat. Omassa tai kaverien kotona, koulussa, kauppakeskuksissa, nuorisotiloissa, urheilukentillä, uimahallissa tai vaikka kaduilla voidaan kohdata aidosti nuori ja viestittää välittämistä, kuulemistä ja hyväksymistä, mutta myös samalla opettaa tärkeitä elämäntaitoja, kuten taloudenhallintaa, terveydestä ja ravinnosta huolehtimista, sosiaalisia taitoja tai vaikka ajankäytön hallintaa. Lopuksi ryhmät ideoivat, mitä ja millaisia uusia palveluita tarvittaisiin, jotta tulevaisuudessa nuorilla olisi hyvä olla.

Elämäntaitojen ryhmässä saatiin aikaan mm. konkreettinen ehdotus siitä, miten koulujen keittiössä nuoret voisivat pienemmissä ryhmissä tehdä ruokaa koko koululle yhdessä keittiöhenkilökunnan ja kotitalousopettajan kanssa ja samalla oppia

terveellisen ruuan ja ruuanlaittotaitojen lisäksi yhdessä tekemistä ja myös suorittaa hygieniapassin, joka voi olla hyödyksi vaikka kesätöiden saannissa. Toinen konkreettinen ehdotus, jota ryhmä analysoi tarkemmin, liittyi eri toimijoiden yhteistyöhön. Ryhmä ehdotti Hankoon toimijoiden ja nuorten yhteismessuja, jossa eri palvelut tulisivat tutuksi paitsi nuorille perheineen myös eri palvelujen tarjoajille. Yhteistyö tiivistyy, päällekkäisyydet poistuvat ja nuorten itsensä kaipaamia ja ideoimia uusia palvelumuotoja käynnistyy. Vaikka ryhmässä toimittiin face-to-face -ympäristössä, mietittiin myös verkkototeutusta, jolloin palvelupaletti ei rajoitus kertaluonteiseen tapahtumaan, vaan se on helposti kaikkien nähtävillä ja saatavilla.

Muissa ryhmissä ideoituja uudenlaisia palveluja olivat mm. työnhakijoiden ja työnantajien kohtaamista edistävä Duuni-Dinder, nuoria aktivoiva e-sport -valmennus sekä opiskelualan löytämistä helpottava virtuaalisovellus, joka huomioisi nuorten mielenkiinnon kohteet pelissä tehtävien valintojen kautta. Uusien palveluiden osalta mietittiin niiden toteutukseen liittyviä esteitä, mutta myös niiden tarjoamia mahdollisuuksia. Esimerkiksi yhteismessut jossakin neutraalissa tilassa saattavat kaatua siihen, että ei ole tarjolla riittävän isoa yhteistä tilaa, kun esim. nuorten suosimat kauppakeskukset puuttuvat Hangosta. Toimijoiden asenne erityisesti palvelutarjonnan puolelta ei myöskään ainakaan vielä ole kovin yhteistyöhakuinen, vaan kukin toimija tekee omia juttujaan, omista lähtökohdistaan. Uusia mahdollisuuksia nähtiin mm. virtuaalisessa toteutuksessa Zet-hankkeen Reptilian Overlords -pelin ympäristössä, mutta myös Hankoon tulossa olevan uimahallin puitteissa, missä messut voisivat päättyä vaikka allasbileisiin.

11.3. Taloudenhallinnan teemapäivä - Sinusta oman elämäsi miljonääri!

Taloudenhallinnan teemapäivä on Reptilian Overlords -pelin ympärille rakennettu palvelukonsepti. Teemapäivän ideointi aloitettiin Zet-hankkeen verkostotyöpajoissa keväällä 2016, minkä jälkeen ideointia jatkoi Laurean liiketalouden opiskelijatiimi. Syksyllä 2016 ideointia kohti käytännön toteutusta jatkettiin yhdessä Laurean opiskelijoiden ja henkilöstön sekä Lohjan nuorisopalveluiden kanssa. Zet-hankkeen ja Lohjan nuorisopalveluiden yhteinen teemapäivä ”Sinusta oman elämäsi miljonääri” järjestettiin nuorisotalo Mestalla Lohjalla marraskuussa 2016 osana pohjoismaista Peliviikkoa.

Teemapäivän lähtökohtana oli tarve tarjota nuorille tietoa oman talouden ja rahan käytön tueksi. Toisaalta tämän päivän valinnat vaikuttavat myös tulevaan: miljonääriksi ei voi tulla pikavippejä ottamalla. Suunnitteluvaiheessa todettiin, että Reptilian Overlords -peli on hyödynnettävissä teemaan: pelissä pyöritetään yritystä, joka pyritään saamaan mahdollisimman kannattavaksi. Pelissä on helppo nostaa keskusteluun myös rehellisyys ja epärehellisyys - millä keinoin menestystä tavoitellaan.

Teemapäivästä ei haluttu liikaa rahan keskittävää, sillä pelkkä raha ei tuo onnea. Siksi mukaan otettiin myös teemana ”onnellisuusmiljonäärit” eli onnellisuutta

pohdittiin myös esim. ystävien, maineen ja hyvien tekojen kautta. Mukaan ideoitiin myös viihteellistä ohjelmaa erityisesti vakoiluteemaan liittyen. Osana teemapäivää julkaistiin myös Reptilian Overlords -pelin alphaversio.

Teemapäiväkonsepti rakentuu toimintarasteille, joilla jokainen voi kiertää omien mieltymystensä mukaisesti. Ensimmäisen pilotoinnin perusteella toimiva päivän kesto on 2,5 tuntia. Päivä koostuu yhteisestä avauksesta, joka teeman mukaisesti voi kertoa esimerkiksi pelialasta tulevaisuuden urana. Tämän jälkeen nuorilla on mahdollisuus kiertää toimintarasteja vapaasti. Rasteilla kiertelyn ohessa on tarjolla esimerkiksi pitsaa tai erilaista naposteltavaa. Teemapäivään kuuluu mahdollisuuksien mukaan erilaisia kilpailuja, ja päivän lopetuksena arvotaan ja jaetaan kilpailujen palkinnot.

Toimintarasteja on mahdollista muokata tilan, kohderyhmän ja teeman mukaisesti.

Taulukko 5. Zet-hankkeen teemapäivätoteutuksen toimintarastit.

