

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Taide- ja pelilähtöisen koulutustuotteen testaus ja kehitys

Pilottikohteena Raakaldea Oy:n koulutustuote

Juha-Pekka Natunen

Kulttuurituotanto (240 op)

05/2011

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Juha-Pekka Natunen	Sivumäärä 49 ja 3 liitesivua
Työn nimi Taide- ja pelilähtöisen koulutustuotteen testaus ja kehitys	
Ohjaava opettaja Juha Iso-Aho	
Työn tilaaja Raakaldea Oy	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyö havainnollistaa taide- ja pelilähtöisen koulutustuotteen testausta ja kehitystä. Koulutustuote on kokonaisuudessaan Raakaldea Oy:n kehittämä ja toteuttama. Opinnäytetyö on toiminnallinen ja kirjoittaja on Raakaldea Oy:n osakas. Hän on osallistunut tuotannon jokaiseen vaiheeseen, joten käytännön kuvaus tapahtuu tuottajan havainnoimasta näkökulmasta. Opinnäytteessä esitellään myös yrityksen arvoaustaa, toimintamalleja ja työkaluja. Opinnäyte sisältää toiminnan kuvauksen, kehityskertomuksen, arviointi- ja analyysivaiheen sekä yleistä pohdintaa tuottajuudesta ja kulttuuriyrittäjyydestä. Aihetta käsitellään valitun tutkimusasetelman kautta, joka arvioi tuotetta uutena ja erilaisena taide- ja pelilähtöisenä tuotteena. Tutkimusasetelma mahdollistaa pelien ja taiteen vertailun toisiinsa sekä esittelee samankaltaisuuksia alojen välillä. Tutkimus havainnollistaa taiteen ja pelien soveltamisesta saatavaa hyötyä sekä esittelee sitä liiketoiminnallisena mahdollisuutena.</p> <p>Opinnäytteessä oleva toiminnallinen kuvaus esittelee koulutustuotteen toteutuksen ja testauksen. Se toteutettiin Teatterikorkeakoulun Sovella taidetta -messuilla 20.11.2010 Helsingissä. Tästä käytännön kokemuksesta rakennetaan opinnäytteen perusta. Analyysiin liitetään tuotantoprosessi ja kaikki sen vaiheet. Analyysi havainnollistaa pelien ja taiteen yhdistämisestä saatavia tuloksia sekä esittelee tämän etuja. Tuloksia voidaan hyödyntää uusien tuotteiden suunnittelussa ja kehityksessä. Toisaalta saatu aineistopohja tukee vastaavien tuotteiden kehitystä ja mahdollistaa samankaltaisten kehitysvaiheiden pois jättämisen tuotekehityksestä. Yrityksen keräämä dokumentaatio helpottaa tuotteen myyntiä ja markkinointia sekä toteuttamista jatkossa.</p> <p>Ammattialan näkökulmasta opinnäyte esittelee taidelähtöistä tuottajuutta, jossa tuottajan ja taiteilijan työn rajapinta muuttuu ja katoaa. Koulutustuotteen kehitys oli perinteistä koulutuksen mukaista tuottamista, mutta sisältöjen ja työkalujen kehittäminen asetti tuottajan taiteilijan rooliin. Taiteilijuudelle täytyy asettaa rajat, jotka mahdollistavat tuottajan ja taiteilijan työtavan yhdistämisen. Toinen merkittävä näkökulma on tämä tuote, jossa yhdistyy taide, peli ja koulutus. Vastaavia tuotteita on olemassa, mutta niitä arvioidaan hyvin erilaisin keinoin ja mitään tiettyä standardia ei ole. Näiden standardien avaaminen mahdollistaa tuottajuuden ja uusien toimintamahdollisuuksien sekä käytäntöjen kehittämisen. Tämä tutkimus ja toimintaker-tomus esittelee taide- ja pelilähtöisen toiminnan perustaa, mutta ei anna valmiita vastauksia niiden käyttä-miseen. Asetelma on pohjustettu, mutta sen liiketaloudellinen tai toiminnallinen kehittäminen on toimijoi-den omalla vastuulla.</p>	
Osallistava teatteri, prosessidraama, soveltava draama, roolipelit, liveroolipelit, tuotekehitys	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Juha-Pekka Natunen	Number of Pages 49 and 3 appendix
Title Design and testing of art and game oriented educational product	
Supervisor(s) Juha Iso-Aho	
Subscriber and/or Mentor Rawldea Ltd	
Abstract <p>This thesis describes design and testing of art and game oriented product. It contains educational elements. Product is designed and produced by Rawldea Ltd. Thesis is functional and concentrates on products description and analysis. Writer is a partner in Rawldea Ltd and has worked within every part of this product. Text describes the companys values, principles, standards of activity and working tools. It contains functional description, improvement plan, evaluation and analysis of the gained information. Text contains thoughts about producers work, culture entrepreneurship and their improvement. Subject is examined through chosen research questions. Chosen research line is casestudy. It views the subject as a new kind of product that contains art and games. Research compares art and games to each other to show similarities between these two fields. Noticed benefits of this combination are explained and analysed.</p> <p>Functional description demonstrates production and testing phases. Education was held in Teatterikorkeakoulu Sovella taidetta -fairs 20.11.2010 in Helsinki. This case is the base of the analysis part. Analysis contains production process and every part of it from basic to the end. Analysis demonstrates the results that are gained from combining art and games. These results can be used to improve working, bussiness structures and basics of the company. On the other hand results give pointers to further productions and reduce change for doing same mistakes. Documentation gives a lot of good knowhow for future planning.</p> <p>Professionwise this thesis demonstrates new ways for producer to improve. Thesis describes art based working that ain't so familiar for most producers. Borderline between artist and producer is meant to show as thin moving line which can be crossed. Product development is the base work of producer. What comes to working tools and creating them it goes more further in to artists work. Thesis describes the benefits and merits of this kind of work. Combining production and art is rewarding and challenging. Other point of view is the combination of art, games and educations that forms a new kind of product. Most of the producers don't have means to do this because it's not basic content in our educations. Improving art based working and education can give producer whole new set of tools to advance. This research and functional description gives an example of the basics of art and game oriented working. Layout has been set but actual improvement is something that everyone needs to do on his own.</p>	
Keywords participatory theatre, process drama, applied drama, role playing, live role playing games, product development	

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	5
2. Tuotteen esittely.....	6
2.1 Yrityksen esittely.....	7
2.2 Käsitteiden määrittely.....	7
2.2.1 Roolipeli.....	8
2.2.2 Live action roleplaying – Larp.....	9
2.2.3 Jeep.....	9
2.2.4 Prosessidraama.....	10
2.2.5 Interaktiivinen draama.....	10
2.2.6 Soveltava taide.....	12
3. Opinnäytetyön viitekehys.....	13
3.1 Tutkimus ja teoriapohja.....	13
3.2 Arviointi ja toteutustavat.....	15
3.3 Tutkimuskysymykset.....	15
4. Toteutus.....	16
4.1 Tuotteen valmistelu ja suunnittelu.....	16
4.1.1 Lähtökohta.....	16
4.1.2 Suunnittelu.....	18
4.2 Tuotannon rakenne.....	20
4.3 Työpajatilanne.....	21
5. Analyysi.....	30
5.1 Työpajatilanteen ja tuloksien analyysi.....	30
5.2 Suunnittelun ja tuotannon analyysi.....	34
5.2.1 Ideoinnin analyysi.....	35
5.2.2 Suunnittelun analyysi.....	36
5.2.3 Testauksen analyysi.....	36
5.2.4 Tuloksien analyysi.....	38
5.3 Kokonaisuuden arviointi ja kehitys.....	40
6. Päätelmät.....	44
7. Jatkokehitys.....	46
LÄHTEET.....	48
LIITTEET.....	50
Liite 1.....	50
Liite 2.....	50
Liite 3.....	52

1. Johdanto

Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä käsittelen Raakaldea Oy:n kehittämää koulutustuotetta ja sen pilotointia. Työni sisältö rakentuu tuotteen kehityksestä, pilotointivaiheesta ja jälkianalyysistä sekä samalla koko prosessin arvioinnista. Ensimmäisenä tavoitteenani on kuvata Raakaldean käyttämää taidelähtöistä työskentelytapaa ja sen kautta kyseisen tuotteen kehitys- ja toteutusprosessia. Toisena tavoitteenani on kuvata tuotteen kehitys ideatasolta valmiiksi testatuksi kokonaisuudeksi. Koska tuotteen kehitys on selkeästi taidelähtöistä ja toimintatapa on pelillinen, niin avaan näiden termien määritelmiä ja pyrin tekemään selväksi niiden tarkoituksen. Käsitteiden ja toimintatapojen määrittelyn jälkeen avaan tuotteen kehityskaaren ja tuon esille tärkeimpiä huomioita.

Pilottituotteen on tarkoitus toimia konkreettisena esimerkkinä tukemassa taidelähtöisen toiminnan arviointia ja vaikutuksia. Pilotti on pelillinen koulutustuote, joka käsittelee kiusaamista ja sen kohtaamista. Siinä hyödynnetään taidelähtöisiä ja pelillisiä menetelmiä. Tuote toteutettiin ensimmäistä kertaa TEAK:n(Teatterikorkeakoulu) järjestämällä Sovella taidetta -messuilla 20.11.2010 Helsingissä. Tulen kuvaamaan tuotteen vaiheittain ja yksityiskohtaisesti. Oppinäytteen hyödyntämisen kannalta on olennaista ymmärtää taidelähtöisen toiminnan perusidea ja toimintatavat.

Itse olen Raakaldea Oy:n toinen omistaja ja perustajajäsen. Yrityksen kehittäminen ja siihen liittyvä toiminta on alkanut vuonna 2005. Oma työni koostuu hyvin laajasta toimenkuvasta, joka sisältää tehtäviä tuotesuunnittelusta kehitykseen, testaukseen, käytännön toimintaan, myyntiin, markkinointiin ja analysointiin. Olen mukana jokaisessa tuotteen elinkaaren vaiheessa ja tämä mahdollistaa laajan näkökulman aiheeseen. Tämän kokemuksen kautta pyrin esittelemään tuottajuutta ja taiteilijuutta toisiaan tukevinä seikkoina ja perustelen niistä saatavia hyötyjä. Opinnäytteeni on kokonaisuutena pitkäjänteisen ja monipuolisen työn toiminnallinen kuvaus.

2. Tuotteen esittely

Tuote on taide- ja pelilähtöinen koulutustuote. Sitä ei ole vielä nimetty, koska tuotteistaminen viedään loppuun myöhemmin. Käytän siitä seuraavia nimityksiä, jotka kaikki tarkoittavat samaa kokonaisuutta: tuote, koulutus tai koulutustuote. Tärkeimmät keinot ja menetelmät sen sisällä ovat roolipeli, larp(live action roleplaying), jeepform ja prosessidraama. Sisältönä on Frederig Berg Ostergaardin kirjoittama jeepform ”Fat man down”(Liite 1). Koulutukseen valitut pelit on otettu käyttöön tekijöiden suostumuksella, ja ne ovat ilmaiseksi jaossa internetissä. Koulutuksen tavoitteena on draamallisia ja pelillisiä keinoja käyttäen ohjata osallistujat kohtaamaan kiusaaminen erilaisten tarinallisten/draamallisten tilanteiden kautta. Koulutus kestää kaksi ja puoli tuntia(2,5 h) ja ryhmäkoko voi olla enintään kymmenen henkeä. Useita ryhmiä voi kuitenkin toimia samaan aikaan, mutta jokaisella ryhmällä tulee olla oma vetäjänsä. Toiminta tapahtuu koko koulutuksen ajan ryhmissä ja se on vaihteista. Vaiheet ovat (1.)draamaharjoitukset, (2.)alustus ja säännöt, (3.)Fat man down ja (4.)jälkipurku/palautte.

Koulutus alkaa yhdellä tai kahdella valinnaisella draamaharjoituksella, jotka voidaan valita vapaasti. Valittujen harjoitteiden täytyy sisältää puhuttuja osioita ja ryhmän sisäinen interaktio on tärkeässä roolissa. Harjoitukset ovat keino tutustuttaa ryhmä toisiinsa ja luoda sopiva määrä luottamusta heidän välilleen. Vetäjän vastuulla on arvioida ryhmän tila ja katsoa, että se on tarpeeksi valmis. Harjoitukset voivat kestää enintään 45 minuuttia. Tämän jälkeen ohjaaja esittelee varsinaisen sisällön(Fat man down) ja kertoo sen säännöt ja toimintatavat ohjeistuksen vaatimalla tavalla. Koska pelin ennakoasetelma voi olla henkilölle haastava, täytyy jokaiselta ryhmän jäseneltä varmistaa halukkuus jatkaa. Koulutus pureutuu kiusaamisen käytäntöön ja sen kohtaamiseen ja valitut menetelmät asettavat osallistujat kiusaajien ja kiusatun rooleihin. Tavoitteena on koettujen tilanteiden kautta kehittää osallistujaa kohtaamaan kiusaamista, ymmärtämään sen seurauksia ja rakennetta sekä antaa mahdollisia työkaluja/keinoja sen vähentämiseen ja ehkäisyyn. Fat man down suoritetaan ohjeiden ja sääntöjen mukaan. Arvioitu kesto on noin 1-1,5 tuntia. Tämän jälkeen ryhmä kootaan yhteen ja aloitetaan purkutilanne. Tilanne tulee suorittaa ohjeistetulla tavalla ja ohjaajan vastuulla on varmistaa purun onnistuminen. Koulutus päättyy tähän.

2.1 Yrityksen esittely

Raakaidea Oy on vuodesta 2007 toiminut imatralainen kulttuurialan yritys, joka on erikoistunut muun muassa tapahtumatuotantoihin, erilaisiin kulttuuri- ja matkailualan projekteihin ja niiden hallintaan, kulttuuriin liittyvien koulutusratkaisujen kehittämiseen ja kulttuuriseen sisällöntuotantoon mitä erilaisimpiin hankkeisiin. Päätoimialana on kulttuurilähtöisten palveluiden suunnittelu, kehittäminen, tuotteistaminen ja tuottaminen. Raakaidean tavoitteena on kehittää taiteisiin ja kulttuuriin liittyvää työtä. Yritys toimii taiteellisen työn välittäjänä, soveltajana ja tuottajana. Toimintamme korostaa taiteilijan omia arvoja ja hänen työtään. Yrityksen toiminnassa pyrimme soveltamaan ja kehittämään taiteesta ja kulttuurista syntyviä tuotteita ja sovelluksia, joita voidaan hyödyntää liiketoiminnassa. Pyrimme toimimaan kaikilla liiketoiminnan aloilla ja kehittämään toimintaamme aina tarpeen mukaan. Tarkoituksena on luoda uusia mahdollisuuksia taiteellisen ja kulttuurilähtöisen työn tekemiseen ja sen kannattavuuteen.

2.2 Käsitteiden määrittely

Tuotekuvauksessa käyttämäni käsitteet tulevat pääasiassa teatteri- ja pelisektoreilta. Koen että niiden avaaminen helpottaa tuotteen tulkintaa ja ymmärrettävyyttä. Tulen myös avaamaan käsitteitä esitelläkseni niitä omien tavoitteideni ja tarkoitusperieni kannalta. Seuraavissa kuvauksissa pyrin esittelemään käsitteet tuotteessani ilmenevien käytännön tulkintojen kautta ja en tuo tarkempaa teoreettista syy/seuraussuhdetta esiin. Tämän päätöksen tein siksi, että tuotteen sisällä liikutaan suhteellisen korkealla kentällä. Käsitteiden tarkka avaaminen ja niiden sovelluskaaren kuvaaminen toisi työni sisään turhan paljon teoreettista pohjaa, jonka sovittaminen tähän kokonaisuuteen olisi liian työlästä ja tarpeetonta. Tavoitteenani on tuoda käsitteen yleinen sovellettu kuvaus, joka lopulta avautuu paremmin havainnollistamieni käytännön esimerkkien kautta.

Ryhmitän käyttämäni käsitteet seuraavan hierarkian alle. Aloitan kattokäsitteestä ja jatkan siitä alakohtaisiin peruskäsitteisiin. Jokainen käsite tässä hierarkiassa on yllä olevan alakategoria.

1. Taide
2. Taidelähtöiset menetelmät
3. Soveltava taide

4. Interaktiivinen draama
5. Roolipeli/Jeep/Larp/Prosessidraama

Tämän hierarkian on tarkoitus kuvata käyttämieni menetelmien kehityskaarta. Taide ja taidelähtöiset menetelmät ovat niin yleisluontoisia käsitteitä, että en koe tarvetta avata niitä enempää. Muut termit taas liittyvät selkeästi opinnäytteeni tulkintaan ja ymmärrettävyyteen, ja siksi perustelen niitä tarkemmin. Alla olevat kuvaukset eivät ole hierarkian mukaisessa järjestyksessä, vaan kuvaan ne tuotteen tulkinnan kannalta parhaassa järjestyksessä.

