

Merja Väisänen

KÄYTTÄJÄKESKEISYYS JA  
PELILLISTÄMINEN OPPIMISPELIN  
SUUNNITTELUSSA

Opinnäytetyö  
Muotoilun koulutusohjelma


Marraskuu 2014




MAMK

University of Applied Sciences

## KUVAILULEHTI

	<b>Opinnäytetyön päivämäärä</b>  11.11.2014
<b>Tekijä(t)</b>  Merja Väisänen	<b>Koulutusohjelma ja suuntautuminen</b>  Muotoilun koulutusohjelma Teollinen muotoilu
<b>Nimeke</b>  Käyttäjakeskeisyys ja pelillistäminen oppimispelin suunnittelussa	
<b>Tiivistelmä</b>  Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja kehittää pelisuunnitelmakonsepti oppimispelistä, joka opettaisi yhdistyksille yksityisarkiston seulontaa. Suunnittelussa hyödynnettiin pelillistämisen ja käyttäjakeskeisen suunnittelun menetelmiä. Opinnäytetyö kuului osaksi Mikkelin ammattikorkeakoulun sähkö- ja informaatiotekniikan laitoksen Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet -hanketta.  Opinnäytetyö koostuu kolmesta osasta: teoriasta, tutkimuksesta ja produktiosta. Teoriaosassa määritellään yksityisarkiston seulontaan, oppimisasiin, pelillistämiseen ja käyttäjakeskeisyyteen liittyvät keskeisimmät käsitteet. Osiossa käydään läpi myös projektin aikana käytetyt tutkimus- ja suunnittelumenetelmät.  Projektin taustatutkimuksen tavoitteena oli perehtyä yksityisarkiston seulontaan tekemällä haastatteluita ja havainnoiteja. Tutkimuksen aikana tehtiin myös benchmarkkausta sekä käyttäjätutkimus, jossa haastateltiin paikallistasolla toimivien yhdistysten edustajia. Käyttäjätutkimuksessa tärkeää oli käyttäjien tarpeiden selvittäminen ja ideoiden kerääminen.  Projektin produktio-osassa suunnitellaan erilaisia konsepteja pelisuunnitelmalle, joita arvioitiin käyttäjakeskeisesti paperiprototyyppien avulla. Näiden arviointien perusteella kehitettiin pelisuunnitelmakonsepti, joka esitellään opinnäytetyön lopussa.	
<b>Asiasanat (avainsanat)</b>  käyttäjakeskeisyys, pelillistäminen, oppimispeli, pelisuunnitelma, yksityisarkistot, seulonta	
<b>Sivumäärä</b>  47 s. + liitteet 41 s.	<b>Kieli</b>  suomi
<b>Huomautus (huomautukset liitteistä)</b>  	
<b>Ohjaavan opettajan nimi</b>  Anssi Ahonen ja Seppo Koponen	<b>Opinnäytetyön toimeksiantaja</b>  Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet -hanke

## DESCRIPTION

	<b>Date of the barchelor's thesis</b> 11 November 2014
<b>Author(s)</b> Merja Väisänen	<b>Degree programme and option</b> Degree programme in design Industrial design
<b>Name of the barchelor's thesis</b> Designing an educational game by using user-centricity and gamification	
<b>Abstract</b> <p>The subject of the thesis was to design and create a game design document concept for an educational game by using gamification and user-centred methods. The aim of the educational game was to teach the selection of private archives to associations. The thesis is a part of Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet project which is a project of the Department of Electrical Engineering and Information in Mikkeli University of Applied Science.</p> <p>There are three section in this thesis: theory, research and production. The theory section defines the essential concepts of the selection of private archives, educational games, gamification and user-centricity. There are also definitions of the methods used during research and design process.</p> <p>The research section consists of background and user-centred research. The purpose of the background research was to familiarize to the selection of private archives and it was executed by doing interviews and observations. Also benchmarking was conducted as a part of the research. Persons who represented local associations were interviewed in the user-centred research and the aim of this research was to discover the needs of the user group and to collect ideas.</p> <p>Different kind of game design document concepts were designed in the production section. Also paper prototypes were used to execute user-centred evaluations and the feedback from the evaluations were used to improve the game design document concept. The developed game design document concept is presented in the end of this thesis.</p>	
<b>Subject headings, (keywords)</b> user-centred design, gamification, educational games, game design document, private archives, selection	
<b>Pages</b> 47 pp. + appendices 41 pp.	<b>Language</b> Finnish
<b>Remarks, notes on appendices</b>	
<b>Tutor</b> Anssi Ahonen and Seppo Koponen	<b>Bachelor's thesis assigned by</b> Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet project

## SISÄLTÖ

1	JOHDANTO .....	1
2	OPINNÄYTETYÖN TAUSTA .....	2
2.1	Projektin toimeksiantaja .....	2
2.2	Mikkelin maakunta-arkisto .....	2
2.3	Projektin toimeksianto ja lähtökohdat .....	3
3	YKSITYISARKISTON SEULONTA .....	4
3.1	Julkishallinnon ja yksityisarkiston seulonnan erot .....	4
3.2	Keskeisimmät käsitteet .....	5
3.3	Seulontatoiminnan ongelmia .....	7
3.4	Yksityisarkiston seulonnan opetus .....	7
4	OPPIMISPELIT .....	8
4.1	Oppimispelin määritelmä.....	8
4.2	Pelaaminen ja oppiminen.....	9
4.3	Oppimispelityypit .....	10
5	PELILLISTÄMINEN .....	11
5.1	Pelillistämisen määritelmä.....	11
5.2	Pelimekaniikka, -dynamiikka ja -kokemus.....	11
5.3	Pelin estetiikka.....	13
6	KÄYTTÄJÄKESKEISYYS .....	13
6.1	Käyttäjakeskeisyyden määritelmä .....	14
6.2	Käyttäjakeskeisen suunnittelun aktiviteetit .....	14
6.3	Käyttäjakeskeisen suunnittelun linssit .....	16
7	KÄYTETYT TUTKIMUS- JA SUUNNITTELUMENETELMÄT .....	17
7.1	Teemahaastattelu .....	17
7.2	Havainnointi .....	18
7.3	Litterointi .....	18
7.4	Benchmarking .....	19
7.5	Design driverit .....	20
7.6	Paperiprototyypit .....	20
7.7	Suppea pelisuunnitelma .....	21

8	TUTKIMUSPROSESSI JA ANALYSOINTI .....	21
8.1	Taustatutkimus ja litterointi .....	22
8.2	Käyttäjätutkimus ja litterointi .....	24
8.3	Tutkimusaineiston analysointi .....	25
8.4	Benchmarking .....	28
9	SUUNNITTELUPROSESSI.....	29
9.1	Design driverit .....	29
9.2	Ideointi, konseptointi ja arviointi.....	30
9.3	Konseptin jatkokehittäminen ja arviointi.....	31
10	PELASTUSPARTIO ÖTTIÄISET .....	34
10.1	Konseptin ydinideat .....	34
10.2	Pelin hahmot .....	36
10.3	Sisäänkirjautuminen .....	38
10.4	Pelin kulku ja säännöt .....	40
11	POHDINTA .....	42
	LÄHTEET .....	45

#### LIITTEET

- 1 Taustatutkimuksen litteraatit
- 2 Käyttäjätutkimuksen litteraatit
- 3 Oppimispelin kolme linssiä
4. Oppimispelin oppimistavoitteet
5. Benchmarkkauksen kollaasit
- 6 Testipeli 1 -konsepti
- 7 Testipeli 2 -konsepti
- 8 Viihdepelejä 1 -konsepti
- 9 Viihdepelejä 2 -konsepti
10. Pelastuspartio Öttiäiset -paperiprototyypit

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena oli ideoida ja kehittää pelisuunnitelmakonsepti oppimispeleistä, jonka tarkoituksena oli opettaa arkiston asiakirja-aineiston seulontaa. Projektissa käytettiin käyttäjäkeskeisiä, pelillistämisen ja konseptisuunnittelun menetelmiä sekä hyödynnettiin arkistolaitoksen laatimia seulontaohjeita ja muita materiaaleja. Opinnäytetyö kuului osaksi Mikkelin ammattikorkeakoulun sähkö- ja informaatiotekniikan laitoksen Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet -hanketta.

Projektin tavoitteena oli selvittää, voiko arkiston- ja asiakirjahallinnan osakokonaisuutta pelillistää seulonnan opetuksen osalta. Tutkimuksen aikana tehtiin tausta- ja käyttäjä tutkimusta sekä benchmarkkausta. Näiden tarkoituksena oli perehtyä seulontaan ja oppimispelin käyttäjien tarpeisiin sekä kerätä ideoita ja materiaalia oppimispelin suunnitteluprosessia varten. Tärkeää oli myös selvittää oppimistavoitteet oppimispeleille. Ennen siirtymistä tutkimusvaiheeseen selvisi, kuinka laaja oppimispelin aihealue oli. Aihetta rajattiin koskemaan vain yksityisarkiston seulontaa, koska projektin aikana ei olisi ollut mahdollista perehtyä sekä julkishallinnon että yksityisarkiston seulontaan. Myös oppimispelin käyttäjä muuttui ja tarkentui teoriaosuuden sekä tutkimusprosessin ja sen analysoinnin aikana alkuperäisestä.

Opinnäytetyö koostuu kolmesta osasta: teoriasta, tutkimuksesta ja produktiosta eli tuotoksesta. Teoriaosassa määritellään keskeisimmät käsitteet yksityisarkiston seulontaan, oppimisasiin, pelillistämiseen, ja käyttäjäkeskeisyyteen liittyen. Yksityisarkistojen kohdalla selvitetään myös suurimmat erot julkishallinnon ja yksityisarkiston seulonnan välillä ja käydään läpi seulonnan opetusta. Määritelmien lisäksi oppimisasiinistä kerrotaan, kuinka pelin avulla voi oppia sekä erilaisista oppimisasiintityypeistä. Osion lopussa käydään läpi projektin aikana käytetyt tutkimus- ja suunnittelumenetelmät. Tutkimusprosessin vaiheiden etenemistä ja tutkimusaineiston analysointia kuvataan tutkimusosiossa.

Opinnäytteen lopuksi on projektin produktio-osio, jossa ideoidaan ja kehitetään pelisuunnitelmalle erilaisia konseptiversioita, joiden käyttäjäkeskeisessä arvioinnissa käytettiin apuna paperiprototyyppejä. Suunnitteluprosessi oli iteratiivinen, minkä vaiheita kuvaillaan tässä osiossa. Prosessin lopputuloksena syntyi suppea pelisuunnitelmakonsepti oppimispeleistä, mikä esitellään opinnäytetyön lopussa.

## **2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA**

Tässä luvussa käydään läpi opinnäytetyön tausta aloittaen esittelemällä projektin toimeksiantaja ja projektissa mukana ollut Mikkelin maakunta-arkisto. Se kuuluu osaksi arkistolaitosta, jonka materiaaleja projektissa hyödynnettiin. Luvun lopussa selostetaan projektin alkuperäinen toimeksianto, projektin toimeksiantajan tarpeet ja tavoitteet sekä oppimispelin käyttäjäryhmät. Toimeksianto muuttui alkuperäisestä projektin edetessä teoria- ja tutkimusvaiheeseen. Teoriavaiheessa oppimispelin aihetta rajattiin ja ensisijainen käyttäjäryhmä muuttui ja tarkentui niin teoria- kuin tutkimusvaiheessa.

### **2.1 Projektin toimeksiantaja**

Sähköisten palveluiden soveltavan tutkimuksen rakenteet on Mikkelin ammattikorkeakoulun sähkö- ja informaatiotekniikan laitoksen hanke, jonka tavoitteena on vahvistaa ammattikorkeakoulun sähköisten palveluiden painoalan pysyviä osaamisrakenteita tuottamalla tutkimus- ja tuotekehityspalveluita. Hankkeen kohderyhmänä ovat organisaatiot, jotka tarvitsevat tiedon arkistointi-, säilytys- ja hallintapalveluja. Näitä organisaatioita ovat esimerkiksi Suomen Elinkeinoelämän keskusarkisto (Elka), Kansalliskirjasto, yritykset ja yhteisöt. (Loponen 2014.)

Hankkeen projektipäällikön Mirja Loposen (2014) mukaan tarkoituksena on kehittää ja suunnitella erilaisia interaktiivisia, pelimäisiä ja virtuaalisia tuotteita ja palveluita erilaisiin tarpeisiin asiakirjahallinnon ja arkistoinnin alueelle. Näitä tuotteita ja palveluita ovat esimerkiksi opetusmateriaalit, menetelmät ja ohjelmat. Hankkeessa selvitetään, onko opetusta mahdollista pelillistää, sekä tutkitaan, voidaanko uusia työkaluja, ohjelmistoja ja sosiaalista mediaa hyödyntää arkiston- ja asiakirjahallinnan opetuksessa.

### **2.2 Mikkelin maakunta-arkisto**

Arkistolaitos muodostuu Kansallisarkistosta ja seitsemästä maakunta-arkistosta, jotka toimivat piireittäin, maakuntaliittojen mukaisesti. Arkistolaitoksen tehtävänä on varmistaa kansalliseen kulttuuriperintöön kuuluvien asiakirjojen säilyminen ja niiden tutkimuskäytön edistäminen. Se vastaa myös siitä, että tutkimukselle säilyy aito ja todistusvoimainen kuva jokaisen aikakauden yhteiskunnallisesta todellisuudesta. (Arkistolaitos 2014.)

Kansallisarkiston tehtävänä on johtaa arkistolaitoksen toimintaa, jonka alaisina maakunta-arkistot toimivat. Maakunta-arkistot ohjaavat kukin piirissään valtion alue-, piiri- ja paikallishallinnon viranomaisia sekä kunnallisia viranomaisia. Niihin vastaanotetaan edellä mainittujen viranomaisten pysyvästi säilytettävät asiakirjat ja säilytetään myös alueellisesti merkittävät yksityiset ja seurakuntien arkistot. (Arkistolaitos 2014.)

Mikkelin maakunta-arkiston toimialue käsittää Etelä-Savon, Kymenlaakson ja Etelä-Karjalan maakunnat. Se on avoinna kaikille ja asiakkaiden käytössä on tutkija- ja mikrofilmisali sekä kirjasto. (Arkistolaitos 2014.) Arkiston johtajana toimii Tytti Voutilainen, joka oli asiantuntijana ja arkistolaitoksen edustajana projektissa. Arkistolaitoksen asiakirja-aineuksen seulontaohjeita, oppaita, kurssimateriaaleja ja muita aineistoja hyödynnettiin projektissa.

### **2.3 Projektin toimeksianto ja lähtökohdat**

Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja kehittää pelisuunnitelmakonsepti oppimispeleistä, jonka aiheena oli asiakirja-aineiston seulontaprosessi. Tämä piti sisällään sekä julkishallinnon että yksityisten arkistojen asiakirja-aineiston seulonnan. Toimeksiantajan asettamana tavoitteena projektille oli selvittää, voiko arkiston- ja asiakirjahallinnan osakokonaisuuden opetusta pelillistää seulonnan osalta. Tarpeena oli myös tuottaa tutkimus- ja suunnittelumateriaalia, joita voitaisiin hyödyntää jatkossa muissa Mikkelin ammattikorkeakoulun hankkeiden projekteissa.

Tavoitteena oli tehdä tämän osakokonaisuuden oppimisesta mielekkäämpää kuin mitä säädösten ja ohjeiden lukeminen sekä luento-opiskelu ovat. Pelisuunnitelman tulisi olla visuaalinen ja huomioida mahdollisimman hyvin koko seulontaprosessi. Toimeksiantossa ei asetettu oppimispelin toteuttamiseen liittyviä rajoitteita, mutta koska tarkoituksena oli oppimispelin toteuttaminen, otettiin tämä huomioon yleisellä tasolla. Muuten projektiin annettiin vapaat kädet lähteä ideoimaan ja suunnittelemaan pelisuunnitelmakonseptia oppimispeleistä.

Ensisijaisena käyttäjäryhmänä oppimispeleille olivat seulontaa opiskelevat opiskelijat. Toissijaiseen käyttäjäryhmään kuuluivat seulontaa työkseen tekevät sekä yksityiset henkilöt, joilla ei välttämättä ole tietoa seulonnasta. Seulonta kuuluu osaksi arkiston-



hoitajan päivittäistä työtä ja sitä voi opiskella arkistolaitoksen asiakirjahallinnon ja arkistotoimen perustutkinnossa. Tämän lisäksi arkistolaitos järjestää kurssimuotoista koulutusta asiakirjahallinnosta, johon kuuluu myös luentoja ja harjoitustöitä seulonnasta. (Loponen 2014.)

### **3 YKSITYISARKISTON SEULONTA**

Arkistolla tarkoitetaan asiakirjojen kokonaisuutta, joka on kertynyt organisaation tehtävien hoitamisesta tai yksityisen henkilön toiminnasta. Käsitteellä voidaan tarkoittaa myös arkistohuonetta tai laitosta, jossa arkistoainesta säilytetään. Arkistonmuodostaja määrittellään organisaatioksi tai henkilöksi, jonka toiminnasta syntyy tai on syntynyt arkisto. Seulontaa ovat toimenpiteet, jotka tähtäävät asiakirjojen määrän supistamiseen. Siinä määrittellään asiakirjoille säilytysajat ja -tavat, jaotellaan ne pysyvästi tai määräajaksi säilytettäviin ja erotellaan hävitettävä asiakirja-aineisto. (Pohjola ym. 2008, 11–12.)

Luvun alussa käydään läpi yksityisten ja julkishallinnon asiakirja-aineiston seulonnan suurimmat erot ja kerrotaan aiheen rajautumisesta yksityisarkiston seulontaan. Tämän jälkeen määrittellään keskeisimmät käsitteet yksityisarkiston seulontaprosessista ja kerrotaan seulontatoiminnan haasteista. Luvun lopuksi selvitetään, kuinka yksityisarkiston seulontaa opetetaan.

#### **3.1 Julkishallinnon ja yksityisarkiston seulonnan erot**

Arkistot voidaan jakaa kahteen osaan arkistolaitoksen laatimien seulontaohjeiden mukaisesti: julkishallinnon ja yksityisarkistoihin. Julkishallinnon arkistot sisältävät valtion ja kuntien virastojen ja viranomaisten asiakirja-ainesta (Onnela 2007a, 7). Yksityisarkistot ovat yhteisöjen ja henkilöiden arkistoja. Yhteisöllä tarkoitetaan esimerkiksi yhdistystä, säätiötä tai muuta yksityistä organisaatiota, joka ei tavoittele liikeloudellista voittoa. Henkilöarkistot muodostuvat yksityisen henkilön toiminnan tuloksena. (Pohjola ym. 2011, 4, 7.)

Arkistolaitoksella on vain julkishallinnon arkistoihin norminanto-oikeus eli se voi ohjata viranomaisten arkiston- ja asiakirjahallintaa laatimalla määräyksiä ja ohjeita (Arkistolaitos 2014). Tämän vuoksi viranomaisten arkistonmuodostus on hallittua ja seulonta tarkoituksenmukaista (Onnela 2007b, 10). Arkistolaki tai muu lainsäädäntö ei säätele yksityisarkistoja niin suuresti ja määrämuotoisesti kuin julkishallinnon arkistoja. Suomessa on siis lähes täydellisen vapaa arkistonmuodostus yksityisten arkistojen suhteen. Tämä on Voutilaisen (2014) mukaan suurin ero yksityisten ja julkishallinnon arkistojen seulonnessa.

Perehdyttyäni julkishallinnon ja yksityisten arkistojen arkistolaitoksen seulontaohjeisiin ei olisi ollut mahdollista tämän projektin aikana kehittää pelisuunnitelmaa, joka huomioisi molemmat ohjeet. Aihe olisi ollut liian laaja käsiteltäväksi projektin aikana ja oppimispeli rajautuikin opettamaan vain yksityisarkistojen seulontaa. Se on yksiselitteisempää kuin julkishallinnon asiakirja-aineiston seulonta, joka on aina tapauskohmainen ja monimutkainen prosessi. Julkishallinnon seulontaohjeeseen ja muihin sitä määrittelevien ohjeiden sisäistämiseen olisi mennyt huomattavasti pidempi aika kuin yksityisarkiston, mikä ei olisi ollut mahdollista tämän projektin aikana.

Oppimispelistä saataisiin suurempi hyöty yhteisöille ja yksityisille henkilöille ja heidän tarpeensa oppimispelille on suurempi kuin viranomaisten, joiden arkistonmuodostus on säänneltympää arkistolaitoksen norminanto-oikeuden vuoksi. Oppimispeli palvelisi myös arkistoja tilanteissa, joissa niihin tulee yhteydenottoja liittyen asiakirjojen säilytysaikoihin tai yksityisarkiston järjestämiseen arkiston luovutuksen yhteydessä. Tällöin arkistoista voitaisiin suositella oppimispelin pelaamista.

### **3.2 Keskeisimmät käsitteet**

Yksityisarkiston seulonta voidaan jakaa kahteen tyyppiin: ennakkoseulontaan ja taannehtivaan seulontaan. Ennakkoseulonnalla tarkoitetaan seulontaa, joka tehdään muodostuvalle arkistolle ja siinä selvitetään ennen asiakirjojen laatimista tai niiden kertymistä säilytysajat asiakirjoille. Taaonehtiva seulonta tapahtuu arkiston järjestämisen yhteydessä ja yleensä ennen arkiston luovuttamista säilytettäväksi arkistoon. (Pohjola ym. 2008, 69.) Yksityisarkistoja ottavat vastaan ja säilyttävät arkistolaitoksen lisäksi yksityiset keskusarkistot ja eräät muut laitokset, kuten kotiseutuarkistot, yliopistojen kirjastot ja Elka (Jokela 2007, 8). Yksityisarkistoissa säilytettävät asiakirjat eivät ole vain

paperisia asiakirjoja, vaan myös valokuvia, lehtileikkeitä, kirjeitä ja piirustuksia sekä muuta aineistoa, jonka katsotaan liittyvän oleellisesti henkilön tai yhteisön elämään ja toimintaan (Pohjola ym. 2008, 22–25).

Keskeistä molemmissa seulontatyypeissä on proveniensi- eli alkuperäperiaate. Tämän mukaan jokainen arkistonmuodostajan arkisto on oma kokonaisuutensa eikä siinä säilytetä muiden arkistonmuodostajien asiakirja-ainesta, elleivät ne ole aiheuttaneet jatko-toimenpiteitä organisaation toiminnassa. (Joki 2007, 37). Eli esimerkiksi Mikkelin 4H-yhdistys on oma arkistonsa ja Kuopion 4H-yhdistys omansa.

Tärkeää ennakkoseulonnassa on laatia seulontasuunnitelma, jonka tavoitteena on välttyä säilyttämistä tarpeetonta, hävitettävää asiakirja-aineistoa ja arkiston jälkikäteiseltä järjestämiseltä. Seulontasuunnitelmasta käytetään myös nimitystä arkistonmuodostussuunnitelma, jolla ohjataan vain kertyvän asiakirja-aineksen arkistointia ja säilyttämistä. Suunnitelman laatimiseen liittyy keskeisesti käsite arvonmääritys, jolla tarkoitetaan asiakirjojen arvon määrittelyä arkistonmuodostajan toiminnan tai talouden kannalta. Arvonmäärityksessä otetaan huomioon myös asiakirjojen arvo yhteiskunnalle ja tutkimukselle. (Pohjola ym. 2008, 56–60, 68.)

Taannehtivaa seulontaa ohjeistaa arkistolaitoksen laatima yksityisarkistojen seulontaohje. Se toimii seulontatyössä apuna ja työkaluna, mutta ei ole tiukka ohje, kuinka seulontaa tulisi toteuttaa käytännössä. Se ei myöskään huomioi sähköisiä aineistoja, vaan niihin liittyvät ohjeistukset ovat tulossa vuonna 2015. Seulontaohjeessa käydään läpi taannehtiva seulonta niin yhteisö- kuin henkilöarkiston osalta. (Pohjola ym. 2011, 3–4.)

Taannehtivaa seulontaa tehdään arkiston järjestämisprosessin yhteydessä, mikä koostuu useammasta vaiheesta. Tässä kappaleessa käydään läpi prosessin vaiheet alusta siihen asti, missä taannehtiva seulonta tapahtuu. Järjestämisprosessissa tutustutaan ensin arkistonmuodostajan historiaan ja toimintaan, jotta asiakirjojen arvonmääritys helpottuisi. Seuraavassa työvaiheessa arkisto alkuinventoidaan, jossa tarkoituksena on muodostaa yleiskuva arkiston rakenteesta, kunnosta ja tutkimuksellisesta arvosta sekä erottaa jokaisen arkistonmuodostajan asiakirja-aines omiksi kokonaisuuksikseen. Tämän jälkeen arkistoaines inventoidaan, jonka osana taannehtiva seulonta tapahtuu. Siinä hävitetään ne asiakirjat, joilla ei ole pysyvää säilytysarvoa sekä erotellaan arkistoon kuulumattomat ainekset säilytettävästä asiakirja-aineistosta. (Pohjola ym. 2008, 11, 20–26.)

### 3.3 Seulontatoiminnan ongelmia

Asiakirja-aineiston seulonta on vastuullinen tehtävä, koska hävitettyjä asiakirjatietoja ei voida palauttaa tutkijoiden ja muiden tiedontarvitsijoiden käyttöön. Hävittämisen yhteydessä saatetaan menettää ainutlaatuista tietoa, minkä seurauksena on vääristynyt tai puutteellinen kuva tuon ajan tapahtumista ja ilmiöistä. Ongelma on aiheutettu joko tahallisesti tai tahattomasti hävittämällä epämieluisaa todistusaineistoa esimerkiksi yhdistyksen toimintaan liittyen. Tämä on Eljas Orrmanin (2012, 26–27) mukaan seulontatoiminnan keskeisin ongelma ja siitä käytetään nimitystä *supressio veri*, jolla tarkoitetaan totuuden salaamista ja häivyttämistä. Läheisesti tähän ongelmaan liittyy myös käsite *suggestio falsi* eli tosiasioiden tietoinen vääristely ja harhaanjohtaminen.

Myös eettistä seulontaa pidetään yhtenä seulontatoimintaan liittyvänä haasteena. Tämän tarkoituksena on hävittää ne tiedot, jotka loukkaavat henkilön yksityisyyttä. Siinä ongelmallisena pidetään etenkin eettisyyteen perustuva tai sen vuoksi vaadittu seulonta. Henkilötietojen hävittämiseen liittyy keskeisesti henkilötietolaki, joka koskee erityisesti yksityisarkistojen asiakirja-aineistoa. Tutkimuksen kannalta on tärkeää saada riittävästi arkaluonteisiksi määriteltyjä henkilötietoja, mutta seulomalla nämä eettisin perustein, on tutkimusta mahdotonta tehdä. (Orrman 2012, 27–28.)

Erityisenä ongelmana yksityisarkistojen seulonnassa pidetään sitä, ettei mikään laki määrää yhteisöä laatimaan seulontaohjeistusta tai luovuttamaan pysyvästi säilytettäviä asiakirjoja eteenpäin arkistoon. Tämän seurauksena yksityisarkistot on seulottu virheellisesti yhteisön päässä tai arkistot ovat tuhoutuneet tai hävinneet esimerkiksi yhdistyksen puheenjohtajan tai sihteerin vaihtuessa. Vaarana on se, että tärkeä osa suomalaisten kansalaistoimintaa jää ilman pysyvää asiakirja-aineistoa, sillä suomalaisten innostus yhteisötoimintaan on ollut aktiivista jo useamman vuosikymmenen ajan. Yksityisarkistot ovat siis tutkimuksen ulottumattomissa eikä niitä voida tallentaa asiakirjalliseen kulttuuriperinteeseen. (Onnela 2007b, 10–12.)

### 3.4 Yksityisarkiston seulonnan opetus

Arkistolaitoksen järjestämillä kursseilla seulonnan opetus keskittyy julkishallinnon asiakirja-aineiston seulontaan. Näitä kursseja harvemmin ja vaihtelevin väliajoin on ollut yhteisöille suunnattuja muutaman tunnin pituisia kursseja, jotka ovat keskittyneet

arkiston järjestämiseen. Näissä seulontaa on käsitelty vain taannehtivan seulonnan osalta järjestämisprosessin yhteydessä. Kurssit eivät ole kunnolla tavoittaneet yhteisöjä, mikä on ollut iso ongelma. (Voutilainen 2014.) Oppimispelin avulla yksityisarkiston seulontaa voitaisiin opettaa yhteisöille ja yksityisille henkilöille kiinnostavammalla ja erilaisemmalla tavalla kuin mitä kurssiopetus on. Sitä pelaamalla oppiminen tapahtuisi itsenäisesti oppijalle sopivana ajankohtana ja se myös ratkaisisi kurseissa ollutta tavoittamiseen liittyvää ongelmaa.