1. Reptilian Overlords -testipelu	Rastilla oli mahdollisuus pelata ja testata peliä. Peliin oli myös liitetty kilpailu: kuka saa yrityksensä tuottamaan eniten rahaa. Tulokset kirjattiin fläppipaperille ja paras palkittiin päivän lopuksi. Pelaamisen jälkeen pelaajilta pyydettiin palautetta pelistä. Jokaisen palautteen antaja osallistui palkintojen arvontaan, jotka arvottiin päivän lopuksi.
2. Bisness in Suomi-English	Toisella rastilla pelattiin muistipeli taloussanastosta suomeksi ja englanniksi. Tavoitteena oli opettaa talouden peruskäsitteitä nuorille.
3. Monta tietä miljonääriksi	Kolmannella rastilla nuoret pääsivät pohtimaan omia uravalintojaan ja onnellisuuden lähteitään. Aluksi kirjoitettiin oma unelmien ammatti tarralapulle. Lappu sijoitettiin fläpillä olevaan taulukkoon sopivaan kohtaan riippuen millaiseksi miljonääriksi (rahaa/ystäviä/mainetta/hyviä tekoja) kyseisessä ammatissa voi päästä ja millä aikajänteellä (heti tai pitkäjänteisesti). Jos osallistujalla ei ollut mielessä omaa tulevaisuuden toiveammattia, tarjolla oli myös valmiita ammattivaihtoehtoja, joiden sijoittelua taulukkoon saattoi pohtia.
4. Onnenpeili	Neljännellä rastilla pohdittiin, mistä oma onnellisuus kumpuaa. Rastilla jokainen osallistuja pääsi kurkistamaan peilistä oman onnensa lähteitä. Tämän jälkeen oma ajatus kirjoitettiin tarralapulle ja kiinnitettiin seinälle. Samalla pystyi tutustumaan muiden ajatuksiin.
5. Slither.io	Zetissä toteutettiin Pohjoismaisen peliviikon slither.io-turnauksen osakilpailu. Viidennellä rastilla oli yksi tietokone, jolla slither.io-peliä voi pelata. Kun pelin hävisi, oli seuraavan vuoro pelata. Aina, kun oma tulos oli edellistä parempi, se kirjattiin ylös. Jokainen parhaan tuloksen pelannut palkittiin Peliviikon sponsoroimalla heijastimella. Päivän parhaan tuloksen pelannut nuori osallistui kokonaiskilpailuun.
6. Sniikkailupeli ulkona	Ennen tapahtuman alkua pihalle piilotettiin lisko-heijastimia. Heijastimet olivat Zet-hankkeelle tilattuja, ja niissä oli hankkeen nettisivujen osoite, minkä kautta Reptilian Overlords -peliä pääsee pelaamaan. Tavoitteena oli löytää pihalta oma heijastin. Jokainen heijastimen löytänyt sai heijastimen omaksi.

Teemapäivän marraskuussa toteutuksessa Lohjan nuorisotila Mestalla oli mukana sekä varta vasten paikalle tulleita nuoria että sattumalta paikalle tulleita, joilla ei ollut mitään ennakkotietoa Zetistä. Päivään osallistui nuoria Järvenpäästä ja Karkkilasta asti. Tupa oli alusta alkaen täynnä, kun avausosuudessa käsiteltiin pelialaa ja miten pelialalle pääsee. Avauksen jälkeen osallistujat pääsivät kiertämään vapaasti eri toimintarasteilla. Laurean liiketalouden opiskelijat olivat tehneet nuorille bisnesaiheisen kielipelin, jossa pääsi harjoittelemaan englannintaitojaan. Laurean sairaanhoitajaopiskelija puolestaan pyysi osallistujia kurkkaamaan, mistä onni alkaa. Onnen lähteinä mainittiin erityisesti kaverit ja perhe, mutta onnea voi etsiä monista asioista. Luonto, metsä ja oma koira tuovat onnea, mutta myös pelit, raha ja voittaminen. Tulevaisuusteemaisella pisteellä sai kokeilla erilaisia reittejä miljonääriksi ja sovittelua päähänsä tulevaisuuslaseja.

Myös Reptilian Overlords -peliin pääsi tutustumaan. Testipeleissä oli aluksi suorastaan ruuhkaa. Pelin ympärille oli viritelty myös kilpailu: kuka saisi oman firmansa pelissä kaikkein tuottavammaksi. Lopulta tuottoisimman firman pyörittäjä palkittiin menestyksestä Codenames-vakoilupelillä, joka oli saatu palkinnoksi Peliviikon kautta. Myös muita palkintoja oli jaossa kaikille päivään osallistuneille. Laurean liiketalouden opiskelijat olivat saaneet lahjoituksena kaikenlaista pientä arvottavaa. Pisteillä kiertämisen lomassa oli tarjolla pizzaa.

Teemapäivässä oli noin 45 osallistujaa. Palautetta saatiin 24 osallistujalta. Palautteen antajista 41 % oli tyttöjä ja 59 % poikia. Palautteessa kysyttiin, mitä osallistuja oli teemapäivässä tehnyt ja mitä mieltä toiminnosta oli viisiasteikkoisella hymynaama-asteikolla. Pääosin palaute oli kaikista toiminnoista positiivista. Reptilian Overlords -peliä oli kokeillut osallistujista 88 %. Palautetta antaneista 75 % arvioi Reptilian Overlords -pelin pelaamisen positiiviseksi kokemukseksi (arviona kaksi iloisinta hymynaamaa), loput 25 % valitsivat keskimmäisen viidestä vaihtoehdosta (neutraali hymynaama).

11.4. Työn tulevaisuudesta ja unelma-ammateista – kohti omaa unelmaa miljonääripelin avulla?

Laurean FuturesLab CoFissa kehitetty miljonääripeli avaa nuorille uusia mahdollisuuksia pelkän työn ansaintamahdollisuuksien näkökulmasta kohti hyviä tekoja, mainetta ja kuuluisuutta tai kavereita ja ystäviä, mikä on sopusuunnassa niiden tulevaisuuden trendien kanssa, joissa toimeentulo ja työ eriytyvät ja mielekäs tekeminen on arvostettuja.

Zet-hankkeen teemapäivän yhteydessä marraskuussa 2016 järjestettiin tulevaisuus-session, jossa osallistujat pohtivat, millainen miljonääri heistä voisi tulla. Tarjolla oli paitsi rahaa ja omaisuutta, myös ystäviä, mainetta tai hyviä tekoja, maailman pelastamista. Tulevaisuuslasien avulla oli mahdollista myös katsoa tulevaisuuteen ja pohtia, millaisen tulevaisuuden nuori itse haluaa ja miten sinne mahdollisesti voisi päästä. Osan jutuista pystyi toteuttamaan nopeastikin ryhtymällä vaikka



NÄIN PIAN → NÄITÄ ASIOITA MILJONÄÄRI... ↓ AJALLISESTI	HETI, VÄLITTÖMÄSTI	MYÖHEMMIN, EHKÄ VUOSIENKIN PÄÄSTÄ (PITKÄJÄNTEISESTI)
YSTÄVIÄ, KAVEREITA		
RAHAA, OMASUUTTA		
KUULUISUUTTA, MAINETTA		
HYVÄÄ MIELTÄ, HYVIÄ TEKOJA		

Kuva 29. Miljonääripelin ensimmäinen versio marraskuun 2016 teemapäivässä

videobloggariksi tai tosi-TV-tähdeksi. Osa taas vaati pitkäjänteisempää työskentelyä ja määrätietoista opiskelua, kuten pääsy huippuduunariksi tai vaikka ympäristötutkijaksi tai kirjallisuuden nobelistiksi. Toisaalta nopeastikin toteutettavat asiat saattavat vaatia pitkäjänteistä työskentelyä ennen varsinaisen menestyksen saavuttamista.