2.2.1 Roolipeli

Avaan käsitteen, roolipeli, mahdollisimman pelkistetyssä muodossa ja jätän pois perinteisemmät pelilliset arvot, kuten voittaminen ja häviäminen. En avaa roolipelaamisen historiaa tai sen kehitystä, koska käsittelen itse sitä hyvin eriävällä tavalla suhteessa sen perinteiseen tulkintaan ja esille panoon. Lawrence Schick kuvasi kirjassaan (Schick, Lawrence 1991) roolipelaamista seuraavasti: *”roleplaying is quantified interactive storytelling”*. Hän tulkitsee roolipelaamisen vuorovaikutteiseksi tarinankerronnaksi, jonka ominaisuudet ovat numeraalisesti määriteltävissä. Tästä perusarvosta haluan lähteä liikkeelle. En käytä roolipeli -termiä kuvaamaan mitään yksittäistä peliä tai tarinallista kokonaisuutta, vaan se toimii puhtaasti toiminnallisena muotona ja selkeänä työkaluna. Avaan työkalukuvauksia tarkemmin tuotteen kuvauksen yhteydessä. Mitä numeraalisuuteen tulee, niin koin tärkeäksi ottaa sen esiin, koska numeraalinen verrattavuus mahdollistaa koulutuksen ja sen tapahtumien arvioinnin myös laskennalliselta ja määrälliseltä pohjalta. Tämä tarkoittaa sitä, että saatavat tulokset ovat helpommin arvioitavissa ja perusteltavissa. Pyrin suhteuttamaan tämän siihen, että kokemuksen ja elämyksen arviointi on suhteessa epävarmempaa ja vaikeampaa, kuin vakiintuneella numerojärjestelmällä asioiden skaalaaminen.

Roolipelillä on myös tietyt ominaispiirteet, jotka sopivat sen määrittelyyn. Sana leikki, on osa roolipelaamisen ideologiaa. Leikissä on useita peliin ja sitä kautta roolipeliin viittaavia yhteyksiä. Nämä ovat selkeimmin määriteltävissä niin, että leikissä käytetään mielikuvistusta ja heittäydytään tilanteeseen mukaan sopivalla keveydellä, kuten

Merja Leppälahti hyvin esittää (2002). Hän kuitenkin painottaa sitä, että pelissä leikin asema on säännöin rajattu ja sitä kautta erilainen kuin vapaa leikki, jossa säännöt ovat opitussa käyttäytymisessä ja arvoissa. Toisena ominaispiirteenä on rinnastus simulaatioon. Thomas Duus Henriksen kirjoittaa, että viimeisen viidentoista vuoden aikana simulaation ja pelin rajapinta on muuttunut hämäräksi (2009). Hän esittää, että pelin ja simulaation ero on aikaisemmin ollut pelin viihteellisyys ja simulaation kuiva semanttinen suhtautuminen tekemiseen. Tämä rajapinta on kuitenkin rikkoutunut, joten pelin ja simulaation rajapinta on lähentynyt toisiaan, varsinkin liiketoiminnallisessa käytössä. Nykyisessä pelikulttuurissa simulaation ja pelin rajapinta on hyvin looginen, ja täsmää ajatukseen mahdollisimman aitojen puitteiden kehittämisestä.

2.2.2 Live action roleplaying – Larp

Larp tai larppaaminen, kuten suomessa sanotaan, on toiminnallista roolipelaamista. Se hyödyntää roolipelin peruskäsitteitä ja toimintatapoja, mutta soveltaa eläytymisen käytäntöön. Pelaajat saavat tietyn määrän tietoja ja sääntöjä joiden mukaan heidän tulee toimia ja eläytyä. Toiminta pohjautuu saatuun tietoon ja sääntöihin, jotka määrittelevät pelin rajat. Rajoja ei saa ylittää, koska muuten peli muuttuu ja saattaa kadottaa tarkoituksensa. Eläytyminen tapahtuu annetun roolin kautta ja rooli rakentuu määriteltyjen rajojen sisälle (Torstein, Utne 2005, 24-26). Larp on hyvin lähellä roolipelaamista ja tietyissä piireissä tai muodoissa niiden välillä ei ole eroja lainkaan. Esimerkkinä alla esitelty jeepform on näiden kahden muodon sovellus.

2.2.3 Jeep

Jeeping on pohjoismainen ja tarkemmin Ruotsissa kehitetty roolipeliä ja larppaamista yhdistelevä pelimuoto. Se keskittyy lyhyeen ja ytimekkääseen tarinalliseen asetteiluun, johon osallistuvat pelaajat sitten luovat sisällön. Jeeping yhdistää roolipeliä ja larppaamista siten, että pelaaminen tapahtuu vaihdellen roolipelillisiä menetelmiä käyttäen ja välillä larpin keinoja sekä ajoittain niitä yhdistellen. Toimintana jeeping on roolipelaamista vapaampi muoto, mutta kahlitsee itsensä pienemmän ja yksinkertaisemman tarinallisen kokonaisuuden sisään verrattuna larppiin. Oman työni kannalta valitsin jeepin mukaan, koska sillä ei ole perinteisen roolipelin raskasta pelillistä taak-

kaa mukanaan, vaan se yhdistelee draamaa, teatterilähtöisyyttä ja samalla larppia. Tällaisen aikaan sidotun koulutustoiminnan etuna on se, että jeepit ovat lyhyitä, ytimekkäitä ja selkeitä. Tämä asettelu mahdollistaa niiden käytön lyhytkestoisessa koulutustuotteessa. Etuna on myös helppo ja vapaa pelattavuus, joka mahdollistaa niiden käytön monipuolisina draamaharjoitteina. (Jeepform, 2011)

2.2.4 Prosessidraama

Prosessidraama toimii koulutuksen toisena työkaluna. Sen on tarkoitus ryhmittää ja selkeyttää koulutuksen toiminnallista osuutta ja luoda selkeä väylä tapahtumien edistymiselle. Prosessidraama on sopivin soveltavan teatterin muoto, koska koulutuksen tavoitteena on edistää yhdessä toteutettua ja luotua tarinallista sekä toiminnallista kuvaa kiusaamistilanteista.

Prosessidraamassa ohjaaja ja ryhmä luovat yhdessä fiktiivisen tarinan. Tarinan aikana ja sen jälkeen on mahdollista reflektoida tarinan tapahtumia, joita ryhmä tuottaa kokemustensa ja ajatustensa pohjalta. Ryhmä käsittelee itselleen tärkeitä kysymyksiä fiktiivisen tarinan sisällä arkipäivästä etäännytettyinä. Ryhmän jäsenet toimivat tarinan kertojina ja sen henkilöinä. Työpaja tarjoaa turvallisen tilanteen tarkastella sitä, mistä vuorovaikutuksessa on kysymys. Työpaja tekee asiat näkyviksi. Osanottajat tulevat myös tietoisiksi ajatuksistaan ja asenteistaan. Prosessidraamatyöskentelyssä keskeistä on yhteinen neuvottelu tulkinnoista ja sen voimana on houkuttaa osallistujat ristiriitaisiin ja jännitteitä sisältäviin (fiktiivisiin) tilanteisiin. Näissä usein monitulkintaisissa tilanteissa toimitaan yhdessä pyrkimättä kuitenkaan niiden ratkaisuihin yhteisymmärrykseen. Osallistujat voivat siis olla eri mieltä ilman, että kukaan ei ole väärässä (Korhonen, Satu-Mari ja Korhonen, Pekka, sovellataidetta.fi, 2010).

2.2.5 Interaktiivinen draama

Interaktiivinen draama on yksi tärkeimmistä käsitteistä, pohtien koulutusta kokonaisuutena. Se yhdistää perinteistä osallistavaa teatteria ja samalla erityyppisiä pelillisiä lajeja, kuten roolipelit, jeep ja larp. Tulen käyttämään myöhemmissä kuvauksissa tätä

jonkinlaisena kattokäsitteenä, jotta koulutuksen yleinen kuvaus ei täytyisi turhista kuvaavista käsitteistä.

Interaktiivinen draama on kategoriana laaja, mutta erillisinä käsitteinä se kuvaa hyvin sitä tekemistä, joka koulutuksessa tapahtuu. Vuorovaikutus on välttämätöntä ja se tapahtuu aina jollain keinolla. Jos tilassa on useampi kuin yksi toisensa tiedostava henkilö, on vuorovaikutus väistämätön. Se voi olla sanatonta hiljaisuutta tai vastaavasti räväkkää elehdintää ja huutoa. Valinta on vapaa. Mitä draamaan tulee, niin haluan yhdistää sen alle kaikki mainitsemani käsitteet ja toimintatavat. Tässä tapauksessa draama on roolipeliä ja teatteria sekä niiden sovelluksia suuntaan tai toiseen.

”Varsinaisena käsitteenä interaktiivinen draama kattaa suuren osan seuraavista asioista: roolipelit, larpit, tietyt teatterimuodot: improvisaatioteatteri, foorumiteatteri jne, draamalliset tapahtumat esimerkkinä murhamysteerit, psykodraaman, performanssit, freeform pelit, jne (Phillips, Brian David 1996)”. Phillips määrittää interaktiivisen draaman muutamien yksinkertaisin seikoin. Interaktiivisessa draamassa käytetään jonkinlaisia rooleja, siinä ei ole varsinaista yleisöä vaan kaikki ottavat joillain tapaa osaa teokseen ja jokainen osanottaja luo sisältöjä oman osallistumisensa kautta. Phillipsin määrittely ei päde kaikkiin tapauksiin tässäkään lajissa, mutta tämä määrittely on tarpeeksi laaja avaamaan asian haluamaltani kannalta.

Tällä määrittelyllä pyrin selittämään opinnäytteeni aiheena olevan koulutuksen pääasiallisen toteutustavan. Siinä ei ole katsojia, vain osallistujia. Jokainen luo sisältöjä ja vaikuttaa niihin jonkin roolin kautta. Haluan täsmentää tätä, sillä sana rooli voi olla helposti turhan rajoittunut. Oma, tätä koulutusta varten tehty roolin määrittely on seuraava: ”Rooli on määrittävä asia, joka ilmaisee osallistujan suhtautumisen kyseiseen tapahtumaan. Se voi olla mikä tahansa määrittävä asia aina perinteisestä henkilö- hahmosta jakautuneen persoonan osaan tai yliminään. Rooli voi tässä tapauksessa olla myös objekti, jolla on tietty tarkoitus. Roolin on tarkoitus antaa näkökulma käsiteltävään aiheeseen.”

2.2.6 Soveltava taide

Viimeisenä määriteltävänä terminä on soveltava taide. Tämä termi ei suoranaisesti kuvaa koulutuksen toteutusta tai sisältöjä, mutta haluan tuoda esille omaa ajatteluani taiteen vaikutuksesta ja sovellettavuudesta roolipelin, draaman ja sitä kautta koko tämän koulutuksen pohjalta. Termi on todella laaja ja sisältää myös laajan tulkintojen mahdollisuuden. Haastattelin oppinäytetyötä varten Teatterikorkeakoulun erikoisuunnittelija Pekka Korhosta soveltavasta taiteesta ja hän määritteli asian esitetyllä tavalla (Liite 2). Teksti on julkaistu myös Teatterikorkeakoulu -lehdessä.

Ajatus taiteen autonomiasta, sen omalakisuuudesta ja itseisarvosta on ilmiönä suhteellisen nuori. Huipussaan ajatus oli 1950-luvun molemmin puolin ja edelleen sillä on vankkumattomia puolustajia. Tämän riippumattomuuden ideaalin rinnalla on elänyt käsitys taiteen kietoutumisesta yhteiskunnallisiin ja taloudellisiin rakenteisiin. Samoin on uskottu taiteen ja taidelähtöisen työskentelyn mahdollisuuksiin vaikuttaa ihmisten elämään myös taidekontekstin ulkopuolella. Taidetta on käytetty aina myös muuten kuin an sich. Sitä on hyödynnetty politiikassa, uskonnossa, terveysvalistuksessa ja kasvatuksessa vauvamusiiikista hiilijalanjäljettömään teatteriin, aids-ongelman käsittelystä Pohjois-Korean filmifestiivaaleille. Taiteessa väännetään kättä: soveltaako taidetta vai tehdäkö niin sanottua oikeaa taidetta? Lähestymistavassa on eroja.

Yksittäinen, ja ehkä yksinäinen, taiteilija tai teatteriryhmä tuskailee ateljeessa tai teatterilla, välillä vaikka verissä päin mutta asiaan keskittyen, kunnes vie lopulta tuloksen yleisön ihailtavaksi. Soveltavan, tai osallistavan, taiteen kentällä taiteilija joutuu puolestaan lobbaamaan osaamistaan, tutkimaan taustoja, neuvottelemaan, suunnittelemaan, hoitamaan käytännön asioita ja istumaan kokouksissa. Hän joutuu perustelemaan kantaansa ja ymmärtämään hänelle usein vieraan ammattialan toimintaa ja ajattelutapoja. Silti hän pystyy toteuttamaan itseään, vaikka ei enää yksilölähtöisesti. Nyky-yhteiskunnan kaikilla alueilla esitetään tuloksellisuuden ja tuottavuuden vaatimuksia. Hätäkeskusten tuloksellisuutta mitataan puhelujen lyhyydellä ja vanhusten hoidossa kotikäyntien aikarajat on puristettu minimiin.

Olisikin yllättävää, mikäli myös kulttuurisektorille ei asetettaisi vaatimuksia yhteiskunnallisesta vaikuttavuudesta. Miten vaatimuksiin voisi sitten vastata?

Elämme vaihetta, jossa taloudelliset arvot ovat kaiken mitta. Ihmisiltä vaaditaan moniammatillisuutta, sektorirajoja ylittävää yhteistyötä ja eri suuntiin kurottuvia verkostoja. Samalla kiire, stressi ja ahdistus lisääntyvät. Osa taiteilijoista on oivaltanut tilanteen. He voivat käyttää osaamistaan siten, että ihmiset pääsevät itse rakentamaan omaa ajatteluaan maailmasta. Tämä ei tarkoita, että perinteisellä taiteella, käsitteenä joka syntyi 1600- ja 1700-luvuilla, ei enää olisi arvoa. Päinvastoin, käsitteen merkitys vain laajentuu (Liite 2).

Korhonen määrittelee hyvin sen, että taidetta on aina käytetty yhteiskunnassa monella tavalla. Tällainen ajattelu taiteen sovellettavuudesta ja näkökulmista tukee hyvin sitä näkökulmaa, jonka olen tähän opinnäytteeseen valinnut. Jos vertaisin koulutusta taideteokseen, niin mahdollisen ostajan suhtautuminen olisi hyvin erilainen ja samalla myös hänen reaktionsa siihen. Tätä ongelmallisuutta tulen arvioimaan myöhemmin ja vastaavan ajattelun pohjalle rakentuu yritykseni toiminta sekä siinä käytetyt toimintamallit. Mitä soveltavaan taiteeseen tulee, niin pyrin käsittelemään sitä laajana mahdollisuuksien kenttänä, josta ammentaa uusia ja vanhoja työkaluja.

3. Opinnäytetyön viitekehys

Tässä kappaleessa tulen käsittelemään opinnäytteeni teoria- ja tutkimuspohjaa sekä koulutustuotteen arviointia niiden kautta. Kerron millaisia tutkimusmenetelmiä käytin ja mihin niillä pyrin. Koska opinnäytteeni päätavoite on toiminnan ja tuotteen kuvaus sekä analyysi, niin tutkimus perustuu näiden seikkojen arviointiin ja tutkimiseen. Tutkimuskysymykset on asetettu kuvaamaan tuotetta mahdollisimman avoimesti ja ymmärrettävästi.

3.1 Tutkimus ja teoriapohja

Oma lähestymiseni tuotetta kohtaan tapahtuu kehittäjän, tuottajan ja toteuttajan silmin. Tämä toteutusmalli on suhteessa käytettyyn aikaan ja työmäärään hidas, mutta se mahdollistaa tuotteen elämänkaaren kokonaisvaltaisen havainnoinnin ja ymmärtämisen. Liiketoiminnallisessa mielessä vastaava tuotekaari ei ole parhaimpia mahdollisia, mutta kehittäjän ja tutkijan silmin se on huomattavasti antoisampi. Kuitenkin tutkimuksen tekeminen oman luomistyön, tuottamisen ja toteutuksen pohjalta on helposti

puolueellista ja perspektiivi on yksilöllinen. Pysin kuitenkin objektiivisuuteen parhaani mukaan. Jotta objektiivisuus täyttyy, huomioin valitsemieni tutkimusmenetelmien perusravot ja tavoitteet, ja sitä kautta käsittelen asiaa. Tavoitteenani on kuvata opinnäytteeni sisältöä vaihe kerrallaan ja ottaa huomioon niin hyvät kuin huonotkin asiat.

Koska tavoitteeni on arvioida omaa tuotettani, niin sopivimmiksi tutkimusmenetelmiksi arvioin tapaustutkimuksen, normatiivisen tutkimuksen ja kokonaisuutta leimaa myös hermeneuttisen tutkimuksen menetelmät. Käytän näitä tutkimusmenetelmiä kysymysasetteluni perusrakenteena. En avaa niitä kovin laajasti, koska tarkka teoreettinen analyysi ei ole tarpeen asettamani viitekehyksen ymmärtämiseksi. Tapaustutkimus keskittyy lähinnä tämän tuotteen arviointiin ja pohtimaan sitä uutena ja erilaisena tuotteena/tapauksena (Tapaustutkimus, taik.fi 2011). Tutkimus on arvioivaa ja pohtivaa sekä pureutuu tuotteen toiminnallisuuteen, prosessiin ja käytettyihin menetelmiin. Normatiivisen tutkimuksen kautta analysoin tuotteen kehityskulkua ja sen vaikuttavuutta koko kehityskaareen (Normatiivinen tutkimus, taik.fi, 2011). Tätä kautta tuotteen kehityskaari on helpommin havainnoitavissa ja pohjustaa samalla työtapoja sen takana. Hermeneuttinen tutkimus on kaiken ohjaajana. Tavoitteenani on havainnollistaa teorian kautta tuotteen vaikuttimet ja keinot jokaisessa prosessin osassa (Hermeneuttinen tutkimus, koppa.jyu.fi, 2011). Tämä tähtää tuotteen ja sen vaikuttimien havainnollistamiseen ja sitä kautta sen kokonaisvaltaisen vaikuttavuuden arviointiin. Jokaisen prosessin osan ja siihen liittyvän tutkimuksellisen sisällön on tarkoitus avata tuotetta ja selkiyttää sitä. Teoria ja tutkimus toimivat vertailutaulukkona, jolla tuotetta on tarkoitus arvioida.