Viimeisin arkistolaitoksen yksityisarkiston seulontaa opettanut kurssi järjestettiin yhteistyönä Kotiseutuliiton kanssa vuonna 2011. Kurssi oli tarkoitettu kotiseutuarkistojen hoitajille ja kesti kaksi viikonloppua. (Voutilainen 2014.) Se koostui luennoista ja niiden pohjalta tehdyistä harjoitustöistä, joissa yksityisarkistoja järjestettiin, seulottiin, luetteloiitiin ja kuvailtiin. Harjoitustöissä käytetty aineisto oli kopioita Oulun maakunta-arkistossa säilytettävistä yksityisarkistoista. (Joki 2014.)

## **4 OPPIMISPELIT**

Luvun alussa määritellään käsitteet peli ja oppimispeli sekä kerrotaan, miten pelit voivat tukea oppimista. Luvun lopussa käydään läpi erilaisia oppimispelityyppejä, joiden katsottiin soveltuvan tähän projektiin. Tässä yhteydessä peleillä tarkoitetaan digitaalisia pelejä, joita voidaan pelata esimerkiksi tietokoneella, matkapuhelimella, taulutietokoneella, pelikonsolilla tai jonkin muun järjestelmän avulla.

### **4.1 Oppimispelin määritelmä**

Ennen oppimispelin määrittelyä on hyvä selvittää, mitä käsitteellä peli tarkoitetaan. Pelille löytyy monta toisistaan poikkeavia määritelmiä, mutta mielestäni paras kuvaamaan digitaalisia pelejä on Erkki Huhtamon ja Sonja Kankaan (2002, 19) toimittamassa Mariosofia-kirjassa esitetty määritelmä: ”Pelillä tarkoitetaan kahden tai useamman osapuolen (pelaajan tai tietokoneen tai eri pelaajien) välisiä vuorovaikutustoimintoja, joita ohjaavat jonkinlaiset säännöt ja joihin yleensä liittyy jokin tavoite”.

Oppimispelin määritelmiä on monia erilaisia ja joidenkin näkemysten mukaan jokainen peli on oppimispeli. Tätä näkemystä tukevat monet tutkimukset, jotka ovat osoittaneet peleillä olevan useita hyötyvaikutuksia. Näitä ovat muun muassa silmän ja käden koordinaation parantuminen, reaktioaikojen nopeutuminen ja tietojen käsittelytaitojen kehittyminen. Usein pelaajan on myös nopeassa tahdissa käsiteltävä ja arvioitava suurta määrää tietoa, poimittava tästä informaatiosta oleellimmat ja sovellettava niitä eteenpäin tekemällä päätöksiä. (Meriläinen 2013, 32.)

Oppimispeleistä käytetään myös edutainment-käsitettä, joka muodostuu sanoista education ja entertainment. Käsite korostaa oppimispelin viihteellisyyttä ja pelillisyyttä. (Saarenpää 2009, 1.) Edutainmentin avulla voidaan oppia tehokkaasti, koska oppimisen katsotaan edellyttävän riittävän pitkäaikaista altistumista opittavalle asialle. Viihteen avulla pelaaja voidaan sitouttaa pelaamisen kautta tapahtuvaan oppimiseen pidemmäksi aikaa (Lyytinen 2004, 165.)

Oppimispelit eroavat muista viihteellisistä digitaalisista peleistä kuitenkin siinä, että ne ovat suoraan kytköksissä opetussuunnitelman sisältöön eli niillä on selkeitä pedagogisia tavoitteita. Oppimispelit hyödyntävät pelillisiä ominaisuuksia, kuten esimerkiksi pelaajan taitotason sopivuutta tehtävien haastavuuteen, motivoitakseen ja tukeakseen oppimista. (Saarenpää 2009, 4.) Olen tämän näkemysten kanssa samaa mieltä siinä, että mitä tahansa digitaalista peliä ei voi määrittellä oppimispeliksi. Mielestäni oppimispeli on suunniteltu tukemaan muita oppimistapoja, kuten luento-opiskelua. Se on voitu myös suunnitella erityisesti johonkin tarpeeseen eli opettamaan pedagogisia tavoitteita, joiksi pelistä saatavia hyötyvaikutuksia ei voi laskea.

## **4.2 Pelaaminen ja oppiminen**

Yleisesti ottaen peleillä katsotaan olevan ominaisuuksia, jotka tukevat oppimista tehokkaalla tavalla. Niiden avulla on mahdollista kehittää omia kykyjä ja mielikuvitusta fiktionaalisessa ympäristössä, jossa voi kokea sellaisia asioita, joita ei muuten olisi mahdollista. Jotta henkilö oppisi, vaaditaan häneltä aktiivista toimintaa, mitä erityisesti pelit tarjoavat ja ne antavat myös palautetta oppimisesta. Peleissä opittavan asian ymmärtäminen ja omaksuminen on sellaisessa kontekstissa, jonka parissa pelaaja viihtyy paremmin ja kauemmin kuin esimerkiksi oppikirjan parissa. (Saarenpää 2009, 4–5.)

Pelien avulla oppimista voidaan tarkastella kahdesta näkökulmasta: instruktiivisesti ja konstruktiivisesti. Instruktiivisessa keskeistä on oppia jonkin aihealueen tiedot ja taidot peliä pelaamalla. Suurin osa oppimispeleistä mukailee tätä näkökulmaa ja sen takana on ajatus, jonka mukaan pelit lisäävät oppijan motivaatiota, mikä tekee oppimisesta hauskeempaa. Konstruktiivisessa näkökulmassa oppija suunnittelee pelin, joten oppiminen tapahtuu pelissä tehtävien suunnitteluratkaisuiden kautta (Axén ym. 2004, 220).

### 4.3 Oppimispelityypit

Yleisesti ottaen digitaaliset pelit lajitellaan lajityyppihin eli genreihin samankaltaisesti kuin elokuvat. Genre ei kuvasta pelin sisältöä vaan sen toiminnallista tyyliä. Pelit voivat olla myös yhdistelmä useammasta genrestä ja siksi eri lajityyppien erottelu on haasteellista. Lajittelutapoja on monia ja niiden tarkkuus vaihtelee. (Manninen 2007, 19, 23.)

Hannamari Saarenpään (2009, 2–3) näkemyksen mukaan oppimispelejä ei luokitella omaksi genrekseen, koska ne perustuvat aina johonkin muuhun lajityyppiin. Saarenpää määrittelee oppimispeleille kolme tyyppiä, jotka ovat harjaannuttamispeli, strategiapeli ja simulaatio. Tässä käydään läpi vain harjaannuttamis- ja strategiapelin määritelmät, koska simulaation ei katsottu soveltuvan tähän projektiin. Simulaatiota käytetään yleensä sellaisiin oppimistarkoituksiin, joka olisi muuten vaarallista tai kallista toteuttaa, kuten esimerkiksi lentämisen opettamiseen. Sen kehittäminen ja toteuttaminen vaatii paljon aikaa rahan lisäksi, minkä vuoksi sitä ei ollut mahdollista toteuttaa tämän projektin aikana.

Harjaannuttamispeli (drill and practise) perustuu aikaisemmin opitun asian omaksumiseen harjoittelemalla toiston kautta opittua asiaa. Nämä pelit keskittyvät opettamaan yhtä asiaa ja oppijat motivoidaan pelaamaan käyttämällä toimintapelin teemaa. (Saarenpää 2009, 2.) Mannisen (2007, 19–20) mukaan toimintapelit ovat nopeatempoisia pelejä, jotka korostavat silmän ja käden reaktionopeutta. Pelissä pelaaja yrittää voittaa vastustajan olemalla nopea, tarkka ja taktikoiva. Toimintapelit voivat sisältää tasohypelyä, ampumista, tappeluja tai muuta reipasta toimintaa.

Strategiapelit ovat yleensä kiinnostavampia ja haastavampia kuin harjaannuttamispelit niissä olevan laajemman oppimisympäristön vuoksi. Ne tarjoavatkin enemmän ajan-

vietettä oppijalle. (Saarenpää 2009, 2.) Strategiapeleissä tavoitteena on voittaa vastustaja loogista ajattelua, resurssinhallintaa, valintoja ja taktikointia sisältävässä toiminnassa. Peli voi olla joko vuoropohjainen, jossa yksiköitä ohjataan rauhallisesti tai reaaliaikainen toimintastrategia. Reaaliaikaisessa ratkaisee nopeus sekä tehokkaat havainnot ja päätöksen teko. (Manninen 2007, 21.)

## **5 PELILLISTÄMINEN**

Pelillistämisen (gamification) suosio on kasvanut viime vuosien aikana ja sitä hyödynnetäänkin paljon esimerkiksi erilaisissa mobiilisovelluksissa ja kanta-asiakasjärjestelmissä. (Bunchball 2012, 4). Tässä luvussa käydään läpi pelillistämisen määritelmä, jonka jälkeen määritellään pelillistämisen elementit eli pelimekaniikka ja -dynamiikka sekä estetiikka. Luvussa kerrotaan myös pelikokemuksesta ja määritellään siihen liittyviä käsitteitä.

### **5.1 Pelillistämisen määritelmä**

Pelillistämislle löytyy useampia määritelmiä, mutta useimmiten sillä tarkoitetaan pelielementtien soveltamista muussa yhteydessä kuin pelissä. (Kapp 2012, 10). Pelillistämisen tavoitteena on saada kohderyhmä sitoutumaan ja motivoitumaan pelillistettävään kontekstiin, kuten yrityksen internet-sivuun, palveluun tai markkinointikampanjaan (Bunchball 2012, 2). Sillä voidaan myös edistää oppimista (Kapp 2012, 12).

Pelillistämisessä pelielementit nähdään työkaluina, joilla kontekstista rakennetaan peli. Tärkeää pelielementtien lisäämisessä ei ole niiden määrä vaan se, kuinka tehokkaasti niitä käytetään ja millä tavalla ne sidotaan yhteen. Pelillistämisessä käytetyt pelielementit voidaan jakaa pelimekaniikkoihin ja -dynamiikkoihin. Näiden lisäksi lisätään peleille ominaista visuaalista ilmettä eli estetiikkaa. (Acatrinei & Salcu 2013, 768, 771–772.)

### **5.2 Pelimekaniikka, -dynamiikka ja -kokemus**

Pelimekaniikat määritellään konkreettisiksi työkaluiksi, jotka muodostavat pelin toiminnallisen osan. (Zichermann & Cunningham 2011, 36, 77). Mekaniikat mahdollistavat pelaajan toiminnan ohjeistuksen eli niillä määritellään, millä tavoin pelaajat voivat



tai eivät voi saavuttaa pelin tavoitteita ja päämääriä. (Schell 2008, 41). Pelimekaniikkoja hyödyntämällä saadaan pelillistettävästä kontekstista luotua pelaajalle haluttu pelikokemus (Bunchball 2012, 3).

Pelikokemuksen tarkoituksena on saada pelaaja uppoutumaan peliin eli sulkemaan ympäröivä maailma pelikokemuksen ulkopuolelle. Tätä kutsutaan immersioiksi. Se voi toteutua kahdella tavalla joko rationaalisesti pelin edellyttämän toiminnan kautta tai emotionaalisesti samaistumalla pelihahmoon tai pelin tarinaan. (Hyvönen ym. 2007,180.) Optimaalisena pelikokemuksena pidetään flow-kokemusta, joka pohjautuu Järvilehdon (2014, 40–41, 44) mukaan Mihály Csikszentmihályin teoriaan flow-tilasta. Tärkeimpänä seikkana flown saavuttamiseksi pidetään sitä, että tehtävien edellyttämät vaatimukset ovat tasapainossa pelaajan taitojen kanssa. Tehtävien tulee olla tarpeeksi haastavia, jotta pelaajan mielenkiinto säilyy, mutta ei liian vaikeita, jotta tehtäviä ei voida suorittaa loppuun. Myös palautteen saamista pidetään tärkeänä flow-tilan saavuttamiseksi.

Pelidynamiikka kuvastaa sitä, kuinka pelaajat ovat vuorovaikutuksessa pelimekaniikoilla aikaan saadun pelikokemuksen kanssa (Zichermann & Cunningham 2011, 36, 77). Pelidynamiikkoja käytetään tyydyttämään pelillistettävässä kontekstissa ihmisten perustarpeet, joita jokaisella esiintyy iästä, kansallisuudesta tai sukupuolesta riippumatta. Yhteen ihmisen perustarpeista voidaan vaikuttaa useammalla erilaisella pelimekaniikalla, mutta on olemassa vahvoja mekaniikka- ja dynamiikkapareja, jotka parhaiten tyydyttävät ihmisten perustarpeet. Tämä on havainnollistettu kuvassa 1, jossa vahvat mekaniikka- ja dynamiikkaparit on merkitty oranssilla ja muut alueet, joihin mekaniikka vaikuttaa, ovat sinisellä. (Bunchball 2012, 6–7.)

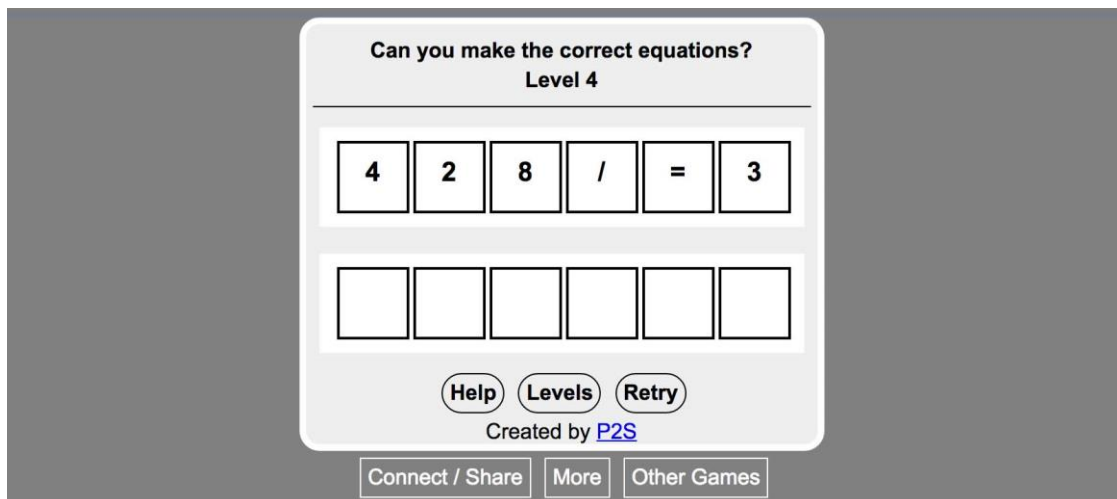
		PELIDYNAMIIKKA					
		palkinto	status	saavutus	itseilmaisuu	kilpailu	epäitsekkyys
PELIMEKANIikka	pisteet	●	●	●		●	●
	tasot		●	●		●	
	haasteet	●	●	●	●	●	●
	virtuaaliset hyödykkeet	●	●	●	●	●	
	tulostaulu		●	●		●	●
	lahjat		●	●		●	●

**KUVA 1. Vahvat pelimekaniikka ja -dynamiikkaparit (Bunchball 2012, 6 mukailen Väisänen 2014)**

### 5.3 Pelin estetiikka

Pelin estetiikka on hyvin tärkeä elementti jokaisessa pelissä, koska sillä vaikutetaan suoraan pelaajan pelikokemukseen. Estetiikka tarkoittaa sitä, miltä peli näyttää, kuulostaa ja tuntuu. (Schell 2008, 42.) Se koostuu niin visuaalisista elementeistä, yksityiskohdista, äänistä, kontrasteista kuin väreistäkin, joilla luodaan peliin mukaansatempaava ympäristö. Jollei estetiikkaa huomioida suunnittelussa lainkaan, vähenee pelaajan saama kokonaiskokemus pelistä. Pelillistämistä ei pidetä onnistuneena ilman visuaalista ulkoasua, käyttöliittymää ja hyvin suunniteltua pelikokemusta. (Kapp 2012, 11, 46.)

Karl Kappin (2012, 46–47) mukaan oppimispelit jättävät estetiikan huomioimatta liian usein, minkä seurauksena pelikokemus ei ole mukaansatempaava ja kiinnostava. Mielestäni hyvä esimerkki huonosta estetiikasta ja sen vaikutuksesta pelikokemukseen on P2S:n kehittämä matematiikkaa opettava Equation-peli (kuva 2). Pelin ydinideana on sijoittaa pelin antamat numerot ja matemaattiset merkit oikeaan järjestykseen, jotta ne muodostaisivat yhtälön. Vaikka tämän oppimispelin ydinidea on yksinkertainen, saataisiin estetiikkaan panostamalla pelikokemuksesta kiinnostava.



**KUVA 2. Equation-pelin käyttöliittymä (P2S 2014)**

## 6 KÄYTTÄJÄKESKEISYYS

Käyttäjakeskeisyyteen (user-centred) sekoitetaan usein käsite käyttäjälähtöisyys (user-oriented) tai niitä käytetään toistensa synonyymeina. Käyttäjälähtöisyydellä tarkoite-

taan käyttäjien osallistamista suunnitteluprosessiin käyttämällä osallistavan suunnittelun menetelmiä (Hyysalo 2009, 77). Käyttäjakeskeisyys on tuotteen suunnittelua käyttäjän näkökulmasta (Norman, 2002, 140). Käyttäjakeskeisyys määritellään tarkemmin ensimmäisessä alaluvussa, jossa kerrotaan myös, millaisia ominaisuuksia sillä saadaan suunniteltavaan tuotteeseen. Luvun lopussa käydään läpi käyttäjakeskeisen suunnittelun neljä aktiviteettia ja kolme linssiä.

## **6.1 Käyttäjakeskeisyyden määritelmä**

Donald Norman (2002, 188) määrittelee käyttäjakeskeisyyden suunnittelufilosofiaksi, joka pohjautuu käyttäjien tarpeisiin ja intresseihin sekä jossa painotetaan tuotteiden käytettävyyttä ja ymmärrettävyyttä. Käytettävyydellä ja ymmärrettävyydellä Norman tarkoittaa sitä, että käyttäjä ymmärtää, mitä pitää tehdä ja osaa kertoa, mitä tapahtuu tuotetta käytettäessä. Käyttäjän tulisi osata käyttää tuotetta joko kokonaan ilman ohjeita tai mahdollisimman vähäisillä ohjeilla, jotka tarvitsisi lukea vain kerran.

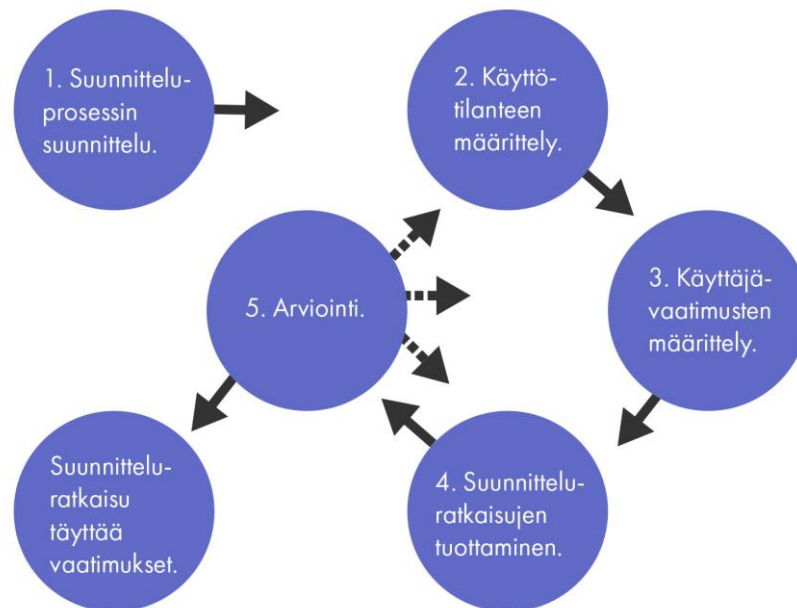
Ilkka Kettusen (2011, 16, 33, 35–36) mukaan käyttäjakeskeinen suunnittelu on iteratiivinen suunnitteluprosessi, jossa mukana ovat tuotteen käyttäjät. Näin saadaan tietoa suunniteltavan tuotteen ominaisuuksista suoraan käyttäjiltä ja suunniteltavista tuotteista tulee haluttavia ja helppokäyttöisiä. Käyttäjää houkutteleva tuote on huomiota herättävä ja haluttava eli käyttäjä haluaa omistaa tuotteen. Helppokäyttöisyydellä tarkoitetaan tuotteen käytön helppoa ja nopeaa oppimista, tehokasta ja virheetöntä työskentelyä sekä tuotteen toimintojen muistamista käyttötaun jälkeen.

Käyttäjakeskeistä suunnittelua ohjeistaa ISO 9241-210 -standardi (2012, 82, 84), joka esittää vaatimuksia ja suosituksia suunnittelulle. Standardissa käyttäjakeskeisyys on lähestymistapa, jonka tavoitteena on tehdä tuotteet paremmiksi käytettävyydeltään. Tämä määritellään mitaksi, jonka tarkoituksena on selvittää, kuinka hyvin tuotetta voidaan käyttää tietyssä käyttötilanteessa.

## **6.2 Käyttäjakeskeisen suunnittelun aktiviteetit**

ISO 9241-210 –standardin (2012, 88, 96, 98) mukaan käyttäjakeskeinen suunnitteluprosessi koostuu neljästä aktiviteetista, jotka toteutuvat minkä tahansa tuotteen suunnittelussa. Aktiviteetit ovat käyttökontekstin määrittely, käyttäjävaatimusten määrittely,

suunnitteluratkaisujen tuottaminen sekä suunnitteluratkaisujen arviointi. Aktiviteetit (kuva 3) on otettava huomioon jokaisella suunnitteluprosessin iterointikierröksellä käyttämällä aktiviteettien tuotoksia.



**KUVA 3. Käyttäjakeskeisen suunnittelun aktiviteetit (SFS-EN ISO 9241-210:2012, 98 mukailen Väisänen 2014)**

Käyttökontekstin määrittelyssä on tärkeää tunnistaa ja kuvata tuotteen erilaiset käyttäjäryhmät, heidän tarpeensa ja piirteensä. Käyttäjien piirteet ovat tietoja, taitoja, mieltymyksiä tai muita käyttäjien ominaisuuksia. Oleellista määrittelyssä on myös tunnistaa käyttäjien tavoitteet ja tehtävät sekä käyttöympäristö, jossa tuotetta käytetään. (SFS-EN ISO 9241-210:2012, 100.)

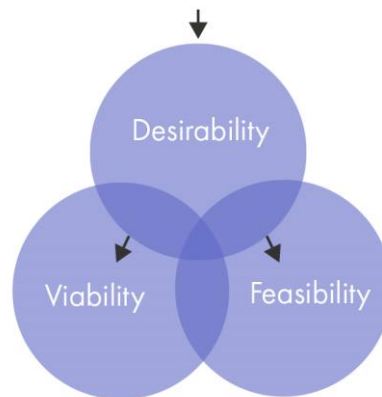
Keskeisin aktiviteetti suunnitteluprosessissa on käyttäjävaatimusten määrittely, jossa kuvataan käyttäjien tarpeet huomioimalla käyttötilanne. Tämä aktiviteetti toimii perustana suunnittelulle ja arvioinnille, jotta suunniteltava tuote täyttäisi käyttäjien tarpeet. Määrittelyn tulisi sisältää niin käyttötilanteen asettamat rajoitukset kuin sen, mitä käyttäjien tulisi saavuttaa, muttei miten ne saavutetaan. (SFS-EN ISO 9241-210:2012, 100, 102.)

Suunnitteluratkaisujen suunnittelu tapahtuu käyttökontekstin ja käyttäjävaatimusten perusteella sekä konkretisoiden ratkaisut esimerkiksi prototyypin avulla. Myös käyttäjäkokemus on huomioitava koko suunnitteluprosessin ajan. Käyttäjäkokemuksella tarkoitetaan käyttäjän tuntemuksia tuotetta käytettäessä (SFS-EN ISO 9241-210:2012, 86, 102, 104).

Suunnitteluratkaisujen arviointi suoritetaan käyttäjän näkökulman perusteella. Käyttäjakeskeisellä arvioinnilla voidaan vertailla suunnitteluratkaisuja tai kerätä uutta tietoa käyttäjätarpeista. Arvioinnilla saadaan myös palautetta ratkaisujen vahvuuksista ja heikkouksista tai tieto, onko käyttäjävaatimukset saavutettu. (SFS-EN ISO 9241-210:2012, 108.)

### 6.3 Käyttäjakeskeisen suunnittelun linssit

IDEO (2014) on ympäri maailman tunnettu muotoilutoimisto, joka painottaa toimintatavoissaan käyttäjakeskeistä suunnittelua. Sen mukaan käyttäjakeskeistä suunnittelua voidaan tarkastella kolmen linssin avulla. (kuva 4). Linssit ovat vapaasti suomennettuna haluttavuus (desirability), toteutettavuus (feasibility) ja kannattavuus (viability). (IDEO 2009, 6-7.)



**KUVA 4. Käyttäjakeskeisyyden kolme linssiä (IDEO 2009, 7 mukailen Väisänen 2014)**

Haluttavuuslinssin tarkoituksena on määrittellä niiden käyttäjien tarpeet, unelmat ja käyttäytyminen, joihin suunniteltavalla tuotteella halutaan vaikuttaa. Tärkeää on, että pyritään kuuntelemaan ja ymmärtämään, mitä käyttäjät haluavat. Tämä on käyttäjakeskeinen suunnitteluprosessin ensimmäinen vaihe ja kaikissa prosessin vaiheissa maailmaa tarkastellaan haluttavuuslinssin lävitse. (IDEO 2009, 6.)

Käyttäjien tarpeiden määrittelyn jälkeen suunnitteluratkaisuja voidaan katsoa pikkuhiljaa toteutettavuus- ja kannattavuuslinssien lävitse prosessin edetessä. Toteutettavuudella tarkoitetaan sitä, mikä on teknisesti ja organisaation näkökulmasta katsottuna mahdollista sekä kannattavuus sitä, mikä on taloudellisesti kannattavaa toteuttaa. Suun-

nitteluratkaisujen, jotka syntyvät käyttäjakeskeisen suunnitteluprosessin tuloksena, pitäisi osua näiden kolmen linssin keskiöön. Tuotteiden tulisi olla käyttäjien haluamia, toteutettavissa olevia ja taloudellisesti kannattavia. (IDEO 2009, 6–7.)

## **7 KÄYTETYT TUTKIMUS- JA SUUNNITTELUMENETELMÄT**

Tässä luvussa käydään läpi projektin aikana käytetyt tutkimus- ja suunnittelumenetelmät. Tutkimuksessa hyödynnettiin pääasiassa kvalitatiivisen ja käyttäjakeskeisen tutkimuksen menetelmiä. Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus mahdollistaa syvällisen ymmärryksen ja empatian syntymistä käyttäjien tarpeista, toivomuksista ja haluista, joita pidetään tärkeinä käyttäjakeskeisessä suunnittelussa (IDEO 2009, 32–33). Suunnittelussa käytettiin käyttäjakeskeisten lisäksi konseptisuunnittelun menetelmiä. Luvun lopussa käydään läpi suppea pelisuunnitelma, joka on suunnitteluprosessin lopputulos.

### **7.1 Teemahaastattelu**

Haastatteluita pidetään yhtenä käyttäjätiedonkeruun perusmenetelmistä ja niiden rakenne voi olla joko tarkasti etukäteen suunniteltu eli strukturoitu, vapaamuotoisempi tai näiden välistä eli puolistrukturoitu. (Huotari ym. 2003, 28.) Haastatteluissa esitettävät kysymykset voivat olla suljettuja, avoimia tai rajaavia, jotka eroavat toisistaan siinä, millä tavalla haastateltava voi niihin vastata. Suljetun kysymyksen vastaus on vain muutamien sanojen pituinen, mutta avoimen niin laaja kuin haastateltava haluaa. Rajaavan kysymyksen vastaus on joko kyllä tai ei. (Sinkkonen ym. 2009, 85.)