Monta tietä miljonääriksi -tulevaisuussession pohjalta FuturesLab CoFissa on kehitetty Tulevaisuuden miljonääri -peliä eteenpäin. Seuraavaa versiota testattiin hankkeen loppuseminaarin yhteydessä tammikuussa 2017. Tuolloin seminaariosallistujat joko kirjoittivat lapulle oman unelma-ammattinsa tai poimivat hatusta vaihtoehtoisia unelma-ammatteja tai tehtäviä, joiden avulla oma unelma miljonääristä voisi toteutua. Unelma-ammatteihin pääsivät niin mukaan niin matkakirjailija, koomikko kuin kyberagenttikin.

Ajatukset siitä, ovatko gekko-kävely, supernäkö tai vaikkapa näkymättömyysviitta tulevaisuuden työelämässä arkipäivää siivittivät pelaajia uusille urille. Osa valmiiksi lapuille kirjoitetuista ammateista oli poimittu tutkimuksista, joissa visioitiin tulevaisuuden ammatteja, osa ideoitiin hankkeen tutkijatiimissä ja osa oli peräisin hankkeessa mukana olleiden nuorten visioimista unelma-ammateista, joita he pohtivat Lohjan tiimitapaamisessa huhtikuussa 2016. Nuoret kirjoittivat ideoita siitä, missä, mitä työtä ja kenen kanssa he tulevaisuudessa haluavat tehdä, mikä heitä motivoi sekä lopuksi, mikä ammatti vastaisi heidän esittämiään toiveitaan. Tiimityö nousi suosituimmaksi tavaksi tehdä töitä ja myös työn vaihtelevuus sekä sisällöllisesti että paikan suhteen nähtiin tärkeiksi unelmatyön osa-alueiksi. Mikään työ ei varsinaisesti ollut pelinkehitykseen osallistuneiden nuorten epäsuosiossa, vaan pelinteon, grafiikan, ohjelmoinnin ja tekoälyn kehitystyön ohella haluttiin myös käsityötä, ympäristöasioihin liittyvää työtä, valokuvausta, eläinsuojelua tai vaikkapa kehittävää hoitotyötä. Työltä toivottiin laaja-alaisuutta ja haasteellisuutta. Työn haluttiin kehittävän myös tekijäänsä ja olevan yhteiskuntaa hyödyttävää. Motivaatitekijöinä mainittiin mm. kivat työkaverit, viihtyisä ympäristö, työn monipuolisuus ja mahdollisuus vaikuttaa asioihin, mutta myös työstä saatava korvaus. Vaikka kokonaan uusia ammatteja ei työpaja tuottanut, tuotti se aiheellisen toteamuksen kyllä: ”Ammatti? Ne nauravat kuulkaa tuolle sanalle 100 vuoden kuluttua!”

Miljonääripelin uusin versio tehtiin pienimuotoisemmaksi matkapeliversioksi Zet-hankkeen loppuseminaarin jälkeen ja se oli käytössä Länsi-Uudenmaan alueella keväällä pidetyissä Reptilian Overlords -pelin viimeisissä pelitilaisuuksissa. Kokemuksia karttui myös ryhmässä pelaamisesta, missä toisten pelaajien vastaukset ruokkivat kunkin omaa ajattelua. Pelin aloitus poimimalla ensin valmiita ammattivaihtoehtoja hatusta tai rasiasta tuotti myös kierroksen tai kahden jälkeen nuorille ideoita ihan omista tulevaisuuden unelma-ammateista!

Miljonääripelin matkapeliversiossa miljonääri voi olla monella tapaa unelma-ammattissaan. Itsensä miljonääriksi voi kokea sellainen henkilö, jolla on paljon ystäviä

ja kavereita. Toisaalta joku voi kokea kuuluisuuden ja maineen näkökulmasta olevansa miljonääri. Hyvä mieli ja hyvät teot voivat olla miljoonan arvoisia. Rahaa ja omaisuutta voi olla miljoonan verran. Pelilaudassa ovat nämä edustettuina vasemmalla reunassa ja ylärivillä aikajana, jossa on kaksi kohtaa, heti välittömästi (lyhytjänteisesti) ja kohta myöhemmin, ehkä vuosien päästä (pitkäjänteisesti).

Ensin pelissä keskustellaan tulevaisuuteen liittyvistä asioista, tulevaisuuden toiveista, haaveista ja unelma-ammattista. Tämän jälkeen kirjoitetaan tyhjälle lipukkeelle oma unelma-ammatti. Tämä jälkeen lipuke sijoitetaan pelilaudalle itselle sopivaan ruudun kohtaan huomioiden pelilaudassa oleva aikajana ja millaista miljonääriä haluaa edustaa omalla unelma-ammattillaan. Lipukkeen sijoittamisen jälkeen keskustellaan ryhmässä, esimerkiksi tuottaako tämä unelma-ammatti myös muunlaista ”miljonääriä” kuin vain sen, mihin ruutuun tuo lipuke ensisijaisesti sijoitettiin, ja samalla voidaan arvioida myös aikajanaa. Tämän jälkeen valitaan sattumanvaraisesti valmiiksi laadittu lipuke, luetaan ääneen ja sijoitetaan samalla tavalla pelilaudaan sopivaan ruutuun, minkä jälkeen keskustellaan ryhmässä.

Peliä voidaan pelata myös siten, että valitaan valmiiksi kirjoitetuista lipukkeista sattumanvaraisesti yksi ja sijoitetaan se pelilaudalle omasta mielestä sopivimpaan ruutuun. Tämän jälkeen keskustellaan samalla tavalla kuin edellä on kuvattu.

Kaikki valmiiksi kirjoitettujen lipukkeiden ”ammattit” eivät ole ammatteja, vaan ovat ehkä tulevaisuuden ammatteja tai voivat olla jopa eettisesti arveluttaviakin ”ammatteja”. Peliryhmässä riittää pohdittavaa tulevaisuuden ammateista ja joidenkin ”ammattien” eettisyyteenkin liittyvistä asioista.

Miljonääripeliä pelattiin keväällä 2017 Vihdissä Vihtorin työpajalla, Karkkilassa Ruukinpajalla, Hangossa Via-pajalla ja Länsi-Uudenmaan koulutusyhtymän Luksian Valma-ryhmässä. Osallistujia näissä eri toimipisteissä oli yhteensä 34 henkilöä. Vihdissä osallistujia oli seitsemän, Karkkilassa viisi, Hangossa seitsemän ja Lohjalla 18. Vihdin, Karkkilan ja Hangon osallistujien keski-ikä oli noin 24 vuotta ja Lohjalla vastaavasti 16,5 vuotta. Vihdissä, Karkkilassa ja Hangossa unelma-ammattia mietti 17 % osallistujista ja vastaava luku Lohjalla oli 79 %.