3.2 Arviointi ja toteutustavat

Koulutustuotteen arviointi ja kuvaus rakentuu seuraavanlaisen rakenteen sisään.

Arviointi	Toiminta	Arviointi	Analyysi	Työkalut
Vaihe 1	Ideointi			
Vaihe 2	Suunnittelu			
Vaihe 3	Testaus			
Vaihe 4	Toteutus			
Vaihe 5	Analyysi			

Yllä oleva taulukko kuvaa tuotteen valmistumisen, toteutuksen ja analysoinnin vaiheita ja niiden sisäisiä työprosesseja. Käyn jokaisen vaiheen läpi ja käsittelen sitä toiminnankuvauksella, arvioinnilla, analyysillä ja kerron mitä työkaluja kussakin vaiheessa käytin. Näiden vaiheiden kuvaus tapahtuu siinä järjestyksessä, kuin se toteutusvaiheessa tapahtui. Kokonaisuuden arvioinnin ja analysoinnin jätän suosiolla myöhempään vaiheeseen.

3.3 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen perusasetelma on seuraava; tapaustutkimus, normatiivinen tutkimus ja hermeneuttinen tutkimus. Huomioin tutkimustavat ja niiden vaikuttimet tuotteeseen liittyvässä arvioinnissa, mutta tuon varsinaiset tutkimuskysymykset mukaan vasta tuotteen arviointi- ja analyysivaiheessa. Erottelen tässä kysymysasettelun tutkimuslajeittain.

Tapaustutkimus

- Millaisista osista (työkalut, prosessit) tuote koostuu ja miten ne vaikuttavat käytännössä?
- Miksi tämä koulutus on toteutettu näin?
- Miten työkalut ja prosessit näkyivät koulutuksessa?

Normatiivinen tutkimus

- Miten koulutus kehittyi läpi koko tuottamisprosessin?
- Millaisia tuloksia saadaan?

- Miten tuloksia arvioidaan?
- Miten saatuja tuloksia hyödynnetään?

Hermeneuttinen tutkimus

- Miten taiteiden ja pelien vaikutus näkyy koulutuksessa?
- Miten saatuja tuloksia vertaillaan?
- Mikä on tuotteen asema koulutuksessa, taiteissa, peleissä ja liiketaloudessa?
- Mikä on tuottajan rooli ja miten se ilmenee?

4. Toteutus

Tässä luvussa tulen kuvaamaan tuotteen prosessin alusta loppuun. Tämä osa ei sisällä varsinaista analyysiä, vaan se on toiminnallinen kertomus tapahtuneesta. Liitän tähän osioon kuvauksia ja tekstejä prosessin aikana syntyneistä materiaaleista, koska ne kuvaavat parhaiten tapahtumien oikeaa kulkua. Toteutus tapahtui TEAK:n Sovella taidetta -messuilla 20.11.2010 Helsingissä.

4.1 Tuotteen valmistelu ja suunnittelu

Tässä luvussa kuvaan tuotteen valmisteluun ja suunnitteluun liittyviä vaiheita ja perustelen niiden aikana tehtyjä valintoja. Kuvaus tapahtuu yrityksen perspektiivistä, koska tuotannon toimintatapa ja vaikutteet ovat yritystoiminnan aikaansaannoksia.

4.1.1 Lähtökohta

Raakaldea Oy rakentuu voimakkaasti taidelähtöisen toiminnan ympärille. Sen toimintatavat ja tavoitteet ovat alusta lähtien olleet taidetta tukevia ja taidetta edistäviä. Tietty taidekentän avoimuus on ollut vahvana kehitysmotiivina, joka on johtanut avarakatseisuuteen. Toiminta ei varsinaisesti rajaa pois mitään taidemuotoa ja määrittely taiteen suhteen on muutenkin hyvin avoin. Käytännössä kaikki taidemuodot ovat hyväksyttäviä. Avoimuuteen täytyy pyrkiä, ja ala täytyy tuntea joten yrityksessä seurataan aktiivisesti taidealan kehitystä ja perehdytään taidehistoriaan aina tarpeen mukaan. Hyvät perustiedot ja kyky arvioida taiteen yleistä laatua on tärkeä edellytys kulttuuri-

lähtöiseen liiketoimintaan. Jos emme tuntisi taiteellisia työtapoja, tekniikoita ja alan historiaa, niin liiketoiminta olisi huomattavasti vaikeampaa.

Taiteen soveltava käyttö on ollut yritykselle oleellinen liiketoimintamotiivi ja keino. Perinteiset taiteet ja niiden myynti/välitys esimerkkeinä teatteri, musiikki, taidekauppa ovat olleet enemmänkin lisäarvoja kuin varsinainen pyrkimys. Perinteisellä taiteella on jo omat liiketoimintamallinsa ja toimintonsa, joten niiden käyttö jätettiin toissijaiseksi. Omat ja yrityksen motiivit ovat jatkuvasti olleet kokeilevampien taiteenkeinojen ja niiden kehityksen puolella. Tästä esimerkkeinä taidelähtöiset palvelut vanhus- ja sosiaalityössä, vuorovaikutteinen taide osana matkailukohteen esittelyä tai roolipeli osana koulutustuotetta. Tämä pohjaa siihen ajatteluun, että tuottaja voi olla myös taiteilija, joka ideoi uuden sovelluksen jostain taiteenlajista. Hän kehittää sitä, tuotteistaa sen myytäväksi kokonaisuudeksi ja myy sen eteenpäin. Se ei tarkoita kuitenkaan että tekisin itse kaikkia taiteellisia sisältöjä, vaan koen että haluan leikitellä ideoilla ja tekniikoilla ja katsoa mitä siitä syntyy. Tällainen työskentely auttaa havainnoimaan ja ymmärtämään taiteellisen työskentelyn realiteettia, mahdollisuuksia ja rajoitteita. Näiden asioiden ymmärtäminen on minusta hyvin tärkeää. Täytyy myös tuntea omat rajansa, koska 95% tapauksista taiteellinen toteutus kannattaa jättää asiansa osaavalle ammattilaiselle.

Tuottaja/taiteilija -mallin etuna on rajojen puute. Ei tarvitse lukita itseään tiettyihin käytäntöihin tai toimintoihin. Saa vapaasti soveltaa ja kokeilla. Tällainen toiminta on johtanut moniin uusiin tuotteisiin ja sitä kautta myynteihin, hyvänä esimerkkinä tässä opinnäytteessä kuvattu koulutus, jota parhaillaan tuotteistetaan eteenpäin. Koen vielä tarpeelliseksi avata sen, että itse käsittelen roolipelaamista ja tarkemmin sen kehittyneitä muotoja (jeep, freeform, muut sovellukset) taidemuotona. Roolipelit ovat perusasetelmaltaan lähtökohta mielikuvituksen, luovuuden ja näyttelemisen valjastamisesta pelilliseen muotoon. Perinteisen pöytäroolipelin yleisinä elementteinä ovat tarinankerronta ja hahmojen välinen dialogi, niin sanallinen kuin sanaton. Kuten J. Tuomas Harviainen artikkelissaan toteaa, että roolipelaaminen vaikuttaa helpolla leikiltä, jossa esitetään joitain muita. Näin ei kuitenkaan ole, sillä pelaaminen rakentuu tiettyjen valittujen työkalujen käyttöön, ja nämä työkalut ovat samankaltaisia kuin esimerkiksi teatterissa. (Harviainen 2010) Harviainen vertaa roolipelin rakentumista ja suunnittelua perinteiseen televisio-ohjelmaan, joka on aina tekijästä riippuvainen eli se voi olla

halvinta mahdollista valmiiksi pureskeltua viihdettä tai vastaavasti tarkkaan harkittua taiteellista tuotos. Vaikkakin perusasetelma olisi puhtaasti viiheellinen ja leikinomainen, niin jokainen toiminnan muoto voi kehittyä aina pidemmälle oli sitten vertailukoh- tana oma genre tai jokin hyvin sitä vastaava.

Kun tätä ajatusketjua jatketaan, niin päästään roolipelien sovelluksiin ja kehittyneisiin muotoihin esimerkkeinä liveroolipelit(larp). Vaikkakaan roolipelit eivät sellaisenaan täyttäisi taidemuodon kriteerejä, niin eivät ne kaukana siitä ole. Harviainen vertaa larppien sisällä olevia tarinankirjoitus/kerronta työkaluja, hahmon- ja roolinkehitysmal- leja hyvin samankaltaisiin kuin teatterissakin. Tällä ajatusmallilla jatkettuna päästään vastaavasti vertaamaan hahmonkirjoitustyökaluja hyvin samankaltaisiin kuin esimer- kiksi elokuvassa. Kuitenkin se mikä tekee roolipelistä, larpista tai jeeppformista oman kehittyneen taidemuotonsa on hallitseva pelillisuus ja sen vaikutus. Pelillisuus ja sen soveltaminen sekä näiden pohtiminen ja työstäminen erilaisten taidetyökalujen kei- noin on se muoto, jolla lähdimme viemään koulutustuotetta eteenpäin.

4.1.2 Suunnittelu

Koulutuksen suunnitteluprosessi alkoi vuoden 2010 alussa. Meillä oli suunnitteilla kiusaamisen ehkäisemiseen ja kohtaamiseen liittyvä tuoteidea, joka oli suunnattu ensisijaisesti yläasteikäisille. Samoihin aikoihin saimme pyynnön tehdä TEAK:n jär- jestämille sovellataidetta -messuille jonkin roolipelilähtöisen työpajan, ja päätimme lähteä jalostamaan kiusaamisteemaista koulutusta. Tavoitteeksi asetettiin noin 2 tun- tia kestävä koulutus, jossa perehdytään pelillisiin menetelmiin ja niiden hyödyntämi- seen käytännössä. Aiheeksi siis valittiin kiusaamisen kohtaaminen. Halusimme ko- rostaa käytäntöä ja toimintaa, koska aikaraami ei olisi millään riittänyt laajalle teoria- osiolla. Lyhyen kestonsa vuoksi jouduimme suunnittelemaan ryhmäyttämisharjoitteet huolella, koska kyseessä tulisi olemaan toisilleen tuntematon ryhmä. Luottamuksen rakentaminen täytyi tehdä kunnolla, varsinkin kun aihe oli hyvin haastava.

Aikaraamin ja tilanteen huomioiden päädyimme asettamaan ryhmäkoon kahteenkym- meen henkilöön. Tämä oli mahdollista niin, että meillä oli kaksi ohjaajaa. Päädyimme siihen tulokseen, että kumpikin ohjaaja voisi ottaa enintään kymmenen hengen ryh-

män. Kriteereinä oli luottamus ryhmän sisällä, monille mahdollisesti uudet toimintamethodit ja haastava aihe. Kun perusta oli asetettu, niin keskityimme teeman tarkennukseen. Sen täytyi olla aihepiiriltään ajankohtainen ja kohderyhmäänsä nähden toimiva. Kohderyhmä oli pääasiassa luovan alan toimijat, niin hallinnosta kuin kentältäkin. Oletimme vähintäänkin auttavaa tuntemusta draamallisista toimintatavoista. Tiedostimme myös toiminnan haastavuuden, joten toimme asian selkeästi esiin työpajamme julkisessa kuvauksessa. Joka oli seuraavanlainen:

Teemana sosiaalisen hyvinvoinnin edistäminen, jota käsitellään pelillisin metodein. Työpajassa käsitellään mm. kiusaamisen kohtaamista erilaisissa ympäristöissä. Työvälineinä käytämme erilaisia roolipelillisiä ja soveltavan taiteen metodeja ja tilanteiden jälkianalyysejä. Työskentely tapahtuu pääasiassa draamallisten viitekehysten sisällä, jossa osallistujat ovat itse sisällön tuottajia. Lisäksi perehdymme jälkianalyyseihin ja draamallisten sisältöjen purkamiseen erilaisin metodein. Työpaja päätetään tulosten käsittelyllä ja työmetodien soveltamisesimerkein (Messuohjelma 2010).

Tavoitteenamme oli saada jo jollain tasolla alaa ja draamaa ymmärättäviä osallistujia. Tästä lähtökohdasta alkaen valitsimme sopivimmat harjoitteet ja työkalut.

Selasimme työkalupakkia ja tarkan harkinnan jälkeen valitsimme seuraavat pelilliset harjoitteet. In the Well(Liite 3) ja Fat man down(Liite 1). In the Well valittiin sen yhteisöllisyyden ja intensiivisen tarinankerronnallisuuden takia. Tämä toimii hyvin ryhmäytävänä lyhytkestoisena harjoitteena, jossa jokainen osallistuja pääsee mukaan kehittämään yhteisöllistä tarinaa. Tarinan rakentumista rajoittivat tietyt säännöt, jotka antoivat sille pelillisen leiman. En avaa tässä kohtaa asiaa tarkemmin, mutta ehdottomana sääntönä oli, että sääntöjä ei saa rikkoa. Sääntöjen rikkominen hajottaa pelin ja se ei enää toimi sellaisenaan. Pureudun tähän aiheeseen tarkemmin analyysivaiheessa. Fat man down taas määritteli teeman. Kiusaaminen koski lihavuutta. Fat man down on jeep, jossa useiden eri kohtauksien kautta kiusataan kaikkein lihavinta ihmistä(ryhmän oikeasti lihavinta). Valinta perusteltiin sillä, että lihavimman henkilön kiusaaminen tuntuu myös kiusaajasta pahalta. Toimintaa rajoittivat myös selkeät säännöt, joita ei saanut rikkoa. Harjoite nostettiin koulutuksen pääasialliseksi työkaluksi ja muu ohjelma kietoutui sen ympärille. Kuvailen peliä tarkemmin työpajasta kertovassa osiossa.

Nyt oli asetettu perusteet, teema ja työkalut. Vielä täytyi suunnitella lyhyt ohjeistus, joka sisältää sopivasti teoriaa kattamaan valitut sisällöt ja niiden toimintatavat. Työpajassa täytyi aloittaa samankaltaisella ryhmäytymisellä, kuin perinteisessä teatterityössä (Leikonen 2001). Ilman minkäänlaista saavutettua luottamusta ryhmän kesken toiminta muuttuisi hyvin pinnalliseksi ja esittäväksi tai sitten sulkeutuneeksi. Pohtien perinteisiä teatterin ryhmäytymismenetelmiä ja niiden kestoa, niin ajallisesti tämä ei ollut mahdollista. Suunnittelua tehdessä luotimme kuitenkin siihen että korostettu pelillisuus ja säännöt auttavat ryhmää kohtaamaan haasteet. Pyrimme luomaan ensimmäisen harjoitteen kautta sopivaa onnistumisen ja vapaan sanan ilmapiiriä, jossa epäonnistuminen ei ollut mahdollista. Tätä korostettiin pelin säännöillä ja niiden noudattamisella. Fat man downia varten otimme tarkoituksella korostetun pelillisyyden esiin, koska puhtaan draaman ja näyttelemisen keinoin eteenpäin vietynä se olisi ollut turhan raskas.

Purkutilannetta varten suunniteltiin sopivat kysymykset ja aiheet, jotka arvioimme tulevan pintaan. Lopullista tulosta oli kuitenkin mahdotonta ennustaa, joten pyrimme varautumaan mahdollisimman laajaan skaalaan ongelmia ja kysymyksiä. Nyt koulutuksesta ja työpajasta oli laadittu selkeä suunnitelma, jonka pohjalta toiminta voitaisiin aloittaa.

4.2 Tuotannon rakenne

Tässä on listaus tuotannon eri työvaiheista. En avaa niitä tarkemmin tässä vaiheessa, koska se tapahtuu jokaisessa kohdassa erikseen ja ne löytyvät tämän opinnäytteen sisältä.

Tuotanto rakentui seuraavan kaavan mukaisesti:

1. Tuotteistaminen: Oman suunnitelman tuotteistaminen koulutukseksi.
2. Testaus: Tuotteen esitestaus. Menetelmät ja keinot esittelen analyysivaiheessa
3. Kehitys: Tuote kehitetään valmiiksi paketiksi ja verrataan saatuihin testituloksiin.
4. Arviointi: Arvioidaan tuote kokonaisuutena ja käydään se läpi vaihe vaiheelta.
5. Toteutus: Varsinainen työpajavaihe.

6. Jälkinanalyysi: Analysoidaan työpajat ja niistä syntyneet tulokset.
7. Jatkotuotteistus: Miten tuotetta tuotteistetaan jatkossa.

4.3 Työpajatilanne

Työpajamme oli merkitty alkamaan messujen toisena päivänä klo 15.00. Ajankohta oli sekä hyvä että huono. Olimme käytännössä messujen viimeisellä työpajapaikalla ja pohdimme ihmisten jaksamista ja kiinnostuksen säilymistä. Aamupäivä oli sujunut seminaaripuheenvuorojen ja muiden draamalähtöisten työpajojen tiimellyksessä. Tiesimme sen, että messujen viimeiset tunnit ovat hiukan epäkiitollista aikaa, koska monet joutuvat palaamaan kotiinsa ympäri Suomen ja ilmassa on tiettyä hermostuneisuutta. Toisaalta myös ajankohta oli hyvä, koska monet osallistujistamme olivat olleet jo mukana aikaisemmissa työpajoissa ja tutustuneet mahdollisesti muihin osallistujiin. Tämä helpotti hiukan työpajamme rajallista kestoa ja sen tuomia rajoitteita.