Teemahaastattelu on yleisimmin käytetty haastattelumenetelmä, jossa haastattelut suoritetaan ennalta määriteltyjen teemojen mukaisesti. Tämä on hyvä haastattelumenetelmä silloin, kun halutaan saada tietoa vähemmän tunnetuista ja tiedostetuista asioista sekä erilaisia mielipiteitä perusteluineen. Haastatteluja varten laaditaan ennakkoon kysymyslista, joka auttaa haastattelijaa käymään kaikki teemat läpi ja siinä kysymyksillä ei tarvitse olla tarkkaa muotoa tai järjestystä. (Huotari ym. 2003, 28.) Kysymysten lisäksi voidaan keskustella syventävästi etukäteen valmistelluista asioista. Tärkeää on tehdä uusia jatkokysymyksiä. (Sinkkonen ym. 2009, 84–85).

Teemahaastattelut voidaan toteuttaa joko yksilö- tai ryhmähaastatteluina. Yksilöhaastattelun etuja ovat yksityiskohdissa tarvittaessa viipyminen ja eteneminen haastateltavan temperamentin mukaisesti. Ryhmähaastattelussa etuna on ryhmädynamiikka, joka voi tuoda esiin sellaisia asioita, joita haastateltava ei muista sanoa tai haastatteliija ole ajatellut kysyä. Ryhmähaastattelussa voidaan kerätä nopeasti monen ihmisen näkemykset, mutta vaarana on haastattelun jääminen pinnalliseksi. (Sinkkonen ym. 2009 84.)

## **7.2 Havainnointi**

Havainnointi on tutkimusmenetelmä, jossa käyttäjän toimintaa seurataan tämän toimintaympäristössä tarkkailemalla toimintatapoja, työprosessia, ympäristöä ja tilanteen tunnelmaa. Sillä saadaan selville sellaista tietoa, jota käyttäjä ei haastattelemalla muista kertoa tai on vaikeaa kuvailla etenkin, jos työ on rutinoitunutta. Tällöin havainnoimalla saadaan helpommin kokonaiskuva työprosessista. (Sinkkonen ym. 2009, 100.)

Havainnointi voidaan jakaa joko aktiiviseen, passiiviseen tai varjostamiseen. Aktiivisessa havainnoinnissa tutkija seuraa käyttäjän toimia ja merkitsee ylös tästä tehtyjä havaintoja. Haluttaessa tarkentaa jotain toimintaa voidaan havainnoinnin aikana esittää kysymyksiä. Varjostus on samantapaista toimintaa kuin aktiivinenkin havainnointi, mutta erona on se, että varjostuksessa käyttäjän toimiin ei puututa. Passiivisessa havainnoinnissa seurataan sivusta jotakin tilannetta tai toimintaa ja siinä käyttäjät eivät tiedä olevansa havainnoinnin kohteena. (Huotari ym. 2003, 53.)

## **7.3 Litterointi**

Jotta tutkimuksessa kerättyä haastattelu- ja havainnointiaineistoa voitaisiin hyödyntää suunnittelutyössä, on aineisto muutettava konkreettiseksi järjestämällä, yhdistelemällä ja tiivistämällä. (Sinkkonen ym. 2009, 116). Ennen kuin tämä vaihe voidaan tehdä, on nauhoitettu aineisto purettava helposti analysoitavaan muotoon. Yksi keino tähän on litterointi, jossa nauhat puretaan sanasta sanaan paperille eli tehdään litteraatti (Hyysalo 2009, 140). Litterointia voidaan suorittaa monella eri tasolla. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto (2014) jakaa tasot referoivaan, peruslitterointiin, sanatarkkaan ja keskusteluanalyttiseen litterointiin.

Referoiva litteraatti on tasoista suuripiirteisistä ja siinä aineisto puretaan muistiinpanoiksi ja myös puheen osia tai satunnaisia suoria lainauksia voidaan litteroida. Tällöin litteroijan tulkinta on hyvin tärkeää, koska hän päättää, mitkä kohdat litteroidaan ja mitkä ei. Tämän vuoksi aineistolla, joka on litteroitu referoiden, ei ole monipuolista jatkokäyttöä. (Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto 2014.)

Peruslitteroinnissa aineisto puretaan sanatarkasti, mutta litteroimatta jätetään täytesanat, toistot, keskenjääneet tavut ja kontekstiin liittymätön puhe. Myös merkitykselliset tunneilmaisut litteroidaan. Tätä litteraatin tasoa käytetään silloin, kun tarkoituksena on analysoida puheen asiasisältöä ja se on tutkimusaineiston jatkokäyttöä ajatellen suositeltu vähimmäistaso. (Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto 2014.)

Tarkimmat litteraattitasot ovat sanatarkka ja keskusteluanalyttinen litterointi. Näissä molemmissa koko aineisto litteroidaan jättämättä mitään pois. Myös taukojen kohdat ja niiden pituudet sekä haastattelutilannetta häiritsevät tekijät kirjataan ylös. Suurin ero näillä on se, että keskusteluanalyttiseen tasoon sisällytetään myös eleitä ja ilmeitä, joita ei sanatarkkaan tasoon litteroida. Keskusteluanalyttinen litteraatti on tasoista tarkin. (Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto 2014.)

#### **7.4 Benchmarking**

Benchmarking eli kilpailijavertailu on havainnoimista ja tutkimista, jonka tarkoituksena on selvittää, mitkä seikat kilpailijoiden tuotteissa ovat hyödyllisiä, houkuttelevia ja epäonnistuneita. Siinä vertaillaan tuotteiden paremmuutta sekä tutkitaan, mitä kilpailijat ovat tehneet paremmin ja millaisia puutteita tai virheitä heidän tuotteissaan on. Benchmarkauksessa kiinnitetään huomiota myös siihen, millaista terminologiaa kilpailijat käyttävät ja millainen oman tuotteen pitäisi olla, jotta se menestyisi. (Sinkkonen ym. 2009, 56–57.)

Benchmarkauksen tavoitteena on kehittää omaa toimintaa oppimalla kilpailijoiden parhaista käytännöistä ja välttämällä heidän tekemiä virheitä (Tuulaniemi 2011, 138–139). Tutkimusta voidaan tehdä missä tahansa vaiheessa tuotesuunnittelua. Sen luonnollisin paikka on kuitenkin suunnittelun alussa, kun kerätään ideoita oman tuotteen suunnittelun pohjaksi (Sinkkonen ym. 2009, 56–57).



## 7.5 Design driverit

Design driverit eli suunnitteluohjurit ovat määrittelyjä, jotka muodostetaan tutkimuksen löydösten perusteella johtamalla ne tutkimustuloksista. Ne kiteyttävät sen, mihin tarpeeseen tuotteella vastataan tai mitä tuotteen tulisi tarjota. Hyvin valituilla ja arvioituilla design drivereilla saadaan kohderyhmän tarpeet, tavoitteet ja motivaatio suunnitteluprosessin keskiöön ja ne auttavat suunnittelijaa työstämään selkeitä ja vahvoja konsepteja. (Tuulaniemi 2001, 156–157.) Konseptilla tarkoitetaan luonnosta tai hahmotelmaa, joka on likimääräinen kuvaus tuotteen muodosta, teknologista, toimintaperiaatteesta ja käyttäjän saamasta hyödystä (Kettunen 2001, 59).

Design driverit ovat hyvä työkalu jäsentämään ja osittain määrittämään suunnitteluratkaisua. Niitä asettaessa on tärkeää osata käyttää oikeita ja tarpeeksi laajoja käsitteitä, jotka tehokkaasti kuvaavat tuotetta. Tärkeää on myös osata käyttää tarpeeksi vähän design drivereita. Jos niitä on liikaa, konseptista muodostuu rikkonainen ja epämääräinen. (Wikberg & Keinonen 2000, 194–195.)

## 7.6 Paperiprototyypit

Prototyypillä tarkoitetaan mallia, kuvaa tai tuotetta esittävää jäljitelmää, jonka avulla voidaan tarkastella joitakin tuotteen ominaisuuksia. Niiden avulla voidaan selvittää yksityiskohtaisia tietoja siitä, millainen suunniteltavan tuotteen pitäisi olla sekä suorittaa testauksia joko koko tuotekonseptille tai sen osalle. Prototyypit myös helpottavat kommunikointia muun suunnitteluryhmän, käyttäjien ja muiden henkilöiden välillä, mitkä liittyvät tuotteen suunnitteluun tavalla tai toisella. (Kettunen 2011, 98, 100.)

Prototyyppejä on erilaisia ja eri tarkoituksiin tarkoitettuja. Paperiprototyyppejä käytetään etenkin ohjelmistosuunnittelussa, jossa niiden avulla voidaan esitellä suunniteltavan tuotteen toiminnallisuutta ja käyttöliittymäratkaisuja (Säde 2000, 30). Ne ovat joko paperille tai muovikalvolle piirrettyjä tuotteen käyttöliittymän malleja, joilla havainnollistetaan käyttöliittymän tyypillisten toimintojen vuorovaikutuksen kulkua käyttäjän kanssa. Paperiprototyypin avulla voidaan vertailla erilaisia vaihtoehtoja keskenään, jotta saataisiin selville käyttäjän vaatimukset käyttöliittymälle. (Kettunen 2011, 102.)

## 7.7 Suppea pelisuunnitelma

Suppea pelisuunnitelma (Brief Game Design Document) on yksi pelisuunnittelun päädokumenteista, joka muokataan synopsisesta. Synopsisella tarkoitetaan muutaman sivun mittaista dokumenttia, jonka tarkoituksena on lyhyesti, ytimekkäästi ja havainnollisesti kuvata peli-idean ydin. Suppea pelisuunnitelma on synopsisista tarkempi ja laajempi, mutta kuitenkin vielä kohtuullisen tiivis ja rajattu. Siinä esitellään pelin tärkeimmät elementit helppolukuisesti ja havainnollisesti, mutta ei kuvata kaikkia pelin osaluokkia yksityiskohtaisesti. Pelin yksityiskohtainen läpikäynti tehdään täysimittaisessa pelisuunnitelmassa (Game Design Document). (Manninen 2007, 122, 131–132, 138–139.) Ville Vuorela (2007, 57) käyttää siitä nimitystä tuotespeksi, jonka pituutta pidetään riittävänä, kun pelin toteuttaja pystyy sen toteuttamaan ilman kysymyksiä.

Koska pelisuunnitelmat ovat pääasiassa kirjallisia dokumentteja ja tässä projektissa kehitettävä suppea pelisuunnitelma on muotoilijan suunnittelema, tulisi sen sisältää mielestäni tekstin lisäksi havainnollistavia kuvia. Pelisuunnitelman kirjallista osuutta tehdään helpommin ymmärrettäväksi kuvien avulla, mitkä voisivat olla esimerkiksi kuvia pelin käyttöliittymästä, valikoista, pelitilanteesta ja pelihahmoista. Tärkeää on myös pelisuunnitelman visuaalisuus.

## 8 TUTKIMUSPROSESSI JA ANALYSOINTI

Projektin tutkimusosio alkoi tutustumisella Mikkelin maakunta-arkiston toimintaan ja tiloihin sekä siellä säilytettäviin yksityisarkistoihin, jotta muodostuisi kokonaiskuva siitä, mitä yksityisarkistot ovat, kuinka niitä säilytetään oikein ja mitä asiakirja-aineista säilytetään pysyvästi. Tämän jälkeen tutkimus jakautui kahteen osaan: tausta- ja käyttäjätutkimukseen, jotka suoritettiin yhden viikon aikana. Tutkimusprosessin alussa oppimispelin käyttäjinä olivat yhteisöt ja yksityiset henkilöt. Käyttäjärühmää rajattiin taustatutkimuksen aikana ennen siirtymistä käyttäjätutkimukseen.

Luvun alussa käydään läpi tutkimusprosessin tausta- ja käyttäjätutkimuksen etenemistä sekä kuvataan tutkimusaineiston litterointia ja analysointia. Tutkimukseen kuului myös benchmarkkausta, jossa pelattiin ja havainnointiin pelejä pelillistämisen näkökulmasta

sekä koostettiin havainnoista kollaasit. Tämän tutkimuksen kulusta kerrotaan luvun lopussa.

## 8.1 Taustatutkimus ja litterointi

Projektin taustatutkimusosio alkoi perehtymisellä yksityisarkiston seulontaa ja arkiston luovuttamista koskeviin arkistolaitoksen ohjeisiin, strategioihin ja periaatteisiin sekä näitä käsittelevään kirjallisuuteen. Tämän tarkoituksena oli muodostaa hahmotelmaa siitä, mitä yksityisarkiston seulonta on ja millaisia käsitteitä siihen liittyy, koska aikaisempaa taustatietoa seulonnasta ei ollut. Pohjatutkimus myös helpottaisi oikeiden käsitteiden käyttöä tutkimuksen myöhemmissä vaiheissa, kuten haastattelukysymysten laatimisessa.

Taustatutkimuksen tavoitteena oli kerätä materiaalia oppimispelin tavoitteita, ideointia ja mahdollisia tehtäviä varten sekä perehtyä syvällisesti yksityisarkiston seulontaan. Sen tarkoituksena oli myös kartoittaa alustavia oppimispelin tarpeita ja hyötyä uusille käyttäjärühmille, jotka vaihtuivat toimeksiannossa olleista. Tutkimus toteutettiin haastatteleamalla yhtä Mikkelin maakunta-arkiston työntekijää, yhtä Elka:n työntekijää sekä havainnoimalla kahta Elka:ssa työskentelevää tietopalvelusihteeriä arkiston järjestämissä. Taustatutkimuksen tekohetkellä Mikkelin maakunta-arkiston työntekijöillä ei ollut mahdollisuutta arkiston järjestämiseen, joten tästä syystä havainnointit tehtiin Elka:ssa. Havainnointipaikalla ei ollut suurta merkitystä, koska seulonta suoritetaan arkistolaitoksen laatimien suositusten perusteella jokaisessa arkistossa.

Molemmissa haastatteluissa käytettiin menetelmänä teemahaastattelua, koska tässä tutkimuksen vaiheessa projektin aihe oli rajattu selväksi paketiksi, johon oli perehdytty kirjallisuuden avulla. Tämä mahdollisti teemojen mukaisen, puolistrukturoidun haastattelun. Molempia haastatteluja varten laadittiin etukäteen kysymyslista keskusteltavien teemojen mukaisesti sekä lisäksi esitettiin täsmentäviä jatkokysymyksiä haastattelutilanteessa. Kaikki haastattelut ja käydyt keskustelut äänitettiin sekä havainnointit videokuvattiin, jotta niihin olisi mahdollista palata myöhemmin eikä haastattelu- ja havainnointitilanteissa tarvitsisi tehdä muistiinpanoja. Tällöin keskittyminen pysyisi pelkästään keskustelussa tai havainnoimisessa.

Ennen havainnointien aloittamista ja niiden jälkeen keskusteltiin vapaamuotoisesti molempien tietopalvelusihteereiden kanssa erikseen yksityisarkiston järjestämisestä ja seulonnasta. Molempia tietopalvelusihteereitä havainnointiin erikseen aktiivisesti (kuva 5), koska havainnointien tarkoituksena oli perehtyä seulontatoimintaan ja ymmärtää, mitä aineistosta säilytetään pysyvästi ja mitä hävitetään sekä perustelut näille toimille. Tämän vuoksi koin tärkeänä esittää tarvittaessa kysymyksiä havainnoinnin aikana. Arkiston järjestäminen havainnointiin kokonaisuudessaan, jotta muodostuisi kokonaiskuva siitä, mihin prosessiin taannehtiva seulonta kuuluu.



**KUVA 5. Kuvakollaasi yksityisarkiston järjestämisestä (Väisänen 2014)**

Haastattelu- ja havainnointiaineokset litteroitiin perustasolle, koska tässä tutkimuksen vaiheessa ei ollut vielä ollut tarkkaa käsitystä siitä, mikä tieto olisi tärkeää rajauksen ollessa käyttäjien osalta epätarkka. Perustaso mahdollistaisi myös toimeksiantajan jatkokäytön litteraateille muissa projekteissa. Litteraatit tehtiin heti haastattelun tai havainnointien jälkeen, jotta niistä olisi suurempi hyöty seuraavia tutkimuksen vaiheita varten, kuten esimerkiksi haastattelukysymysten laatimisessa. Tämä vaikutti myös siihen, miksi ei tarkempaa litteraatin tasoa valittu. Havainnoinnin litteraattiin sisällytettiin

tietopalvelusihteerin mietteitä hänen tehdessä arkiston järjestämistä. Ennen havainnoinnin aloittamista ja sen jälkeen käydyt keskustelut litteroitiin eri tiedostolle selkeyden vuoksi.

Taustatutkimuksen edetessä ilmeni, kuinka laaja oppimispelin käyttäjäryhmä, eli yhteisöt ja yksityiset henkilöt, oli. Ilman selkeää käyttäjän rajausta olisi käyttäjätutkimuksesta tullut liian suuritöinen ja laaja eikä aika olisi riittänyt perehtymään jokaiseen käyttäjäryhmään. Käyttäjää rajatessa hyödynnettiin tutkimuksessa esiin nousseita seikkoja ja oppimispelin hyötyjä eri käyttäjäryhmille sekä käytiin keskustelu toimeksiantajan edustaja Loposen ja arkistolaitoksen edustaja Voutilaisen kanssa. Tämän keskustelun perusteella käyttäjäryhmäksi rajautuivat yhdistykset, koska heillä seulottavan asiakirja-aineksen määrä on suurempi kuin järjestöillä tai säätiöillä eli heidän tarpeensa oppimispelille olisi suurempi kuin muiden yhteisöjen tai yksityisten henkilöiden.

## **8.2 Käyttäjätutkimus ja litterointi**

Käyttäjätutkimuksen tavoitteena oli kerätä tietoa oppimispelin käyttäjistä, muun muassa heidän piirteistään, kuinka usein ja millaisessa ympäristössä he pelaavat digitaalisia pelejä sekä saada ideoita oppimispelin suunnitteluun. Tarkoituksena oli kartoittaa, miten yhdistykset asiakirja-ainestaan järjestävät, seulovat ja arkistoivat mahdollisten epäkohtien löytämiseksi sekä saada selvyys heidän tietotasostaan asiakirja-aineksen seulonnasta. Tutkimuksen tärkeimpänä tavoitteena oli selvittää, olivatko taustatutkimuksessa esiin nousseet käyttäjien tarpeet ja hyödyt oppimispelin suhteen oikeita sekä havainnoida, millä tavalla yhdistykset arkistoivat asiakirja-aineistoaan.

Käyttäjätutkimuksessa haastateltiin neljän rekisteröidyn, paikallistasolla toimivan yhdistyksen edustajaa sekä saatiin lupa kahdelta yhdistykseltä havainnoida heidän arkistoaan. Tutkimuksesta rajattiin pois piirittämällä ja valtakunnallisesti toimivat yhdistykset Loposen ja Voutilaisen kanssa käydyt keskustelun perusteella. Tämä rajaus helpottaisi myös haastatteluainesten vertailua toisiinsa, kun yhdistysten toiminta olisi samalla tasolla. Käyttäjätutkimukseen haluttiin kuitenkin mukaan eri toiminta-ajan toimineet ja eri toimintaa harjoittavat yhdistykset, jotta voitaisiin tutkia, ovatko heidän tarpeensa oppimispelin suhteen erilaiset. Loponen ja Voutilainen suosittelivat haastattelemaan joko yhdistyksen puheenjohtajaa tai sihteeriä, koska heidän työtehtäviensä takia näitä

kahta voidaan pitää oppimispelin tärkeimpinä käyttäjinä. Puheenjohtajat edustavat yhdistystä, minkä vuoksi heitä haastateltiin pääasiassa käyttäjätutkimuksessa.

Teemahaastatteluihin laadittiin strukturoitu kysymyslista, jonka mukaan jokaiselle yhdistyksen edustajalle esitettiin samat kysymykset samassa muodossa ja järjestyksessä. Näiden etukäteen tehtyjen kysymysten lisäksi esitettiin tarvittaessa tarkentavia jatkokysymyksiä, mikäli yhdistyksen edustajan vastaus oli epätarkka tai vajavainen. Haastattelut äänitettiin ja havainnoinneista kirjattiin ylös vain tärkeimmät havainnot, koska yhdistyksen edustajilta ei saatu lupaa valokuvien ottamiseen arkistosta. Käyttäjätutkimuksen haastatteluaineokset litteroitiin referoivan litteraatin tasolle, koska tässä vaiheessa aiheen ja käyttäjäryhmän rajaukset olivat selkeitä, jotta oli helppoa analysoida, mitkä tiedot haastatteluaineoksista olivat tärkeitä. Litteraattiin sisällytettiin myös tärkeimpiä tunnereaktioita.

### **8.3 Tutkimusaineiston analysointi**

Ennen tutkimusaineiston analysointia määriteltiin oppimispelin käyttäjää tarkemmin ja tässä käytettiin apuna Pirjo Rosengrenin ja Anneliina Törrösen (2013 34, 36) kirjoittamaa Yhdistystoiminnan avaimet -julkaisua. Hallitus on yhdistyksen toiminnasta vastuussa, joten tästä syystä he muodostavat tärkeämmän käyttäjäryhmän kuin yhdistyksen jäsenet. Hallituksen toimintaa kehittää ja valvoo puheenjohtaja, joka on myös yhdistyksen tärkein toimihenkilö. Tämän vuoksi yhdistysten puheenjohtajat muodostavat tärkeän käyttäjäryhmän ja heille oppimispelin markkinointi olisi kannattavaa suunnata. Myös yhdistyksen sihteerit ja taloudenhoitajat muodostavat tärkeät käyttäjäryhmät.

Käydessäni läpi tausta- ja käyttäjätutkimusaineiston litteraatteja huomasin analysoitavaa aineistoa olevan paljon. Jotta olisi nopeaa ja helppoa tehdä analyysiä, poimin kaikista perustasolle litteroiduista aineistosta tärkeimmät ja oleellisimmat kohdat pitäen mielessä yhdistyksen näkökulman. Nämä taustatutkimuksen litteraatit ovat liitteissä 1. Kokosin myös käyttäjätutkimushaastatteluiden litteraatit samalle tiedostolle, jotta niitä olisi helppoa vertailla toisiinsa. Käyttäjätutkimuksen litteraatit ovat luettavissa liitteestä 2. Molempia aineistoja tiivistin ja pilkoin useampaan kertaan, jotta analysoitavaksi jäisi vain tärkeimmät.

Verratessani kahden yhdistyksen edustajan haastatteluaineista ja yhdistyksen arkistosta tehtyjä muistiinpanoja toisiinsa, huomasin, etteivät asiakirjat olleetkaan niin hyvässä järjestyksessä ja nimettyinä kuin haastattelussa annettiin olettaa. Joko yhdistysten edustajat koittivat haastattelutilanteessa miellyttää haastattelijaa tai heillä ei yksinkertaisesti ollut todellista kuvaa ja tietoutta yhdistyksen arkiston tilasta. Jälkimmäistä johtopäätöstä tukee se, että yhdistyksen arkiston hoito lukeutuu sihteerin työtehtäviin ja näissä haastatellut yhdistysten edustajat olivat puheenjohtajia. Tämä sai pohtimaan, kuinka luotettavia ja totuudenmukaisia kahden muun yhdistyksen antamat vastaukset olivat. Päätin hyödyntää kaikkia haastatteluaineiksia projektissa, koska havainnoinnit toivat oikeat vastaukset esille näiden yhdistysten arkistoista. Kahdessa muussa haastateltavat olivat vastausten perusteella tietoisia yhdistyksen arkiston tilasta.

Arkiston havainnoinneista ilmeni myös, että yhdistykset säilyttävät paljon turhaa, hävitettävää asiakirja-ainesta. Tämä voi johtua asiakirjojen säilytysaikojen puutteellisista tiedoista ja siitä, etteivät he osaa erottaa oikein arkistonmuodostajan mukaisesti säilytettäviä asiakirjoja. Tarkasteltaessa käyttäjätutkimuksen trivia-osuutta, jossa pyydettiin antamaan esimerkkejä pysyvästi ja määräajan säilytettävistä asiakirjoista, on yhdistysten edustajilla ollut melko hyvin tietoa. Tässä ei kuitenkaan kaikkia asiakirjatyyppejä käyty läpi eikä arkistonmuodostaja-käsitettä samaisessa käyttäjätutkimuksen kohdassa osannut kukaan yhdistyksen edustaja määritellä oikein. Yksi yhdistyksen edustaja piti asiakirjoina vain tavallisempia paperisia asiakirjoja, kuten pöytäkirjoja eikä esimerkiksi saapuneita kirjeitä tai valokuvia.

Syiksi turhan asiakirja-aineksen säilyttämiselle annettiin varmuuden vuoksi säilyttäminen. Pohdin, voisiko tähän syynä olla kokemattomuus arkiston seulonnasta. Tätä tukee hyvin maakunta-arkiston haastattelussa esiin noussut väite siitä, että kokematon seuloja ei uskalla tarpeeksi rohkeasti seuloa arkistoa. Yhdistys ei välttämättä osaa nähdä arkistoa kokonaisuutena ja sitä, että sama tieto toistuu useammassa asiakirjassa. Asiakirjoista säilytettäisiin vain se, jossa tieto on mahdollisimman tiiviisti ja kattaa parhaiten tiedontarpeen esimerkiksi tutkimuksen yhteydessä.

Tärkeimpänä seikkana tausta- ja käyttäjätutkimuksesta esiin nousi ennakkoseulonnan tärkeys ja sen puutteellisuus. Mikään yhdistys ei ollut laatinut seulontasuunnitelmaa ohjeistamaan asiakirja-aineksen seulontaa. Syynä voisi olla se, ettei sitä viitsitä tehdä, koska ei tiedetä, kuinka järjestyksessä oleva arkisto helpottaa yhdistyksen toimintaa,

kun on totuttu epäjärjestykseen. Myöskään se, ettei mikään laki määrää yhdistystä laatimaan seulontasuunnitelmaa tukee tätä johtopäätöstä: ”miksi tehdä, kun ei mikään velvoita tekemään”.

Käyttäjätutkimuksessa haastatellut eivät ottaneet paljoa kantaa oppimispelin sisältöön. Tähän syynä voi olla se, ettei heillä ollut selvää käsitystä siitä, mitä seulominen on. Sen sijaan estetiikkaan ja käytettävyyteen liittyviä määritelmiä oli paljon, mikä voi johtua siitä, että kaikki haastateltavat olivat naisia. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että käyttäjätutkimuksessa haastateltiin vain neljän yhdistyksen edustajaa, mikä on suhteellisen pieni määrä ottaen huomioon, kuinka paljon Suomessa on yhdistyksiä.

Käyttäjätutkimusaineiston pohjalta voidaan päätellä, että käyttäjät pelaisivat oppimispeliä älypuhelimella tai kannettavalla tietokoneella, koska jokainen haastateltava käytti näitä sekä vapaa-ajalla että työssään. Pelejä pelaavat haastateltavat pelasivat satunnaisesti vapaa-ajallaan ajanvietteeksi joko kotonaan tai käyttäessään joukkoliikennettä. Kaikki haastateltavista eivät pelanneet pelejä, koska kokivat, ettei heillä ollut aikaa siihen. Näistä voidaan päätellä, että käyttäjät olisivat satunnaisesti pelaavia ja he pelaisivat ajanvietteeksi vapaa-ajallaan. Toimeksiantajan edustajan toiveena oli, että oppimispeli olisi suunniteltu taulutietokoneelle, minkä vuoksi se valittiin suunnittelualustaksi.

Tausta- ja käyttäjätutkimusaineiston läpikäynnin ja analysoinnin pohjalta laadittiin käyttäjakeskeisen suunnittelun kolme linssiä, johon koottiin mahdollisimman tiiviiseen muotoon tärkeimmät yhdistyksen tarpeet ja hyödyt oppimispelistä. Koska kannattavuuden liittyviä vaatimuksia ei asetettu toimeksiannossa, vaihdettiin tämän linssin tilalle estetiikka ja käytettävyys. Tähän koottiin käyttäjätutkimuksessa esiin tulleet näihin liittyvät määritelmät, joita oli muun muassa ulkoasun yksinkertaisuus, selkeys ja kiinnostavuus sekä helposti omaksuttavat pelin säännöt. Näin saataisiin koottua tutkimusaineiston kaikki löydökset ja analyysit yhteen, jolloin se palvelisi paremmin suunnittelu- vaiheessa. Tämä on saatavilla liitteestä 3.