Vihdin Vihtori-pajalla Miljonääripeliä pelattiin yksitellen nuorten kanssa, kun muut pajalaiset olivat syventyneet Reptilian Overlords -pelin beta-version testaukseen. Ensimmäinen Miljonääripelin testaaja halusi ensin ottaa valmiiksi kirjoitetun lipukkeen ja siitä keskusteltiin henkilökohtaisella tasolla. Viimein hän rohkaistui ja kirjoitti oman unelma-ammattinsa. Keskusteltiin siitä, miten oma unelma-ammatti tuo kuuluisuutta, hyvää mieltä ja ehkä jopa rahaakin, mutta vasta pitkällä aikajänteellä. Kun yksi nuori oli ensin peliä testannut, useat muutkin rohkaistuivat ja saatiin hyvää keskustelua heräteltyä yksilötasolla. Omia unelma-ammatteja lipukkeelle kirjoitti vain kaksi pajalaista. Muut valitsivat valmiiksi kirjoitetun lipukkeen ja osa ei halunnut osallistua peliin. Kokonaisuudessaan yksittäiset keskustelut pajalaisen kanssa olivat antoisia ja ajatuksia herättäviä.



Kuva 30. Karkkilan Ruukinpajan Miljonääripelin pelilautaa pelin alkuvaiheessa

Karkkilassa Ruukinpajalla Miljonääripeliä pelattiin yhdessä testipelisession loppuksi. Pelaamiseen osallistui viisi nuorta. Aluksi joillakin pajalaisilla oli vaikeuksia osallistua peliin, mutta rohkaisun jälkeen osallistuminen onnistui. Kaikki pelaajat ottivat valmiin lipukkeen ja niistä keskusteltiin. Pelikierroksia oli kolme. Ryhmäläiset auttoivat toinen toisiaan miettimään eri vaihtoehtoja, mitä muuta ruutuun asetettu ammatti tuottaa kuin sitä, minkä pelaaja valitsi. Peliä pelattiin loppuksi niin innokkaasti, että pajalaisten paja-aika ylittyi ja meni ”ylitöiksi”.

Hangossa Via-pajalla peliä pelattiin aamupäivällä ja peliin osallistui viisi pajalaista. Aloitus oli vaikeaa, kun kukaan ei olisi halunnut aloittaa. Yksi rohkea löytyi ja näin peli lähti käyntiin. Hangossa oli käytössä vain valmiit lipukkeet ja pelikierroksia oli kolme. Keskustelu oli vilkasta ja antoisaa. Joku ammattinimike aiheutti mietintää, mikä tämä on? Pelin edetessä ilmapiiri muuttui rennoksi. Pelin jälkeen odotti lounas, jonne kaikki kiirehtivät.

Luksian Valma-ryhmässä peliin osallistuivat melkein kaikki läsnäolijat. Aluksi jaettiin kaikille yksi tyhjä lipuke, johon oli tarkoitus kirjoittaa oma unelma-ammatti. Toisessa laatikossa oli valmiit lipukkeet ja niistä jokainen nosti myös yhden lipukkeen. Ryhmän ollessa näin suuri päädyttiin, että heijastetaan pelilautaa seinälle ja jokainen tulee laittamaan oman lipukkeen itse katsomaansa sopivaan kohtaan pelilaudalle. Näin kaikki näkivät pelilaudalla olleet lipukkeet. Rohkeimmat esittelivät omat valintansa ja oman unelma-ammattin. Osa ei kirjoittanut omaa unelma-ammattiaan eikä myöskään halunnut esitellä valitsemaansa valmiilla lipukkeella ollutta ammattia. Luokan eteen menemistä arastelleita autettiin hakemalla laput ja laittamalla ne nuoren ilmoittamaan kohtaan. Tämän jälkeen keskusteltiin yhdessä laudalle asetelluista ammateista. Ryhmäläisiltä löytyi hyviä ajatuksia siitä, miten eri tavoin voi olla miljonääri. Osalla ryhmäläisistä oli vaikeuksia keskittyä peliin ja siihen liittyvään keskusteluun. Yhteishakuinfo oli ollut juuri ennen pelin alkua,



Kuva 31. Luksian Valma-ryhmäläisten Miljonääripelin pelilautaa

jolla saattoi olla positiivinen vaikutus unelma-ammattin esilletuontiin. Unelma-ammattiksi ilmoitettiin mm. lähihoitaja, rekkakuski, poliisi, kosmetologi, kokki, arkeologi ja kosmetiikkaneuvoja.

11.5. Peli keskustelun avaajana

Yhtenä Reptilian Overlords -pelin hyödyntämistapana tunnustettiin keskustelun-avaajana toimiminen nuoren ja aikuisen kohtaamisessa. Peli itsessään ei mene kovin syvällisesti mihinkään aihepiiriin, mutta pelissä koetun tiimoilta on helppo aloittaa keskustelu niin työelämään kuin moniin muihinkin aihepiireihin liittyen. Lähtöedellytys keskustelunavaajana toimimiselle on kuitenkin, että nuorten parissa toimivat aikuiset tuntevat pelin ja sen tarjoamat mahdollisuudet.

Siksi osana Zet-hanketta päätettiin laatia ohjeistus pelin hyödyntämiseksi. Nuorten parissa toimivien toiveesta ohjeesta ei laadittu paksua, monikymmensivuista

tekstipakettia. Sen sijaan tavoitteeksi asetettiin helppolukuinen ja lyhyt ohjekirjanen, joka tekee peliin tutustumisesta helppoa. Ohjaajaohjeistuksen rinnalla pelin käyttöönottoa tukevat ohjevideot, jotka opastavat pelin peluuseen.

Kompaktiin ohjeistukseen päätettiin nostaa vain pelin keskeisimmät aihepiirit. Aihepiirejä tunnistettiin sekä hanketiimin omissa palaverissa että verkostotyöpajoissa käytyjen keskustelujen pohjalta. Kustakin aihepiiristä käydään läpi muutamia esimerkkitilanteita pelistä. Ohjeistuksen teemoja ovat:

- Työnhaku, työhaastattelu
- Rohkeus ja reippaus
- Työmotivaatio
- Yhteisöllisyys ja käyttäytyminen
- Kiire
- Rahankäyttö
- Ihmisten johtaminen
- Etiikka - oikean ja väärän pohtiminen

Ohjeistukseen voi tutustua Zet-hankkeen nettisivuilla <http://zet-hanke.fi>.

Ohjeistuksen lisäksi päätettiin pelin sisälle myös toteuttaa ns. virtuaalinuoriso-ohjaaja, käytännössä nappi, jota painamalla löytyy pelin eri vaiheisiin sopivia kysymyksiä keskusteltavaksi. Näin peli ohjaa myös itsessään erilaisiin keskustelun teemoihin.

12. ARVIOINTI

Zet-hankkeen arviointia on toteutettu pitkin matkaa keräämällä palautetta lähes kaikista tilaisuuksista sekä pelin eri testiversioista. Hankkeen loppupuolella kerättiin vielä erikseen palautetta hankkeeseen osallistuneilta nuorilta ja hankkeen verkostoilta verkkokyselyllä. Lisäksi toteutettiin itsearviointi. Palautteita on hyödynnetty sekä toiminnan ja pelinkehityksen suuntaamiseen hankkeen edetessä että ohjeistusten laatimisessa vastaavien prosessien läpiviemiseksi.