Alustavan listan mukaan meille oli ilmoittautunut 17/20 osallistujaa, joka sopi meille varsin hyvin. Tämä tarkoitti sitä että ryhmä voitiin jakaa kahtia ja tuloksia saataisiin enemmän. Kuitenkin alustava arvio osui oikeaan ja osallistujia saapui vain neljätoista, mikä oli sinänsä ikävää että kallista aikaa kului puuttuvien odotteluun. Työpaja aloitettiin ja teema sekä teoria käytiin läpi. Osallistujien ammattitaidon suhteen saimmekin juuri sitä mitä odotimme eli mukana oli näyttelijöitä, teatteripedagogi, kirjallisuuspedagogi, draamaohjaaja, opettaja ja niin edelleen. Koska oletimme draaman käytön perustan olevan pääasiallisesti hallussa, niin esittelyssä pyrimme korostamaan työpajassa olevien harjoitteiden painoarvoa ja niiden pelillisyyttä. Avasimme myös roolipelaamisen ja jeepin peruskäsitteitä ja esittelimme toiminnallisia esimerkkejä. Vaikutti siltä että roolipeli ja draama olivat tuttuja asioita, mutta toiminnallinen pelaaminen ja draaman yhdistäminen olivat hankalampia ymmärtää. Pelin sisäiset toimintatavat yhdistettynä prosessidraamaan vaativat tarkempaa avaamista ja selittelyä. Kuitenkin lopulta kaikki vaikuttivat olevan selvillä menetelmistä ja tavoitteista eli toiminta voitiin aloittaa. Tässä vaiheessa ryhmä jaettiin kahtia ja ne sijoitettiin eri tiloihin. Minä jäin toisen ryhmän kanssa ja yhtiökumppanini Santtu Määttänen otti toisen ryhmän itselleen.

Seuraavissa osioissa tulen kuvaamaan kummankin työpajan kulun erikseen. Kuvaukset teen purkupalaverissamme käsiteltyjen suullisten ja kirjallisten toiminnankuvauksien pohjalta. Työpajojen kuvauksissa käytän seuraavia termejä. Pelaaja ja osallistuja ovat sama asia. Fatman on pelaaja, joka on ryhmän kiusattu henkilö. Kohtaus on yksi tilanne, jossa on tarina ja pelaajien kehittämät roolit, joita he kohtauksessa esittävät. Kirjoitan tekstin itse kirjoittamieni muistiinpanojen pohjalta, joten teksti on kuvattu oman arvioni ja kerrontani kautta. Toisessa työpajassa käytän Määttäsen kirjoittamaa tekstiä pohjana ja kirjoitan kuvauksen hänen näkökulmaansa mukailleen.

Työpaja numero 1 – Ohjaajana Juha-Pekka Natunen

Työskentely aloitettiin kuvaamalla käytettäviä toiminnan muotoja, eli roolipeliä ja syvennettynä jeeppiä, sekä koulutuksen vaikutteita erilaisista teatterilähtöisistä menetelmistä. Teatterilähtöisyys tuntui selkeältä termiltä, mutta pelin ja jeepin ymmärtäminen aiheutti kysymyksiä. Yritin selittää tilannetta mahdollisimman yksinkertaisesti eli rinnastin pelielementin harjoitteiden sääntöihin ja sitä kautta sääntöjen luomaan tilanneasetelmaan. Yhdistelin myös teatterimenetelmien ulosantia ja osallistavuutta, jolloin pelien ja teatterin vertaaminen toisiinsa tuntui antavan niille ymmärrettävän viitekehyksen. Korostin vielä sitä että pelillisissä harjoitteissa on olennaista, että sääntöjä täytyy noudattaa.

Alustuksen jälkeen siirryttiin ensimmäiseen harjoitteeseen, joka oli In the well (tarkat säännöt liitteessä 3). Avasin pelin säännöt lyhyesti ja kuvasin toimintatavan. Osallistujat vaikuttivat ymmärtävän mistä oli kyse ja harjoitus aloitettiin. Osallistuin itse harjoitteeseen, mutta otin melko passiivisen roolin, jotta pystyin näkemään millaisiin muotoihin ryhmä tarinankerronnan kuljettaa. Ryhmä toimi sääntöjen mukaan ja kertomus keskittyi toimintaan ja tapahtumiin. Tarinankerronta eteni nopeasti ja säännöistä ei poikettu. Harjoite kesti viisitoista minuuttia, jonka jälkeen katkaisin pelin.

Seuraavana vaiheena aloitin Fat man down:in pohjustamisen. Aloitin avaamalla jeeptermin ja kertomalla osallistavan pelaamisen tavoitteista ja menetelmistä. Hiljalleen siirryin varsinaiseen harjoitteeseen ja aloin kertoa pelin sääntöjä (Tarkat säännöt liitteessä 1). Aloitin lukemalla säännöt suoraan ohjeesta, jossa ilmeni pelin kulku ja toteutus. Tässä kohtaa halusin vielä painottaa, että harjoituksen tarkoitus on tutustua

peleihin menetelmänä ja samalla kohdata kiusaamista omakohtaisen kokeilun kautta. Kerroin myös että lukemani säännöt luovat toiminnalle tiukat raamit, joita ei saa ylittää. Päätin kuitenkin kysyä vielä, että haluavatko kaikki jatkaa. Tässä kohtaa kaksi osallistujaa sanoi, että eivät halua osallistua tähän. Ensimmäinen kertoi syyksi että ei halua osallistua, koska peli vaikuttaa liian rankalta ja hänellä ei ole mitään annettavaa. Toinen kertoi että ei luota tähän ryhmään tarpeeksi, jotta haluaisi osallistua mukaan. Kiitin heitä osallistumisesta ja pyysin heitä poistumaan tilasta.

Jäljelle jäi viisi osallistujaa. Aloitimme pelin valitsemalla fatmanin, joka on aina ryhmän lihavin henkilö. Sovimme myös turvasanan, jonka sanomalla fatman voi päättää tilanteen. Tässä kohtaa fatman poistuu tilasta ja käymme muiden pelaajien kanssa säännöt läpi. Koska pelin luonteeseen kuuluu aidon kiusaamistilanteen mallintaminen kaikessa raadollisuudessaan, niin kerroin viimeiset säännöt. Kun sanon että fatmanille annettu turvasana ei toimi, niin osallistujat alkavat hermoilla ja yksi sanoo että ei pysty enää osallistumaan. Yritän vakuuttaa hänelle että tilanne on turvallinen ja tämä on harkittu teko. Vakuutteluni ei kuitenkaan auta ja hän päättää lähteä. Tässä kohtaa muu ryhmä alkaa pohtia harjoituksen mielekkyyttä. Alkaa vaikuttaa siltä että loputkin lähtevät, mutta siinä kohtaa fatman saapuu sisään ihmetellen mihin edellinen osallistuja lähti. Pelaajat kertovat huolensa osallistumisen mielekkyydestä. Fatman kuitenkin tuntuu luottavaiselta ja pyytää muita jatkamaan. Pelaajat lopulta suostuvat ja tilanne jatkuu.

Kerron säännöt loppuun ja jätän ryhmän hetkeksi valitsemaan haluamansa kohtaukset ja niiden rakenteet. Menen toiseen huoneeseen fatmanin luo ja kerron hänen omat sääntönsä. Tässä kohtaa myös ilmenee, että muille pelaajille kerrottu turvasanan poisjääminen ajoi viimeisimmän osallistujan pois. Ohjeistan fatmanin ja kerron hänelle oman turvasanamme, joten pelin lopullinen päättäminen jää hänen käsiinsä. Palaamme tilaan ja harjoite voi alkaa.

Aikataulu on tiukka ja pelille on vain tunti aikaa. Tämä tarkoittaa sitä, että tavoiteltu 1,5 tunnin kesto ei täyty. Kehotan osallistujia aloittamaan tilanteen muiden pelaajien valitsemalla kohtauksella. Itse toimin pelin aikana seuraajana ja valvojana sekä analysoin tilannetta ja sen kehittymistä. Tilanneanalyysi pohjaa seuraaviin kysymyksiin.

- Millaisia tunteita peli herättää osallistujissa? Ulkoiset ja sisäiset tunteet(sisäiset täydennän vasta purkukeskustelun pohjalta)
- Kokivatko osallistujat pelin viihteenä vai eivät? Ulkoiset- ja sisäiset merkit(sisäiset purkukeskustelun pohjalta)

Tilanne on siis se, että muut pelaajat kehittävät valitsemansa kohtaukset ja rakentavat roolinsa niiden sisälle. Fatman eläytyy mukaan ja on aina porukan lihavin. Tavoitteena on ryhmässä kiusata fatman niin pitkälle, että hän syö keksin. Syömällä keksin fatman voi lopettaa tilanteen. Näitä keksejä hänellä on yhteensä kolme. Fatmanilla on myös turvasana, jonka pelaajat tietävät olevan turha sekä oikea turvasana jonka vain minä tiedän. Pelissä on myös yksi sääntö, jonka pelaajat vain tietävät. Jokaisen keksin jälkeen muut pelaajat muuttuvat fatmanille ystävällisiksi kohtauksen loppuun saakka. Kuitenkin viimeisen keksin jälkeen kaikki jättävät Fatmanin huomiotta ja kohtelevat häntä kuin ilmaa. Tämän jälkeen tulee viimeinen kohtaus.

Asetelma on valmis ja ensimmäinen kohtaus alkaa. Se on perheen jälleennäkeminen, jossa fatman palaa vaihto-oppilasvuodeltaan kotiin. Muut pelaajat ottavat isän, äidin ja pikkusiskon roolin. Tilanne tapahtuu ruokapöydässä. Se alkaa näennäisen onnellisesti, mutta perheen jäsenet alkavat pikkuhiljaa arvostella fatmanin ulkonäköä ja lihavuutta sekä hänen lihomistaan entisestään vaihto-oppilasvuotenaan. Toiminta kehittyy syyttelyyn ja tiuskimiseen sekä sisarusten vertailuun toisiinsa, jossa nuorempi sisarus on selkeästi parempi. Lihavuus rinnastetaan aikaansaamattomuuteen ja laiskuuteen, josta syyttely vain kovenee. Lopulta dialogi alkaa käydä isän ja äidin itsensä syyttelyksi sekä ihmettelyksi siitä miten lapsen voi kasvattaa väärin. Fatmanista aletaan muodostaa objektia, jota syytetään kaikesta perheessä tapahtuneesta pahasta. Tilanne menee lopulta siihen että kaikki perheen jäsenet syyttävät ja häpeävät häntä.

Tilanne jatkuu ja keskustelua käydään, mutta hiljalleen dialogi muuttuu itsensä toistamiseksi ja se ei edisty. Muiden pelaajien käytöksestä huomaa, että ensimmäinen harjoite on osittain koominen ja kokeileva. Se on aivan luonnollista, mutta ei johda kovin pitkälle. Fatman ei murru, vaikkakin huomaa että pilkka ja loukkaukset tuntuvat selvästi pahalta. Teen päätöksen ja lopetan kohtauksen.

Ryhmä siirtyy seuraavaan kohtaukseen, jonka aiheena on lääkäriässä käynti. Tilanne alkaa luonnollisemmin ja osallistujat ottavat roolinsa. Mukana on lääkäri, psykologi ja aviomies sekä fatman. Tilanne alkaa sillä että aviomies kuvailee fatmanin sairauksia ja niiden oireita. Hyvin pian keskustelu siirtyy lihavuuteen ja sen aiheuttamiin tekijöihin. Psykologi osallistuu myös keskusteluun ja alkaa ruotia fatmanin itsetuntoa ja lihavuuden syitä. Fatmanille ei anneta suunvuoroa. Spekulointi synkkenee ja pelaajien selkeästi vakavoitunut tyyli alkaa vaikuttaa. Huomaan että kiusatun kannanotot ja asenne alkaa muuttua. Hän hiljenee ja ottaa passiivisemmän roolin. Muun ryhmän keskustelu alkaa muuttua syyttäväksi ja aviomies yhtyy selkeästi lääkärin ja psykologin näkökulmiin. Kukaan ei tue fatmania. Hänen ihmisarvoaan ja identiteettiään aletaan myös polkea ja hänestä aletaan puhua kuin objektista, jolla ei ole hallintaa omaan mieleensä tai kehoonsa. On selkeästi havaittavissa, että ensimmäisen kohtauksen kokeileva keveys väistyy.

Keskustelua käydään taas melko pitkään ja osallistujat pystyvät pitämään yllä tasokasta keskustelua. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että fatman ei aio murtua. Kuitenkin hetken kuluttua hän syö ensimmäisen keksin. Päällisinpuolin tarkasteltuna vaikuttaa siltä että hän halusi kokeilla miten keksi vaikuttaa. Muut osallistujat huomaavat merkin ja vaihtavat välittömästi asennetta. Lääkäri ja psykologi esittävät huolestunut ja alkava ehdotella humaaneja lähestymistapoja ongelmiin. Lihavuutta ei nähdä enää sairaute-na ja koetaan, että tukemalla ja kannustamalla päästään selkeästi parempiin tuloksiin. Aviomies kohtelee fatmania myös ihmisenä ja kumppanina. Kohtaus päättyy.

Kaksi kohtausta ovat vieneet jo hyvän tovin aikaa, joten kehotan ryhmää tarttumaan oitis seuraavaan kohtaukseen. Tämän kohtauksen aiheena on fatmanin synttärjuhlat. Hän on tullut vaatekauppaan ostamaan itselleen juhlapukua kahden ystävänsä kanssa. Tilanne alkaa sillä että paikalle saapuu myyjä, joka huomioi heti fatmanin hoikat ystävät. Hän ei edes tervehti fatmania. Myyjä tiedustelee ystävien tarpeita ja pyrkii auttamaan heitä. Fatman kuitenkin alkaa vaatia palvelua ja kertoo haluavansa hienoja vaatteita synttäreittensä kunniaksi. Myyjä tarkastelee fatmania arvostelevasti ja alkaa ylimalkaisesti ehdotella suuri säkkimäisiä vaatteita. Heti tämän jälkeen hän vaihtaa sävyä ja alkaa innoissaan esittelemään kevään hienoja uutuuksia ystäville. Ystävät innostuvat ja alkavat pohtia omia vaatteitaan. Fatman jää sivustakatsojaksi. Kuitenkin hän alkaa taas vaatia palvelua ja kunnollisia juhlavaatteita. Myyjä katsoo häntä

tympääntyneenä ja ehdottaa ylimalkaisesti samoja rytkyjä. Huomio siirtyy taas ystäviin ja heidän tarpeisiinsa. Fatman jää taas taka-alalle ja ystävät sekä myyjä alkavat arvostella fatmanin ulkonäköä ja sitä että ei tuollaisella vartalolla saa mitään kunnollista vaatetta. Keskustelu siirtyy tästä fatmanin sukupuolielämään ja sen selkeään puuttumiseen. Ystävät kertovat tästä faktoja ja juoruavat fatmanin epäonnesta ja noloista vastakkaisen sukupuolen lähestymisyrittäisistä.

Tilanne jatkuu ja fatmanin ikävä olo näkyy selkeästi. Hän on kuitenkin sitkeä eikä anna periksi. Jokaisen mollauksen ja pahan sanan jälkeen hän yrittää paikkailla ja kiertää asiaa eteenpäin. Tilanne jatkuu eikä murtumista tapahdu. Päätän lopettaa kohtauksen ja kehotan siirtymään seuraavaan. Aika alkaa loppua kesken ja joudun siirtymään viimeiseen kohtaukseen. Pelin kaikkia ehtoja ei ole vielä täytetty eli keksejä ei ole syöty. Tämä tarkoittaa sitä, että joudun hyppäämään melko tärkeän osan yli. Päätän kuitenkin, että loppukohtaus on hyvä vetää läpi ja käyttää jäljellä oleva aika purkuun. Siirrymme viimeiseen kohtaukseen.

Pyydän fatmanin makaamaan lattialle. Kehotan muita pelaajia menemään vastakkaiselle puolelle huonetta. Siirryn itse kertojan roolin ja vedän lyhyen tarinallisen puheen fatmanin surkeasta elämästä ja kaikista epäonnistumisista. Päätän puheen siihen että vihdoinkin ja viimein fatman on kuollut. Viimeinen kohtaaminen on hänen hautajaisensa. Fatman makaa yksin lattialla ja kukaan ei saavu hänen hautajaisiinsa. Peli päättyy.

Annan hiljaisuuden jatkua hetken ja kutsun pelaajat yhteen jälkikäsitteilyä varten. Kiihtän kaikkia pelin sääntöjen noudattamisesta ja siten onnistuneen kokemuksen rakentamisesta. Aloitan purun tiedustelemalla fatmanilta hänen ajatuksiaan ja tuntojaan pelistä. Hän kuvailee pelitilannetta rankaksi ja kertoo jatkuvien loukkauksien ja inhimillisyyden polkemisen tuntuneen pahalta, mutta tietoisuus tilanteen oikeasta laadusta ja pelin säännöistä helpotti asiaa. Hän sanoo myös että tilanteen jatkuessa olisi varmaan tullut vielä ikävämpi olo, hyvä siis että se loppui nyt. Kuitenkin pelin lyhyt kesto auttoi kestäämään sen yli.