Analysoinnin lopuksi käytiin läpi Mikkelin ja Oulun maakunta-arkistosta saatuja kurssimateriaaleja ja muita aineistoja useampaan otteeseen. Näiden pohjalta laadin oppimispelille oppimistavoitteet, koska näitä ei ollut arkistolaitoksen puolesta olemassa. Hyödynsin myös käyttämäni lähdekirjallisuutta ja tutkimusaineistoa tavoitteiden laatimi-



nessä sekä Liikearkisto ry:n (Valtonen ym. 2009) Vuodesta sataan – sähköisten asiakirjojen hallinta ja säilyttäminen -julkaisua, jotta sähköisestä säilyttämisestä saataisiin myös oppimistavoitteet, mitä ei arkistolaitoksen yksityisarkiston seulontaohjeessa ollut. Sähköisen säilyttämisen havaittiin käyttäjätutkimuksen perusteella olevan keskeinen säilytystapa yhdistysten asiakirja-aineistolle. Oppimistavoitteisiin lukeutui muun muassa asiakirjojen säilytysaikojen ja suunnitelmalliseen arkistointiin liittyvien työkalujen opettaminen sekä miksi asiakirjoja pitäisi säilyttää ja luovuttaa arkistoon. Oppimistavoitteet ovat saatavilla liitteestä 4.

#### **8.4 Benchmarking**

En ole aktiivinen digitaalisten pelien pelaaja, joten benchmarkkaus oli tärkeä vaihe tutkimuksessa ennen suunnitteluun siirtymistä. Koska seulonnasta tai arkistoinnista ylipäättänsä ei ole tehty oppimispeliä, valikoitui benchmarkkauksen kohteeksi aikuisille suunnatut mobiilisti pelattavat oppimispelit. Näitä selatessa kävi ilmi, että harva niistä on suunnattu aikuisille – kohderyhmään kuuluvat lapset ja kouluikäiset. Tämän takia mukaan otettiin yksi kouluikäisille suunnattu oppimispeli ja tietokoneella pelattava peli, joka oli pelillistetty. Tärkeänä valintakriteereinä oli myös pelin estetiikka. Benchmarkatut pelit olivat DragonBox Algebra, Lumosity ja Duolingo. Lumosity on kognitiivista muistia harjoittava peli, mitä kehitetään useiden erilaisten pelin avulla. Duolingon avulla voi opiskella eri kieliä ja DragonBox piilo-opettaa algebraa kouluikäisille.

Kaikkia benchmarkattuja pelejä pelattiin useampaan kertaan. Pelatessa havainnoitiin, mitä pelimekaniikkaa ja -dynamiikkaa käytettiin sekä pelin estetiikka. Huomiota pelaamisen aikana kiinnitettiin myös siihen, millä tavalla oppimispelit tukevat eritasoista oppijaa. Pelaamisen aikana tehtiin virheitä, jotta saataisiin selville, millä tavalla pelaajalle ilmoitetaan virheestä ja kuinka tästä pääsee jatkamaan eteenpäin. Havainnoinnin muistiinpanot ja ruutukaappaus-kuvat yhdistettiin kollaaseiksi, jotta niitä olisi helppoa hyödyntää suunnitteluprosessin aikana. Niihin koottiin vain ne hyvät käytänteet, joita voitaisiin hyödyntää projektissa kehitettävässä pelisuunnitelmakonseptissa. Kollaasit ovat saatavilla liitteestä 5.

Hyviksi käytänteiksi Lumosityssa havaittiin muun muassa pelien sääntöjen selkeä animaatio, ääniefektien käyttö sekä aikarajoitukset peleissä, mikä toi oman jännityksensä

pelaamiseen. Sen yleisilme oli visuaalinen ja yksinkertainen sekä pelaajalle sopivaa vaikeustasoa pidettiin yllä helpottamalla tehtäviä, jos pelaaja vastasi monta kertaa peräkkäin väärin. Duolingon pöllö-hahmo oli hauska yksityiskohta, mutta se olisi voinut vaikuttaa pelin kulkuun jollain tapaa. Siinä jokaisella pelikierröksellä oli käytettävissä neljä elämää, jotka vähenivät vääristä vastauksista ja kun elämät loppuivat, aloitettiin taso alusta. DragonBoxissa tasojen tehtävissä edistymistä pystyi seuraamaan ja pelaajaa palkittiin erilaisilla merkeillä ja sanoilla edistymisestä.

## 9 SUUNNITTELUPROSESSI

Tässä luvussa kuvataan suunnitteluprosessin kulkua, jonka alussa laadittiin design drivereita ja ideoitiin, josta syntyi vaihtoehtoisia konsepteja, joita arvioitiin käyttäjakeskeisesti. Näiden arviointien perusteella valittiin jatkokehiteltävä konsepti, jota myös arvioitiin ja kehitettiin eteenpäin. Suunnitteluprosessi oli iteratiivinen ja sen ajan pidettiin mielessä yhdistyksen näkökulma ja design driverit. Siinä hyödynnettiin myös oppimispelin kolme linssiä -kuvaa (liite 4) ja benchmarkkauksen kollaaseja (liite 3).

### 9.1 Design driverit

Suunnitteluprosessia ohjaamaan laadittiin design drivereita, jotka tiivistettiin tutkimusaineistosta. Näiden lisäksi mukaan otettiin määritelmä, jota pidin tärkeänä oppimispeleissä. Design drivereita ei haluttu asettaa kovin montaa, jotta ne eivät määrittäisi valmiiksi liian pitkälle oppimispelin suunnitteluratkaisua. Design driverit olivat:

1. Estetiikka: yksinkertaisuus, selkeys ja mielenkiinnon herättäminen.
2. Käytettävyys: helppokäyttöisyys.
3. Tarjoaa tietoa taannehtivasta ja ennakkoseulonasta.
4. Peli huomioi pelaajan tietotason tehtävien haastavuudessa.

Näistä kolme ensimmäistä pohjautuivat käyttäjätutkimukseen ja ovat siitä kiteytyksiä. Helppokäyttöisyydellä tarkoitetaan tässä sitä, että oppimispeleissä ei ole vaikeita ja monimutkaisia sääntöjä, jotka pelaajan olisi opeteltava ja muistettava sekä se, että oppimispelin käyttöliittymä ei ole monimutkainen. Viimeinen design driveri on mielestäni tärkeä hyvän oppimispelin ominaisuus, koska tehtävien ollessa liian haastavia pelaajan

tietotasoon nähden, turhautuu pelaaja nopeasti ja jättää pelin kesken. Myös vastaavasti tehtävien ollessa liian helppoja ei pelaajalla riitä pitkään mielenkiintoa pelaamiseen. Tätä määritelmää piti tärkeänä myös yksi käyttäjätutkimuksessa haastateltu yhdistyksen edustaja.

## 9.2 Ideointi, konseptointi ja arviointi

Suunnitteluprosessi alkoi ideoinnilla, jossa tarkoituksena oli tuottaa materiaalia kolmen vaihtoehdoisen konseptin laatimiseksi. Koin vaikeaksi lähteä ideoimaan siten, että oppimispelille asetetut oppimistavoitteet olisivat olleet heti mukana. Ne liitettiin mukaan myöhemmin. Ideoinnin alussa käytiin läpi kaikki yhdistysten edustajilta saadut ja tutkimusprosessin aikana saamani ideat, joiden pohjalta ideoitiin oppimispeliä mind mapin muodossa. Tästä syntyi kolme vaihtoehdoista konseptia, joista kaksi yhdistettiin saman konseptin alle eri versioiksi, koska ne olivat samankaltaisia. Tälle konseptille annettiin nimeksi testipeli. Toinen konsepti nimettiin viihdepeliksi, jolle ideoitiin myös toinen versio.

Kaikkia neljää konseptiversiota työstettiin niin pitkälle, että niistä saisi käsityksen pelin kulusta eli siitä, mitä pelaajan olisi tarkoitus tehdä ja ydinideoista eli millä tavoin yksityisarkiston seulontaa opetetaan. Konseptiversioista kirjoitettiin synopsikset. Molemmat testipeliversiot olivat asiasisältöisempiä kuin viihdepeliversiot, jotka yhdistivät viihteen seulonnan oppimiseen. Idea viihdepeliversioihin syntyi tutustumiskäynnistä Mikkelin maakunta-arkistoon, mikä tehtiin tutkimusprosessin alussa. Sen aikana Voutilainen kertoi sokeritoukkien olevan uhka, jota monet eivät edes ajattele arkistojen uhaksi. Sokeritoukat tuhoavat arkistoja syömällä muun muassa valokuvia, selluloosaa ja homeisia papereita.

Viihdepeliversioiden ydinideana oli pelastaa arkistot joko sokeritoukkien tai hiirien hyökkäykseltä etsimällä labyrintista joko tehtäviä tai viedä tehtävän edellyttämiä asioita arkistoon turvaan uhalta. Toisen testipeliversioiden ydinideana oli pelaajan tiedon parantaminen testeillä, joiden perusteella pelaaja saa arvomerkin. Siinä myös haastettiin muita pelaajia kaksintaisteluun, jossa mitataan, kummalla on enemmän tietoa tehtävien aiheista. Toisessa testipeliversiossa pelaaja sai ratkaista erilaisia tehtäviä taannehtivan ja ennakkoseulonnan alta vapaavalintaisesti ja tarkoituksena oli, että pelaaja pelissä tekisi toimivia työkaluja yhdistyksen toimintaan seulontaan liittyen.

Konseptiversioille haluttiin saada mahdollisimman aikaisessa vaiheessa palautetta, jotta saataisiin arvio siitä, lähdettiinkö oikeaan suuntaan. Niille järjestettiin kaksi arviointitilaisuutta, koska oli hankalaa saada sovitettua kaikkien arviointitilaisuuteen osallistuvien aikatauluja yhteen. Tästä syystä päädyttiin ratkaisuun, jossa konseptiversiot käytiin ensin läpi maakunta-arkiston ja toimeksiantajan edustajien kanssa ja tämän jälkeen yhdistysten edustajien kanssa. Molemmille arviointiryhmille pidettiin samanlainen esittely, mutta yhdistysten edustajien kanssa keskityttiin enemmän arvioimaan ja vertailemaan konseptiversioita design drivereiden avulla.

Arviointitilaisuuksia varten tehtiin kommunikointia helpottamaan paperiprototyyppejä. Taulutietokoneen näytön kokoiset paperiprototyypit tehtiin jokaisen konseptiversion alusta, jotta ne auttaisivat pääsemään pelin ydinideoihin sisälle. Ne tehtiin mahdollisimman rautalankaversioiksi harmaasävyasteikkoa ja vain yhtä kirjaisintyyppiä käyttämällä, koska käyttäjätutkimuksessa ilmeni yhdistysten edustajien keskittyvän paljon estetiikkaan eikä estetiikalla haluttu vaikuttaa mielipiteisiin. Pelitilanteesta ei tehty prototyyppejä, koska katsottiin, että niiden suunnitteluun käytettävä aika olisi liian suuri, jotta niistä saataisiin arviointia palvelevat prototyypit aikaiseksi. Konseptiversioiden esittelyt ja paperiprototyypit ovat saatavilla liitteistä 6–9.

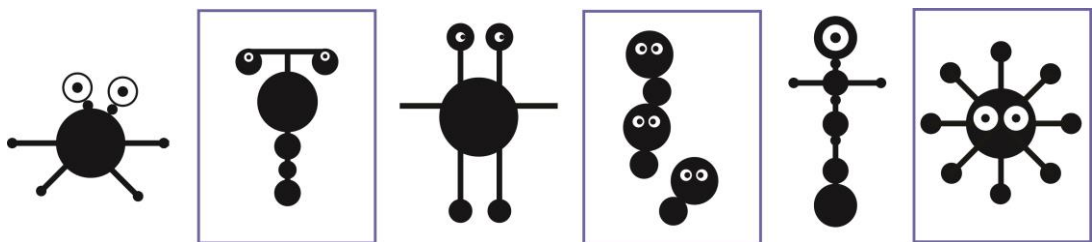
Molemmista arviointitilaisuuksista kertyi hyviä kehittämisehdotuksia ja rakentavaa palautetta, joiden perusteella oli hyvä lähteä kehittämään lopullista konseptia. Pelitilanteiden prototyyppien puuttuminen ei näyttänyt haittaavan arviointeja. Arviointitilaisuuksista koottujen palautteiden perusteella jatkokehiteltävä konsepti piti sisällään viihdepeli version ydinidean, jossa tehtävän edellyttämiä asioita viedään arkistoon turvaan sokeritoukilta. Tähän yhdistettiin muista konseptiversioista hyvänä pidettyjä ideoita. Pidin myös itse tätä valittua versiota parhaimpana, mutta arviointitilaisuuksissa en vaikuttanut millään tapaa niissä olleiden henkilöiden mielipiteisiin. Mielestäni oppimispelin tulisi olla viihteellisempi kuin mitä testipelin konseptiversiot olivat, jotta peliä pelaisi vapaa-ajalla useammin kuin kerran.

### **9.3 Konseptin jatkokehittäminen ja arviointi**

Lopullisen konseptin jatkokehittäminen aloitettiin pilkkomalla pelisuunnitelma osiin, joita lähdettiin työstämään yksi kerrallaan eteenpäin pitäen mielessä kokonaisuus, jotta konseptista tulisi ehyt. Eteenpäin työstettyjä osia olivat muun muassa pelihahmot ja niiden

ohjaus, säännöt ja pelitilanne. Kehittämisessä kiinnitettiin huomiota konseptin estetiikkaan: käyttöliittymän ja ulkoasun suunnitteluun sekä kuinka se herättäisi mielenkiintoa.. Myös pelikokemusta mietittiin hyödyntäen Bunchballin taulukkoa vahvoista pelimekaniikka ja -dynamiikkapareista, joka on saatavilla alaluvusta 5.2.

Jatkokehittäminen aloitettiin pelihahmojen suunnittelulla Adobe Illustrator -ohjelmassa. Niiden suunnittelussa käytettiin geometrisiä muotoja, koska ne tukevat mielestäni hyvin estetiikalle asetettuja design driver -määritelmiä. Geometrisista muodoista olisi myös helppoa animoida pelihahmot. Hahmoja luonnosteltiin kuusi erilaista, joita kutsuttiin työnimellä Öttiäiset (kuva 6). Haastavaksi suunnittelussa osoittautui erilaisten hyvien ja huonojen ominaisuuksien kehittäminen. Tämän vuoksi luonnoksista valittiin kolme jatkokehittelyyn, jossa niitä yksinkertaistettiin. Valinta tehtiin sen perusteella, mitkä toimivat hyvin pienikokoisena ja joille saataisiin erilaiset tavat liikkua eteenpäin. Haastavaa oli myös kehittää Öttiäisille hyvä ja toimiva ohjausmekaniikka eli miten niitä voitaisiin liikuttaa eteenpäin labyrintissa. Tähän kehitettiinkin useampi erilainen vaihtoehto ja liikuttamisessa haluttiin hyödyntää kosketusnäytön mahdollistamia asioita.



**KUVA 6. Jatkokehittelyyn valitut pelihahmot ovat merkitty sinisellä suorakulmiolla (Väisänen 2014)**

Koska pelihahmot koostuivat geometrisistä muodoista, haluttiin konseptin kirjaintyyppin olevan myös geometrinen, selkeä ja helppolukuinen. Näin visuaalisesta ilmeestä saataisiin yhteneväinen ja sen jokainen elementti tukisi toisiaan. Sen tulisi toimia hyvin myös pienempänä pistekokona ja näytöllä. Kirjaintyyppiksi valikoitui leipätekstiin Futura PT ja otsikoihin saman kirjaintyyppin lihavoitu versio. Se on päätteetön eli sans-serif, joka sopii hyvin käytettäväksi näytöille helpon luettavuuden takia. Otsikoihin ei valittu eri kirjaintyyppiä, jotta kokonaisuus pysyisi selkeänä.

Muita eteenpäin työstettyjä osioita konseptin visuaalisuuden lisäksi olivat sisäänkirjautuminen oppimispeleihin, kaksintaistelu, ranking-lista, arvonimet ja arkistoa uhkaavat

asiat. Realistisia uhkia päätettiin ottaa mukaan enemmän kuin vain sokeritoukat, jotta sama uhka ei toistuisi jokaisessa pelitilanteessa. Näin pelaamiseen saataisiin enemmän vaihtelevaisuutta, joka lisäisi pelaajan mielenkiintoa jatkaa pelaamista. Muita realistisia yksityisarkiston uhkia etsittiin käytetystä lähdekirjallisuudesta.

Jatkokehitylle konseptille järjestettiin yhdistysten edustajien arviointitilaisuus, jossa he antoivat palautetta ja arvioivat konseptia. Arviointia varten suunniteltiin tässäkin vaiheessa paperiprototyyppettä, sillä ne koettiin ensimmäisessä arviointitilaisuudessa hyväiksi ja toimiviksi työkaluiksi. Paperiprototyyppettiin sisällytettiin myös kuvia pelitilanteesta ja valittu kirjaisintyyppi. Myös toimeksiantajan edustajat antoivat konseptista kirjallista palautetta, mikä osoittautui hyväksi ymmärrettävyyss-testaukseksi.

Konseptin väreinä haluttiin käyttää arkistolaitoksen internet-sivuilla ja Akti-asiakaslehdissä käyttämiä värejä, koska oppimispeli perustuu arkistolaitoksen materiaaleihin. Näissä toistui harmaan lisäksi tehosteväriä vaaleansininen. Pohjaväriä käytettiin valkoista ja kirjaisintyyppien värit olivat joko valkoisia tai mustia riippuen siitä, oliko näiden pohjaväriä käytetty valkoista tai tehosteväriä. Mielestäni vastaväriä käyttäminen on hyvä keino kiinnittää käyttäjän huomiota haluttuun kohtaan, joten huomioväriksi valikoitui oranssi. Värejä päätettiin kirkastaa ja tummentaa, jotta visuaalisesta ilmeestä tulisi raikas ja selkeä. Myös otsikkofontti vaihdettiin erilaiseen kuin valittu leipätekstifontti oli, jotta saataisiin eloa ja omaperäisyyttä visuaaliseen ilmeeseen. Muuten yhdistyksiltä ja toimeksiantajilta saatujen palautteiden ja kehittämisehdotusten perusteella konseptiin tehtiin muokkauksia pelitilanteeseen ja sääntöihin.

Arviointitilaisuuden jälkeen konseptille ideoitiin nimeä. Pelihahmojen nimeksi jätettiin Öttiäiset, koska se herätti mielenkiintoa ja positiivisia reaktioita yhdistysten edustajissa. Konseptin nimen haluttiin mielenkiinnon herättämisen lisäksi olevan oppimispelin sisältöä kuvaava, suomenkielinen ja mahdollisimman ytimekäs. Konseptin työnimenä ollut ”Pelasta arkistosi!” muokkaantui monien vaihtoehtojen jälkeen ”Pelastuspartio Öttiäiset” -nimeksi. Myös konseptiversion mainoslauseetta muokattiin ja lyhennettiin. Konseptin nimeen tai mainoslauseeseen ei haluttu liittää seulontaa, koska sen havaittiin projektin aikana olevan tuntematon käsite eikä sitä yhdistetty suoraan arkistointiin.

## 10 PELASTUSPARTIO ÖTTIÄISET

Tässä luvussa esitellään suunnitteluprosessin lopputuloksena syntynyt suppea pelisuunnitelmakonsepti, joka on nimeltään Pelastuspartio Öttiäiset. Nimeä tukee mainoslause ”Ole nopea ja pelasta arkistosi Öttiäisillä!”, jotta sen sisältö yhdistettäisiin paremmin arkistointiin. Oppimispeliä pelataan taulutietokoneella ja siinä yhdistyy viihteellisyys yksityisarkiston seulonnan opettamiseen – se voidaankin määritellä edutainment-peleiksi. Sen tarkoituksena on opettaa yksityisarkiston seulontaa mielekkäämmällä tavalla kuin seulontaohjeiden lukeminen tai luento-opiskelu ovat. Pelatessa korostuvat nopeus, tehokkaat havainnot ja päätöksen teko Käyttäjryhmään kuuluvat satunnaisesti pelaavat yhdistyksen hallituksen jäsenet. Konseptin ydinideoita, oppimispelin kulkua ja sääntöjä kuvaillaan tekstikappalein ja kuvin, jotta konseptista muodostuisi kokonaiskuva. Konseptin paperiprototyypit ovat saatavilla liitteestä 10 ja niiden kuvasuhde on 3:4.

### 10.1 Konseptin ydinideat

Oppimispeliä pelaamalla opitaan tunnistamaan asiakirjat, jotka säilytetään pysyvästi sekä asiakirjojen säilytysaikoja ja tunnistetietojen merkitsemistä. Sen avulla perehdytään suunnitelmallisen arkistoinnin eli ennakkoseulonnan työkaluihin. Tämän tarkoituksena on välttyä arkiston tarpeettomalta taannehtivalta seulonnalta ja se onkin tärkein oppimistavoite. Oppimispelissä havainnollistetaan yksityisarkistoille realistisia uhkia ja sähköisessä arkistoinnissa huomioitavia asioita.

Oppimispelissä opitaan, miten asiakirja-aines olisi hyvä järjestää ja miksi asiakirjoja olisi pysyvästi säilytettävä. Näiden tarkoituksena on helpottaa yhdistyksen tiedonhakua asiakirja-aineistosta ja säästää tilaa arkistossa. Tässä korostuu oikeiden asiakirjojen hävittäminen oikeaan aikaan, jotta yhdistys säästäisi rahaa, aikaa ja vaivaa. Oikeilla asiakirjoilla tarkoitetaan sitä, että säilytetään asiakirjat, joiden perusteella esimerkiksi tutkimukselle säilyy oikea kuva yhdistyksen toiminnasta. Tärkeää on ymmärtää yhdistyksen vaikutus ja merkitys yhteiskuntaan, minkä takia olisi hyvä luovuttaa pysyvästi säilytettävät asiakirjat arkistoon. Oppimispelin avulla jokaisen yhdistysten arkistot luovutettaisiin samoin seulontaperustein ja ne sisältäisivät yhdistyksen toiminnan kannalta oleelliset asiakirjat. Tämä olisi arkistojen ja tutkijoiden toimintaa helpottava asia.

Oppimistavoitteita opetetaan erilaisilla tehtävillä, joita tehdään labyrintissa, missä arkistoon viedään tehtävän edellyttämiä asioita eli arkiston osia. Tehtävistä kertyy pisteitä, jotka ovat pelin yksi palkitsevista elementeistä. Oppimispelissä voidaan pelata kahdella tavalla, joko yksin tai sosiaalisesti toisen pelaajan kanssa. Yksinpelissä pelaajan on tarkoitus korottaa arvonimeä (kuva 7), joita on kahdeksan. Pelaaja aloittaa pelamisen aina alimmasta arvonimestä eli hamstraajasta ja jokaista arvonimeä symboloivat eriväriset kruunu-ikonit. Kruunu-ikonin sisällä oleva numero kertoo, kuinka hyvä pelaajan arvonimi on.



**KUVA 7. Arvonimeä symboloivat kruunu-ikonit (Väisänen 2014)**

Arvonimi parantuu, mitä enemmän pelaaja kerää pisteitä tehtäviä pelaamalla, mikä ilmoitetaan esiin pongahtavalla kuvalla sen tehtävän loputtua, missä parantumisen tapahtuu. Siinä myös selitetään arvonimi muutamalla lauseella, jotta avautuisi, kuinka se kuvaa pelaajan sen hetkistä tietotasoa. Arvonimi voi myös huonontua, mikä ilmoitetaan pelaajalle samalla tavalla. Näitä havainnollistaa myös ääniefekti, joka on molemmissa erilainen. Arvonimi on pelin toinen palkitsevista elementeistä ja sen tarkoituksena on herättää statusarvoa ja saavuttamisen tunnetta pelaajassa. Se toimii palautteena pelaajan oppimiselle ja sen avulla voi vertailla omaa tietotasoaan esimerkiksi yhdistyksen muiden jäsenten kesken.

Jokaisen pelaajan arvonimet kootaan ranking-listaan, jonka tarkoituksena on herättää kilpailua. Siitä myös näkee, ketkä pelaajista ovat sillä hetkellä pelaamassa ja jokaisen pelaajan arvonimisijoituksen. Ranking-listasta pelaaja voi haastaa muita kaksintaistelupeliin eli lähettää haastekutsuja. Tämä muodostaa oppimispelin sosiaalisen puolen. Kaksintaistelupelissä on kaksi vaihtoehtoa: pelaajat pelaavat samaa tehtävää joko yhdessä tai erikseen. Näistä haastaja valitsee, kumman vaihtoehdon mukaisesti kaksintaistelupeliä pelataan ja halutaanko pelata tietyn tason tehtäväkokonaisuuksia eli kuinka haastavaa pelaamisesta halutaan. Jos pelaajat pelaavat samaa tehtävää erikseen, pelaaja voi halutessaan seurata toisen pelin etenemistä ja tarkkailla mitä ja missä järjestyksessä



tämä vie arkiston osia arkistoon sekä ottaa tästä opiksi. Tämän kaksintaisteluvaihtoehdon tarkoituksena on synnyttää pelaajissa kilpailuviettä, kun pelaajat pelaavat ilman aikaa toisiaan vastaan.

Toisessa kaksintaisteluvaihtoehdossa pelaajat pelaavat yhdessä samaa tehtävää. Tässä huonommalla pelaajalla on mahdollisuus oppia paremmalta pelaajalta ja parempi pelaaja voi siirtää tietoaan huonommalle pelaajalle. Tämän tarkoituksena on saada pelaajat pelaamaan yhdessä ja herättää yhdessä tekemisen tunnetta. Kummassakaan kaksintaisteluvaihtoehdossa pelaajat eivät voi valita yhtä tiettyä haluamaansa tehtävää, vaan peli arpoo sen valitusta tasosta. Jos pelaajat eivät halua pelata pelin arpomaa tehtävää, on heidän mahdollista saada uusi niin monta kertaa, kunnes tehtävä miellyttää molempia.

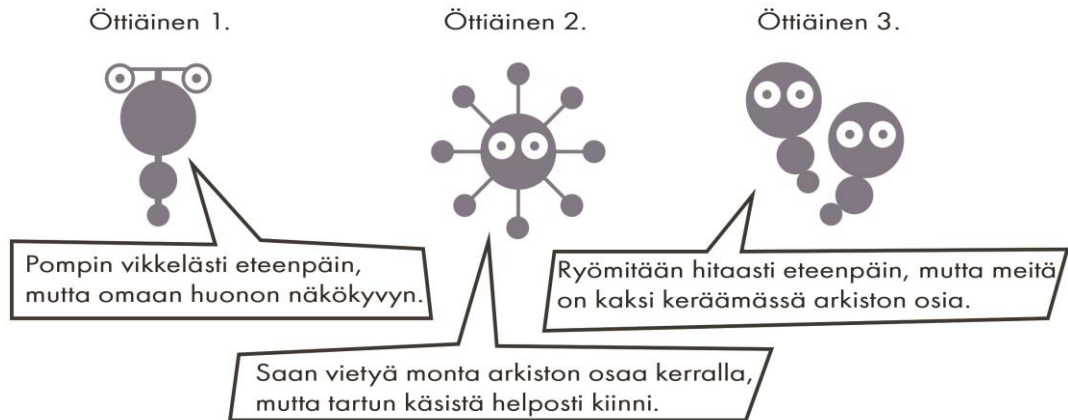
Kaksintaistelusta on mahdollista saada bonuspisteitä ja sen aikana pelaajat voivat halutessaan kommunikoida keskenään puhumalla. Kommunikointi on tärkeää, jos pelaajat pelaavat samaa tehtävää yhdessä, jotta he voivat keskustella keskenään, mitä arkiston osia viedään arkistoon ja kumpi vie mitäkin sekä päättää mihin arkistoon osat viedään, jos arkistoja on useampi. Tällöin ei tarvitsisi arvailla toisen pelaajan ajatuksia siitä, mitä arkiston osaa hän on viemässä arkistoon.

Jos haastettu pelaaja ei haastekutsun lähettämisen hetkellä ole pelissä paikalla, saa hän haasteen sähköpostiin, sosiaaliseen mediaan, tekstiviestillä tai se jää vain oppimispeliin. Oli valittu toimituspaikka mikä hyvänsä, näytetään haastekutsut pelaajalle aina tämän kirjautuessa oppimispeliin ennen päävalikon avautumista. Haastekutsu on myös mahdollista lähettää sellaiselle pelaajalle, joka ei vielä pelaa peliä. Näin tietoisuus oppimispeleistä leviää ja saadaan lisää pelaajia. Kaksintaisteluun voi haastaa myös päävalikon kaksintaistelupeli-painikkeen kautta.