Palautetta tapahtumista kerättiin lomakkeella, joka sisälsi suljettuja kysymyksiä tapahtuman sisällöstä ja tapahtuman puitteista sekä tilaa avovastauksille. Suljetut kysymykset oli muotoiltu väittämien muotoon, joita arvioitiin neliportaisella asteikolla (täysin samaa mieltä, osittain samaa mieltä, osittain eri mieltä, täysin eri mieltä). Sisältöä käsittelevät väittämät käsittelevät mm. tapahtuman tavoitetta ja tavoitteen saavuttamista, aihepiirin ajankohtaisuutta tai mielenkiintoisuutta, tilaisuuden monipuolisuutta, uuden ajateltavan saamista tilaisuudesta, omien näkemysten esille saamista sekä hyötyarviota päivästä itselle, organisaatiolle tai pelinkehitykselle. Kysymykset vaihtelivat hieman asiayhteydestä riippuen.

Tilaisuudet saivat pääasiassa myönteistä palautetta. Nuorten tapahtumista erityisesti GameJam sai paljon myös sanallisesti myönteistä palautetta. Tilaisuutta keuhuttiin hauskaksi, rennoksi ja monipuoliseksi.

Joulukuun ensimmäisen tiimitapaamisen jälkeen palautelomaketta muokattiin paremmin tiimitapaamisiin soveltuvaksi ja lomakkeeseen lisättiin enemmän tilaa erityisesti pelinkehitykseen liittyville kommenteille. Näin nuoret voivat kunkin tapaamisen jälkeen vielä antaa vinkkejä pelinkehitykseen sekä kertoa, mistä aihepiiristä toivoisivat lisätietoa seuraavassa tapaamisessa.

Lohjalla ensimmäinen tiimitapaaminen sai erittäin myönteistä palautetta, toinen tiimitapaaminen myös myönteistä palautetta, mutta tilaisuus koettiin liian pitkänä, mikä arvatenkin laski nuorten vireystasoa ilta-aikaan. Hangossa ensimmäisen tiimitapaamisen palautteet eivät olleet aivan yhtä positiivisia kuin Lohjalla. Kaikki eivät Hangossa kokeneet aihepiiriä aivan yhtä mielenkiintoiseksi ja hyödylliseksi.

Tiimitapaamisten edetessä palautteet pysyivät pääsääntöisesti positiivisina. Lohjalla palautteet olivat kokonaisuutena positiivisempia kuin Hangossa; suurimmat erot kaupunkien ja eri tiimitapaamisten välillä tulivat siinä, oltiin vaihtamien kanssa täysin samaa mieltä vai osittain samaa mieltä. Lohjalla palautteet painottuivat kaikissa kysymyksissä täysin ja osittain samaa mieltä -vastauksiin. Tiimitapaamisten edetessä oli vastauksissa huomattavissa, miten prosessin eteneminen vaikutti palautteen myönteisyyteen. Kun maaliskuussa päästiin paperilla suunnittelusta tietokoneympäristöön, palautteet paranivat. Samoin kävi ensimmäisen digitaalisen demon valmistuessa.



Kuva 32. Tietokoneympäristö lisäsi myönteisen palautteen määrää

Hangossa arvioinneissa käytettiin enemmän myös asteikon toista laata; toisin sanoen väittämien kanssa oltiin useammin myös osittain tai täysin eri mieltä. Siinä missä pelinkehityksen ja tavoitteiden näkökulmasta tapaamiset arvioitiin pääsääntöisesti melko onnistuneiksi, oli usein mukana myös niitä, jotka eivät kokeneet aihepiiriä mielenkiintoiseksi, uutta ajateltavaa antavaksi tai itselle hyödylliseksi. Kokonaisuutena tarkasteltuna kuitenkin Hangon palautteista enemmistössä eli 74 %:ssa oltiin osittain tai täysin samaa mieltä väitteestä ”Käsittellyt asiat olivat mielenkiintoisia”. Lohjalla vastaava luku oli 92 %. ”Päivästä sai uutta ajateltavaa” -väittämän osalta vastaavat luvut olivat 67 % Hangossa ja Lohjalla 93 % ja ”Päivästä oli

hyötyä minulle” -väittämän osalta Hangossa 57 % ja Lohjalla 94 %. Prosessin vaiheen vaikutusta Hangon palautteisiin on hankalampi yksilöidä, sillä osallistujajoukko vaihteli tapaamisesta toiseen. Ne tiimitapaamiset, joissa oli pääasiassa ydintiimin jäseniä paikalla, saivat tyypillisesti parempaa palautetta kuin ne, joissa oli paljon myös ensikertalaisia mukana. Palautteet tukevat havaintoa, joka prosessin edetessä syntyi; uusia nuoria oli vaikea innostaa mukaan tiimin toimintaan yhtä tutustumiskertaa pidemmäksi aikaa.

Kaiken kaikkiaan kävijäpalautteiden perusteella voidaan todeta, että tiimitapaamiset olivat onnistunut toimintamuoto. Osallistujat kokivat tapaamiset mielenkiintoisiksi ja hyödyllisiksi niin itselleen kuin pelinkehitykselle. Verrattuna Lohjan palautteeseen Hangon palaute oli vähemmän myönteistä. Kuitenkin myös Hangon palaute painottui pääpiirteissään myönteisiin kannanottoihin. Näin voidaan siis pikemmin todeta, että Lohjalla palaute oli erityisen myönteistä. Lohjalla 16 %:ssa palautteista oltiin kaikkien sisältöä koskevien väittämien kanssa täysin samaa mieltä, Hangossa vastaavasti 4 %:ssa.

Tiimitapaamisten osallistujilta kerättiin palautetta myös koko prosessin jälkeen loppuarviointikyselyllä. Kyselyyn saatiin kuitenkin vain kahdeksan vastausta. Loppukysely oli jatkoa hankkeen alussa toteutetulle kyselylle, jossa kartoitettiin osallistujien toiveita hankkeelle. Loppukyselyyn vastanneista 7 oli vastannut myös aloituskyselyyn. Nämä seitsemän vastaajaa olivat olleet aktiivisesti hankkeessa mukana alusta loppuun, jokainen oli osallistunut vähintään 7 hankkeen tapaamiseen. Vain loppukyselyyn vastannut oli osallistunut kahteen hankkeen loppupään tiimitapaamiseen.