Seuraavaksi kyselen muilta osallistujilta heidän tuntojaan ja kokemuksiaan. Vastaukset ovat vaihtelevia, mutta pääasiassa kiusaaminen tuntui vaikeutuvan hetki hetkeltä. Alkuun oli ongelma siinä, että ei tiennyt tarkkaan miten toimia ja miten tilannetta vie-

dä eteenpäin. Toinen kohtaaminen oli sen suhteen jo helpompi ja siinä päästiin jo vakaammin mukaan. Kiusaaminen tuntui luonnistuvan kaikilta melko helposti ja hyviä näkökulmia löytyi kaikilta. Oman haastavuuden kiusaamiseen toi sen tietty keveys, kun fatmanista ei aina näkynyt ulkoisesti se miltä hänestä tuntuu. Kolmanteen kohtaukseen mentäessä kehonkieli ja muiden pelaajien käyttämät sanat tai maneerit alkoivat olla tutumpia, joten viestien ja tulkinta helpottui. Tämä lisäsi kuitenkin tilanteen haastavuutta, koska fatmanin selkeät puolustus- ja sulkeutumiskeinot tulivat paremmin esille. Tärkeänä huomiona oli myös se että kiusaaminen on ryhmässä helpompaa. Kun ei itse keksi enää uutta loukattavaa, niin joku toinen tarttuu asiaan ja jatkaa siitä mihin jäätiin. Ja mainittiin myös, että kun vastuu jakautuu usealle, niin omatunto ei kolkuta niin pahasti.

Pyydän fatmania jatkamaan tästä ja kertomaan omaa suhtautumistaan kiusaamiseen ja sen kehittymiseen tässä tilanteessa. Hän kertoo että tilanne oli jo alussa haastava, koska ei tiennyt mitä kaikkea sieltä on tulossa. Pelko vahvistui vielä tilanteen kehittyessä, mutta samalla annetut säännöt ja mahdollisuus tilanteen päättämiseen antoi uskalluksen kokeilla tätä. Ensimmäinen kohtaaminen oli melko helppo, vaikka se ei ollutkaan kivaa. Se oli kaikkien osalta kokeilua ja tilanteen hahmottamista. Toinen kohtaaminen oli jo rankempi. Muut osasivat hyödyntää ryhmän voimaa ja siinä sai olla yksin kaikkia vastaan. Tilanne tuntui tasaisesti pahenevan. Vaikka muut kokivat vaikeuksia keksiä uusia loukkauksia ja jopa turhautumista sen johdosta, että ilmeistä ei näkynyt miltä tuntuu, niin siltikin pelko tulevista loukkauksista kasvoi. Kolmanteen kohtaukseen mentäessä tilanne alkoi olla jo vaikea, koska huomasi että muut pelaajat olivat kekseliäitä ja omat keinot puolustautua ja puhua vastaan alkoivat tuntua voimattomilta. Mikään mitä sanottiin ei tuntunut helpottavan tilannetta tai edistävän sitä. Pelin asetelma ehkä vielä korosti sitä, että tilanne ei voinut eikä saanut helpottaa.

Ryhmän yhteisenä mielipiteenä ja myös oman itseni oli se, että peli loppui liian pian. Normaalisti olisin pyrkinyt pitämään vielä kaksi tai kolme tilannetta lisää. Liian tiukka aikataulu ei sallinut pelin edistyä niin pitkälle, että sen vaikuttavuus olisi tullut esiin kunnolla. Tilanne lopetettiin siinä pisteessä, jossa pelaajien roolit ja oma persoona alkoivat sekoittua, kun ei keksi enää asioita kevyen ja viitteellisen roolihahmon sisällä. Seuraava vaihe olisi ollut roolin rikkoutuminen, joka olisi vienyt harjoitteen seuraavalle tasolle. Tässä tapauksessa seuraava taso on oman persoonan mukaan ottaminen

ja asian henkilökohtaisempi käsittely, joka väistämättä muuttaa tilanteen tulkintaa ja käsittelyä. Paneudun tähän aiheeseen vielä tarkemmin analyysivaiheessa.

Yleisenä mielipiteenä oli lopulta se, että peli oli mielenkiintoinen ja vaikuttava. Kiusaaminen ja kiusatuksi tuleminen tuntui kaikista ikävältä. Se oli kuitenkin mielenkiintoinen kokea, koska tiesi sille asetetut yhteiset rajat. Kiusaajien osalta turvasanan puuttuminen tuotti tiettyä varovaisuutta alussa, mutta loppua kohti se jäi taka-alalle. Vaikutti myös siltä, että tilanne oli mukavan ja epämukavan välimaastossa, mutta tilanteen jälkeen se oli ehdottomasti osallistumisen arvoinen kokemus. Kaikki osallistujat ilmoittivat, että voisivat osallistua uudelleen mikäli se olisi mahdollista.

Työpaja numero 2: ohjaajana Santtu Määttänen

Työpaja aloitettiin In the well -harjoitteella. Tavoitteena oli tarkastella ryhmän tasoa ja valmiutta ilman alustavaa teorian esittelyä. Peli ohjeistettiin ja harjoite aloitettiin. Ryhmä osallistui hyvin ja kerronta oli tasokasta. Tästä huomasi sen, että monella oli hyvät valmiudet vastaavaan toimintaan. Pelin yleisilme oli synkkä ja toivoton. Tarinaa syvennettiin kerronnan eri asteilla ja ulottuvuuksilla eli ryhmällä oli selkeä kyky hahmottaa sääntöjen luomaa rakennetta. Tilanne eteni vauhdikkaasti ja ryhmä reagoi hyvin toistensa esittämiin tarinoihin. Viidentoista minuutin jälkeen harjoite lopetettiin ja siirryttiin vauhdilla teoriaosaan.

Teoriassa käytiin läpi roolipelaamisen, jeepin ja tähän yhdistetyn teatterilähtöisen työskentelyn peruskäsitteitä sekä ideoita. Ryhmän tuntemus pelejä kohtaan oli melko keho, mutta niiden rinnastaminen teatterilähtöisyyteen helpotti käsittelyä. Teoriaan käytetty aika pyrittiin pitämään pienenä, koska fatman downiin vaadittiin paljon aikaa. Tilanne aloitettiin esittelemällä peli ja sen säännöt. Esittelyä jatkettiin kuvauksella pelin rakenteesta ja toiminnasta sen sisällä. Säännöt ja varsinkin pelin rankka toteutus herätti huolestuneita kysymyksiä tilanteen turvallisuudesta ja mielekkyydestä. Tämä saatiin kuitenkin perusteltua ja tilanne jatkui. Säännöissä edettiin siihen pisteeseen, että fatman valittiin ja hänet lähetettiin toiseen tilaan odottamaan lisäohjeita. Fatmanin poistuttua kerrottiin säännöt loppuun ja turvasanan poisottaminen tuli esille. Tämä sääntö sai aikaan huolestuneen keskustelun tilanteen turvallisuudesta ja sen mielekkyydestä. Keskustelu eteni ja ihmiset alkoivat yksi toisensa jälkeen ilmoittaa, että he

eivät halua osallistua. Perusteluina oli lähinnä turvallisuuden tunteen puuttuminen eli luottamusta ryhmään ei ollut syntynyt tarpeeksi. Toisena perusteena oli myös se, että monet kokivat että heillä ei ole mitään annettavaa tähän tilanteeseen. Ilmaistiin myös että peli on fatmanille liian julma.

Vaikutti siltä että kaikki osallistujat halusivat jättää työpajan kesken, koska se oli heille liian vaikea ja epämiellyttävän tuntuinen. Ihmiset alkoivat tehdä lähtöä ja tämän huomattuaan fatman saapui takaisin sisään. Hänelle selitettiin tilanne ja muiden perustelut. Fatman vaikutti siltikin hyvin halukkaalta jatkamaan ja yritti taivutella muitakin jäämään. Tämä ei kuitenkaan onnistunut. Tässä vaiheessa koettiin ainoaksi vaihtoehdoksi pyytää ihmiset jäämään, jotta voitaisiin käydä peli edes teoriatasolla läpi. Tarkoitus oli saada heidät ymmärtämään mistä oli kyse ja millaisin keinoin peli vaikutti. Osallistujat suostuivat ja jäivät kuuntelemaan.

Peli avattiin hyvin tarkasti ja teoriapohja esiteltiin perusteellisesti. Jokainen sääntö ja valinta perusteltiin. Kuvauksen edetessä osallistujien kommentit alkoivat osoittaa sitä, että he ymmärsivät nyt paremmin mistä oli kyse ja miten pelin oli tarkoitus toimia. Esittelyn ja perusteluiden päätyttyä ryhmän mielipide tuntui muuttuneen täysin ja he vaikuttivat positiivisesti yllättyneiltä. Monet harmittelivat sitä, että päättivät lopettaa kesken ja kaikki osallistujat ilmoittivat, että olisivat tässä kohtaa valmiit osallistumaan. Tätä kyseistä tilannetta varten suunniteltuna peli ei enää toiminut, koska säännöt oli paljastettu, mutta muuten peli olisi vielä pelattavissa. Kuitenkin aikaa oli kulunut liikaa ja peliä ei voitu enää aloittaa.

Tilanteen epäonnistuminen johtui lähinnä ajan puutteesta. Ryhmää ei ehditty kunnolla lämmittämään ja luottamus jäi syntymättä. Toinen vaikuttava seikka oli myös pelitermin ja sen sisältämien työkalujen vieraus. Pelaaminen draamaharjoitteena ei ollut tuttu ja se oli vaikeasti hahmotettava, vaikka monille teatterilähtöiset työkalut olivatkin tuttuja. Tilanteen hektisyys ja liian monen uuden asian esiintuominen lopulta rikkoivat tilanteen.

5. Analyysi

Analyysivaiheen tarkoitus on kuvata arvioivasti ja pohtivasti tuotteen syntyä, motiiveja, vaikutuksia ja tuloksia. Tällaisella analyysillä haluan perustella tekemiäni valintoja sekä samalla tuoda perusteluja taidelähtöisen toiminnan mahdollisuuksista ja rajoitteista. Koska opinnäytteeni on toiminnallinen ja sen pääpaino on tuotteen ja sen toiminnan kuvaamisessa, niin keskityn vastaamaan tekemääni kysymysasetelmaan ja pyrin olemaan ytimekäs ja johdonmukainen analyysissäni. Uskon että tämä valinta kuvaa tuotetta ja siihen liittyvä toimintaa paremmin, kuin raskaan teorian liittäminen tähän työhön. Tällainen asettelu muuttaisi koko opinnäytteeni luonnetta ja tutkimusasettelu täytyisi rakentaa uudelleen.

Aloitan analyysivaiheen työpajatoiminnasta ja lähdän suuntaamaan kohti tuotantoa ja suunnittelua. Pyrin esittämään selkeitä linkkejä työpajan ja yritykseni toimintatapojen välille, joka johtaa taidelähtöisen toiminnan perusteluun. Tämän jälkeen pohdiskelen tuottajuutta sekä taiteilijuutta samassa työnkuvassa ja perustelen toiminnan etuja sekä haittoja. Lopulta rakennan päätelmäni näiden asioiden pohjalta.

5.1 Työpajatilanteen ja tuloksien analyysi

Aloitan työpajatilanteen analysoinnin edellä esitetyn rakenteen mukaisesti. Käytän lähtökohtana tapahtumatutkimuksen alle asettamiani kysymyksiä sekä kuvaan tilannetta kohdassa 3.2 asetetun arviointitaulukon pohjalta.

Seuraavaksi vastaan alla oleviin kysymyksiin:

- Millaisista osista (työkalut, prosessit) tuote koostuu ja miten ne vaikuttavat käytännössä?
- Miksi tämä koulutus on toteutettu näin?
- Miten työkalut ja prosessit näkyivät koulutuksessa?

Työpaja oli toiminnallisesti ja tavoitteellisesti haastava. Toimintana pelilliset menetelmät olivat hankalia käsitellä, koska lähes kaikki osallistujat tunsivat kentän vain viitteellisesti. Termi peli ja pelilliset menetelmät olivat ehkä se suurin ongelma, joka se-

koitti pakkaa liikaa. Lyhyt aika ja messujen muu ohjelma, joka oli hyvin teatteri- ja draamapainotteista, antoivat osallistuvalla ryhmälle harhaanjohtavaa kuvaa. Roolipelit ja vastaavat sovellukset ovat monille epämääräinen käsite, vaikka siinä olevat toimintatavat ja keinot ovatkin käytössä monilla muilla sektoreilla. Hyvänä esimerkkinä roolipeliä voidaan käyttää opetuksessa ja saada hyvä tuloksia osallistumisen keinoin (Pitkänen 2008). Tekstissään Jori Pitkänen avaa roolipelien ja sen keinojen käyttämistä opetusvälineenä ja vertaa sitä muun muassa draamakasvatukseen sekä näiden yhdistämisen etuihin. Toisena esimerkkinä Petri Lankoski esittelee tutkimuksessaan (Lankoski 2010) pelillisten hahmon-/roolinkehitystekniikoiden käyttöä tietokonepelissä ja konsolipeleissä. Tässä esimerkissä pelilliset työkalut toimivat roolin kehittämisessä ja rakentumisessa, joka on hyvin samankaltaista verrattuna teatterinäyttelijän roolin rakentumiseen (Leikonen 2001). Suunnittelumme alkuasetelmana oli se, että tarpeeksi monet olisivat perehtyneitä pelillisiin menetelmiin jonkin sovelluksen kautta. Tähän asetelmaan pohjautuen oletimme, että harjoite olisi mahdollista suorittaa ilman, että käytettäisiin montaa tuntia menetelmien avaamiseen.

Aloitustilanteessa huomasimme, että osallistujat ymmärsivät menetelmät jollain tasolla, vaikkakin niiden käyttäminen saattaisi aiheuttaa ongelmia. Työpajan toimivuus laskettiin siis sen varaan, että roolipelin soveltavat menetelmät ja lajityypin perustyökalut olisivat jollain tasolla tuttuja ja niiden käyttö ei tuottaisi liikaa ongelmia. Toinen oletus oli myös se että sääntöjä noudatettaisiin kuten peleissä yleensä tehdään. Tämä asetelma johti siihen, että päätimme kärjistää pelikäsitteen ja kertoa sen mahdollisimman selkeissä osissa. Tämä asetelma tuki myös sitä prosessia, jonka kävimme läpi koulutusta suunnitellessa. Se miksi työpaja tilanne alkoi ja purkautui toisen ryhmän poissaolulla ja toisen osittaisella purkautumisella voidaan rinnastaa edellä mainittuun alkuasetelmaan sekä seuraaviin seikkoihin.

Alkuasetelman haastavuus rakentui sen varaan, miten ryhmä tulisi reagoimaan Fatman downiin. Meidän tehtävämme oli valmistella ryhmä kohtaamaan se tarpeeksi ennakkoluulottomasti, sekä sen verran toisiinsa ja sääntöihin luottaen, jotta tarpeellinen turvallisuuden tuntu olisi olemassa. Kuitenkin työpajan edetessä ryhmien jakautumiseen ja sen jälkeiseen teoriaosuuteen oli huomattavaa, että pelilliset menetelmät tuntuivat heistä epämääräisiltä. Tämä huomioitiin kummassakin ryhmässä. Olimme kummatkin törmänneet vastaavaan tilanteeseen aiemmin ja tiesimme, että oli turha läh-

teä avaamaan asiaa enempää alaan liittyvän teorian kautta. Tilannetta pyrittiin edistämään avaamalla ja rinnastamalla peliä sen yksinkertaisimpiin osiin kuten säännöt, rooli ja tavoite. Näiden selkeiden ja sopivan yleisesti tunnettujen käsitteiden keinoin avasimme teoriapohjaa niin pitkälle kuin aikaa riitti. Pohtien kokonaisuutta tätä olisi voitu jatkaa monta tuntia ja silti tilanne ei olisi välttämättä muuttunut.

Huomioiden epävarmuuden työmenetelmistä ja lyhyen ajan ryhmän sisäisen luottamuksen rakentamiseksi, oli asetelma haastava. Tähän pisteeseen asti oli mahdollista suunnitella ennakkoon, mutta fatman downin alkaessa oli käsillä ensimmäinen selkeä tilanteen hajoamisen mahdollisuus. Ja ikävänä asiana tämä suurilta osin toteutui. Olimme laatineet vastaa tilannetta varten kysymyksiä, joiden oli tarkoitus kehittää tuotetta selviämään vastaavasta tilanteesta myöhemmin. Nämä esitettiin ainoastaan ryhmä kakkoselle, joka ei aloittanut harjoitetta.

Kysymykset olivat seuraavat:

- Miksi tilanne tuntui liian haastavalta jatkaa?
- Olivatko annetut työkalut ja keinot liian epäselviä?
- Miten tilanne oltaisiin voitu alustaa paremmin?

Kommentit pohjasivat hyvin vahvasti siihen mitä olen esittänyt aiemmin. Aihe oli vaikea, Fat man down oli pelillisenä kokemuksena liian outo ollakseen turvallinen ja joukko toisilleen tuntemattomia ihmisiä on tällaiseen koulutukseen todella haastava osallistujaryhmä. Vastaukset johtavat selkeästi siihen päätelmään, että tilanne, messujen yleisö, ajankohta ja aika eivät toimineet pelin kanssa yhteen. Tämä havainto oli odotettava ja siksi kyseisen koulutuksen vienti messuille oli tietoinen riski. Emme kuitenkaan arvelleet että yli puolet lopettaisivat kesken työpajan. Kuitenkin päätös koulutuksen viemiseen messuille tehtiin. Sitä harkittiin tarkkaan ja se suunniteltiin huolellisesti. Työpajan suorittaminen ja tilanteen osittainen epäonnistuminen johtivat, suhteessa pelkkään toiseen ääripäähän, paljon laajempaan skaalaan tuloksia. Nyt meillä oli tuloksia onnistumisesta ja epäonnistumisesta.