## **10.2 Pelin hahmot**

Öttiäiset (kuva 8) ovat pelihahmoja, joilla jokaisella on jokin hyvä ja huono ominaisuus. Hyvä ominaisuus helpottaa pelin kulkua, mutta huono ominaisuus vaikeuttaa sitä. Labyrintissä Öttiäiset liikkuvat koko ajan eteenpäin ja niitä voidaan ohjata napauttamalla sitä kohtaa labyrintista, jonne Öttiäisen halutaan liikkuvan. Tähän kohtaan Öttiäinen

liikkuu kohti suorassa Pelitilanteessa voi myös zoomata samalla lailla kuin älypuhelimessakin viemällä kahta sormea joko toisiaan kohden tai pois päin. Tämä ominaisuus helpottaa pelitilanteita, jotka vaativat tarkkaa Öttiäisen ohjaamista.



**KUVA 8. Öttiäisten hyvät ja huonot ominaisuudet (Väisänen 2014)**

Tehtävän aloitustilanteessa Öttiäinen lähtee liikkeelle pelaajan päättämään suuntaan. Seinän tullessa vastaan pysähtyy Öttiäinen ja jos pelataan useampikäisellä, tarrautuu tämä seinään kiinni ja kuuluu ääniefekti. Jokaisella Öttiäisellä on erilainen tapa liikkua eteenpäin: Öttiäinen 1 pomppii, Öttiäinen 2 pyörii ja Öttiäinen 3 ryömii. Näistä kaikista kuuluu erilainen ääniefekti ja Öttiäisen havainnoimista pelitilanteessa helpottaa sen taustalla oleva valkoinen ympyrä.

Oppimispelissä Öttiäisen tulisi viedä arkistoon turvaan tehtävän oikeita vastauksia eli arkiston osia, jotka on pelastettava realistisilta arkistoja uhkaavilta tekijöiltä (kuva 9). Näitä uhkia ovat muun muassa sokeritoukat, hiiret, rotat, vesi, pöly, home, tuli ja valo. Uhkat ovat hahmon muotoisia ja väriltään oransseja, jotta pelaaja havaitsisi ne hyvin pelitilanteessa.

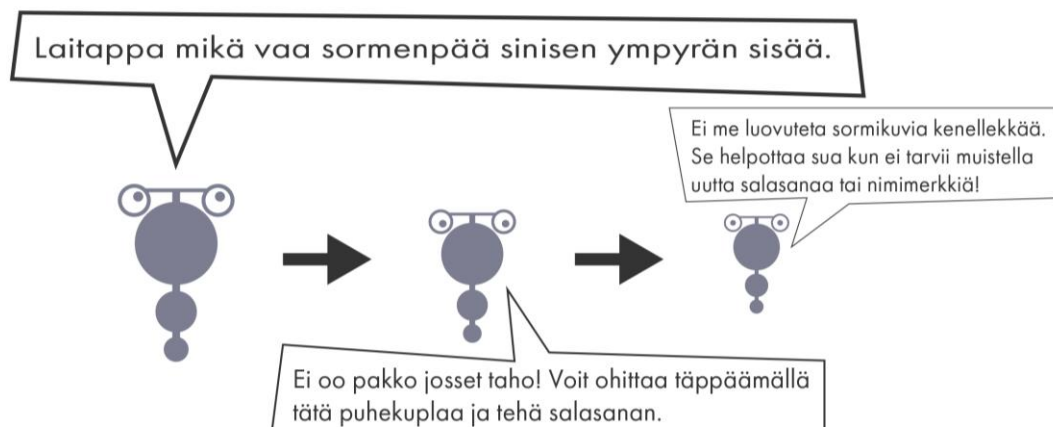


**KUVA 9. Yksi arkistoa uhkaava tekijä on valo, joka on kuvassa hahmon muodossa (Väisänen 2014)**

Uhat tulevat labyrintissa esiin sattumanvaraisesti ja mitä pidemmälle pelikiertä etenee tasoissa, useammat uhat lähtevät useammasta kohdasta liikkeelle. Niiden liikkeelle lähtökohta näytetään pelaajalle ja se vaihtuu jokaisessa tehtävässä. Uhat jakaantuvat useampaan suuntaan tietyn ajan kuluttua tehtävän aloittamisesta ja ne lähestyvät ensimmäisenä lähimpinä olevia arkiston osia. Ne estävät myös Öttiäistä liikkumasta eteenpäin ja tuhoavat kaikkia tehtävässä olevia arkiston osia. Uhkien tuhoamat arkiston osat voidaan mieltää arkistoinnissa hävitettäviin asiakirja-aineisiin.

### 10.3 Sisäänkirjautuminen

Oppimispelin latautumisen aikana näytetään animaatiota pelitilanteesta, jonka jälkeen kirjaututaan oppimispeliin sisään. Ensimmäisellä pelikerralla luodaan pelaajaprofiili, jossa päätetään, käytetäänkö sormenjälkeä pelin salasananä. Tälle vaihtoehdona on kirjaimista ja/tai numeroista koostuva salasana. Öttiäinen ohjeistaa pelaajaprofiilin luomista ja tärkein tieto on isoimman Öttiäisen puhekuplassa, mikä ilmaantuu esiin ensimmäisenä. Seuraavat Öttiäiset tulevat esiin animoituina kokojärjestyksessä (kuva 10) suurimmasta pienimpään yksi kerrallaan. Öttiäisten silmät liikkuvat kohti sitä painiketta, johon Öttiäisen puhekupla liittyy. Tällä havainnollistetaan pelaajalle, mitä olisi tarkoitus painaa ja tämä havainnollistamistapa toistuu koko oppimispelissä.



**KUVA 10. Esimerkki kokojärjestyksestä ja Öttiäisten silmien osoitussuunnasta (Väisänen 2014)**

Sormenjäljestä skannataan vain likimääräinen kuva eikä sitä luovuteta kolmannelle osapuolelle. Sitä käytetään helpottamaan pelaajan sisäänkirjautumista oppimispeliin, koska sen avulla pelaajan ei tarvitse muistaa kirjaimista ja/tai numeroista koostuvaa salasanaa.

Pelin jompikumpi salasana vaihtoehto on pakollinen, koska sen tarkoituksena on estää muita pelaamasta toisen nimimerkillä. Myös kaksintaistelun haastekutsujen toimituspaikan henkilökohtaisten tietojen luovuttamisen vuoksi salasana on pakollinen. Sillä luodaan turvallisuuden tunnetta henkilökohtaisia tietoja luovutettaessa.

Seuraavassa pelaajaprofiilin vaiheessa pelaajaa valitsee kaksintaistelun haastekutsujen toimituspaikan ja syöttää tästä vaaditun lisätiedon esiin ponnahtavaan siniseen ympyrään. Ympyrän sisällä oleva teksti häviää, kun pelaaja alkaa kirjoittamaan siihen esiin ponnahtavalla näppäimistöllä. Ympyrän väri muuttuu oranssiksi, kun tieto on hyväksyttävä eli esimerkiksi sähköpostiosoite on muotoa matti.mallikas@outlook.com tai annetussa puhelinnumerossa on tarpeeksi numeroita (kuva 11). Myös eteenpäin-painike muuttuu oranssiksi, jotta pelaaja havaitsee sen paremmin.



**KUVA 11. Värien vaihtuminen ympyröissä (Väisänen 2014)**

Haastekutsujen toimituspaikka -asetusta voi muokata päävalikossa asetukset-painikkeen alta, mikä avautuu seuraavaksi. Päävalikosta pelaaja pääsee pelaamaan arvonimi- eli yksinpeliä ja kaksintaistelupelejä, voi muuttaa pelin ääni- tai muita asetuksia, lukea ohjeita pelaamiseen tai katsoa muiden arvonimisijoituksia Ranking-listasta. Ohjeet-painikkeen alta löytyy myös kohta Idea oppimispelin taustalla, jossa pelaajalle kerrotaan, kuinka oppimispelin uhat tuhoavat arkistoja. Siinä on myös linkit teorian tietoihin yksityisarkiston seulontaan liittyen.

Päävalikon asetukset-painikkeen alta löytyy pelaajaprofiili, josta pelaaja voi seurata edistymistään. Pelikierrokset tallentuvat automaattisesti ja seuraavalla pelikerralla pelaajalla on mahdollisuus jatkaa siitä kohdasta, johon hän jäi. Tämä voidaan toteuttaa esimerkiksi verkkotietokannan avulla, joka mahdollistaisi pelin jatkamisen millä laitteella ja missä tahansa, mutta vaatii verkkoyhteyden toimiakseen. Jos oppimispeli havaitsee pelaajan olevan päävalikossa jonkin aikaa tekemättä mitään, ilmestyvät Öttiäiset kertomaan, mitä painikkeiden alta löytyy.

## 10.4 Pelin kulku ja säännöt

Yksinpeli aloitetaan valitsemalla hahmogalleriasta Öttiäinen, jolla halutaan pelata. Sitä ei voi vaihtaa kesken pelin, vaan valitulla Öttiäisellä täytyy pelata aloitettu pelikierros loppuun. Jos pelaaja haluaa vaihtaa Öttiäistä, peli alkaa alusta ensimmäisen tason ensimmäisestä tehtävästä. Ensimmäisellä pelikierroksella keksitään Öttiäiselle nimi, joka toimii pelaajan nimimerkinä. Pelikierroksen ollessa esimerkiksi kolmas, ei syötetä nimimerkkiä vaan sitä voi halutessaan vaihtaa päävalikosta asetukset-painikkeen alta.

Kaikki kolme Öttiäistä ja niiden hyvä ja huono ominaisuus näkyvät hahmogalleriassa, jotta niitä on helppo vertailla keskenään. Pelaaja valitsee Öttiäisen sen kuvaa painamalla ja tämän taakse ilmestyy sininen ympyrä ilmoittamaan pelaajan valinnasta. Samalla muiden Öttiäisten hyvät ja huonot ominaisuudet häviävät. Ensimmäisellä kerralla näkyvissä on nimimerkin kirjoittamiseen tarkoitettu sininen ympyrä. Ympyrässä oleva Öttiäisen nimi? -teksti katoaa, kun pelaaja aloittaa kirjoittamaan siihen esiin ilmestyvällä näppäimistöllä. Ympyrässä ei lue esimerkiksi tekstiä Nimimerkki?, jotta pelaajan olisi helpompi keksiä nimimerkki Öttiäisen ja sen esillä olevan kuvan avulla. Pelaaja siis nimeää Öttiäisen omaksi nimimerkikseen. Kun pelaajan syöttämä nimimerkki on hyväksyttävä eli toisella pelaajalla ei ole samaa, vaihtuu ympyrän väri oranssiksi. Samalla eteenpäin-painikkeen väri muuttuu oranssiksi.

Seuraavaksi valitaan pelikierrokselle vaikeusaste kahdesta vaihtoehdosta. Vaikeusaste tarkoittaa sitä, tuleeko pelikierrokselle tehtävien suorittamiseen aikarajoitusta vai ei. Helpossa vaihtoehdossa tehtävien suorittamiseen ei ole aikaa ja tästä ei kerry pisteitä, koska tarkoituksena on harjoitella pelaamista ja annetaan mahdollisuus oikeiden vastausten miettimiseen rauhassa. Vaikeassa vaihtoehdossa kertyy pisteitä ja jokaiselle tason tehtävälle on oma aika, jonka sisällä tehtävä on suoritettava. Mikäli pelaaja ei ehdi suorittaa tehtävää annetun ajan sisällä, menetetään yksi elämä, mistä kuuluu ääniefekti.

Useat tehtävät muodostavat aina yhden tason, joita on oppimispelissä useampi. Tehtävien määrä vaihtelee tasoittain ja jokaisen tason tehtävämäärä on näkyvissä tasovalikossa. Pelaamatta olevat tasot ovat merkittyinä lukko-ikonilla ja ne ovat väriltään tummanharmaita. Suoritetut tasot on merkitty sinisellä värillä ja jos taso on jäänyt kesken, on se korostettuna oranssilla tehostevärillä. Jos pelaaja jättää pelikierroksen kesken,

aloitetaan pelaaminen seuraavalla pelikerralla tasovalikon kautta. Tason tehtävien loppua ei palauduta tasovalikkoon, vaan pelaaminen jatkuu suoraan seuraavalle tasolle. Jokaisella eri pelikierroksella tasoissa on eri määrä tehtäviä ja ne pelataan läpi järjestyksessä aloittaen ensimmäisestä tasosta. Seuraava taso avautuu, kun pelaajalla on oikeus siirtyä sinne. Jokaisella tehtävällä on myös erilainen labyrintti.

Pelaaminen aloitetaan lukemalla tehtävä, jossa selvitetään pelaajalle, mitä tehtävässä pitää tehdä ja paljonko siihen on aikaa, jos on valittu vaikea vaikeusaste. Tässä näytetään myös jäljellä olevien elämien määrä ja kerättyjen pisteiden määrä. Elämät ovat valitun hahmon muotoisia ja niitä on jokaiselle pelikierrokselle neljä kappaletta eli ne eivät ole taso- tai tehtäväkohtaisia. Tästä siirrytään eteenpäin pelitilanteeseen painamalla eteenpäin-painiketta, jolloin taustalle ilmestyy likimääräinen kuva tehtävän labyrintista ja tehtävän osat animoituvat oikeille paikoille pelitilanteeseen. Tällä havainnollistetaan pelaajalle, mihin kohtaan pelitilanteessa mikäkin tieto tulee. Vaikeassa vaikeusasteessa aika lähtee juoksemaan kolmen sekunnin kuluttua ja valittu Öttiäinen lähtee liikkeelle kohtisuoraan pelaajan napauttamaan kohtaan. Kun aika on loppumaisillaan, ilmoitetaan siitä pelaajalle ääniefektillä ja kello-ikoni muuttuu oranssiksi.

Pelitilanteessa pelaajalle näytetään arkiston kohta tekstillä ja sen voi myös erottaa pyöreästä muodosta, sillä muuten labyrintin seinät ovat suoria. Arkistoon vietävien arkiston osien määrän näkee arkistossa olevista valkoisista palloista. Pallot muuttuvat siniseksi, kun arkistoon viedään arkiston osa eli ne katoavat näkyvistä. Arkiston kohta vaihtuu jokaisessa tehtävässä ja mitä pidemmälle tasoissa päästään, on arkistoja useampi eri kohdissa. Pelaajan saatua vietyä vaadittu määrä arkiston osia arkistoihin ilmoitetaan väärät osat oransseilla palloilla. Jos jokin osa on väärä ja aikaa on vielä kellossa, on pelaajalla mahdollisuus vaihtaa vääränä pitämänsä osa toiseen.

Arkiston osat ovat mustan ympyrän muotoisia ja ne on napautettava auki, jotta nähtäisiin, mitä arkiston osaa ne ovat. Näin pelaaja voi tehdä aluksi valintaa jättämällä auki vain ne osat, jotka arkistoon pitää viedä ennen kuin aloittaa Öttiäisen ohjaamisen. Tehtävien oikeita vastauksia ei näytetä pelaajalle, koska tarkoituksena on saada pelaajaa pohtimaan, mikä oli väärin ja miksi.

Jos peli havaitsee, että tehtävät ovat peräkkäisillä tason tehtävillä pelaajalle liian vaikeita, helpottaa peli niitä ja samalla pelaajan arvonimi saattaa tippua sijoitusta alemmas,

koska kysymysten helpottamisesta vähennetään pelaajan pistesaldoa. Helpommalla kysymyksellä on vähemmän vaihtoehtoja ja kompa-vastauksia. Näin saadaan flow-tila luotua paremmin pelaajalle.

Arvonimi paranee sitä mukaa, mitä enemmän pelaajalla on pisteitä ja ne siirtyvät pelikierrokselta toiselle. Pisteiden avulla pelaaja voi ostaa lisää elämiä pelikierrokselle tai siivota arkiston osia tuhoavia uhkia pois Öttiäisen tieltä. Niillä estetään uhkia tuhoamasta arkistoon vietäviä arkiston osia. Pisteitä saa seuraavilla perusteilla:

- Aika, mitä parempi sitä enemmän pisteitä.
- Ovatko arkistoon viedyt arkiston osat oikeita vai ei.
- Onko oppimispeli helpottanut kysymyksiä.
- Bonuspisteitä voi saada kaksintaistelupeleistä ja useasta arvonimipelikierroksesta sekä täysin oikeista vastauksista kahdella peräkkäisessä tehtävässä.

Pelin tehtävät on jaoteltu teemojen mukaisesti tasokohtaisesti. Esimerkiksi yhdellä tasolla opetetaan asiakirjojen säilytysaikoja ja toisella tasolla seulontasuunnitelmaan liittyviä asioita. Jokaisella tasolla on useampi tehtävä kuin pelaajan on tarkoitus suorittaa. Näin vältetään samojen tehtävien toistumista seuraavilla pelikierroksilla. Jokaiseen tehtävään on aina useampi oikea ja väärä vastausvaihtoehto kuin, mitä pelaajalle näytetään pelitilanteessa. Seuraavalla pelikierroksella saman tehtävän sattuessa vastausvaihtoehdot voivat olla osittain samat tai kokonaan erilaiset.

## **11 POHDINTA**

Projektin tavoitteena oli selvittää, voiko arkiston- ja asiakirjahallinnan osakokonaisuuden opetusta pelillistää yksityisarkiston seulonnan osalta sekä tuottaa materiaalia, jota voitaisiin hyödyntää tulevissa hankkeisiin liittyvissä projekteissa. Tähän vastattiin käyttämällä käyttäjäkeskeisiä, pelillistämisen ja konseptisuunnittelun menetelmiä. Projekti piti sisällään tausta- ja käyttäjätutkimusta, tutkimusaineiston analysointia, iteratiivisen suunnitteluprosessin sekä käyttäjäkeskeistä arviointia. Sen lopputuloksena oli suppea pelisuunnitelmakonsepti asiakirja-aineiston seulontaa opettavasta oppimispelistä.

Kaiken kaikkiaan projekti oli erittäin haasteellinen. Pelisuunnitelman kehittäminen tai pelisuunnittelu ylipäättään sekä pelillistäminen tai seulonta eivät olleet entuudestaan tuttuja minulle, mistä opinkin projektin aikana paljon uutta. Jos taustatietoa tai omakohtaista kokemusta näistä olisi ollut enemmän projektin alussa, olisi se helpottanut etenkin suunnitteluprosessissa, jossa kohdattiin useita haasteita. Pelisuunnittelun, oppimispeleiden ja pelillistämisen teoriaan perehtymistä vaikeutti samanlaisten määritelmien puuttuminen. Näkemyksiä näihin oli useita ja paljon toisistaan poikkeavia. Tämä saattaa johtua siitä, että pelisuunnittelu on vielä nuori ja jatkuvasti kehittyvä ala, minkä vuoksi määritelmät eivät ole vakiintuneita.

Projektin alussa useampaan kertaan muuttunut tutkimussuunnitelma aiheutti ongelmia etenkin projektille laaditun aikataulun suhteen. Sen muuttuminen johtui aiheen rajautumisesta, minkä vuoksi ensisijainen käyttäjäryhmä vaihtui, koska toimeksiannossa annetuilla käyttäjäryhmille ei ollut selkeitä tarpeita tai hyötyä oppimispelille. Tarpeet ja hyödyt ja realistisempi käyttäjäryhmä saatiinkin esille käyttämällä käyttäjäkeskeisiä menetelmiä. Jos rajaus olisi ollut heti projektin alkaessa yhdistysten asiakirja-aineksen seulonnassa, olisi yhtä ja samaa näkökulmaa voitu pitää koko projektin ajan.

Käyttäjakeskeisyys valikoitui käytettäväksi menetelmäksi, koska pelisuunnittelussa käyttäjän tarpeiden huomioiminen on tärkeässä osassa ja tietyille kohderyhmälle suunnittelua korostetaan. Projektin aikana syvensinkin osaamistani käyttäjakeskeisyydestä. Käyttäjakeskeisen suunnittelun aktiviteettien hyödyntäminen jäi projektissa kuitenkin pinnalliseksi, mutta kaikki aktiviteetit projektista löytyvät. Myös käyttäjakeskeisyyden kolmea linssiä sovellettiin, jotta se palvelisi projektia paremmin. Jos käyttäjakeskeisyyden tilalle olisi valikoitunut esimerkiksi käyttöliittymä- tai visuaalinen suunnittelu, olisi lopullinen konsepti varmasti visuaalisesti erilainen ja esimerkiksi sommitteluun olisi kiinnitetty huomiota toisella tapaa. Olen aikaisemmin tehnyt oppimispeleiden käyttöliittymien visuaalista suunnittelua, joten en kokenut näiden puuttumisen olevan ongelma.

Projektin aikataulu oli produktio-osiossa hyvin kiireinen, jolta oltaisiin voitua välttyä paremmalla aikataulutuksella ja ennakkoinnilla projektin alussa. Opinkin sen aikana paljon uutta pitkäkestoisen ja haastavan projektin hallinnasta ja suunnittelusta. Projektin alkupuolella tapahtuneet muutokset esimerkiksi ensisijaisessa käyttäjäryhmässä olivat



asioita, joita en osannut ottaa huomioon aikataulua laatiessani. Kaikista sovituista deadlineista pidettiin kiinni niin toimeksiantajan kuin yhdistysten edustajien kanssa ja tehtiin niihin sovitut asiat, mikä on mielestäni tärkeää.

Minusta oli mielenkiintoista päästä tutustumaan yksityisarkistoihin ja tutkimusprosessi oli kokonaisuudessaan erittäin kiinnostava sekä sitä oli mukava tehdä. Vaikka suunnitteluprosessi oli vaikea ja haasteellinen, olen sen lopputulokseen suurimmalta osalta tyytyväinen. Koen valmistuvani valmiimpana muotoilijana tämän projektin jälkeen.

Aina jokaisessa projektissa on jotain, minkä olisi voinut tehdä paremmin tai eritavalla. Tästäkin projektista löytyy osa-alueita, joissa olisi parannettavaa. Vaihtoehtoisia konsepteja olisi voitu viedä pidemmälle ja suunnitella niiden arviointiin enemmän paperiprototyyppejä sekä niitä olisi voinut olla useampi erilainen. Lopputuloksessa käytetyn labyrintin tilalle olisi voitu ideoida muita vaihtoehtoja ja kartoittaa pelihahmojen ohjausmekaniikkaa esimerkiksi suorittamalla benchmarkkauksen, kuinka se on toteutettu muissa vastaavissa peleissä. Myös arkiston osioiden merkitsemisen labyrinttiin olisi voinut toteuttaa eri tavalla. Pyrin työskentelyssä järjestelmällisyyteen ja tekemään parhaani jokaisessa projektin vaiheessa.

Pelisuunnitelmakonseptia voitaisiin lähteä jatkokehittämään toteuttamalla siitä ideademo, jonka avulla testattaisiin oppimispelin toimivuutta, pelikokemusta ja sääntöjä. Ideademon avulla voitaisiin myös kehittää oppimispelin kulkua sekä pelihahmojen ohjausmekaniikkaa ja optimoida niiden hyviä ja huonoja ominaisuuksia. Näitä on vaikeaa tutkia ja kehittää muuten kuin toimivalla prototyypillä eli ideademolla. Pelisuunnitelmakonseptia voitaisiin myös kehittää eteenpäin perehtymällä erilaisiin pelaajatyyppeihin ja näiden pohjalta tehdä kehittämistyötä. Käyttäjätutkimusta voitaisiin tehdä lisää, jotta muiden käyttäjäryhmien, eli järjestöjen, säätiöiden ja yksityisten henkilöiden, tarpeet saataisiin selville. Käyttäjärühmiin voitaisiin lisätä yritykset. Tällöin oppimispeleistä saataisiin koko yksityisarkiston seulontaa kattava oppimispelejä.

Projektin aikana suunniteltua pelisuunnitelmakonseptia tullaan kehittämään eteenpäin ja siitä toteutetaan ideademo, joka valmistuisi sille laaditun aikataulun mukaisesti joulukuussa 2014. Projektin aikana tuotettua materiaalia tullaan esittelemään erilaisissa opinnäytetyön toimeksiantajan seminaareissa. Sitä tullaan hyödyntämään myös Järjestöt digitaalisiksi -hankkeessa.

## LÄHTEET

- Acatrinei, Carmen & Salcu, Adrian 2013. Gamification applied in affiliate marketing. PDF-dokumentti. <http://www.managementmarketing.ro/pdf/articole/337.pdf>. Ei päivitystietoja. Luettu 14.9.2014.
- Arkistolaitos 2014. <http://www.arkisto.fi>. Ei päivitystietoa. Luettu 17.8.2014.
- Axén, Jari, Härkönen, Rami, Kankaanranta, Marja, Nousiainen, Tuula, Oinonen, Arto, Riekkola, Riitta & Ukkonen, Mika 2004. Talarius – Lasten pelinsuunnittelu ympäristöä kehittämässä. Teoksessa Kankaanranta, Marja, Neittaanmäki, Pekka & Häkkinen, Päivi (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 219–238.
- Bunchball 2012. Gamification 101: An Introduction to Game Dynamics. PDF-dokumentti. <http://www.bunchball.com/gamification101>. Päivitetty 2014. Luettu 8.9.2014.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) 2002. Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-Paino.
- Huotari, Petteri, Laitakari-Svärd, Ira, Laakko, Johanna & Koskinen, Ilpo 2003. Käyttäjakeskeinen tuotesuunnittelu, käyttäjätiedon keruu, mallittaminen ja arviointi. Saarijärvi: Gummerrus Kirjapaino Oy.
- Hyysalo, Sampsa 2009. Käyttäjä tuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Hyvönen, Pirkko, Kangas, Marjaana, Kultima, Annakaisa & Latva, Suvi 2007. Let's play. Tutkimuksia leikkillisestä oppimisympäristöstä. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino.
- IDEO 2014. About IDEO. WWW-dokumentti. <http://www.ideo.com/about>. Päivitetty 2014. Luettu 10.9.2014.
- IDEO 2009. Human centered design toolkit 2nd edition. PDF-dokumentti. <http://www.designkit.org/resources/1>. Ei päivitystietoa. Luettu 10.9.2014.
- ISO 9241-210. 2012. Ihmisen ja järjestelmän vuorovaikutuksen ergonomia. Osa 210: vuorovaikutteisten järjestelmien käyttäjakeskeinen suunnittelu. Teoksessa SFS-käsikirja 405. Ihmisen ja järjestelmän vuorovaikutuksen suunnittelu. Ergonomiavaatimukset ja -suositukset. Helsinki: Suomen standardisoimisliitto SFS ry, 71–135.
- Joki, Vuokko 2014. Sähköpostikeskustelu 4.9.–17.9.2014. Maakunta-arkiston johtaja. Oulun maakunta-arkisto.
- Joki, Vuokko 2007. Järjestäminen ja luettelointi. Teoksessa Onnela, Samuli & Joki, Vuokko. Kotiseutuarkisto-opas. Tampere: Tammer-Paino Oy, 37–98.
- Järvilehto, Lauri 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Juva: Bookwell Oy.
- Kapp, Karl 2012. The Gamification of Learning and Instruction. San Francisco: Pfeiffer.

Kettunen, Ilkka 2001. Muodon palapeli. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Loponen, Mirja 2014. Sähköpostikeskustelu 6.5.–20.10.2014. Tki-asiantuntija. Mikkelin ammattikorkeakoulu.

Lyytinen, Heikki 2004. Tietokonepeli laadukkaana ja viihdyttävänä perustaitojen oppimisympäristönä. Teoksessa Kankaanranta, Marja, Neittaanmäki, Pekka & Häkkinen, Päivi (toim.) Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 165–172.

Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin. Tallinna: Printing Patners Oü.

Meriläinen, Mikko 2013. Pelien positiiviset vaikutukset. Pelikasvattajan käsikirja. PDF-dokumentti. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Ei päivitystietoja. Luettu 8.9.2014.

Norman, Donald 2002. The Design of Everyday Things. Cambridge: MIT Press.

Onnela, Samuli 2007a. Perinteestä ja suomalaisesta arkistolaitoksesta. Teoksessa Onnela, Samuli & Joki, Vuokko. Kotiseutuarkisto-opas. Tampere: Tammer-Paino Oy, 3–9.