Loppuarviointikyselyssä oli väittämiä Zet-hankkeeseen osallistumisesta, joista seuraavassa on esitelty täysin tai jokseenkin samaa mieltä olevien osuudet kaikkien 8 vastaajan osalta. 75 % koki saaneensa vaikuttaa siihen, millainen pelistä tulee ja 63 % koki oman panoksensa tärkeäksi. 75 %:lle Zetiin osallistuminen oli tärkeää. 88 % koki osallistumisen hyödylliseksi. 75 % oppi uutta pelien tekemisestä, 50 % työnhausta ja 75 % työelämästä. 50 % sai lisää itsevarmuutta omien tulevaisuudensuunnitelmien tavoitteluun ja 38 % uusia ajatuksia omaan tulevaisuuteensa. Kokonaisarvosanaksi Zetin toteutukselle vastaajat antoivat 7,5. Hyvänä puolena mainittiin mm. viihtyvyys ja tiimihenki, hyvä ympäristö ja hyvä tapaamisten suunnittelu. Huonoina puolina todettiin aikataulu ja liian vähäinen aika perehtyä asioihin sekä toiveena esitettiin, että varsinaiseen pelintekoon olisi haluttu osallistua enemmän. Nykyiselläänhan osallistaminen painottui pelin ideointiin, suunnitteluun ja testaukseen.

Sekä alku- että loppukyselyssä toteutettiin minäpystyvyyttä mittaava osio. Seitsemän myös alkukyselyyn vastanneen osallistujan osalta hankkeeseen osallistumisella ei voida osoittaa olleen vaikutuksia minäpystyvyyteen. Molemmissa kyselyissä kysyttiin myös näkemyksiä aiemman osaamisen hyödyntämisen ja uuden oppimisen välillä. Vaikka 75 % totesi oppineensa uutta pelin tekemisestä, vastauksissa tähän kysymykseen painottui aiemman osaamisen hyödyntäminen enemmän

kuin alkukyselyssä. Vastaajat ovat siis kokeneet pystyvänsä hyödyntämään heillä jo olevaa osaamista enemmän kuin mitä hankkeeseen tullessa olettivat.

Toimijatapaamisten palautelomake oli pääpiirteissään samanlainen kuin nuorten tapaamisissa. Toimijatapaamisten palautteista syyskuun verkostotyöpaja sai erittäin myönteisen palautteen ja pelillisestä toteutuksesta pidettiin. Laajemman yleisön tavoittaneessa hyvinvointifoorumissa kaikki eivät mieltäneet aihepiiriä omakseen; avovastauksissa joidenkin mielestä foorumi oli suunnattu lähinnä nuorille. Suljetuissa kysymyksissä valtaosan mielestä foorumi kuitenkin täytti sille asetetut tavoitteet ja muodosti hyvän kokonaisuuden.

Kevään 2016 verkostotyöpajoissa palautteet olivat myös pääosin myönteisiä. Lähes yksimielisesti arvioitiin, että päivän tavoitteet olivat selkeät ja ne myös saavutettiin. Vähiten hyötyä tilaisuudesta koettiin olleen omalle verkostoitumiselle (32 % / 20 % täysin tai osittain eri mieltä väittämässä ”Päivästä oli hyötyä oman verkostoitumiseni kannalta”). Myös vapaissa palautteissa tilaisuudet keräsivät kiitosta ja päivän antia mm. suunniteltiin vietäväksi omaan työyhteisöön. Pelinkehitys kiinnosti, ja osallistujat jäivät kiinnostuneina odottamaan pelinkehityksen etenemistä. Kevään ensimmäisessä tilaisuudessa, jossa oli mukana enemmän nuoria, toivottiin, että tilaisuudessa olisi käsitelty enemmän peliä. Selkeästi pajan suunnittelu nuoret osallistujat huomioiden oli kuitenkin onnistunut, koska pääsääntöisesti palaute oli myönteistä.

Myös Hangon verkostotyöpajassa lokakuussa 2016 palautteet olivat myönteisiä. 85 % arvioi päivän saavuttaneen tavoitteensa (osittain tai täysin samaa mieltä vastanneet) 93 % koki päivästä saaneen uutta ajateltavaa ja 85 % koki päivästä olevan hyötyä omien työtehtävien kannalta. Avovastauksissa kehuttiin erityisesti päivän metodista toteutusta CoCo Kosmos -pelillä. Päivän nopean tempon sijaan toivottiin pidempää tilaisuutta, jossa olisi enemmän aikaa tutustumiseen ja vapaaseen keskusteluun.

Alueelliselle verkostolle toteutettiin myös palautekysely, joskin kyselyyn saatiin vain 9 vastausta. Tavoitteena oli kerätä näkemyksiä sekä Zetin prosessiin että Reptilian Overlords -peliin. 67 % vastanneista koki Zetin kiinnostavana (täysin tai osittain samaa mieltä vastanneet). 56 % arvioi Zetin onnistuneen osallistamaan nuoria ja 76 % alueen toimijoita. 63 % koki hankkeen olleen alueelle hyödyllinen. 76 % näki Reptilian Overlords -pelin sopivan keskustelun avaajaksi nuorten kanssa mutta vain 33 % arveli hyödyntävänsä itse peliä omassa työssään. Vastausten perusteella siis alueen toimijoita on pystytty hyvin osallistamaan pelin suunnitteluvaiheessa, vastaajien mielestä jopa paremmin kuin nuoria, mutta silti pelin hyödyntämiselle omassa työssä on kynnys. Kynnyksen madaltamiseksi Zet-hankkeessa laadittiinkin ohjeistus pelin hyödyntämiseksi.

Kyselyyn vastanneista 44 % arveli peliä hyödynnettävän hankkeen jälkeen, 44 % ei osannut tähän kysymykseen vastata. Myös nuorten into pelata Reptilian Overlords -peliä oli vastaajille vaikea arvioida; 56 % ei osannut sanoa, haluaisivatko nuoret pelata Reptilian Overlords -peliä, 22 % arveli nuorten haluavan peliä pelata.

Avoimissa palautteissa verkostokyselyn vastaajat näkivät hankkeessa onnistuneeksi nuorten osallistamisen ja toivoivat tulosten jäävät hankkeen jälkeen käyttöön. Pelin saaminen laajaan käyttöön nousi vastauksissa esiin myös hankkeen haasteena, samoin kuin toimijoiden löytyminen ja osallistumisen mahdollistuminen hankkeen aikana. Kehitysehdotuksena pelille toivottiin pelin tuunaamista yksittäisten kaupunkien käyttöön niin, että alueen erityispiirteet ja asukkaat otettaisiin pelissä huomioon.

Hankkeessa toteutettiin myös itsearviointikysely alkusyksystä 2016, johon vastasi viisi Laurean ja neljä Valaan hankehenkilöstön jäsentä. Arvioinnin perusteella nuorten osallistaminen ja nuorten sitouttaminen pelinkehityksen eri vaiheisiin koettiin myös hankehenkilöstön mielestä hankkeen keskeiseksi onnistumiseksi. Toisaalta nuorten osallistaminen on myös ollut haastavaa, eli osallistujien mukaan saamiseksi ja mukana pysymiseksi on tehty kovasti työtä. Onnistuneeksi koettiin myöskin pelinkehitys ja peli itsessään. Haasteita koettiin toiminnan aikataulutuksessa, jota tekniset ongelmat ovat siivittäneet. Aikatauluhaasteisiin on kuitenkin pystytty myös vastaamaan toimintoja kehittämällä. Kokonaisarvosanaksi kouluarvosanoilla 4-10 hanke saa itsearvioinnissa 7,5.