Seuraavaksi avaan koulutustilanteen onnistunutta osaa. Ryhmä joka suoritti työpajan loppuun oli tyytyväinen siihen että he rohkenivat lähteä mukaan. Ryhmä joka jätti ko-

konaan kesken oli harmissaan siitä, että ei uskaltanut osallistua. Tästä voidaan päätellä, että tuote oli lähtökohdaltaan ja rakenteeltaan toimiva. Jotta koulutuksen ja tämän yksittäisen tapauksen toimivuutta voitaisiin havainnollistaa, esittelen seuraavaksi tärkeimmät siinä käytetyt työkalut. Niitä ovat kummatkin harjoitteet (Fat man down, In the well), prosessidraama, roolipeli, larp ja jeep. Harjoitteet ovat työkaluja, jotka on kirjoitettu auki ja niitä on helppo tulkita. Muut taas ovat enemmän termejä ja lajityyppejä. Tässä kohtaa täytyy nähdä lajityyppi yksinkertaisina osina, joilla on tietyt säännöt, toimintamallit ja teorettinen pohja. Nämä seikat rajaavat lajityypin ja mahdollistavat sen käytön työkaluna. Konkreettisenä esimerkkinä roolipeliä määrittävät seuraavat asiat kuten peli, rooli, säännöt ja numeraalisuus. Sillä on myös yleisluontoinen määrittely ja oma historiansa. Näiden asioiden tuntemus mahdollistaa työkalujen rakentamisen ja käytön. Esimerkkinä voisin käyttää sitä, että koulutuksen suunnittelussa käytettiin kiusaamisteemaa sisältönä ja rakennettiin roolipeli sen ympärillä, jota rajasi tietyt säännöt ja tavoitteet. Tässä olisi valmis työkalu. Sitä käyttääkseen täytyy tuntea tiettyjä aloihin liittyviä lainalaisuuksia, jotka täytyy huomioida vastaavien tuotteiden suunnittelussa ja toteutuksessa.

Yksi tietoinen valinta, joka oli myös riskitekijä, oli ohjaajien valinta. Kuten mainitsin yllä, oli oleellista että ohjaavan henkilön tuli tuntea työkalut ja mistä ne ovat lähtöisin. Tämä pohjustaa sitä miksi emme valinneet esimerkiksi draamakouluttajaa tai teatteripedagogia. Tämä oli looginen valinta, koska pelit, pelaaminen, soveltavat teatterimenetelmät ja kiusaaminen olivat vaikea yhdistelmä. Osaamisprioriteetti oli pelit, teatterimenetelmät ja kiusaaminen. Tältä pohjalta koimme että oma osaaminen on riittävä ja mahdollistaa koulutuksen suorittamisen tarpeeksi uskottavasti. Ainoa selkeä riskitekijä oli se että kummallakaan ohjaajalla ei ollut paljoa käytännön kokemusta draamatilanteen ohjaamisesta. Teoreettista taustaa löytyi ja kokemuksia ohjattuna olemisesta, mutta oli selkeää, että käytännön kokemus on tärkeää. Lopputulosta pohtien vaikutus oli kuitenkin niin pieni, että sitä ei tarvinnut huomioida liikaa. Tässä asetelmassa kokenutkaan draamakouluttaja ei olisi välttämättä saanut ihmisiä jäämään.

Harjoitteet onnistuivat, suhteessa odotettuun, kohtalaisen hyvin. Selkeitä ongelmia olivat roolin ottaminen ja siinä pysyminen sekä sääntöjen ehdoton noudattaminen. Varsinkin fatman downissa tapahtui paljon perinteisiä virheitä, jotka muutenkin lei-
maavat pelillisiä harjoitteita, kun aihe on vaikea. Kun pelaaja joutuu ottamaan roolin,

joka on liian kevyt eli ei anna hänelle kaikkea tietoa valmiiksi, on vaara rikkoa rooli ja alkaa käyttäytyä omana itsenään. Tästä aiheesta kirjoittaa Laurie Schick (2008) käsitellessään kirjoituksessaan roolin rikkoutumiseen pohjaavaa tutkimusta. Schick perehtyy aiheeseen pelauttamalla larppia, jossa käsitellään kiusaamista ja kiusaamistilannetta. Larppi on kirjoitettu lasten vanhemmille ja koulujen henkilökunnalle, jotka joutuvat pelaamaan jokapäiväisiä kiusaamistilanteita. Hän kuvailee, että monesti asioiden mennessä liian vaikeiksi tapahtuu roolin rikkoutuminen, jossa henkilö alkaa tehdä valintoja ja tekoja omana itsenään. Tämä rikkoo pelin illuusion ja saattaa rikkoa myös koko pelin.

Fatman downissa roolin rikkoutuminen oli selkeää ja odotettavaa. Kuitenkin tässä on selkeä eroavaisuus, joka on vapaan larpin/roolipelin/draamaharjoituksen ero tiukkaan säännöstöön ja tarkkaan roolin kirjoittamiseen. Vapaassa pelillisessä ympäristössä, jossa rooli on hyvin viitteellinen tai jopa olematon, on jopa oletettavaa että rooli rikkoutuu. Tämä ei ole välttämättä ongelma, mutta se täytyy ottaa huomioon. Mitä työpajan harjoitteisiin tulee, niin teimme valinnan olla tekemättä syväluotaavia roolihahmoja vaan keskityimme rooleihin, jotka nojaavat yhteen tai kahteen ominaisuuteen tai rajaavaan piirteeseen. Ja ikäväksi saimme huomata, että nämäkin rikkoutuivat muutama otteeseen. Tämä ei kuitenkaan rikkonut itse peliä.

5.2 Suunnittelun ja tuotannon analyysi

Tämän kappaleen tarkoitus on kuvata suunnittelun ja tuotannon prosessia, jotta koulutuksen kehityskaari olisi helpompi havainnoida. Tuotannollinen läpileikkaus avaa tehtyjä valintoja ja esittelee motiiveja tuotteen taustalle. Käsitelen aihetta seuraavien kysymyksien avulla:

- Miten koulutus kehittyy läpi koko tuottamisprosessin?
- Millaisia tuloksia saadaan?
- Miten tuloksia arvioidaan?
- Miten saatuja tuloksia hyödynnetään?

Olen perustellut tuotteen tekemisen ja siihen vaikuttavat motiivit. Nyt avaam tuotannon vaiheittain ja kuvaan millaisia valintoja kussakin vaiheessa tehtiin. Näiden vaiheiden kuvaamisen on tarkoitus havainnollistaa millaisen prosessin olemme tuotetta suunnitella tehneet.

5.2.1 Ideoinnin analyysi

Tuotteen ideointi on vuosien harjaantuneen näkemyksen ja kokemuksen tulosta. Yritykseni toiminta rakentui jo alkuaikoinaan roolipelien ja kulttuurin ympärille. Minun ja yhtiökumppanini kiinnostukset erilaisiin peleihin ja taiteisiin johtavat ja yli 18 vuoden taakse. Tämä pohja juontaa siihen, että käytämme jokapäiväisessä työssä pelillisiä ja kulttuurisia toimintamalleja. Nämä toimintamallit vaikuttavat kaikkeen työhön mitä teemme ja tämä tekee niiden soveltavasta käytöstä helppoa. Yritykseni tärkeimmät sisällöt ovat siinä ammattitaidossa ja rohkeudessa, joka meillä on kulttuurin ja pelien saralla. En tarkoita sitä että olisimme tietyn taiteenlajin tai pelityypin asiantuntijoita, vaan ymmärrämme niitä tarpeeksi osataksemme niiden lainalaisuudet ja sitä kautta sovellusmahdollisuudet. Mainitsin jo aiemmin, että meille kulttuuri, taiteet ja pelit ovat laajoja kokonaisuuksia, joissa ei ole turhia rajoitteita. Täytyy pystyä olemaan avoin muutokselle ja kehitykselle, jotta sen voi valjastaa käyttöönsä.

Tämä ideologia kuvaa hyvin sitä miten aloitimme koulutustuotteen suunnittelun. Raakaldeen suunnittelumalli pohjaa siihen tietoon ja taitoon mitä meillä on. Yleisesti ottaen kaikissa työtilanteissa pyrimme löytämään optimaalisen ratkaisun soveltamalla taidetta tai pelejä, ja tätä kautta kehittämään tuotteen varsinaiset sisällöt. Tässä tapauksessa kiusaamisteema oli looginen ja pohjautui jo avoinna olevaan tilaukseen. Peliharjoitteiden valinta oli helppoa, koska työkalupakkimme on hyvin laaja erilaisten pelillisten sovelluksien suhteen. Kokonaisuuden ja kohderyhmän helppous mahdollisti meidän kannalta kiinnostavan teeman valinnan. Ideointi oli helppoa, koska tilaaja ei vaatinut muuta kuin pelillisiä menetelmiä käsittelevän ja kaksi tuntia kestävän työpa-
jan.

5.2.2 Suunnittelun analyysi

Suunnitteluvaiheessa asetimme harjoitteet, aiheet, kohdetiedot ja valitut työkalut vierekkäin ja aloimme laatia kokonaissuunnitelmaa. Tuotannossa täytyi huomioida messujen kohderyhmä ja sitä kautta muotoutuvat erityispiirteet, kuten ammattitaidon laatu, suhtautuminen pelaamiseen ja taiteeseen, osallistujan vaatimustaso ja niin edelleen. Suunnittelun olennainen osa oli pyrkiä laatimaan pelillisyyttä korostava tuote, joka olisi kyllin haastava ja samalla ainutlaatuinen. Kun oletuksena oli että monet osallistujat tiesivät teatterilähtöisestä toiminnasta enemmän kuin me, niin halusimme keskittyä pelillisyyteen voimakkaammin, jotta meillä olisi heille jotain uutta tarjottavaa. Tuotteen toteutustapa muodostui hyvin nopeasti koulutukseksi, koska sen kautta pelillisuus välittyisi parhaiten ja hyödyttäisi osallistujia. Koimme että heille olisi pelillisistä työkaluista enemmän hyötyä, kuin puhtaista pelikokemuksista.

Suunnittelun vaiheet etenivät oman tuotekorttipohjan kautta, joka arvioi tuotteen kehittymistä vaihe vaiheelta. Tuotekortin etu on se, että se sisältää tarkan asiarakenteen, joka on muotoutunut monen vuoden työstä ja kehityksestä. Korttipohjaa en liitä tähän, koska se on yrityssalaisuuden piirissä ja ei ole oleellinen tämän tekstin ymmärrettävyyden kannalta. Tuotekortin käyttö suunnittelussa takaa sen, että kaikki tieto tallentuu ja on käytettävissä myöhemminkin. Tuotekortin valmistuttua koulutus oli valmis. Olimme kuitenkin rakentaneet sen messuja varten, joten sitä ei voitaisi myydä muualle sellaisenaan. Kuitenkin pienellä muokkauksella siitä voitaisiin rakentaa myytävä tuote.

Avaan tähän suunnitteluvaiheeseen käytetyt tunnit ja merkitsen ne osa-alueittain, jotta se havainnollistaisi paremmin kokonaisuuden edistymistä. Ideointi(3h), suunnittelu(6h) ja tuottaminen(1,5h). Kumpikin osakas teki yhteensä 21 tuntia työtä.

5.2.3 Testauksen analyysi

Tuote esitettiin ennen varsinaista työpajatilannetta. Tuotteen testaaminen suoritettiin Raakaldeen käyttämällä peli- ja taidelähtöisellä testaustavalla, joka takaa sen että tuotetta voidaan arvioida ja analysoida kunnolla ennen sen toteuttamista. Yritykseni

pyrkii testaamaan kaikki sen palvelutuotteet samalla metodilla. Testausmetodi sisältää peli- ja taidelähtöisiä testaustyökaluja, jotka sisältävät osallistavaa testausta. Osallistava testaus vaatii aina osallistujia, joten käytämme useasti ulkopuolisia testaajia sekä asiantuntijoita. Tässä tapauksessa teimme testausta viiden hengen tiimillä. Se koostui kolmesta vieraasta testaajasta ja kahdesta valvojasta, jotka me olimme. Tuotteesta tehtiin stressitesti, vertailutesti ja analyysi.

Stressitesti kokeili tuotteen hajoamispisteitä ja kuormitti niitä tarkoituksella. Tästä saatiin tietoa tuotteen ongelmakohtien kestävyydestä ja niiden mahdollisesta rikkoutumisesta. Pystyimme myös arvioimaan miten ne hajoavat. Stressitestin tuottamien tuloksien avulla osasimme varautua työpajan hajoamiseen ja pystyimme huomioimaan tämän jatkotilanteen suunnittelussa esimerkkinä purkukysymykset ja työpajan teoreettinen läpikäyminen Fat man downin epäonnistuessa. Vertailutestissä käytimme erilaisia harjoitteita ja katsoimme millaisia tuloksia niillä saadaan aikaan. Tällä haluttiin varmistaa se että oliko parempia harjoitteita tarjolla. Vertailun tuloksena saimme selkeän kuvan siitä, miten Fat man down tukee kiusaamistilanteen syntyä ja rakentumista. Tämä asetelma antoi meille keinon perustella haastavan harjoitteen valintaa juuri tähän kyseiseen tilanteeseen. Analyysivaiheessa arvioitiin ja analysoitiin saatuja tuloksia ja verrattiin olemassa olevaan tietoon, jonka pohjalta viimeiset päätökset ja linjavedot tehtiin. Ilman testauksen antamaa kokemuspohjaa olisi valinta meidän ja ammattitaitoisen draamaohjaajan välillä ollut vaikeampi. Testausvaihe kesti yhteensä (6h).

Tässä työtunnit, jotka oli käytetty tätä työpajaa varten.

Tekijä	Ideointi	Suunnittelu	Tuottaminen	Testaus	Yhteensä
Juha-Pekka	3h	6h	1,5	6	17,5h
Santtu	3h	6h	1,5	6	17,5h

5.2.4 Tuloksien analyysi

Tuotantovaiheessa täytyi myös luoda tavoitteet siitä, että millaisia tuloksia koulutuksesta saadaan ja miten niiden saavuttamisessa onnistutaan. Tärkeimmät tavoitteet oli havainnollistaa osallistujille pelillisiä menetelmiä ja osoittaa niiden toiminta käytännössä. Toisena tavoitteena oli osoittaa teatterimenetelmien ja pelillisten menetelmien yhteensopivuus ja tietty samankaltaisuus. Toisaalta eroja haluttiin korostaa, jotta niitä ei sotkettaisiin toisiinsa. Kolmantena tavoitteena oli osoittaa ja havainnollistaa kiusaamista mahdollisimman konkreettisen ja vaikuttavan esimerkin kautta.

Pelillisten menetelmien havainnollistaminen ja koulutus onnistui hyvin. Pystyimme osoittamaan ymmärrettävästi muutamia pelillisyyden peruselementtejä ja luomaan kontrastin perinteisiin draamamenetelmiin. Tavoitteena oli osoittaa että pelit ovat oma draaman muoto, joka ei ole suoraan verrattavissa teatterimenetelmiin. Tähän löytyi hyviä esimerkkejä sääntörakenteen merkityksestä ja sisältöjen numeraalisesta tulkinasta sekä pelaamisen tavoitteista kuten voittamisesta ja häviämisestä. Mitä tulee teatterin ja pelien yhteensovittamiseen onnistuimme osoittamaan, että niiden sisältä löytyy selkeitä linkkejä ja mahdollisuuksia esimerkiksi hahmonkehityksestä, draamatilanteen rakentumisesta ja draaman kaaresta yleensä. Kiusaamistilanteen rakentaminen pelin ja draaman kautta taas epäonnistui suurelta osin. Nämä syyt olen jo esitellyt aiemmin. Kuitenkin kokonaisuuden huomioon ottaen tavoitteessa onnistuttiin ja tärkeimmissä tulostavoitteissa onnistuttiin.

Oman yritykseni kannalta olimme asettaneet seuraavia tulostavoitteita. Halusimme kokeilla miten messujen kohdeyleisö ymmärtää ja tuntee pelillisiä sovelluksia. Millaiset valmiudet heillä on osallistua peliin hyvin lyhyellä alustuksella ja teoriolla? Miten heidän toimintansa etenee harjoitteissa verrattuna ammattitaitoisiin pelaajiin? Miten fatman down toimii tällaisessa tilanteessa ja ryhmässä?

Mitä valmiuksiin tulee, niin kohdeyleisön pelillinen tuntemus oli huono, ja vastaavasti heidän tuntemuksensa teatterimenetelmistä oli hyvä. Siltikin lajityyppien eroavaisuudet tuntuivat olevan heille hankalia ymmärtää. Ilmeisesti peli ei ole toiminnallisesti niin helppo draaman laji kuin itse uskoisi. Tämä johti selkeästi siihen, että epävar-

muus työvälineistä vaikeutti haastavaa työpajaa entisestään. Peliteorian, edes hyvin yksinkertaisen, havainnollistaminen tuntui vain vaikeuttavan asetelmaa. Tämä väite ei tietysti ole koko totuus, mutta monet osallistujista eivät kyenneet tarttumaan edes pelaamisen peruselementteihin. Se johtui luultavammin aiemmin mainitsemastani ongelmasta, että odotettiin jotain ihan muuta ja alkuasetelma oli harhaanjohtava.