Onnela, Samuli 2007b. Kotiseutuarkistot Suomessa ja pohjoismaissa. Teoksessa Onnela, Samuli & Joki, Vuokko. Kotiseutuarkisto-opas. Tampere: Tammer-Paino Oy, 10–16.

Orrman, Eljas 2012. Asiakirjojen seulonnasta ja julkisuudesta tutkimuksen edellytyksiä säätelevinä tekijöinä. Tieteessä tapahtuu 3, 26–33.

Pohjola, Marja, Puranen, Meri, Lampela, Anssi, Pussinen, Veli-Matti & Sjöblom, Kenth 2011. Yksityisarkistojen seulontaohje. PDF-dokumentti. <http://www.arkisto.fi/fi/yksityisarkistojenseulontaohje>. Ei päivitystietoa. Luettu 1.8.2014.

Pohjola, Marja, Hakala, Petra & Harvilahti, Lauri 2008. Arkistot kuntoon. Yhdistyksen arkistokäsikirja. Vaasa: Waasa Graphics.

Rosengren, Pirjo & Törrönen, Anneliina 2013. Yhdistystoiminnan avaimet. PDF-dokumentti. <http://www.ksl.fi/yhdistystoiminnan-avaimet/>. Päivitetty 3.2.2014. Luettu 13.9.2014.

Saarenpää, Hannamari 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. PDF-dokumentti. <http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen>. Ei päivitystietoa. Luettu 21.9.2014.

Schell, Jesse 2008. The Art of Game Design. A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.

Sinkkonen, Irmeli, Nuutila, Esko & Törmä, Seppo 2009. Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Säde, Simo 2000. Käyttäjakeskeisyyttä muotoilutoimistossa. Teoksessa Keinonen, Turkka (toim.) Miten käytettävyyys muotoillaan? Helsinki: F.G. Lönnberg, 18–43.

Tuulaniemi, Juha 2011. Palvelumuotoilu. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Valtonen, Marjo Rita, Roos, Carl-Magnus, Palonen, Osmo, Toivonen, Ritva & Järn, Sari 2009. Vuodesta sataan - sähköisten asiakirjojen hallinta ja säilyttäminen. Helsinki: Kirjapaino Laine Direct Oy.

Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.

Voutilainen, Tytti 2014. Sähköpostikeskustelu 19.8.–17.9.2014. Maakunta-arkiston johtaja. Mikkelin maakunta-arkisto.

Wikberg, Harri & Keinonen, Turkka 2000. Design draivereina off-line wearability. Teoksessa Keinonen, Turkka (toim.) Miten käytettävyys muotoillaan? Helsinki: F.G. Lönnberg, 193–206.

Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto 2014. Kvalitatiivisen datatiedoston käsittely. WWW-dokumentti. <http://www.fsd.uta.fi/tiedonhallinta/osa6.html#litterointi>. Päivitetty 19.2.2014. Luettu 2.9.2014.

Zichermann, Gabe & Cunningham, Christopher 2011. Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol: O'Reilly Media.

## **KUVIEN LÄHTEET**

Kuva 2. P2S 2014. Ruutukaappauskuva. <http://www.p2sis.com/educationgames/equation/maths-equation-game.html>. Ei päivitystietoa. Käytetty 10.11.2014.

Kollaasi 1. Lumos labs 2014. Ruutukaappauskuvia. <http://www.lumosity.com/>. Ei päivitystietoa. Käytetty 16.9.2014.

Kollaasi 2. WeWantToKnow AS 2013. Ruutukaappauskuvia. <http://www.dragonbo-xapp.com/> Päivitetty 2013. Käytetty 16.9.2014.

Kollaasi 3. Duolingo 2014. Ruutukaappauskuvia. <https://www.duolingo.com/>. Ei päivitystietoa. Käytetty 16.9.2014

## TEEMAHAASTATTELU: YKSITYISARKISTON SEULONTA

referoiva litterointi+poimittu tärkeimmät

Aika: 3.9.2014

Paikka: Mikkelin maakunta-arkisto

Litteraatiossa käytetyt merkit+selitykset:

-- =puheesta on karsittu välistä jotain pois

Sinisellä värillä korostettu tärkeimpiä kohtia puheesta.

M =haastateltava

### PERUSTIEDOT HAASTATELTAVASTA

#### YLEISTÄ YKSITYISARKISTOISTA

7:00

Haastattelija: Kenellä on yksityisarkiston seulontaoikeus?

M: Käytännössä niin tietenkin aineiston luovuttajalla. Periaattessahan me ollaan valtion viranomaisen ja meillä on oikeus arkistolain mukaan ottaa vastaan niin halutessamme yksityisarkistoja, mutta ne periaattessa ei kuulu meille. Mutta tää seulontaoikeus on meillä. --meillä on oikeus seuloa sellainen aineisto, joka ei ole pysyvästi säilytettävää tai lähettää asiakkaalle takasin. Arvonmäärityksen kautta määritellään se mitä on pysyvää säilytettävää, säilytetään joko täällä tai palautetaan asiakkaalle.

10:22

Haastattelija: Mitkä lait määrittävät yksityisarkiston seulontaa?

M: Se onki vähä hankalampi asia. Arkistolaitoksella on normin anto-oikeus valtion viranomaisille eli voidaan antaa määräyksiä, mutta yksityisarkistoihin ei, jos niillä ei ole minkäänlaista julkista tehtävää. -- Yleisiä lakeja joita on, niin on yhdistyslaki, kirjanpitolaki, no meillä ei juurikaan ole yrityksiä, ne arkistoidaan täällä olevaan Elkaan, osakeyhtiölaki, ja liikearkistoyhdistys antaa suosituksia yhdistyksille. Mut se on se yhdistyslaki, kirjanpitolaki ja osakeyhtiölaki on kaikista tärkeimmät.

11:40

Haastattelija: Kuinka usein yksityisarkiston seulontaa tehdään täällä?

M: -- me ei oteta vastaan yhteisön arkistoja muutenku järjestettynä. Eli se pitää olla kyllä hyvin perusteltu että otettas vastaan muuten. Aikasemmin meille kyllä otettiin vastaan ja ihan muovikasseissa ja pahvilaatikoissa röykkiöttäin asiakirjoja. Käytännössä meillä ei oo resursseja järjestää niitä. Tää järjestäminen on kohdistunu tottakai siihe mihi meillä on norminanto valta eli viranomaisten arkistoon. Yhdistysten ja muitten yksityisarkistojen järjestäminen on jääny enempi lapsipuolen asemaan

13:12

Haastattelija: Minne järjestämättömät arkistot ohjataan?

M: -- Yksityisarkistoissa on sellanen että me voidaan suositella että siellä on muutakin tällasta aineistoa että sinne kannattaa luovuttaa mutta me ei voida määrätä. -- on sellanen niiku kolmijako näillä yhteisöillä että on paikallistaso, piiri ja keskusta.

14:29

Haastattelija: Millasia yhteisöjen arkistoja täällä maakunta-arkisto ohjeistaa?

## Taustatutkimuksen litteraatit

M: Seurat on hyvin yleinen järjestöjä erilaisia -- tai sitte on sellanen tietopaketti mikä lähetetään tarvittaessa yhdistykselle joka pitää sisällään seulonnan järjestämisen mistä saa mitään tarvikkeita ja miten tää koko prosessi menee. Ja sitte puhelimitse. Ei yhteisölläkään oo kauheesti ylimäärästä rahaa että jostain ne saa jostain vähän ylimäärästä rahaa järjestää sitte sitä pyritään ohjeistamaan niin pitkälle kun sen pystyy sitte. Se painottuu nimenomaan sitte järjestämisestä tää sitte vastaanotto neuvontaan, ohjaukseen ja koulutukseen.

18:05

Haastattelija: Kuinka kauan seulontaprosessi vie aikaa? (laaja arkistoinen ja suppea arkistoinen)

M: --Se riippuu hyvin paljon siitä milläläilla se yhdistys on ne asiakirjansa pitäny. Hyvin yleinen tapa ja se käy meille ihan hyvin että vuosittain kaikki asiakirjat laitetaan yhdeltä vuodelta yhteen mappiin eli siellä on kaikenmaailman pöytäkirjoja ja jäsenluetteloita ja tälleen.

19:37

Haastattelija: Suorittaako yksi ihminen koko prosessin vai useampi? Jos useampi, kuinka moni ja kuinka vaiheet on jaoteltu ihmisten kesken?

M: -- Järjestäminen ja seulonta on aina sen kyseisen järjestän subjektiivinen näkemys siitä mitä säilytetään.

## PROSESSIKAAVIO YKSITYISARKISTON SEULONNASTA YHTEISÖN OSALTA

osa 2

M: --Yksityisarkistot annetaan arkistonmuodostajaryhminä järjestettäviks. Se on helpompi kun on tiettyyn ryhmään kuuluvaa aineistoa niin kun siihen kerran perehtyy niin on hyvä että se yks ihminen tekee sen järjestämistyön alusta loppuun asti.

5:43

M: --Jos aatellaan arkiston järjestämisen prosessia niin se lähtee siitä että ensin pitäisi olla haju siitä yhteisöstä pitäisi tietää siitä jotain. Tän tarkoituksena on toisaalta se että sitten kun siirrytään seuraavalle tasolle eli inventoidaan aineisto niin pystyy erottamaan sen että onko siinä mahdollisessa luovutussa aineistossa tai arkistossa useampia eri arkistonmuodostajan aineistoa eli ne pitää erottaa toisistaan. Arkistonmuodostajan toiminnan tuloksena syntyy arkisto ja sitte ne pitää ottaa erikseen ja järjestää ne sitten niiku useampaan osaan.

6:27

M: --samalla kun inventoi aineistoa niin niitä voi alkaa hahmottelemaan pääsarjoihin arkistokaavan mukaan eli meillä on käytössä tää ABC -kaava vielä.

6:56

M: Sen jälkeen kun on inventoitu aineisto niin sitte ruvetaan kattomaan että mitä säilytetään ja mitä ei säilytetä eli silloin seulotaan se aineisto. -- Se kuuluu keskeisenä osana järjestämisprosessiin.

8:16

Haastattelija: Mistä tietää, että mikä asiakirja pitää säilyttää ja mikä ei?

M: Meillä on sisäinen ohjeistus siihen jossa on lueteltu että mitkä on pysyvästi säilytettäviä ja mitkä on niiku määräajan säilytettäviä. -- tää seulontaohje keskittyy seulontaan

10:12

M: esimerkiks jos ajatellaan valokuvia niin jos on valokuvia joissa ei ole tunnistetietoja niin käytännössä jos yhdistys ei pysty itse niihin niitä tunnistetietoja laittamaan niin ne on käyttökeltottomia. Seulonta menee läpi kaikkien sarjojen.

**Taustatutkimuksen litteraatit**

18:18

M: Tää menee niiku läpi riippumatta siitä onko minkäkokonen aineisto se on ihan sama onko se kahden sentin aineisto vai kahdenkymmenen hyllymetrin aineisto et se on tää sama prosessi kelaä läpi koko ajan.

19:39

M: Yksityisarkistot silleenki poikkeava viranomaisista että jos ajatellaan että meillä onkohan yli 90 eri nimismiespiirin aineistoa ja aineisto on aina suunnilleen sama yhteisöjen arkistot on aina poikkeavia ne on aina yksilöitä ja yksilöllisiä.

osa 3

Haastattelija: Mikä on vaihe näistä kaikista haastavin?

M: Se on se kirjeen saapuneitten kirjeiden seulonta. Jos yhteisö ei itse ole erikseen laittanut yleisiä kiertokirjeitä omaan ja heille suoraan osotettuja kirjeitä omaan nippuun ni se on hirveen hankala ja työläs vaihe. Samoin kuin yhteisölle itselleen tuottaa hirveitä vaikeuksia jos tositeaineisto on niputettu yhteen eli sinne on palkkatositteet laitettu samaan ja kun palkkatositteissa on se että niiden säilytysaika on 50 vuotta niin se niiden seulominen muista tositeista on hyvin aikaa vievää ja hankalaa sillä ne pitää käydä kuitilla läpi että lukee palkka vai palkkio tosite. Ne on ne suurimmat ongelmallisimmat vaiheet.

1:32

Haastattelija: Mikä vaihe on näistä mukavin?

M: No siis täähän prosessi toistuu niikun samana mutta kaikkein mielenkiintosen vaihe on sen arkistonmuodostajan sen historian sen toiminnan tehtävien selvittäminen koska ne ei yleensä selviä yhdestä lähteestä -- Järjestäminen itsessään on rutiinia.

4:20

Haastattelija: Missä prosessinvaiheessa tapahtuu eniten virheitä? Miksi?

5:36

M: Itse tää järjestäminen on suht simppeleä sitte kun sen muutaman kerran tekee niin se toistuu samana ja oppii tunnistaa eri asiakirjat.

6:47

Haastattelija: Millaisia epäonnistumisia on tapahtunut yksityisarkiston seulonnassa? Miksi?

M: Aloittelijoille yleensä sattuu yleensä se että mihin sarjoihin joitan asiakirjoja onko jäsenmaksuluettelo tiliasiakirja vai jäsenasiakirja vai siirretääkö se luettelosarjaan. Periaatteessa kaksoiskappaleet asiakirjoista säilytetään yks kappale mutta jos siinä on kaks kappaletta ja jos toisessa on vaikka lyijynämerkintää niin se ei silloin ole sama asiakirja. Tällais niiku tapahtuu virheitä ja just se että seulontaa ei uskalleta tehdä tarpeeksi ronskilla kädellä. Johtuu kokemuksesta.

9:16 Haastattelija: Haastavin yksityisarkiston järjestämisprosessi?

M: Varmaan kaikkein haasteellisin oli silloin kun ite vielä järjestin niin meillä oli xx arkisto täällä järjestettävänä työnä. Niillä oli niin omituinen se järjestelmä millä ne oli niitä asiakirjanippuja se kaava oli niin älyttämän vaikea. Vaati aika pitkään pohtia miten sen oikasee ja siinä oli vielä ongelmana se että yks oli järjestäny yhellä tavalla ja toinen toisella tavalla että se oli haastava ja mielenkiintonen kaikella tapaa.

## TEEMAHAASTATTELU: YKSITYISARKISTON SEULONTA

referoiva litterointi + poimittu tärkeimmät

Aika: 5.9.2014

## Taustatutkimuksen litteraatit

Paikka: Elka

Litteraatiossa käytetyt merkit+selitykset:

-- =puheesta on karsittu välistä jotain pois

Sinisellä värillä korostettu tärkeimpiä kohtia puheesta.

M2 =haastateltava

### PERUSTIEDOT HAASTATELTAVASTA

#### YLEISTÄ ELKAAN VASTAANOTETTAVISTA YKSITYISARKISTOISTA

2:57

Haastattelija: Millä tavalla järjestettyjä arkistoja Elka ottaa vastaan? Miksi?

3:46

M2: --kun ei se yritykseltä tuleva aineisto oo yleensä järjestettynä vaan se on järjestämätöntä aineistoa. [Viranomaiset kansallisarkisto tai maakunta-arkisto sitte kun ottaa viranomaisten aineistoa vastaan ni se voi antaa niille määräyksen että tän on perhana tultava järjestettynä](#) mutta eihän me voida komennella yrityksiä.

4:41

Haastattelija: Onko yritykset arkiston luovuttajia pääsääntöisesti?

M2: --Näähän on [eri arkistojen kesken on jaolteltu eri vastuualueet](#) Suomessa että kuka vastaa mistäkin. Ja se on nimenomaan tää elinkeinoelämä eli siis yritykset järjestöt ja yrityselämässä toimivat yksityishenkilöt.

5:30

Haastattelija: Mille tasolle Elkaassa järjestäminen viedään? Miksi?

M2: [Sama systeemi se on kun arkistolaitoksessaki eli niin sanotulle arkistoyksikkötasolle](#) se viedään. Valokuvissa kartoissa ja piirustuksissa se voidaan viedä ihan asiakirjatarkkuudelle. Perusaineisto viedään arkistoyksikkö tasolle. -- Ideahan on se että se aineisto löytyy että se on se pääasia. Jos se on sitte tollanen kansio tommosella tarkkuudella luetteloitu se löytyy kun tietokannassa on lukee että tossa on sitä ja sitä projektia koskevat asiakirjat ni se riittää sen tiedon löytämiseen.

#### YKSITYISARKISTON LUOVUTUS

7:35

Haastattelija: Ovatko yhteisöt tietoisia siitä, että aineistoa voi luovuttaa ylipäätänsä? Jos ei, mistä johtuu?

M2: Koskien Elkaa vai muitakin arkistoja? Ainakin [Mikkelin alueella Elka on aika tunnettu](#) ja tietysti tän alueen yritykset tietää.

8:38

M2: [Maakunta-arkisto on varmaan aika tunnettu](#). Joissakin tapauksessa jotku yrityksetkin ottaa ekana maakunta-arkistoon yhteyttä että otettako meidän arkiston, mutta ne siellä sitte että soit-takaa Elkaan. Eri arkistot tekee paljon yhteistyötä keskenään että jos meille tarjoaa joku sel-laista joka kuuluis maakunta-arkistoon tai kansallisarkistoon tai jonnekin muualle niin me sit-ten ohjataan se sinnepäin.

9:51

Haastattelija: Kuinka paljon tulee yhteydenottoja, jotka ois johonkin toiseen arkistoon kuulu-via?



## Taustatutkimuksen litteraatit

M: Jos nyt heittäsin hatusta niin 10-20 vuodessa, jotka johtaa oikeeseen luovutukseen.

### YKSITYISARKISTON JÄRJESTÄMINEN

10:15

Haastattelija: Jos yhteisö luovuttaa järjestetyn arkiston niin mitä vaiheita siinä järjestämisessä pitäis painottaa sen yhteisön kannalta?

M2: Ensinnäkin meidän pitää varmistua että tänne ei tuu että se aineisto ois seulottua että tänne ei tule mitään sellaista kuittia tai tositteita, joita ei säilytetä pysyvästi. -- Ja sitten tietynlaiset laatuvaatimukset että se luettelo pitää tehdä sen arkistoyksikön tarkkuudella että tavallaan noi kaks että ei tuu väärää aineistoa ja että millä tavalla se pitää käsitellä ja sitte pitää myöskin arkistot koteloihin ja vaippoihin että siinä ne vaatimukset on.

### OPPIMISPELI

11:03

Haastattelija: Millaiselle yhteisölle oppimispeli olisi hyödyllisin jos ajatellaan tätä Mikkelin aluetta? Miksi?

M2: Kyllä varmaan toi yhdistys puoli ois semmonen -- mutta kyllä mä nään että se joissakin tapauksissa vois olla yrityksillekin koska ei monissa yrityksissä oo nykypäivänä enää päätoimisia arkiston järjestäjiä tai muita ne jotka vastaa niistä arkisto asioista voi olla vaikka tiedotuspuolen ihmisiä tai hallintopuolen ihmisiä tai jotain muuta että ei ne oo niiku niillekkää tuttuja että kyllä siinä vois tavallaan ihan hyvin koskea.

12:10 Haastattelija: Jos miettii yhdistyksen, järjestön ja yrityksen asiakirja-aineistoa, mitä sieltä tulee niin onko niissä eroja?

M2: Yhdistyksillä on tietynlainen se tietysti vähän yhdistyksilläkin on eroja. Mutta tietyllä tavalla yhdistykset eroaa yrityksistä ja ehkä myös yksityisistä että yhdistyksille kertyy hirveen paljon sellasia kiertokirjeitä ja saapuneita juttuja. Että jos meillä on vaikka joku Etelä-Savon marttapiiri ja heidän arkisto mitä aikoinaan järjestelinki tuolla maakunta-arkistossa niin siellä varmaan 70% oli semmosta mitä oli tullu tältä valtakunnalliselta martha järjestöltä. Loppujen lopuksi siellä oli hyvin vähän semmoista ku siinä arkiston järjestäjämisessä pyritään siihen että säilytetään järjestetään se mikä on sen järjestettävän organisaation tekemää aineistoa se on niiku sitä ydinjuttua että jos se on 70% siitä on jostaki valtakunnalliselta keskusjärjestöltä tullutta aineistoa niin sehän yleensä seulotaan pois että vaan se 30%. Monesti noissa yhdistysten arkistoissa käy se että niissä sitte seulotaan paljon hyvin paljon aineistoa pois. Sen takia se yhdistys kun tässä sun opparissakin on ehotettu sitä seulontaa niin jos sen kohdistaa sinne yhdistys kentälle ni seulonta on varmaan se kaikista olennaisin juttu mihin pitäis keskittyä.

13:44

Haastattelija: Millaisia yhdistyksiä täällä Mikkelin alueella on?

M2: Suomihan on yhdistysten luvattu maa että niitä on vaikka kuinka helkkaristi. -- Sitte tavallaan niiku yleisempiä yhdistyksiä löytyy tuolta maakunta-arkistosta.

## KESKUSTELU ENNEN HAVAINNOINTIA

referoiva litterointi + poimittu tärkeimmät

Aika: 5.9.2014

Paikka: Elka

## Taustatutkimuksen litteraatit

Litteraatiossa käytetyt merkit+selitykset:

-- =puheesta on jätetty välistä jotain pois

Sinisellä värillä korostettu tärkeimpiä kohtia puheesta.

N =tietopalvelusihteeri, nainen

M3= tietopalvelusihteeri, mies

## osa 1

3:46

N: Nyt mä vaan sitten näitä pussitan ja valkkaan ja selkkaan. Iso osahan nykyisin laitetaan pois et eihän me voida kymmeniä tuhansia säilyttää eikä oo mitään järkeä siinä että koska sitteku on jotkut pikkujoulut tai joku muu juhla tai **joku tilaisuus ni sieltähän on räpsitty niitä kuvia hirveitä määriä ja samat ihmiset istuu** tai on joku kokous sillee että samat ihmiset istuu pöydän ääressä ja on otettu kuva täältä ja täältä ja täältä ni sitte **yleensä valkataan joko yks tai kaks siitä samasta porukasta ettei sitä jostasta kuvaa säilötä.**

4:50

N: Tavallaan se tieto riittää että sellaset on ollu ja siellä on ollu esimerkiks kahvitilaisuus ja jotain ohjelmaa ja jos se käy selville niistä kuvista ni se melkeen riittää. Että ku **ei me edes tiedetä ketä niissä ryhmäkuviissa edes oo nimiä eli siis jossei kukaan tiedä nimiä kukaan ei tiedä niitä täältä kysyäkään.**

5:28

N: **Se paikka ja tiedetään mikä tilaisuus ei aina tiedetä** mut kyllä sen erottaa et onko juhlat vai kokous ja jos nyt tunnistaa jotain vaikka johtajia koska niitähän nyt sitte yrityksistä jos jotain historiaa kirjoitetaan tai merkkipäivä juttua ni sitte saatetaan kysyä että onko teillä siitä tai tästä johtajasta mut ei mulle ainakaa oo tullu et oks teillä kuvaa rasvarista tai siivoojasta tai jostakin.

6:14

N: **Ne ihmiset on merkityksellisiä mutta ku niitte nimiä on harvoin niissä kuvissa ni niitä on mahdottomuus löytää.**

15:40

N: Viime viikolla laitoin mustavalkosia passikuvan tyyppisiä henkilökuvia niihin oli laitettu sen henkilön nimi pienellä tarralla oli konekirjoitettu se nimi siihen ja se tarra siihen (näyttää kädessä olevan valokuvan kuvatonta puolta) rupesin kattoo että miten ihmeessä näissä kaikissa on tässä samassa kohassa keltanen lantti ni sit mä katoin sinne toiselle puolelle ni sen tarran teippi tullu läpi. Kaikki joo **tommoset teipit ja tarrat on valokuvien vihollisia tietysti asiakirjojenki vihollisia mutta etenki valokuvien ku ne menee piloille.**

18:35

N: **Ja just se ettei olis niitä teippejä siellä valokuvan takana että just tämmösiä näin eikä ne valokuvat olis niissä niiku näissä (näyttää valokuva-albumia, missä muoviset taskut valokuville) ku näähän on kans näitä näissäki oli mitä 350 valokuvaa ku mä ladin ne kaikki pois täältä ja sit niistä iso osa sitte heitettiin poiskii ja seki et siis ne oli kaks isoo kansiota ja **nää oli ainoot tekstit mitä näissä oli (osoittaa valokuva-albumin kuvatekstiä, joka oli aina 3 numeron numerosarja ja iso kirjain lopussa)****

Havainnoija: Okei noi ei kerro ulkopuoliselle mitään.

N: Siis ei mitään kyllä mä pystyin niistä päättelemään tietysti sitteku on tutustunut aineistoon ni oppii tietämään tietysti nää johtajat ja mä tunnistinkin sieltä yhden johtajan ja tietysti tällasia

**Taustatutkimuksen litteraatit**

signaaleja pystyin siellä oli xx ja laulaja xx ja mikrofonin ääressä voi päätellä että tosta voi päätellä että nää on varmaan jotkut juhlat ku on kukkia pöydällä paljon vieraita juhla-asuissa mutta ei siis että mitkä juhlat ne oli et voi niiku mun valistunut fifti sixti arvaus oli että ne oli tämän johtajan esimerkiks viiskymppiseet tai jotku tämmöset mutta ei voi tietää eli siis just se että [asiakirjoissa pitäis olla hyvät tunnistetiedot ni se helpottas paljon tätä meidänki työtä.](#)

osa 2

00:00

N: Yks mistä puuttuu kans tiedot useesti -- mä pystyin laittaa siitä esitteitä mut emmä pysty sanoo yhtään et miltä vuodelta nää on ku yhdessä on siis niin hienoja painotuotteita joku graafinen suunnittelija tai joku tällanen on tehny missään ei lue et miltä vuodelta ne on ja sit- teku kuitenkin se niille sillon ku se joku xx on ollu uusi tuote ja sit tehään esite siitä ni okei tiedetäänhän me että tänä vuonna tää on meidän uutuus tuote ja me laitetaan tää nyt sitte markkinoille mutta sitte [nyt ku mä yritän et kirjaintyypin ja yhtiön logosta mistä mä nyt voisin päätellä että miltä vuosikymmeneltä se on ni ei vaa aina pysty tietää](#)

H: Et siel on ne tunnistetiedot mistä voi päätellä helposti.

N: Nii että [ees vuosi auttaa paljon mutta jos on vielä joku sen tilaisuuden nimi tai henkilön nimi](#) tai joku et se on nyt ihan selvää et jos on jotain 300 juhlovakua ni ei kukaa lähe siiehe ja se ei ole edes tarpeellistakaa mutta edes sen juhlan nimi Matti Mallikkaan 60-vuotis juhlat tai jonku koneen vihkiäiset tai joku tämmönen näin ja vuosi siitä on jo täällä hirveesti apua... niihi törmää tosi useesti täällä.

6:44

N: [Meillehän pääasiassa tulee nää mitkä on pysyvästi säilytettäviä mutta sit yritykset ku ne järjestää omia arkistojaan ni niillehän on hirvitäviä määriä sitä siis moninkertaisesti siiehe mitä meille tulee](#) ku on erilaisia mitkä pitää jonku määräajan säilöä ja sit niihin on peruste joku laki tai henkilösuoja tai työntekijän joku etu tai vakuutukset tai jotku tämmöset näin on niiku sel- lasai mitkä määrittää osittain mitkä pitää minkäki ajan säilyttää koska nähän on olennaista että jos siellä se sihteerikkö on firman pöydän ääressä nippu papereita että sillä pitää olla se tieto että okei nää ei tartte säilyttää ollenkaa ja noi on mitkä pitää säilyttää vähintään kaks vuotta ja nää on semmosia mitkä pitää pysyvästi säilyttää ni [se on iso osa sitä järjestämistä siellä päässä että ne tietää siellä mitkä milloinkin päiväyksestähän se yleensä lasketaan tai siitä tapahtumasta.](#)

9:17

N: [Järjestämisestä se iso on se että osaa hävittää oikeat aineistot ajoissa koska sitte jos kaikki mitkä pitäis vaa säilyttää esimerkiks kaks vuotta ja jos sä varmuuden vuoks säilytät ne kaikki sitä säilyttämistä riittää](#) iso osa taloushallinnon tosisteista ja muista tällasista ni eihän ne oo ku mitä sen kirjanpidon valmistumisen jälkeen suuri piirtei pystyy heittää pois tai 2-6 vuoden päästä että se helpottaa sitä immeistä siellä toisessa päässä et turhat hävittää pois ni ei vie ti- laa.

osa 4

M3: [Luovuttajan päässä karsittas enemmän sitä aineistoa että ei tulis sitä turhaa työtä meille.](#)

**HAVAINNOINTI: YKSITYISARKISTON JÄRJESTÄMINEN**

referoiva litterointi + poimittu tärkeimmät

Aika: 5.9.2014

## Taustatutkimuksen litteraatit

Paikka: Elka

Litteraatiossa käytetyt merkit+selitykset:

N =tietopalvelusihteer, nainen

Sinisellä värillä korostettu tärkeimpiä kohtia puheesta.