13. OHJEISTUS OSALLISTAVAN PELINKEHITYSPROSESSIN LÄPIVIENTIIN

Yhtenä Zet-hankkeen tavoitteena oli laatia ohjeistus osallistavaan pelinkehitykseen. Ohjeistus on ensisijaisesti suunnattu tahoille, joita käyttäjien osallistaminen ja pelien hyödyntäminen osana omaa toimintaa kiinnostaa. Ohjeistus on kuitenkin laadittu sillä oletuksella, että sovelluksen kehityksessä on mukana ammattilaistaho, joka vastaa käytännössä sovelluksen kehityksestä ja teknisestä toteutuksesta.

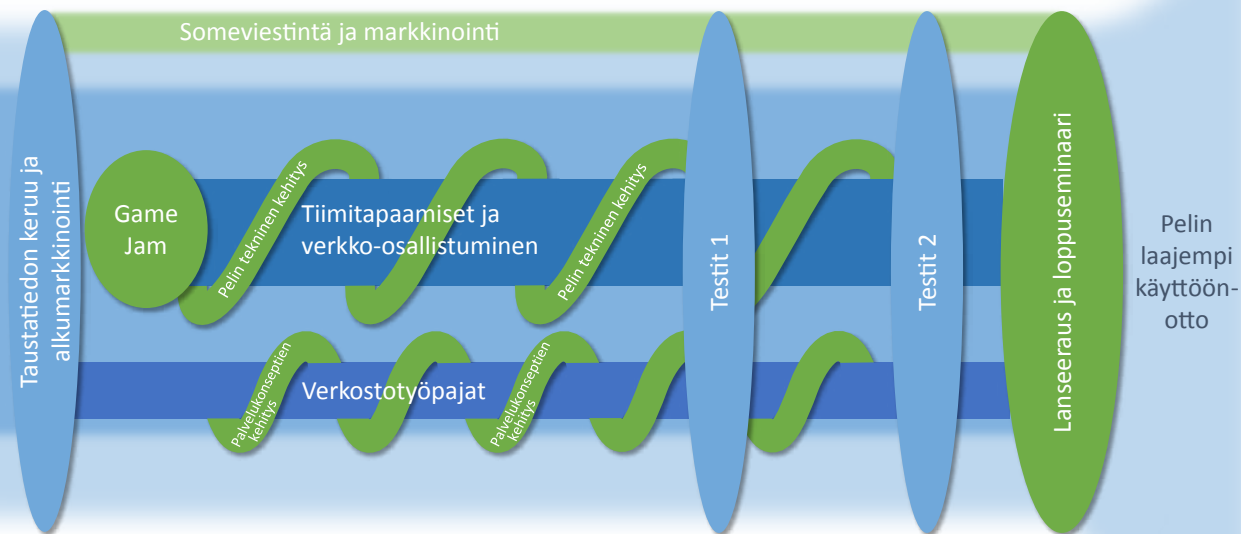
Ohjeistus on koottu sekä lyhyeen Osallistavan pelinkehityksen ABC-huoneentauluun, että seikkaperäisempään, erilliseen julkaisuun. Vain huoneentaulu on otettu mukaan tähän raporttiin. Tarkempi julkaisu löytyy Zet-hankkeen nettisivuilta <http://zet-hanke.fi>.

OSALLISTAVAN PELINKEHITYKSEN ABC

Taustoita ja määrittele reunaehdot
Verkostoidu ja markkinoi
Pidä osallistumisen kynnys matalana
Ole avoimin mielin, jätä liikkumavaraa ideoille
Kuuntele ja hyödynnä ideat & osaaminen
Päätä yhdessä, rakenna omistajuutta
Valitkaa käytettävät työkalut
Rajatkaa ja fokusoikaa yhdessä
Määritellä yhdessä tavoite ja stepit
Mieti yksityiskohdat
Ruoki
Tarjoa erilaisia osallistumisen mahdollisuuksia
Käsittele aihepiiriä monipuolisesti
Toteuta ja näytä työn tulokset
Tiedota
Laajenna testiryhmää
Arvioi
Dokumentoi
Lanseeraa ja mieti pelin käyttötapoja
Ohjeista

Kuva 33. Osallistavan pelinkehityksen ABC -huoneentaulu

Osallistavan pelinkehityksen vaiheistus on myös mallinnettu ja kuvattu (Kuva 34). Käytännön kokemusten mukaisesti osallistavan pelinkehityksen vaiheistukseksi ehdotetaan paikallisuutta ja alueellisuutta yhdistävä malli, joka käynnistyy laajalla taustakartoitusvaiheella. Ensimmäiset tapaamiset nuorten ja alueellisen verkoston kanssa taustoittavat varsinaista pelinkehitystä, joka käynnistyy laajasti markkinoitavalla GameJam-tapahtumalla. Tämän jälkeen pelinkehitystä toteutetaan tiimitapaamisissa nuorten kanssa ja pelin hyödyntämistapoja tarkastellaan nuorten ja alueen toimijoiden yhteisissä verkostotapaamisissa. Pelin testaus on tässä mallissa toteutettu kaksivaiheisesti. Testivaiheessa pelinkehitykseen osallistetaan laajempi nuorten joukko, jolloin alueellisesti on mahdollista osallistaa nuoria laajemmalla maantieteellisellä alueella. Maantieteellinen kattavuus laajenee myös lanseerausvaiheessa, jolloin pelin julkaisun myötä mahdollistuu pelin pelaaminen maantieteestä riippumatta.



Kuva 34. Toimintamalli

14. PELIN JA PELIEDITORIN HYÖDYNTÄMISNÄKYMÄT HANKKEEN JÄLKEEN

Reptilian Overlords -peli sopii erilaisiin tilanteisiin ja sitä voidaan käyttää ja hyödyntää eri tavoin. Peliä voidaan pelata esimerkiksi yksilötapaamisissa, jolloin nuoren kanssa voi keskustella juuri yksittäiselle nuorelle tärkeistä asioista. Peliä voidaan hyödyntää myös erilaisissa ryhmätilanteissa. Tällöin keskustelulle voidaan yhdessä sopia tietty teema tai keskustelun voi antaa polveilla myös vapaasti. Nuori voi myös pelata peliä itsekseen. Virtuaalinuoriso-ohjaaja nostaa pelistä tiettyjä kysymyksiä pohdittavaksi myös niille nuorille, jotka pelaavat peliä ilman ohjausta.