Jos vertaan ryhmän toimintaa ammattitaitoisiin pelaajiin, jotka tuntevat roolipelin ja larpin sekä ymmärtävät niiden soveltavaa käyttöä, niin heille ei vaikeakaan harjoitus olisi ollut ylitsepääsemätön. Tämän todistaa se että larppaajan tai pelaajan perusasetelma peliin on se, että sen ei tarvitse olla mukavaa (Henriksen 2005). Pelaaminen voi olla inhottavaa, epämukavaa tai pelottavaa. Artikkelissaan Henriksen toteaa, että pelaajan ryhtyessä peliin hän tietää mitä on panoksena. Tämä voi olla oman mukavuusalueen ylittäminen tai muun ikävän asian kohtaaminen. Kuitenkin pelaaja on valmis hyväksymään tämän, koska hän luottaa pelin sääntöihin ja tietää, että pelin ulkopuolella epämukavuus loppuu. Tällainen ajattelumalli auttaa kokemaan pelaamisen enemmänkin simulaationa, kuin osana omaa elämää. Simuloidun ympäristön etuna on se, että tilanne voidaan viedä hyvin pitkälle ja siltikään peli ei rikkoudu. Tottakai paljon on kiinni simulaation/pelin suunnittelusta. Hyvänä esimerkkinä Thomas Duus Henriksen tiivistää tutkimuksessaan(2009), että toimiva simulaatio on suunniteltu aina tiettyä tarkoitusta varten ja siinä on huomioitu niin pelin kuin organisaationkin tarve ja ehdot. Hyvän simulaation rakentaminen takaa uskottavat tulokset, jotka oikeiden menetelmien kautta tuotettuna ovat luotettavia. Henriksen painottaa myös simulaation ja pelin yhteneväisyyksiä sekä niiden linkkiä toisiinsa. Henriksen konkretisoi tutkimuksessaan tämän prosessin ja vie sen hyvin pitkälle käytäntöön. Kuitenkin pohjaten hänen tutkimukseensa on selvää, että simulaatiot ja pelit toimivat yhdessä sekä ne ovat hyvin käyttökelpoisia työvälineitä, niin tutkimuksessa, tuotekehityksessä kuin koulutuksessa.

Edellisen pohjalta voin todeta, että työvälineet ja toimintamallit oli valittu oikeiden perustelujen mukaan ja tulostavoitteet olivat uskottavia, mutta silti lopputulos oli tämä. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan ja normaalin osallistujan eroja täytyy vielä analysoida ja tutkia lisää. Koska yrityksemme kohdeyleisö on monesti muut kuin pelaajat, niin on tärkeää että tuote toimii heidän kanssaan. Tämä tieto johtaa siihen että tutkivaa tuotekehitystä täytyy jatkaa edelleen. Suunnittelun, testauksen ja alkutuotannon

näkökulmasta toteutus oli kuitenkin onnistunut. Suunnittelu ja arviointi osuivat tarkasti kohdalleen ja kokonaisuus onnistui asetettujen rajojen sisällä. Testaus ja esianalyysi asettivat sopivat ja ymmärrettävät rajat, joiden sisällä meillä oli varaa onnistua ja epäonnistua. Alkutavoite osattiin rakentaa oikein ja siksi onnistuneen ja epäonnistuneen pohtiminen on tärkeää ja antoisaa.

5.3 Kokonaisuuden arviointi ja kehitys

Edellisessä kappaleessa tuloksien arviointi antoi mielenkiintoisia näkökulmia aiheeseen. Kun olen käynyt tuotteen koko prosessikaaren läpi, niin voin lähteä arvioimaan kokonaisuutta ja sen kehittymistä eteenpäin. Käsittelen aihetta seuraavien tutkimuskysymyksien kautta.

- Miten taiteiden ja pelien vaikutus näkyy koulutuksessa?
- Miten saatuja tuloksia vertaillaan?
- Mikä on tuotteen asema koulutuksessa, taiteissa, peleissä ja liiketaloudessa?
- Mikä on tuottajan rooli ja miten se ilmenee?

Taiteet ja pelit olivat tuotteen synnyssä lähtökohtana. Olen kuvannut ja analysoinut omia ja yritykseni vaikutteita ja täten osoittanut miten kehitys, tuotanto ja toteutus tapahtuivat. Jos pohdin aihetta yleisestä näkökulmasta, niin voin lähteä purkamaan sitä pienempiin osiin. Taiteet ja niiden vaikutus on jo perusteltu, ja yleisellä tasolla jokainen voi tulkita niitä oman perspektiivinsä kautta. Hyvänä esimerkkinä toimii Pekka Korhosen(Liite 2) soveltavan taiteen määrittely, joka avaa hyvin sen kaaren miten yritykseni taidenäkemyks on kehittynyt. Taiteen soveltava käyttö sallii ja antaa runsaasti luovuuskeskeisiä työkaluja käyttöön ja mahdollistaa niiden kehittämisen. Tätä tukee se ajatus, että taide on kokeilua ja maailman erilaista hahmottamista. Jokainen tekee sen hiukan eri lailla ja taide on selkeä keino kanavoida se ulos. Taiteen lajityypissä on ominaista se, että jokainen tekee siitä oman näköistään ja tämä tuottaa runsaasti materiaalia ja tulkintoja. Luovuus ja mahdollisuudet tukevat voimakkaasti sitä taideajattelua, jota me yrityksessä sovellamme. Kaikessa luovassa toiminnassa käytämme omaa mielikuvitustamme, jolla muokkaamme tai kehitämme uusia tai vanhoja ideoita (Koskennurmi-Sivonen ja Seitamaa-Hakkarainen 2011). Edellinen lause toteaa hyvin

sen miten oma taideajattelumme tiivistyy. Taide on työkalu, joka kehittyy alati ja sen resurssit eivät koskaan lopu.

Mitä peleihin tulee, niin olen jo avannut niiden tarkoitusta ja toimintaa. Voisin kuitenkin tiivistää tähän sen mitä pelit meille merkitsevät. Pelit ovat sääntö rakenne, sisältö ja kehys. Pelin perusrakenne antaa muodon ja mahdollistaa sisällön tuottamisen sen sisälle. Esimerkkinä peli ja sen säännöt voivat antaa kehyksen taideteoksen toteuttamiselle tai vastaavasti taideteoksen toteuttamisen kouluttamiselle. Pelit ovat hyvä lähtökohta, mutta varsinaisesti niiden vuorovaikutteiset muodot, kuten larp, roolipeli ja jeep ovat niitä työkaluja, joita me käytämme. Osallistuva pelaaminen on jatkuvasti yhteydessä luomisprosessiin, joten taiteen ja pelin rinnakkainen käyttö tuntuu enemmänkin kuin luontevalta. Vastaavia esimerkkipelejä löytyy useasta lähteestä (jeep-form 2011, roleplaying poems 2011) ja nämä pelit ovat itsessään suorina pelillisinä työkaluja, kuten on Fat man down ja In the well.

Seuraava kysymys syventää pelien ja taiteen asettamista työkaluiksi. Miten saatuja tuloksia vertaillaan? Pelien ja taiteen luoma yhdistelmä, esimerkkinä tämä koulutus, on kahden eri lajityypin sovellus. Tottakai tämä koulutus ottaa vaikutteita muilta aloilta kuten kirjallisuudesta, psykologiasta, matematiikasta, mutta siltikin sen pääasiallinen sisältö on pelit ja taide. Käytän pohjana koulutustuotetta ja siitä saatuja tuloksia. Tulokset on arvioitu, analysoitu ja käsitelty. Nyt ne ovat paperilla suoraan edessäni ja niitä täytyy pystyä hyödyntämään. Jotta tuloksia voidaan hyödyntää muillakin sektoreilla, kuin pelit ja taide, niin täytyy ymmärtää tuloksien lähtökohta ja niiden muotoutuminen. Kun prosessi on ymmärretty, niin voidaan tuloksia soveltaa muuhun käyttöön. Esimerkkinä tuloksia voidaan soveltaa sosiaalipsykologian asettamiin raameihin, jossa arvioidaan ryhmän sisäisen interaktion vaikutusta tapahtuneeseen. Tuloksien arviointi sosiaalipsykologian näkökulmasta on mahdollista, koska dokumentaatio ja tulokset sen sallivat. Prosessia on kuvattu tarpeeksi tarkasti, jotta siitä saadaan tarpeellista materiaalia jota analysoida. Liiketalouden näkökulmasta voidaan analysoida tuloksia koulutustuotteen monistamisen ja jatkokehityksen kannalta. Tulokset antavat riittävän laajan informaatiopohjan, jotta sitä voidaan soveltaa esimerkiksi työpaikalle koulutuspaketiksi. Tottakai saatu informaatio riittää vain tiettyyn pisteeseen asti, ja sen jälkeen tuotteistusta täytyy jatkaa vaadituin keinoin. Yhtenä vaihtoehtona on myös työpajan tuloksien käyttäminen tutkimustuloksina, joilla voidaan arvioida osal-

listujien tietoutta pelillisistä menetelmistä. Vaihtoehtoja on paljon. Voi siis huomata että mahdollisuuksien kenttä on laaja. Siltikin tuloksilla ja ideoilla ei tee mitään, jos niitä ei ole valmis soveltamaan ja käyttämään. Tutkimus, analysointi ja tekeminen voi olla täysin turhaa, jos niille ei löydä oikeaa käyttökohdetta ja tarkoitusta.

Saadut tulokset ja tieto ovat siis aina käyttäjänsä armoilla. Syy/seuraus suhteet ovat niille ymmärrettävät, jotka tuntevat teoriaa ja toimintatavat. Kuten tässäkin esimerkissä ilmenee, niin työpajasta saatu tieto ja kokemukset olisivat olleet hyvin erilaisia, mikäli työpajaa olisi ohjannut joku muu. Tästä asettelusta siirryn seuraavaan päätelmään eli mikä on vastaavan koulutustuotteen asema taiteissa, peleissä ja liiketaloudessa.

Taiteen lähtökohta on looginen. Koulutus ei itsessään ole taideteos. Sen sisällöt voivat olla, jos ne haluaa käsittää niin. Olen jo aiemmin avannut asiaa ja esittänyt, että soveltava taiteen käyttö on ollut tämän koulutuksen pohjalla. Taiteen soveltava käyttö asettaa käyttäjänsä haasteen eteen, koska taidetta ei voi soveltaa, jos ei sitä tunne. Sama pätee kaikkeen muuhunkin tietoon. Taide on lähtökohta ja alkuasetelma, jota sitten sovelletaan tarpeen mukaan. Eli tämä koulutus sijoittuu taiteen kentässä soveltavan taiteen sektoriin ja sielläkin vain menetelmällisesti eikä esimerkiksi tekniikkaan.

Pelisektorilla koulutuksen rooli on selkeämpi. Se hyödyntää valmiita pelituotteita ja rakentaa teeman sen ympärille. Koulutus voidaan ajatella myös kokonaisuutena pelinä, koska se tapahtuu kaikin osin tiettyjen sääntöjen mukaan. Tutkimuksessaan Lepälähti (2002) kuvaa peliä ja leikkiä hyvin samankaltaiseksi ja avaa miten kulttuuri, sosiaalinen asema, tilanne ja muut tekijät vaikuttavat pelin kokemiseen ja kulkuun. Hän vertaa myös pelitilannetta hyvin leikkiä muistuttavaan tilanteeseen, jossa on omat säännöt. Mitä koulutukseen tulee, niin tilanne voitiin kokea myös leikkinä, johon pelaamista monesti verrataan. Näin on, jos yleisö ei tunne pelimetodeja tai edes ole tekemisissä niiden kanssa epäsuorasti kuten teatteri ja muut esittävät ilmaisemisen muodot. Koulutusta voidaan siis verrata leikkiin tai pelaamiseen, mutta kuten pelikentässä yleensä on, niin asiat kategorisoidaan hyvin tarkkaan. Koulutus siis määrittyy sen sisältämien pelien kautta ja siten sitä myös arvioidaan pelikentässä.

Liiketaloudellinen asetelma taas on haastava. Käytännössä tämä tarkoittaa, että me kilpailemme kaiken koulutustarjonnan kanssa. Kenttää voidaan onneksi supistaa ja sanoa, että kilpailemme kiusaamista tai pelillisiä menetelmiä käsittelevien koulutuksien kanssa. Tämä tiivistää kilpailua jo huomattavasti. Voimme vielä supistaa kokonaisuutta ja räätälöidä tuotteen tiettyyn tarkoitukseen, mutta se on oma erillinen tuote, eikä ole enää sama kokonaisuus. Kilpailuasetelma on haastava, koska näiden lajityyppien markkinat ovat suppeat ja niitä harvoin ostetaan pelkältä listalta. Koulutus kilpailee muiden lisäarvoa tuottavien koulutuksien kanssa kuten johtamiskoulutus, ryhmäyttäminen, improvisaatiomenetelmät työelämässä ja niin edelleen. Tällä sektorilla ei ole asettunutta ostajaryhmää ja markkinat elävät jatkuvassa muutoksessa. On hyvä että erilaisia tuotteita on, mutta ainakin tällä hetkellä ne ovat kuriositeetin roolissa sellaisinaan. Varsinaiset mahdollisuudet ovat sitten tuotteen soveltavassa käytössä sekä jatkokehityksessä.

Mitä tulee tuottajan rooliin tällaisessa tuotteessa, niin koen sen hyvin olennaiseksi. Tuottajan vastuulla on etsiä, tutkia, kehittää, soveltaa, ymmärtää, hinnoitella, markkinoida, myydä ja organisoida. Etsiminen tarkoittaa oikeiden työvälineiden, tekijöiden, asiantuntijoiden, asiakkaiden ja tilanteiden etsimistä. Tuottajan täytyy hahmottaa suuret linjat ja päämäärät. Hän on vastuussa kokonaisuuden onnistumisesta, vaikka ei vastaisikaan sisällöistä ja niiden lopullisesta toteutuksesta. Vaikka koulutuksessa olisi vieraita vetäjiä ja asiantuntijoita, niin tuottajan vastuulla on ymmärtää mistä on kyse ja mihin pyritään. Hänen täytyy käsittää kaikkien osion arvo ja käytäntö, edes osittain. Tuottaja valvoo, että syntyvä kokonaisuus on tarkoituksenmukainen ja se toimii sille suunnitellussa ympäristössä ja tilanteessa. Tuottaja ei voi olla täysin vastuussa ohjaajan tai asiantuntijan panoksesta, koska hänen ammattitaitonsa ei ole välttämättä siihen riittävä. Jokaisessa tuotannossa tuottaja joutuu tutkijan rooliin ja perehtyy asiaan tarpeeksi hyvin, jotta osaa asettaa oikeat raamit ja vaatia muilta tarpeeksi. Kun tämä arvo on täytetty ja suunnittelu on aloitettu, täytyy tuottajan kehittää muiden tuottamasta materiaalista valmis tuote. Tämän jälkeen tuottaja arvioi vaikutuksia ja saatua palautetta. Saadun tiedon hän suhteuttaa tavoitteisiinsa ja arvioi onnistumisen tai epäonnistumisen. Tuottaminen on jatkuvaa prosessia, jossa täytyy ymmärtää monen asian ja kokonaisuuden lainalaisuudet, mutta harvoin joutuu menemään niihin syvemmälle. Liian pitkälle asiantuntijan tai muun toimijan tontille meno estää tuottaja olemasta hyvä omassa ammatissaan, koska aika on monesti rajallinen ylellisyys ja täytyy pystyä olemaan tarpeeksi tehokas.

Edellinen tuottajanäkökulma on omani ja kuvaa hyvin sitä miten itse tuottajuuteni koen. Se on luultavasti hyvin erilainen verrattuna monen muun tuottajan kuvaan itsestään. Olen kuitenkin valinnut omaksi työkseni niin tuottajan, kehittäjän kuin ideojan roolin ja koen että se on minulle ammatillisesti ja henkilökohtaisesti antoisaa. Tällainen ajattelu ja toiminta leimaa hyvin voimakkaasti omaa työtäni ja haluan päätelmät kappaleessa avata tätä vielä tarkemmin.

6. Päätelmät

Olen avannut tuotannon aivan ideatasolta valmiiksi pilotoiduksi ja analysoiduksi tuotteeksi. Olen myös esittänyt päätelmiäni ja näkemyksiäni sekä avannut valintoihin vaikuttanutta arvopohjaa. Koen että tuote on esitelty hyvin ja syyt sen takana ovat ymmärrettävät. On lopullisten päätelmien aika ja haluan esitellä siinä muutamia yritystoiminnan ja kehityksen tavoitteita sekä arvioida tuottajuutta ja sen merkitystä minulle. Lähdän liikkeelle tuottajuudesta ja sen merkityksistä. Tuottajuus tarkoittaa minulle ammattia ja elämäntapaa. Olen kehittänyt tuottajuudesta omien kiinnostuksieni jatkeen ja keinon edistää niitä. Tuottajana toimiminen antaa vahvan otteen kulttuurikentän käsittelyyn ja tuo siihen laajan perspektiivin. Ymmärrän hyvin, että kulttuurikenttä on laaja ja kaikkeen on mahdoton erikoistua. Siksi olenkin valinnut minulle niistä kaikkien mieleisimmät eli taide ja pelit. Nämä kulttuurinlajit ovat kiinnostavia ja muokautuvia sekä sisältävät sellaisia työkaluja, joita minä haluan omassa työssäni käyttää. Kummatkin ovat lähellä sydäntäni ja koen halua kehittää niistä kumpuavia ammatillisia mahdollisuuksia, niin minulle kuin muillekin. Tämä halu edistää näitä sopii hyvin siihen ideologiaan, jota tuottajuus edustaa. Tuottaja toimii soveltajana, neuvojana, asiantuntijana, suunnittelijana, edistäjänä ja toteuttajana. Näiden toimenkuvien kautta koen, että kykenen parhaiten edistämään taide- ja pelilähtöisten tuotteiden ja palveluiden kehitystä. Tottakai näen myös tärkeäksi edistää harrastetoimintaa ja sen kehitystä, mutta yrittäjän täytyy hyvin useasti huomioida taloudellinen realiteetti. Kuitenkin tätä toimintaa ohjaa hyvin tiukka aatteellinen tausta siitä, että taiteilija tekee työtä omilla ehdoillaan ja itseään toteuttaen. Taiteilijan työ on parasta silloin kun se on aidosti hänen itsensä näköistä. Pyrin siis aina tuottamaan taide- tai pelilähtöisiä tuotteita niiden tekijöiden ehdoilla. Tuottajan ei ole tarkoitus edistää pelkästään markkinataloutta, mutta kehittyminen ja jatkuvuus edellyttää liiketaloudellista toimintaa.