## ARKISTON JÄRJESTÄMINEN ALKAA

7:07

- N menee työpisteelleen istumaan työtuolille ja laittaa valkoiset käsineet käsiin *"Perus duunihan mulla tällä hetkellä on se että mä setvin että mitä täällä kansiossa on"*
- Nostaa työpöydällä olevasta pahvilaatikosta valokuvia työpöydälle *"Ja mietin että säilytetäänkö ne vai ei"*
- Heittää pahvisen valokuvakehyksen lähellä olevaan kärryyn hävitettäväksi
- Ottaa negatiivin pahvilaatikosta katsoo sitä työvaloa vasten ja laskee työpöydälle.
- Ottaa menukortin pahvilaatikosta ja katsoo sitä ja laskee työpöydälle *"Siis täällä on ihan ihmeellistä x menu"*
- Ottaa valokuvan pahvilaatikosta ja katsoo sitä ja laskee työpöydälle *"Tässäkin on x:n entinen toimitusjohtaja ni pitää kattoa että onko siitä jo..."*
- Nostaa valokuvia pahvilaatikosta työpöydälle ja pohtii mitä siinä tapahtuu *"Vetääköhän nää hirveä ylös ihan mitä sattuu täällä..."*
- Ottaa laatikosta kolme negatiivia ja katsoo niitä valoa vasten ja heittää ne kärryyn *"Nää voipi heittää pois"*
- Ottaa pahvilaatikosta yhden valokuvan käteensä ja katsoo sitä valoa vasten *"Mikähän se tämäkin on??"*
- Laskee valokuvan työpöydälle
- Ottaa loput valokuvat pois pahvilaatikosta työpöydälle ja heittää pahvisia valokuvakehyksiä kärryyn
- Heittää tyhjän pahvilaatikon pois työpöydältä lähellä olevaan kärryyn
- Valitsee yhden pahvilaatikossa olleen kansion, siirtää muut työpöydällä olevat valokuvat sivuun ja avaa kansion *"Tää on nytte arkistoaineistoa"*
- Katsoo, mitä kansio sisältää *"Tämä sisältää nytten kuvia..."*
- Heittää pois kaksoiskappaleet valokuvista lähellä olevaan kärryyn *"Nää on samoja ni tän voi heittää pois"*
- Käy lävitse kansion sisältöä *"Katsotaan mitä se on ja mihin se liittyy jos jotakin niistä kuvista tai asiakirjoista ymmärtäis"*
- Päättelee, millaisen yhtiön arkistoainesta kansio sisältää *"Eli tää on ollu x-yhtiö..."*
- Lukee kansiossa olleita asiakirjoja *"Täällähän se varmaan sanotaan"*
- Kertoo tietoja yhtiöstä
- Ottaa käsineet pois käsistään ja kääntyy tietokoneen puoleen
- Katsoo Elma-tietokannasta, onko yhtiöllä jo arkistoa
- Yhtiön arkistoa ei löytynyt Elmasta
- Käy läpi kansion asiakirjoja
- Heittää pois asiakirjojen kaksoiskappaleet lähellä olevaan kärryyn *"Säilytän suomen että englannin kielisen koska yhtiön virallinen kieli on englanti mutta ei muita kieliä mutta jos ei oo suomen kielistä ollenkaan ni sitte säilytetään se että se dokumentoi että tällanenki on olemassa"*
- Kirjoittaa vaippaan tietoja arkistoyksiköstä lyijykynällä
- Laittaa säilytettävät asiakirjat vaippaan
- Laittaa käsineet käsiinsä
- Valitsee valokuville sopivan kokoisen vaipan
- Pakkaa jokaisen säilytettävän valokuvan omaan vaippaan
- Heittää kärryyn valokuvien kaksoiskappaleet *"Oks nääki samoja?"*

**Taustatutkimuksen litteraatit**

- Huomaa yhden valokuvan toisella puolella olevan tarran
- Katsoo kaikki säilytettävät valokuvat läpi, että kaikissa on samankaltainen tarra
- Ottaa käsineet pois käsistään ja kääntyy tietokoneen puoleen
- Syöttää Elma-tietokantaan asiakirjanipun ja valokuvien meta-tiedot
- Kirjoittaa tietokannan antaman arkistoyksikön numeron asiakirjavaipan päälle
- Ottaa kirjekuoren valokuville ja kirjoittaa kirjekuoren päälle samat tiedot kuin asiakirjojen vaippaan ja arkistoyksikön numeron
- laittaa valokuvat kirjekuoreen
- Heittää alkuperäisen kansion pois kärrylle
- Jättää niput sivuun odottamaan *"Katotaan jos näille tulis kavereita, ei laiteta sentin kansioita jokasesta nipusta vaan sit aina järjestysnumeroilla useempi sitte aina yhteen jossei niitä oo enempää"*
- Ottaa uuden pahvilaatikon ja aloittaa prosessin alusta
- Kun kaikki on saatu järjestettyä, vieään arkisto kärryllä makasiiniin numerojärjestyksessä.

## Käyttäjätutkimuksen litteraatit

Litteraatiossa käytetyt merkit+selitykset:

Sinisellä värillä korostettu tärkeimpiä kohtia puheesta.

Y1=Yhdistys 1 edustaja, nainen 26v

Y2=Yhdistys 2 edustaja, nainen 47v

Y3=Yhdistys 3 edustaja, nainen 35v

Y4=Yhdistys 4 edustaja, nainen 29v

S=yhdistyksen sihteeri

### PERUSTIETOJA HAASTATELTAVASTA

**Haastattelija:** Ammatti?

**Y1:** Tutkija ja väitöskirjan tekijä

**Y2:** Sihteeri.

**Y3:** Apulaisravintolapäällikkö.

**Y4:** Palvelupäällikkö.

**Haastattelija:** Asema yhdistyksessä?

**Y1:** Puheenjohtaja

**Y2:** Sihteeri.

**Y3:** Puheenjohtaja.

**Y4:** Puheenjohtaja.

**Haastattelija:** Harrastukset?

**Y1:** Yhdistys käyn kuntosalilla.

**Y2:** Kävely hiihto ja kuntosali.

**Y3:** Pelaa salibandyä ja erinäisiä kamppaililajeja on tullu harrasteltua useampi vuosi.

**Y4:** Teen erilaisia käsitöitä ja liikunta. Lenkkeily pääasiassa.

**Haastattelija:** Mitä tietoteknisiä laitteita käytät vapaa-ajallasi ja työssäsi?

**Y1:** Tietokonettani kännykkääni välillä käytän GPS-laitetta. Työssä näiden lisäksi nauhuri ja välillä käytän perusdigipokkaria

**Y2:** Tietokonetta ja puhelinta molemmissa. Kannettavaa vapaa-ajalla ja työssä pöytätietokonetta.

**Y3:** Tietokonetta, kännykkää ja tablettiä. Näitä kaikkia käytän nii työssä ku vapaa-ajallaki.

**Y4:** Vapaa-ajal tulee käytetty oikeestaan vaa läppäriä ja kännykkää joskus kameraa. Sellast pokkarikameraa. Työssä käytän tietokonetta sellast monitoimitulostint printteri hässäkkää älypuhelin oöö mitähä muut.. Nets-maksupäätettä ja VingCard-koodaajaa kans siin ne kaikki tais olla.

### YHDISTYS

**Haastattelija:** Milloin yhdistys on perustettu? Oliko yhdistyksellä toimintaa ennen perustamista?

**Y1:** Just nyt, elokuussa olemassa olevaksi lain nimessä. Oli, virallisesti projekti lähti liikkeelle maaliskuussa 2013 mutta periaatteessa 2013 syyskuusta jossain määrin.

**Y2:** 2000. Ei ollu

**Y3:** 1999. Ei ollu.

**Y4:** 1987. Ei ollu toimintaa enne perustamista.

**Haastattelija:** Mitä yhdistys tekee?

**Y1:** Edistää yrittäjyysintoilua x alueella. Järjestää erinäisiä tapahtumia, yleisötilaisuuksia, jopa

## Käyttäjätutkimuksen litteraatit

juhlatilaisuuksia mutta myös pidempiaikaisia valmennuksia, joissa pyritään valmentamaan uusia yrityksiä ja niitten ideoita.

**Y2:** Tarkoituksena on ylläpitää ja kehittää tän meidän kylän toimintaa ja sen lähialueiden toimintoja elinkelpoisuutta ja edistää kyläläisten yhteenkuuluvuutta ja viihtyvyyttä.

**Y3:** Aikuisille ja lapsille lajiharjotuksia ja erilaisii teemaleirejä ja muita tapahtumii. Liittyy näihi kamppailulajeihi just.

**Y4:** Pääasias tää toiminta keskittyy siihe et huolehditaa ja järjestetää xx asioita. Suunnitellaa tullevaisuutta ja viedää niit yhteisii asioit eteepäin ja pidetää kirjanpitoo taloudest ja tuloksest ja taseesta.

**Haastattelija:** Kuinka paljon jäseniä kuuluu yhdistykseen? Jäsenten ikärakenne?

**Y1:** Hallituksessa on 8 aktiivisii jäsenii yhteensä 11. 24 ylöspäin keskiarvo on 25v

**Y2:** Jäsenistöön kuuluu kylätoiminnasta kiinnostuneita yhdistyksiä yrityksiä ja yksityishenkilöitä. Hallitukseen kuuluu 9 henkilöä.

**Y3:** No jos oteta vaa aikuiset ni aktiivisii jäsenii yhteensä noin 17. He on 18-vuotiaast ylöspäin.

**Y4:** Jäsenii on 11. Suurinosa on keski-ikäsi.

**Haastattelija:** Mitä asiakirja-ainesta yhdistyksellä on tai kertyy sen toiminnasta? Mitä eniten?

**Y1:** Kokouksista syntyy epämääräistä aineistoa... Mä nauhotan näitä tilaisuuksia se on yks meillä aika moni tapaaminen tulee nauhalle. Yleisötapahtumista tulee kertymään myös valokuvia ja ehkä jopa videoo. Mutta yhdistyksen sisäiset jutut ni niistä kertyy nimenomaan kaiken maailman papereita mutta hirveen virtuaalinen jalanjälki koska on suljetut Facebook-keskustelut ja sinne kerääntyy materiaalia ja asiakirjoja ja sitte on Basecamppi mihin kerääntyy virallisempiakin juttuja plus sitte nettisivut ja kaikki muut. Ehkä mä nään ne olen vanhanaikainen näin ne sellaiset virallisemmat dokumentit ja asiakirjat joita tehtiin tai pitää tehdä niin on niitä virallisia. Facebook keskusteluita, ylipäänsä virtuaalisesti käytyä keskustelua niitä jää eniten talteen.

**Y2:** Kokouksien pöytäkirjoja tapahtumista kuvia ja kylän historiaa tekstein ja kuvin. Eniten varmaankin noita tapahtumien materiaaleja ja kuvia.

**Y3:** Kirjanpitoo ja pöytäkirjamateriaali pääasias ja sit erilaisii asiakirjoja noista täst yhityksen toiminnast ja jonki verra markkinointimateriaali.

**Y4:** Yhdistyksel on kirjanpito jäsenistä muistioit kokouksista tulos- ja taselaskelmii jäiköhä jotai pois listalt?? nii ja tietty kokouksien esityslistat ja eipä nyt tuu muut mielee et mitä asiakirjoi... Eniten on varmaa noita kokous muistioit ja tulos- ja taselaskelmii.

**Haastattelija:** Käytetäänkö yhdistyksen asiakirjoissa tunnistetietoja? Mitä? Miksi?

**Y1:** Helvetin huonosti jos on tällanen tai esimerkiks noi pöytäkirjat ni niissä lukee kyllä ja niissä on logo. Aaa se unohtu vielä muuten ainakin silloin kun on projekti ni S kerää osallistujalistoja ne on yks dokumentti niin niissä lukee hyvin virallisesti paikka aika yhdistyksen logo ja kaikki noi muut x logot. Virallisissa dokumenteissa niissä on aina päivämäärä, aika, logo.

**Y2:** Joo. Asiakirjojen yläkulmassa on x logoa ja vasemmassa alakulmassa x sanaa.

**Y3:** Joo. Kaikis on vaa yhityksen nimi tunnisteena ei muuta taida olla. Ei olla tultu aatelleeks et niis pitäs jotain muutaki olla.

**Y4:** Joo. Asiakirjat nimetää ja laitetaa esim. kokouksen päivämäärä et ne ois helppo arkistoida ja ettii ku niit tarttee.

**Haastattelija:** Onko yhdistykselle laadittu seulontasuunnitelma? Jos on, millainen?

**Y1:** Ei ole laadittu mitään.

**Y2:** Ei

**Y3:** Ei. Pitäskö sellanen olla??

**Y4:** Ei.

## Käyttäjätutkimuksen litteraatit

**Haastattelija:** Kertyykö yhdistykselle valokuvia sen toiminnasta? Missä valokuvat säilytetään? Miksi? Merkitäänkö valokuviin tunnustetietoja? Jos kyllä, mitä?

**Y1:** Kyllä. Ei missään tai henkilökohtaisissa varastoissa. Ainoa missä meillä on niitä yhteisesti jaossa on Facebook niitä ei oo missään virallisesti paitsi jossain jaetussa Dropbox kansiossa on pörstäkuvia. Pilvipalvelussa on yhden juhlatilaisuuden kuvat. Flaijerit jos ne lasketaan valokuviksi mutta ne on enemmän markkinointimateriaalia mutta ei oo hypisteltäviä valokuvia paitsi noi mitä tuolla seinällä on.

**Y2:** Kyllä. Ne on kansiossa mun kotona ja yhdistyksen nettisivuilla on jotain kuvia. Ulkosella kovalevyllä. Ei oo merkitty pitäisi kyllä merkata.

**Y3:** Joo kertyy etenki noista leireistä ja harjotuksista. Ne on arkistoitu muistitikulle jokuhan tapahtuma tai leiri omaa kansioo. Kansio on nimetty sen tapahtuman mukaa ja päivämäärä millö se on ollu.

**Y4:** Joo kertyyhä nit jonki verra. Ne säilytetää yhdessä siihe liittyvän muun materiaalin kaa vaikka pöytäkirjojen ja ilmotusten yhteydes. Et se kaikki tieto ois samas paikas ja helppo etti. Valokuviin merkataa et mist ne on otettu ja millon just arkistoinnin takii.

**Haastattelija:** Miten asiakirja-aines on eroteltu/jaoteltu? Miten säilytetään? Missä säilytetään?

**Y1:** S:llä on työkoneella. Ne nimelistat on fyysisesti S:lla. Mutta pääasiallisesti S:n koneella S printtaa kaikki pöytäkirjat sun muut että ne jää seuraaville sukupolville tai pysyy tallessa. Kaikki sellanen noi mun nauhotukset ni ne on mun omalla koneella ja ulkosella. Basecampissa on osa tiedostoja ladattuna pelkästään siellä. Siellä on muutama agenda, tekstifaileissa on keskustelua lähinnä ja ideointia. Kaikki on sekasin ja ihan päin helvettiä.

**Y2:** Aineisto on jaoteltu vuosittain. Se säilytetään kansiossa S:n kotona ja yhdistyksen nettisivuilla.

**Y3:** Ne säilytetää kans muistikulla eri kansiois mitkä on nimetty aihealueittain. Jotai on on printattu ja ne on aihealueittain kansios. Se kansio on S:n hallussa sen kotona kirjahyllys.

**Y4:** Asiakirjat on eroteltu niitte laadun mukasesti. Esimerkiks muistiot ja pöytäkirjat on eriksee. Ne säilytetää kaikki paperisina ja sähköses muodos. Ne löytyy meiän toimistolta ja sähköses muodos ne on extranetissä. Se on vaa hallituksen käytettävis se extranetti.

**Haastattelija:** Oletteko luovuttaneet yhdistyksen asiakirja-aineistoa arkistoon? Jos olette, mitä? Jos ette, oletteko ajatelleet luovuttavanne?

**Y1:** Ei ole. Mahdollisesti. Tää mitä tehdään nyt on tän hetken ajassa olevaa juttua.

**Y2:** Ei olla luovutettu. Miksei.

**Y3:** Ei olla. En osaa sanoo ehkä..

**Y4:** Ei olla. Kyl me voitaa luovuttaa mut pitäs olla enemmän tietoo siit et miten joku arkisto toimii tai millast asiakirjaa sinne voi luovuttaa ja mitä kaikkee meiän pitää tehdä et ne voi luovuttaa ja et käytetääks nit luovutettui asiakirjoit tutkimukseen tai johonki muuhu käyttötarkotukseen.

## TRIVIA

**Haastattelija:** Mitkä asiakirjat ovat pysyvästi säilytettäviä ja mitkä määräajan? Esimerkkejä?

**Y1:** Voi helvetti oletettavasti se perustamiskirja ni se on sellanen pysyvä. Ne mitä PRH:lta tuli. Oiskohan lakisäätteisten kokousten jonkin sortin pöytäkirjat varmaan pitää säästää. Voi helvetti emmää tiiä. Ja sit tietty talousjutut kirjanpitoon liittyvät kaikenmaailman kuitit kirjanpitositteet kirjanpitudokumentit ja tällaset. Voi helvetti oks kaikenmaailman kirjanpitojutut määrääkää et sun pitää pitää joku viis vuotta?? Mä en tiä mitään mitä pitäis nyt tietää!! Jotkut helvetti kuitit!

**Y2:** Pysyvästi säilytetään tapahtumien materiaalit. Niiden valokuvat ja niihin liittyvät tekstit. Määräajan on kokousien esityslistat esimerkiksi.

**Y3:** Pysyvästi säilytettävii ööö osakekirjat. Tilinpäätökset ja kirjanpitoon liittyvät asiakirjat oisko ne ollu sen 10 vuotta mitä nit pitää säilyttää??



## Käyttäjätutkimuksen litteraatit

**Y4:** Pysyvästi säilytettävii on henkilökirjanpito ainaki mitähän muita... Määräajan säilytettävii on tulos- ja taselaskelmat hotellien ja kauppojen maskutapahtumat tai yöajot tai ne ja majotusliikkeet asukastiedot ja yksityishenkilöitte veroilmutuksee liittyvät kaikki kuitit ja tositteet.

**Haastattelija:** Selitä käsite arkistonmuodostaja?

**Y1:** Mikä?? Arkisto? muodostaja? Oks se tyyppi joka kasaa sen aineiston johonkin arkistoon??

**Y2:** En osaa sanoa...

**Y3:** Mikä?? Mitähä mä sanoisin... Se on vaikka x määrä asiakirjoja joist se arkisto muodostuu.

**Y4:** Mikä?? En oo koskaa kuullukkaa!! En kyl tiä yhtää sanoo...

**Haastattelija:** Mitä tarkoittaa arvonmääritys seulonnassa?

**Y1:** Sitä että pitääkö joku säilyttää vai ei. Nii että määritetään pitääkö säilyttää kuinka kauan tsiikataan oks nää tärkeitä vai roskein.

**Y2:** Mitä seulotaan ja miten mitkä on ne tavoitteet.

**Y3:** hmm se kertoo et onko vaikka asiakirjat arvokkaita tai historiallises mieles arvokkaita tai onks niit järkevää säilyttää määräajan vai pysyväst.

**Y4:** Mikä?? Arvonmääritys... Määritetää lukuarvo tai joku määre sille millä perusteil pienennetää asiakirjojen määrää. Etitää jotai tiettyy määrettä mikä vastais sit seulottavaa ominaisuutta emmä tiä kyl yhtää...

## OPPIMISPELI

**Haastattelija:** Pelaatko digitaalisia pelejä?

**Y1:** Kyllä.

**Y2:** En pelaa. Ei ole kiinnostusta tai aikaa pelata.

**Y3:** En. Emmä koe et mul ois aikaa sellasee käytettäväks

**Y4:** Joo.

**Haastattelija:** Kuinka usein?

**Y1:** öööö aika epäsäännöllisesti.

**Y4:** Tosi harvoin ehk kerra kuus.

**Haastattelija:** Mitä?

**Y1:** Mä pelaan välillä lähinnä mitä nää on nää tällaset daijupelit missä täppäillään jotain mä pelaan niitä koneella ja joskus kännykällä.

**Y4:** Oikeestaa lähinnä vaa sellasii ajanvietepelei. Esimerkiks ongelmanratkasupelei tai jotain risti-nolla-hedelmäpelii mis pitää tietty määrä olla samanlaisii asioit peräkkäin.

**Haastattelija:** Missä?

**Y1:** Kotona ja sitte bussissa ja junassa.

**Y4:** Himassa ja junassa.

**Haastattelija:** Miksi, mikä viehättää?

**Y1:** Se on vaan ajanvietettä yleensä mä saatan maata sohvalla ja kattella samalla toisella silmällä jotain ja näppäillä.

**Y4:** Saa vähä muuta aateltavaa jos on tylsää tai ei oo muuta tekemist. Niis saa vähä haastaa itteensä ja saa onnistumisen elämyksii.

**Haastattelija:** Millainen oppimispelin seulonnasta pitäisi olla, jotta pelaisit sitä? Miksi? Toiveita oppimispelin suhteen?

**Y1:** Ainakin kerran pelaisin läpi, koska tästä mä huomasin etten mä tiä mitään. En nyt ehkä silleen joka päivä mut pelaisin läpi. Ei sen tartte olla järkyttävän viihdyttävän ihmeellinen tai kouttava vaan mulle riittää että tuo tärkeimmän tiedon valmiiks pureskeltussa muodossa että

## Käyttäjätutkimuksen litteraatit

mä en joudu ottaa selvää ja ehkä laittaa mua tekee skenaariota tai tekee aluks tollasen testin mitä sä kysyt noita käsitteitä ja toteaa et tiiä mitään sit laittaa pelaa ja tekee uudelleen ja toteaa tiedät kaiken. Graafisesti tosi selkee kevyt ja miellyttävän näkönen. Vois olla ihan muuta ku arkistomaailma, mutta miksei seki siitä vois saada ihan hauskaa vanhanajan havinaa sulkakyniä ja pergamenttikääröjä ja kaikkee sellasii ja miellyttävän näkönen. Mulle tuli nyt huono omatunto ku mä en tienny mitään!!

**Y2:** Mielenkiintoinen selkee ulkoasu ei kovin vaikee käyttönen. Sellanen että keski-ikänenki ei paljoo teknisii laitteita käyttäväki tajuis et mitä siin pitäis tehdä. Kyllä saattasin pelata.

**Y3:** Se vois olla värikäs ulkoasu ois kiinnostavaks tehty ja se herättäs mielenkiintoo. Sellane helposti lähestyttävä. Se olis tehty helpoks omaksua ettei oo vaikeit sääntöi mitä pitäs muistaa. Ja sit just se mielenkiintonen ja houkutteleva ulkoasu. Ja et siin huomioitais vaikeusastekki ku se peli etenee. Joo kyl mä pelaisin tai ainaki kokeilisin sitä.

**Y4:** Sen pitäs olla jotain aivojumppaa et sais kunnolla miettii sit ratkasuu. Se ois hyvä et siin ois eri vaikeusasteita et joku voisi päättää oman vaikeusasteensa ni säilyis oppimishalu ja olis tarpeeks haastava. Ei tartte olla monimutkanen tai sellane mikä kikkailee tekniikalla. Et se ois tarpeeks haastava ja pitää mielenkiintoo yllä ja kannustais oppii ni sellasta mä pelaisin. Ainaki kokeiltuu tulis.

## Tarve + Hyöty

## KÄYTTÄJÄT: Yhdistyksen hallituksen jäsenet

- pelaavat satunnaisesti vapaa-ajalla ajanvietteeksi
- PUHEENJOHTAJA: yhdistyksen tärkein toimihenkilö, joka johtaa, valvoo ja kehittää hallituksen työskentelyä
- Sihteeri: työtehtävät koostuvat kirjallisista käytännön tehtävistä ja hoitaa arkistoa, jollei ole arkiston vastaavaa
- Taloudenhoitaja: hoitaa raha-asioita: huolehtii kuiteista ja laskujen maksamisesta, hoitaa kirjanpidon ja tilinpäätöksen (lähde: Rosengren & Törrönen 2013, 36-39)

## EI LAKISÄÄTEISTÄ VELVOLLISUUTTA SÄILYTTÄÄ PYSYVÄSTI ARKISTOA

- vs. julkishallinto
- Väärä kuva tästä ajasta, jollei yhdistyksen arkistoja säilytetä pysyvästi. Yhdistyksen merkitys yhteiskuntaan. Oikea kuva yhdistyksen toiminnasta esimerkiksi tutkimusta varten
- Supressio veri ja suggestio falsi
- Arkistot säilyttävät vain pysyvästi säilytettävät asiakirjat. Yhdistyksen arkistot luovutettaisiin samoin seulontaperustein arkistoon.
- Ei tietoa, mitä asiakirjoja säilytetään pysyvästi, mitä asiakirjat ovat tai niiden järjestämisestä
- Asiakirjojen tunnistetiedot, etenkin valokuvien

## ARKISTOINTI SUUNNITELMALLISEKSI

- Mikään asiakirja ei jää edellisen hallituksen jäsenen haltuun. Tässä auttaa seulontasuunnitelma
- Sähköinen säilyttäminen ja varmuuskopiointi
- Ei säilytetä turhaa, hävitettävää asiakirja-aineistoa. Tämä helpottaa tiedonhakuasiakirjoista ja säästää tilaa arkistossa. Yhdistyksellä ei varaa maksaa isoa arkistotilaa, minkä takia tilan säästäminen tärkeää.
- Vättyään arkiston jälkikäteiseltä järjestämiseltä = taannehtiva seulonta. Tämä säästää aikaa ja rahaa, jota yhdistyksellä ei ole paljoa, koska eivät tavoittele taloudellista voittoa tai etua
- Taannehtiva seulonta hidasta + kallista + huono lopputulos. Yhdistyksellä havoin aikaa kaiken tarpeettoman poistamiseen. Arkistonmuodostaja paras asiantuntija arkiston seulomiseen, mutta sen tekijöiltä voi puuttua asiantuntemus useita vuosia vanhojen asiakirjojen arvonmäärittelyyn

Teknologia

SUUNNITTELUALUSTA: taulutiekone

- Mitä huomioitava: käyttöliittymä ja kosketusnäytön mahdollistamat asiat
- Näytön koko: 200mmx150mm (iPad)

Estetiikka +  
Käytettävyys

#### KÄYTETTÄVYYS

- Helppokäyttöinen
- Helposti omaksuttava-ei vaikeita sääntöjä, joita pitäisi muistaa
- Ei ole monimutkainen
- Ei kikkaile tekniikalla
- Eri vaikeusasteita, joista jokainen voisi päättää oman, jotta säilyy oppimishalu ja olisi tarpeeksi haastava

#### ULKOASU

- Selkys
- Kevyes
- Miellyttävän näköinen
- Värikäs
- Kiinnostava
- Houkutteleva
- Mielenkiintoinen
- Helposti lähestyttävä

## **MITÄ OPPIMISPELI SEULONNASTA OPETTAA?**

### **ENNAKKOSEULONTA**

(lähteet: Pohjola ym. 2008, 15–16, 56–78, Valtonen ym. 2009 42–57, 62–92)

Tärkeämpi kuin taannehtiva seulonta

=asiakirjojen säilytysajat selvitetään jo ennen kuin niitä laaditaan tai niitä kertyy yhdistykselle

Mikä on yhdistyksen arkisto? Mistä se muodostuu?

- arkistonmuodostaja-käsite + arkistonmuodostus
- alkuperäperiaate
- arkistonmuodostussuunnitelma + siinä käytettävät lyhenteet

Mikä on asiakirja? Asiakirjojen tunnistetiedot?

Miten asiakirjoja säilytetään? Käytettävät lyhenteet?

- sähköinen säilyttäminen
- paperinen säilyttäminen

Asiakirjojen säilytysajat? Minkä mukaan säilytysaika lasketaan? Käytettävät lyhenteet?