Pelissä tulee esille monia työelämän arkisia tilanteita, joiden avulla saa tietoa työelämän monimuotoisuudesta ja myös työelämässä olevista erilaisista haastavista tilanteista. Nämä voivat toimia keskustelun pohjana. Tämän jälkeen voidaan edetä aihealueen tiedolliseen tasoon. Vaikka pelissä toimintatavat ovat usein arveluttavia ja epäeettisiä, on keskustelussa mahdollista käydä läpi, mikä olisi oikea tapa toimia ja miksi joku saattaa silti oikeassakin elämässä toimia epäeettisesti. Pelin aihealueisiin voidaan liittää eri aiheita painottavia erillisiä itse laadittuja tehtäviä, esimerkiksi miten tulee valmistautua työnhakuun tai millainen on sopiva palkka tietystä tehtävästä. Tällä tavalla saadaan osallistujat pohtimaan omaa ja muiden näkemystä siitä, mistä kokemuksista ja tiedoista aihealueen asiat rakentuvat.

Peliä voidaan pelata myös pienemmissä osissa, jos koko pelin pelaaminen tuntuu liian haastavalta. Pelin vakoilutehtävät ovat pelattavissa myös kokonaistarina-irraltaan. Pelin pelaaminen pienemmissä osissa mahdollistaa näin laajemman käyttäjäkunnan, sillä kaikilla nuorilla ei keskittymiskyky välttämättä riitä pitkäjänteiseen pelaamiseen. Toisaalta tiettyä vakoilutehtävää nuoren kanssa pelaamalla voidaan pelattavaksi valita juuri tietty tehtävä, jossa esiin nousee haluttu aihepiiri.



Kuva 35. Peli voidaan ottaa arjen työvälineeksi nuorten parissa toimittaessa

Eri organisaatioiden henkilökunnalla on mahdollisuus ottaa tämä peli arjen työvälineeksi omassa työssään ja näin edistää sen hyötykäyttöä ja tunnettavuutta. Peliä voidaan markkinoida erilaisissa nuorille ja nuorten parissa toimiville henkilöille suunnatuissa tapahtumissa, koulutuksissa, ammattilehdissä, verkkomarkkinoinnissa, se voi olla myös jonkun oppitunnin sisältöä, jne. Ammatillinen koulutusorganisaatio voisi ottaa tämän pelin jatkokehittämisen opinto-ohjelmaansa sopivaksi katsomallaan opintojaksolla.

Hankkeen jälkeen on pelin lisäksi hyödynnettävissä nimittäin myös pelin editori. Tämä mahdollistaa hankkeen puitteissa syntyneen Reptilian Overlords-pelin jatkokehittämisen myös hankkeen jälkeen. Pelin editoria on jatkokehitetty niin, että käyttäjät voivat myös itse jatkossa luoda omia vakoilutehtäviään. Käyttäjät voivat hyödyntää Reptilian Overlords -pelissä käytettyjä graafisia komponentteja: karttaelementtejä, hahmoja ja esineitä. Näitä käyttämällä käyttäjät voivat piirtää omia karttojaan, ja täyttää ne hahmoilla ja esineillä.

Editori käyttää neljäntyyppisiä pelielementtejä: esineitä, hahmoja, kohtauksia ja dialogeja. Esineet ovat pelimaailmassa esiintyviä tavaroita, joiden kanssa pelaaja voi olla vuorovaikutuksessa. Hahmot ovat pelimaailmassa kohdattavia henkilöitä tai olentoja. Kohtaus voi olla huone tai muu tila, jossa on esineitä ja hahmoja. Dialogit pitävät sisällään hahmojen välisen vuoropuhelun, sekä kaiken muun tekstimuotoisen sisällön. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi tekstiä, joka aukeaa, kun pelaaja on vuorovaikutuksessa jonkin esineen kanssa.

Pelilogiikan luominen tapahtuu pelitiloja (gamestate) sekä toimintoja (action) käyttämällä. Pelilogiikalla tarkoitetaan kaikkea vuorovaikutusta, josta pelikokemus syntyy. Pelitila on muuttuja, joiden avulla pelimoottori pitää kirjaa pelissä tapahtuneista muutoksista. Toiminnot ovat funktioita, joilla pelimoottorin käsketään tehdä muutoksia pelitiloihin, tai vaikka liikuttaa hahmoja tai esineitä kartalla. Editorissa on valmiina iso joukko erilaisia mahdollisia toimintoja, mutta teknologisesti se mahdollistaa myös omien toimintojen luomisen.

Editori tarjoaa käyttäjille mahdollisuuden luoda omia versioitaan pelissä esiintyneistä tilanteista tai hyödyntää täysin uusia ideoita. Periaatteessa sen avulla on mahdollista tehdä täysin oma Zet-henkinen peli. Editoria on mahdollista hyödyntää hankkeen hengen mukaisesti osallistavan nuorisotyön välineenä, esimerkiksi siten, että nuorten kanssa mietitään erilaisia työelämän ongelmatilanteita, jotka sitten mallinnetaan Zet-editoria käyttämällä. Editori on tarkoitus julkaista toukokuun 2017 lopussa.

Zet-hanke jää elämään hankeajan jälkeen myös osallistavan pelinkehitysprosessin mallinnuksen ja ohjeistuksen kautta. Ohjeistus antaa kaikille pelinkehityksestä kiinnostuneille vinkkejä siihen, mistä lähteä liikkeelle ja miten edetä, kun tavoitteena on laatia peli yhdessä, osallistaen. Vaikka jokainen peliprojekti on omanlaisensa, kannustamme kaikkia peleistä ja pelinkehityksestä kiinnostuneita hyödyntämään Zetin kokemuksia tausta-aineistona oman peliprojektin suunnittelutyössä. Lähtekää rohkeasti liikkeelle ja miettikää yhdessä, miten ja minne haluatte mennä! Zet viitoittaa tietä vinkein ja neuvoin.



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän



REPTILIAN OVERLORDS - OSALLISTAVAA PELINKEHITYSTÄ ZET-HANKKEESSA

Zet-hankkeessa kehitettiin yhdessä nuorten kanssa työelämäteen-
mainen peli ”Reptilian Overlords” Lohjalla ja Hangossa. Pelin hyö-
dyntämistapoja puolestaan ideoitin ja kehiteltiin nuorille ja nuor-
ten parissa toimiville tahoille järjestetyissä työpajoissa.

Millaista on osallistava pelisuunnittelu, ja miten Zet-hankkeen pe-
linkehitys eteni? Millainen on prosessin lopputuloksena syntynyt
Reptilian Overlords -peli? Tämä Zet-hankkeen loppuraportti ker-
too sekä prosessin etenemisestä että lopputuloksista – itse pelistä ja
sitä tukevista palvelukonsepteista.

Reptilian Overlords -pelin hyödyntämiseen sekä osallistavan pelin-
kehitysprosessin läpiviemiseen on julkaistu myös erilliset ohjeet,
joihin voi tutustua osoitteessa zet-hanke.fi.

ZET-hanketta toteuttivat Laurea-ammattikorkeakoulu ja Valaa Oy
yhteistyössä Lohjan ja Hangon kaupunkien ja Evangeliska folkhög-
skolanin Hangon mediapajan kanssa 1.8.2015-31.5.2017. Hanke sai
rahoitusta Hämeen ELY-keskukselta Euroopan sosiaalirahastosta.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020