Tätä koulutustuotetta tehdessä käytin hyvin paljon aikaa sen mielekkyyden ja tarkoituksen pohtimiseen. Se koostui sellaisista osista, joita halusin kehittää. Teema ja tilanne olivat mielenkiintoiset, joten siinä ei ollut mitään vierastettavaa. Ainoa asia oli se, että tuote oli pilotti ja se ei tuottanut suoraan meille rahaa. Kuitenkin arvioin kokonaisuutta ja pilotin tuottamaa tietoa, niin päätin että se on vaivan arvoista. Kulttuuri-alalla toimiessa täytyy pystyä katsomaan tulevaisuuteen, koska taloudellisesti kannattava kulttuurityö on melkein aina pitkäjänteistä ja taloudellinen vastine tulee joskus jos on edes tullakseen. Hyödyt ja haitat arvioitiin tarkoin. Lopulta päätettiin, että tuotteen suunnittelu ja toteutus on kannattava, koska siitä saadaan arvokkaita tuloksia ja tuote voidaan pilotoida aidolla yleisöllä. Tällainen pohdintaketju käydään läpi kaikkien uusien tuotteiden kanssa. Ne arvioidaan sen hetkisen tilanteen mukaan ja pohditaan tulevaisuuden tuomia mahdollisuuksia niin pitkälle kuin se on tarpeellista. Jos tuottaminen on mahdollista ja kannattaa oletettavasti edes jossain välissä, niin se on mahdollista toteuttaa.

Tuottajuus on minulle muuttuva käsite. Koen että tuottaja voi olla samamaan aikaan monessa roolissa ilman että hänen työnsä kärsii. Itse koen tuottajuuden jo edellä mainitsemani tuottaja/taiteilija näkökulman kautta. Tuottaja voi olla luovassa roolissa kehittämässä jopa taiteellisia sisältöjä. Esimerkkinä itse suunnittelen omien pelillisten tuotteidemme juonet ja kirjoitan henkilöhahmot. Tässä työssä käytän samakaltaisia menetelmiä ja tekniikoita kuin teatterikäsitteittäjät omassaan. Toisena esimerkkinä saatan suunnitella yhteisöllisen taideteoksen, jossa pyritään elävöittämään vanhainkodin arkea ja edistämään sillä vanhusten taidelähtöistä viriketoimintaa. Esimerkkejä on lukuisia. Taidetekniikat ja luovuus ovat hyvin lähellä tuottajuutta, joten niihin kannattaa perehtyä myös käytännön kautta. Käytännön taiteellinen työ edistää tuotettavan alan tuntemusta ja kehittää kykyä hahmottaa alan lainalaisuuksia. Omassa työssä huomaan varsinkin tämän työskentelymuodon etuisuuden. Kuitenkin tämä toimintamalli ei sovi kaikille. Ne tuottajat, jotka on sidottu suurempaan puhtaasti tuotannolliseen työmäärään voivat olla ajallisesti ja työllisesti liian rajoittuneita. Tällainen toimenkuva saattaisi jopa sekoittaa liikaa, jos hänelle annettaisiin ideointivastuuta. Sama pätee myös toiseen suuntaan. Taiteilija, joka ottaa liikaa tuotannollisia vastuita voi huomata piakkoin että hänen luovan työn aika on kadonnut jonnekin ja tulosta ei enää synny. Olosuhteet ja työn tavoitteet täytyy osata ottaa huomioon.

Tuottaja/taiteilija -malli sopii minulle, koska olen oppinut käyttämään kumpaakin sopivasti ja ymmärtämään mitä työn toteuttaminen vaatii. Yrittäjänä toimenkuva on monesti hyvin laaja ja hän tarvitsee kaikki mahdolliset keinot ollakseen tarpeeksi tuottava, mutta olla silti ajamatta itseään loppuun. Yrittäjän mahdollisuudet ovat laajat, mutta vaarat täytyy ymmärtää ja niitä täytyy osata välttää. Koen että ilman taiteellista lähestymistä tämäkin koulutustuote olisi jäänyt hyvin ontoksi ja ehkä jopa mahdottomaksi toteuttaa. Koen onnistuneeni tekemissäni valinnoissa ja kasvaneeni tuottajana. Valintani eivät ole aina helpoimpia mahdollisia, mutta niistä saatu tieto ja kokemus ovat osoittautuneet korvaamattomiksi. Ilman pelejä ja taidetta oma tuottajuuteni olisi ilman sisältöä ja ilman sisältöä minulla olisi hyvin vaikea tuottaa mitään aitoa.

7. Jatkokehitys

Tuote on käynyt läpi koko tuotantokaaren. Sitä on testattu ja analysoitu moneen otteeseen. Siitä on saatu monenlaisia tuloksia, jotka selkeyttävät tuotteen asemaa ja mahdollisuuksia. Normaali tuotekehitys ei ole Raakaldeallakaan aina näin laaja, joten tästä tapauksesta on saatu paljon tietoa monen eri vaiheen kautta. Saadut tulokset ovat kehittäneen ja jalostaneet tuotetta eteenpäin sekä avanneet keinoja sen jatkokehitykseen. Tämä prosessi on hyvä esimerkki siitä miten Raakaldea rakentaa omat tuotteensa. Monesti vaiheet ovat yksinkertaisempia, mutta ne käydään aina jossain muodossa läpi. Tuotteistuskaari on pitkä, mutta saatavat tulokset ovat sitä laatua, jota yritys haluaa tuottaa. Varsinkin taidelähtöisissä tuotteissa, jotka vielä hakevat omaa liiketaloudellista asemaansa. Tällaiseen toimintatapaan on päädytty ja siitä pidetään kiinni.

Pilotoinnin ja testauksen antamat tulokset ovat edistäneet tuotteen kehitystä huomattavasti. Ilman käytännön kokeilua TEAK:ssa tai tuotteen stressitestausta olisi lopputulos ollut huomattavasti yksiulotteisempi. Saatujen tuloksien ansiosta on tuotetta alettu jatkokehittää ja siitä ollaan parhaillaan tuottamassa uutta kiusaamisteemaista koulutusta, mutta hiukan erilaisin työkaluin ja toimintatavoin. Fat man down on päätetty jättää pois ja se korvataan useammilla kevyillä harjoitteilla, jotka loppua kohti muuttuvat haastavimmiksi. Tämä haastavuuden porrastaminen on puhtaasti hyvän testauksen tulos. Sama asia huomioidaan tuotteen kohdemarkkinoinnissa ja myyntisegmen-

teissä. Hyvän kokemustaustan ansioista osaamme kohdentaa myyntiä potentiaalisille segmenteille ja erotella myyntitekstit aina tavoitellun kohderyhmän mukaan. Tämä ilmenee hyvin myyntitekstin argumenteissa, jotka on tarkkaan harkittu.

Tuotetta on lähdetty kehittämään ja siitä ilmestyy myyntiversio vuoden 2011 loppuun mennessä. Sitä ei kiiruhdeta markkinoille, koska sen kehityksessä ja uusien versioiden testaamisessa menee oma aikansa. Tähän tuotteeseen käytetään aikaa kohtalaisen paljon, mutta sen toimintamalli ja sisällöt mahdollistavat kehittämisen esimerkiksi kymmenen kerran osallistavaksi koulutusluentosarjaksi, joka myydessään tuottaa hyvin. Kun tuotteessa on tarpeeksi potentiaalia, niin sitä kannattaa kehittää. Se kuinka pitkälle tuotetta uskaltaa kehittää ilman varmaa myyntiä, on kiinni ammattitaidosta ja onnesta. Riskejä täytyy kyetä ottamaan, mutta sopivassa suhteessa. Uhkarohkeus ei palvele ketään, mutta kulttuurialalla tarvitaan sopiva määrä luovaa hulluutta ja uskallusta, koska ala kehittyy ja muuttuu jatkuvasti. Tällaisilla keinoilla ja sopivalla määrällä onnea voidaan olla mukana muokkaamassa Suomen kulttuuritalouden kehitystä eteenpäin.

LÄHTEET

Harviainen, J Tuomas 2010. A brief introduction to larp as an art form. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo, edited by Andrea Castellani, Larp Symposium, Trieste 2010.

Henriksen, Thomas Duus 2005. Profiling the larper – what is actually at stake. Dissecting larp – Collected papers for Knutepunkt 2005. Live Action Role Playing, Editors; Bøckman, Petter and Hutchison, Ragnhild. Knutepunkt release 2005.

Henriksen, Thomas Duus 2009. A little more/less conversation, a little more/less action, please. -Rethinking learning games for the organization. PhD Thesis on Learning Games and Organisational Development. Institute of Curriculum Research, Aarhus University 2009.

Hermeneuttinen tutkimus, 2011.

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/hermeneuttinen-tutkimus> 12.5.2011.

Leppälahti, Merja 2002. Pelin on elämää, etnografinen tutkimus. Licensiaatin tutkimus, Turun Yliopisto 2002.

Jeepform, <http://jeepen.org/dict/> 27.4.2011

Koskennurmi-Sivonen, Ritva ja Seitamaa-Hakkarainen Pirita: Teoriaa luovuudesta. (http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria_luovuus.html) 5.5.2011

Lankoski, Petri 2010. Character-driven gamedesign. Aalto University Publication Series of the School of Art and Design A 101.

Leikonen, Jouni s.163-205, 2001. Pekka Korhonen ja Anna-Lena Ostern (toimittaneet). Katarsis: Draama, teatteri ja kasvatus. Atena kustannus Oy, Jyväskylä 2001.

Messuohjelma, 2010.

http://www.luovasuomi.fi/images/stories/TEAK_Messuohjelma_FINAL5.pdf 20.5.2011

Normatiivinen tutkimus 2011. <http://www2.uiah.fi/projekti/metodi/071.htm> , 12.5.2011

Phillips, Brian David 1996, Critical and theoretical perspectives on interactive drama. Brian David Philips 1996(1999), (www.interactivedramas.info) 26.5.2011

Pitkänen, Jori, 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodina. Kasvatustieteen Pro gradu -tutkielma Helsingin yliopisto Käyttäytymistieteellinen tiedekunta Soveltavan kasvatustieteen laitos Maaliskuu 2008 Ohjaaja: Heikki Ruismäki

Roleplaying poems 2011. <http://norwegianstyle.wordpress.com/> 5.5.2011

Satu-Mari Korhonen ja Pekka Korhonen 2010.. Sovellataidetta.fi: tietopankki. Viitattu 20.4.2011. <http://www.sovellataidetta.fi/tyokalupakki/menetelmat/?content=f1068e36b9f54398b7fba926557d6711>

Schick, Laurie 2008. Breaking frame in a role-play simulation: A language socialization perspective Laurie Schick. *Simulation Gaming* 2008; 39; 184 originally published online Feb 7, 2008; DOI: 10.1177/1046878107310607

Shick, Lawrence 1991. Heroic Worlds, a history and guide to roleplaying games. Prometheus books, Buffalo, New York.

Tapaustutkimus 2011. <http://www.uiah.fi/projects/metodi/044.htm>, 12.5.2011.

Torstein, Utne 2005. Live Action Role Playing, Teaching through gaming. Dissecting larp – Collected papers for Knutepunkt 2005. Editors; Bøckman, Petter and Hutchison, Ragnhild. Knutepunkt release 2005.

LIITTEET

Liite 1

Erillisenä liitteenä ja netissä ladattavissa osoitteessa:

Fat man down: <http://jeepen.org/games/fatmandown/>

Liite 2

1 Haastattelu: Pekka Korhonen

Kysymykset:

1. Mitä on soveltava taide(oma näkemys)?
2. Miksi soveltavaa taidetta tulisi käyttää koulutuksessa(koulutuksen sisällä/suunnittelussa)?
3. Millä keinoin soveltavan taiteen vaikutuksia koulutuksessa tulisi arvioida?
4. Miten laatu voidaan/tulisi määritellä taidelähtöisessä koulutuksessa

Vastaukset:

1. Soveltava taide (käytetään myös monia muita nimityksiä)

Ajatus taiteen autonomiasta, sen omalakisuuudesta ja itseisarvosta on ilmiönä suhteellisen nuori. Huipussaan ajatus oli 1950-luvun molemmin puolin ja edelleen sillä on vankkumattomia puolustajia.

Tämän riippumattomuuden ideaalin rinnalla on elänyt käsitys taiteen kietoutumisesta yhteiskunnallisiin ja taloudellisiin rakenteisiin. Samoin on uskottu taiteen ja taidelähtöisen työskentelyn mahdollisuuksiin vaikuttaa ihmisten elämään myös taidekontekstin ulkopuolella. Taidetta on käytetty aina myös muuten kuin *an sich*. Sitä on hyödynnetty politiikassa, uskonnossa, terveysvalistuksessa ja kasvatuksessa vauvamusikista hiilijalanjäljettömään teatteriin, aids-ongelman käsittelystä Pohjois-Korean filmifestivaaleille. Taiteessa väännetään kättä: soveltaako taidetta vai tehdäkö niin sanottua oikeaa taidetta? Lähestymistavassa on eroja. Yksittäinen, ja ehkä yksinäinen, taiteilija tai teatteriryhmä tuskailee ateljeessa tai teatterilla, välillä vaikka verissä päin mutta asiaan keskittyen, kunnes vie lopulta tuloksen yleisön ihailtavaksi. Soveltavan, tai osallistavan, taiteen kentällä taiteilija joutuu puolestaan lobbaamaan osaamistaan, tutkimaan taustoja, neuvottelemaan, suunnittelemaan, hoitamaan käytännön asioita ja istumaan kokouksissa. Hän joutuu perustelevaan kantaansa ja ymmärtämään hänelle

usein vieraan ammattialan toimintaa ja ajattelutapoja. Silti hän pystyy toteuttamaan itseään, vaikka ei enää yksilölähtöisesti. Nyky-yhteiskunnan kaikilla alueilla esitetään tuloksellisuuden ja tuottavuuden vaatimuksia. Hätäkeskusten tuloksellisuutta mitataan puhelujen lyhyydellä ja vanhusten hoidossa kotikäyntien aikarajat on puristettu minimiin. Olisikin yllättävää, mikäli myös kulttuurisektorille ei asetettaisi vaatimuksia yhteiskunnallisesta vaikuttavuudesta. Miten vaatimukseen voisi sitten vastata? Elämme vaihetta, jossa taloudelliset arvot ovat kaiken mitta. Ihmisiltä vaaditaan moniammatillisuutta, sektorirajoja ylittävää yhteistyötä ja eri suuntiin kurottuvia verkostoja. Samalla kiire, stressi ja ahdistus lisääntyvät. Osa taiteilijoista on oivaltanut tilanteen. He voivat käyttää osaamistaan siten, että ihmiset pääsevät itse rakentamaan omaa ajatteluaan maailmasta. Tämä ei tarkoita, että perinteisellä taiteella, käsitteenä joka syntyi 1600- ja 1700-luvuilla, ei enää olisi arvoa. Päinvastoin, käsitteen merkitys vain laajentuu. (Tämä tulee seuraavaan Teatterikorkeakoulu-lehteen)

Lyhyesti soveltaa taidetta tehdään perinteisen taidekontekstin ulkopuolella. Siinä taidetta ei tehdä taiteilijälähtöisesti vaan taiteen tekemisen prosessia käytetään välineellisesti käsittelemään jotain yhteisöön/ asiaan liittyvää ongelmaa/riskiä. Taiteilija (tai kuka nyt menetelmiä käyttääkin) on enemmän fasilitaattori kuin omia näkemyksiään toteuttava elämän tulkitsija. Toisaalta tarve on tullut taidealojen sisältä, toisaalta ympäröivä yhteiskunta (rahoittajat) odottavat vastinetta rahoilleen.

2. Soveltava taide tekee asiat konkreettisiksi. Taidelähtöisessä työskentelyssä yksilöt/osallistujat joutuvat ottamaan kantaa miten he itse tässä konkreettisessa tilanteessa ratkaisevat/ilmaisevat käsiteltävän asian. Tekeminen on kokonaisvaltaista ja se on yleensä enemmän tekosyy päästä pohtimaan asiaa, eräänlainen luonnos asiasta tai ilmiöstä.

3. Aluksi pitäisi tietysti määritellä mahdolliset oppimisalueet, joihin halutaan keskittyä. Kysymällä ja/tai haastatteleamalla osallistujia, yleensä refleктоimalla omaa tekemistä vaikka kirjoittamalla/keskustelemalla. Mahdollisesti myös joku käsiteltävän aihepiirin asiantuntija voisi seurata mitä tapahtuu prosessin aikana ja kertoa mitä hän ymmärtää tapahtuneen. Riippuu tietysti onko koulutuksen tavoite opettaa jotain konkreettista, jolloin vaikutusta (oppimista) voidaan mitata. Toi-

saalta soveltava taide ei silloin uskoakseni ole paras menetelmä. Soveltava taide toimii käsittääkseni parhaiten tilanteissa, joissa haetaan ymmärrystä käsiteltävästä asiasta/ilmiöstä ja sen jaetuista merkityksistä, jolloin oma käsitys syntyy tavallaan siinä ihmisten välisessä tilassa, ei kenenkään yksittäisen ihmisen päässä.

4. Laatu määrittyy sen mukaan, kuinka osallistujat kokevat oman omistajuutensa ko.tekemiseen (tämä on vetäjän vastuulla). Pystyykö vetäjä johdattamaan tekijät prosessiin, josta he löytävät henkilökohtaisen mielen. Viime kädessä vastuu laadusta jää kuitenkin osallistujille.

Liite 3

In the well(vain netissä): <http://norwegianstyle.wordpress.com/2009/11/25/the-orc-in-the-well/>