Asiakirjojen arvonmääritys

Asiakirjojen hävittäminen

### **TAANNEHTIVA SEULONTA**

(lähteet: Pohjola ym. 2008, 20–50, Pohjola ym. 2011 3–7, 11–14, Mikkelin maakunta-arkiston ja Oulun maakunta-arkiston seulontaa koskevat kurssimateriaalit ja muut aineistot)

= asiakirjojen säilytysarvon määrittely jälkikäteen

Mitkä kuuluvat arkistoon?

Asiakirjojen hävittäminen

Mitkä asiakirjat ovat pysyvästi säilytettäviä? Mitkä seulontaan? Miksi? Millä perusteilla?

Arkiston luettelointi

Arkiston järjestäminen

- arkistokaava

Valokuvien arkistointi ja tunnistetiedot

Sähköinen säilyttäminen

OPPIMISPELI: LUMOSITY



Pelin jälkeen näytetään pisteet, oikeiden vastausten määrä ja muuta tietoa edistymisestä.



Oikeat ja väärät vastaukset havainnollistetaan grafiikalla ja ääniefektillä.



Selkeät ja lyhyet ohjeistukset, jotka voi ohittaa.

Peliin liittyviä tietoja voi seurata oikeasta yläkulmasta, esim. ajan kulumista.



Pelaajaprofilissa edistymisen seuranta.



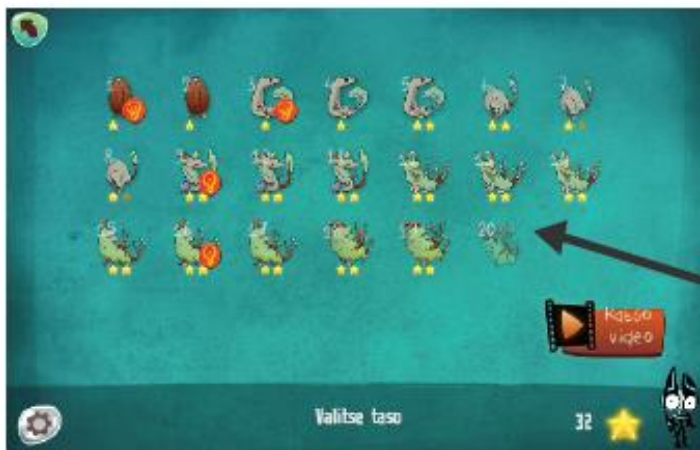
OPPIMISPELI: DRAGONBOX ALGEBRA 12+



Pelin alussa valitaan hahmo hahmokirjastosta + syötetään hahmolle nimi.

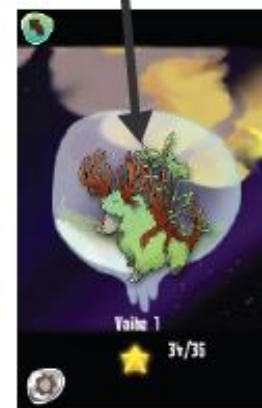
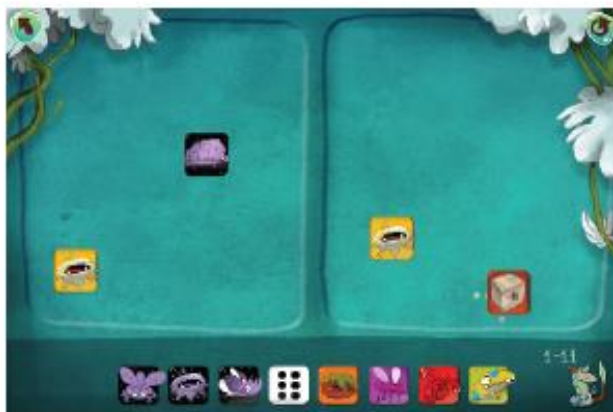


Merkit palkitsevat pelaajan jokaisen tehtävän jälkeen. Hahmo kasvaa isommaksi, kun pelissä edetään pidemmälle.



Edistyminen ja tasojen pistemäärät näytetään. Pelaaja voi pelata tason uudelleen ja yrittää parantaa suoritusstaan.

Jokaisen tason pelin voi aloittaa alusta milloin vain ja pelaajalle näytetään pelin ratkaisu animaationa.



Pelaajalle näytetään tason ja tehtävän numero.

OPPIMISPELI: DUOLINGO

Edistymispalkki näyttää, kuinka monta tehtävää on jäljellä tasolla.

Vääristä vastauksista sydämet vähenevät.



Pelaaja voi aloittaa pelamisen alkeista tai testata oman tasonsa.

Näytetään missä + millainen virhe oli + oikea vastaus. Väärästä vastauksesta alapalkki muuttuu punaiseksi. Eri äänet oikein ja väärin vastauksille.

Eri osioita, joissa eri määrä tasoja.



Kun taso on päästy läpi hyväksyttävästi, pelaaja voi siirtyä seuraavalle tasolle. Pelaaja kerää jokaisesta tasosta kokemuspisteitä. Pelaajalle näytetään, montako pistettä seuraavalle tasolle tarvitaan.



## TESTIPELI 1

Paperiprototyyppien kuvasuhde 3:4

Mainoslause: "Testaa tietosi arkistoinnista ja haasta kaverisi mukaan kaksintaisteluun"


Pelin kulku:

1. Pelaajaprofiilin teko.

Peli alkaa pelaajaprofiilin luomisesta ensimmäisellä pelikerralla (paperiprototyyppi 1)

Pelaajaprofiilin funktio: Pelaajaprofiilista pelaaja voi seurata omaa kehitystään, koska sinne tallentuu automaattisesti pelaajan edistyminen + arvonimi + kaksintaisteluhaasteet

Pelaajan peli tallentuu automaattisesti pelaajaprofiiliin, joten pelaaja voi lopettaa pelin milloin tahansa ja palata pelaamaan uudelleen joko samasta kohdasta mihin jäi tai valita kohdan, mistä haluaa jatkaa.



The image shows a paper prototype for a 'Create Player Profile' screen. It features a large title 'LUO PELAAJAPROFIILI' at the top. Below the title is a form with four input fields: 'Nimimerkki', 'Sähköposti', 'Salasana', and 'Salasana uudestaan'. At the bottom of the form is a dark button labeled 'LUO PROFIILI'.

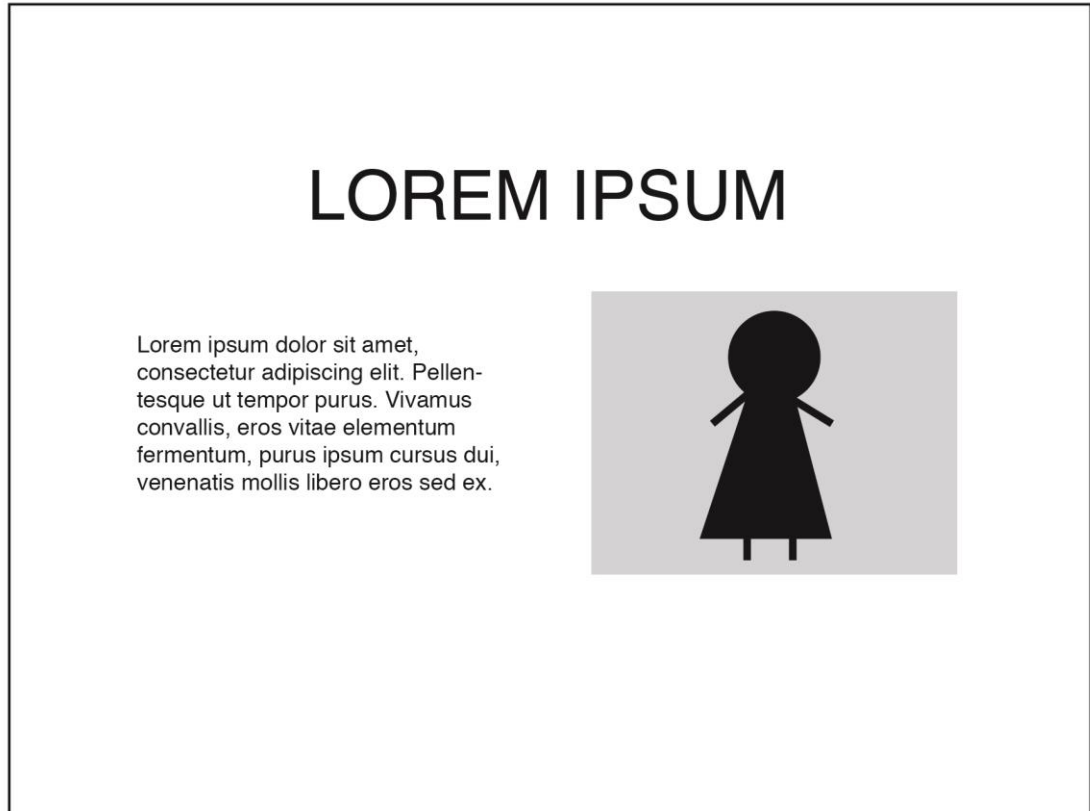
Paperiprototyyppi 1.

2. Testi.

Pelaajaprofiilin luomisen jälkeen pelaaja tekee testin, jossa testataan, paljonko pelaaja tietää yhdistyksen muodostuvan arkiston käsittelystä + seulonnasta! + hallinnasta + taannehtivasta seulonnasta!

3. Arvonimi testin tuloksen perusteella.

Testin tuloksen perusteella pelaaja saa arvonimen, josta on hauska, lyhyt teksti, joka kuvastaa pelaajan taitoja + ikoni/kuva. (paperiprototyyppi 2.)



Paperiprototyyppi 2.

3 alustavaa, erilaista arvonimiasteikkovaihtoehtoa. (paperiprototyyppi 3.)



Paperiprototyyppi 3.

**Testipeli 1 -konsepti**

**4. Ranking-lista + kaksintaistelu**

Arvomerkeistä koostetaan ranking-lista, josta voi mennä katsomaan jokaisen pelaajan arvonimen. Voisi olla myös esim. päivän/viikon/kuukauden paras pelaaja

Listasta näkee, kuka on pelaamassa sillä hetkellä ja haastaa kaksintaisteluun tai jättää pelaajalle viestin että haastaisi hänet kaksintaisteluun (tämä haaste tulee sähköpostiin). On myös mahdollista lähettää jollekin kaverille haastekutsu, joka ei vielä pelaa peliä. Esim. puheenjohtaja voi haasta sihteerin kaksintaisteluun tai tosien yhdistyksen puheenjohtaja jonkun toisen yhdistyksen puheenjohtajan ja mitellä, kummalla enemmän tietoa.

Kaksintaistelussa erilaisia osa-alueita, joista haastaja valitsee, mitä pelataan. Chat-tyyppinen viestittely, jotta pelaajat voivat kommunikoida keskenään.

Kaksintaistelussa pelaajat pelaavat samaa tehtävää toisiaan vastaan.

**5. Pelaajan oman tietotason parantaminen tehtäväkokonaisuuksilla.**

Omia tietojaan voi parantaa tekemällä tehtäväkokonaisuuksia. Peli antaa pelaajalle pelattavaksi vain ne tehtäväkokonaisuudet/osa-alueet, joissa pelaajan pitää parantaa tietouttaan/pitää tietää enemmän testin tuloksen perusteella. Pelaaja saa tehtävien suorittamisesta edistyspisteitä.

**6. Arvonimen parantaminen.**

Kun pelaajalla on edistyspisteitä tarpeeksi koossa, voi hän tehdä uuden, samankaltaisen testin kuin alussa. Testistä pelaaja näkee, kuinka tiedot/taidot ovat kehittyneet + saa mahdollisuuden parantaa arvonimeänsä.

Ydinideat:

-Sosiaalinen pelaaminen + kilpailu.

-Omien tietojen testaus + niiden parantaminen.

## TESTIPELI 2

Paperiprototyyppien kuvasuhde 3:4

Mainoslause: "Paranna tietojasi yhdistyksen arkistoinnista ja saa työkaluja yhdistyksesi toimintaan"

Pelin kulku:

1. Pelaajaprofiilin teko. (paperiprototyyppi 1.)

Ensimmäinen pelikerta alkaa pelaajaprofiilin luomisesta, mihin syötetään myös pelaajan edustaman yhdistyksen tietoja

PELAAJAPROFIILI

PELAAJA

Nimi

Sähköposti

Salasana

Salasana uudestaan

YHDISTYS

Yhdistyksen nimi

Asema yhdistyksessä

Katuosoite

Postinro ja -toimipaikka

LUO PROFILI

Paperiprototyyppi 1.

2. Ensimmäinen tehtävä. (paperiprototyyppi 2.)

Pelaajaprofiilin tekemisen jälkeen pelaajan täytyy ratkaista ensimmäinen tehtävä.

Helpotus-napista saa vihjeitä tehtävän ratkaisuun. Vihjeitä on rajallinen määrä käytettävissä koko pelin ajan.

Vastaus:

Arkistoinnin suunnittelu + vanhan arkiston järjestäminen = toimiva arkisto

## MISTÄ TOIMIVA ARKISTO MUODOSTUU?

$$\text{X} + \text{Y} = \text{Toimiva arkisto}$$

X= ?

Y= ?

Paperiprototyyppi 2.

3. Valinta: Arkistoinnin suunnittelu vai Vanhan arkiston järjestäminen. (paperiprototyyppi 3.)  
Kun pelaaja on saanut yhtälön ratkaistua oikein, pelaaja voi valita haluaako pelata tehtäviä arkistoinnin suunnittelun=ennakkoseulonta vai vanhan arkiston järjestämisen=taannehtiva seulonta alta.



Paperiprototyyppi 3.

4. Tehtävävalikko: osa-alueita, josta pelaaja voi valita mieleisensä. (paperiprototyyppi 4.) Näiden alta avautuu valikko, johon on koottu tehtävät osa-alue kohtaisesti, joista pelaaja voi valita, mitä haluaa suorittaa.



Paperiprototyyppi 4.

Pelistä on mahdollisuus tilata sähköpostiin yhdistyksen tiedoilla varustettuina olevia pöytäkirja-pohjia, seulontasuunnitelman jne. Ideana on, että pelaaja tekee pelissä valmiita ohjeistuksia omalle yhdistykselleen, jotka tulevat pelaajan sähköpostiin ja ovat sieltä käytettävissä yhdistyksen toiminnassa.

Ydinideat:

- Pelaajalla vapaavalintaisuus=pelejä ei määrää pelaamaan tiettyä osa-aluetta.
- Kokonaan yksinpelejä.
- Yhdistys saa valmiiksi räätälöidyt asiakirjat + ohjeistukset.

VIIHDEPELI 1

Paperiprototyyppien kuvasuhde 3:4

Mainoslause: "Pelasta arkistosi sokeritoukkien hyökkäykseltä voittamalla esteet!"

Pelin kulku:

1. Hahmon valinta + nimeäminen. (paperiprototyyppi 1.)

Pelin alussa pelaaja valitsee hahmon hahmokitastosta + syöttää nimen valitsemalleen hahmolle.



Paperiprototyyppi 1.

2. Haastetason valinta: helppo, keskivaikea, vaikea. (paperiprototyyppi 2.)

Pelissä on kolme vaikeustasoa: helppo, keskivaikea ja vaikea, joista pelaaja valitsee sopivan. Vaikeustaso = tehtävien haastavuus.





Paperiprototyyppi 2

3. Useampi taso + aika tason suorittamiseen.

Avautuu tasovalikko. Pelissä on useampi taso, mutta peli alkaa aina 1. tasosta, muut tasot ovat lukittuja. Jokaisella tasolla on erilainen labyrintti, josta pelaajan täytyy etsiä tehtävät=esteet ja reitti arkistojen luo pelastamaan ne sokeritoukkien hyökkäykseltä tietyn ajan kuluessa.

4. Tehtävien etsiminen labyrintista.

Yläkulmasta näkee edistymisen tasolla eli kuinka monta tehtävää on löydetty ja kuinka monta pitää vielä etsiä sekä ajan, jonka puitteissa tehtävät tulee löytää. Tehtäviä ei ole merkitty labyrinttiin. Aika pysähtyy, kun pelaaja suorittaa tehtävää = pelaajalle jää rauha miettiä oikeaa vastausta. Tehtävää tehdessä ei näe labyrinttia.

5. Väärästä vastauksesta sokeritoukat liikkuvat askeleen lähemmäs arkistoja.

Jos vastaa väärin tehtävään? sokeritoukat ja tulevat askeleen lähemmäs arkistoja.

Jos vastaa oikein tehtävään? sokeritoukat pysyvät paikoillaan ja pelaaja voi etsiä uutta tehtävää.

6. Pelin loppuminen.

Jokaisessa tasossa on eri määrä tehtäviä, jotka pelaajan täytyy etsiä ja suorittaa hyväksytysti tietyn ajan kuluessa, muuten peli päättyy ja täytyy aloittaa alusta.

Peli päättyy, kun pelaaja on vastannut liian monta kertaa väärin = sokeritoukat ovat päässeet tuhoamaan arkiston tai aika loppuu. Silloin pelaaja voi joko aloittaa tason tai pelin alusta

Ydinideat:

- Viihdepele + seulonnan opetus
- Tehtävien etsiminen labyrintista.
- Aika ei käy tehtävää tehdessä.

VIIHDEPELI 2

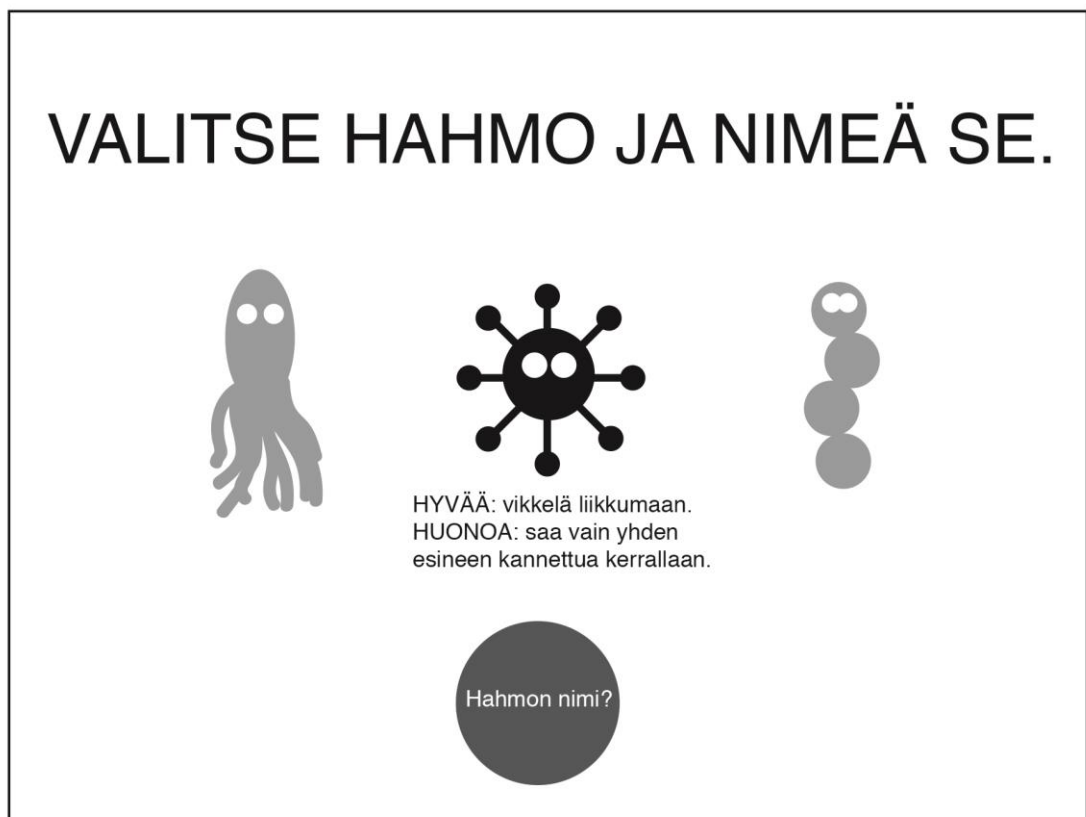
Paperiprototyyppien kuvasuhde 3:4

Mainoslause: "Pelasta arkistosi hiiren hyökkäykseltä olemalla nopea!"

Pelin kulku:

1.Hahmon valinta + nimeäminen. (paperiprototyyppi 1.)

Pelin alussa pelaaja valitsee hahmon hahmokirjastosta +syöttää nimen valitsemalleen hahmolle. Jokaisella hahmolla on sekä hyvä että huono ominaisuus, mikä vaikuttaa pelin kulkuun x-tavalla. Hyvä ominaisuus helpottaa, mutta huono ominaisuus vaikeuttaa pelaamista.



Paperiprototyyppi 1.

2.Haastetason valinta: helppo, keskivaikkea, vaikea. (paperiprototyyppi 2.)

Pelissä on kolme vaikeustasoa: helppo, keskivaikkea ja vaikea, joista pelaaja valitsee sopivan. Vaikeustaso = tehtävien haastavuus.



Paperiprototyyppi 2.

3. Useampi taso +aika.

Pelissä on useampi taso, mutta peli alkaa aina 1. tasosta, muut tasot ovat lukittuja. Jokaisella tasolla on erilainen labyrintti, josta pelaajan täytyy viedä tehtävän edellyttämät asiat arkistojen luo turvaan hiiriltä.

4. Tehtävät integroitu labyrinttiin

Yläkulmasta näkee edistymisen tasolla eli kuinka monta asiaa on viety arkistoon ja kuinka monta pitää vielä viedä sekä ajan, jonka puitteissa ne pitää viedä arkistoon.

5. Väärästä vastauksesta hiiret liikkuvat askeleen lähemmäs arkistoja.

Jos vie väärän asian arkistoon? hiiret tulevat askeleen lähemmäs arkistoja.

Jos vie oikean asian arkistoon? hiiret pysyvät paikoillaan ja pelaaja jatkaa pelaamista seuraavalle tasolle.

6. Pelin loppuminen.

Jokaisessa tasossa on eri määrä asioita, jotka pelaajan täytyy viedä arkistoon tietyn ajan kuluessa, muuten peli päättyy ja täytyy aloittaa alusta.

Peli päättyy, kun pelaaja on vienyt liian monta kertaa väärä asioita arkistoon = hiiret ovat päässeet tuhoamaan arkiston tai aika loppuu. Silloin pelaaja voi joko aloittaa tason alusta tai koko pelin alusta vaihtaen hahmoa.

Avainideat:

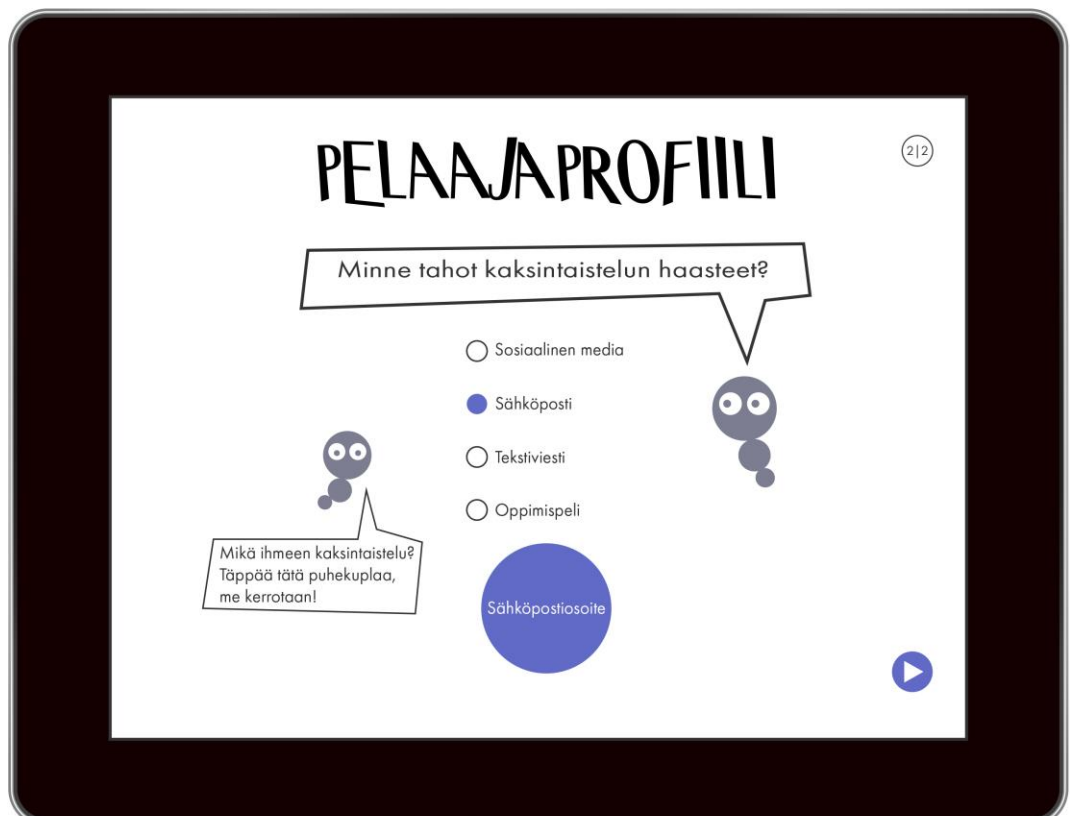
- Arkistoon viedään tehtävän edellyttämät asiat.
- Pelaajan nopeus + päätöksen teko ajan käydessä.

Pelastuspartio Öttiäiset -paperiprototyypit

Kuva 1. Pelaajaprofiilin luominen, vaihe 1 (Väisänen 2014)

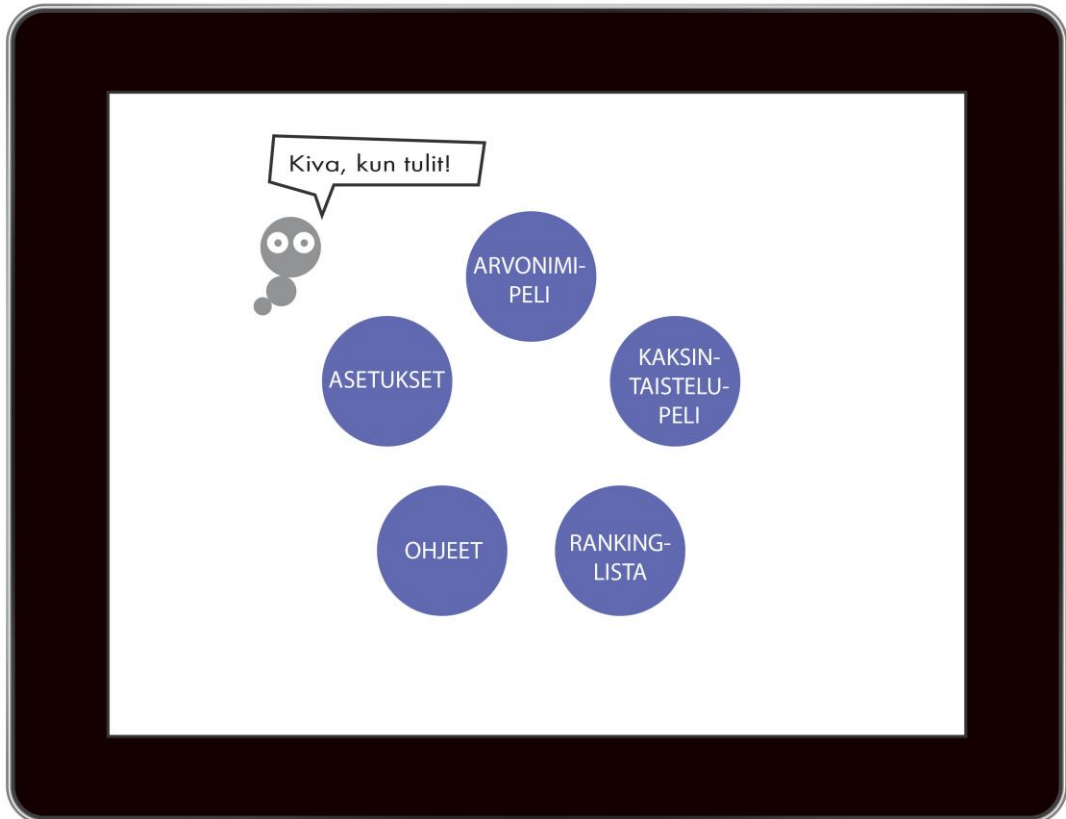


Kuva 2. Pelaajaprofiilin luominen, vaihe 2 (Väisänen 2014)

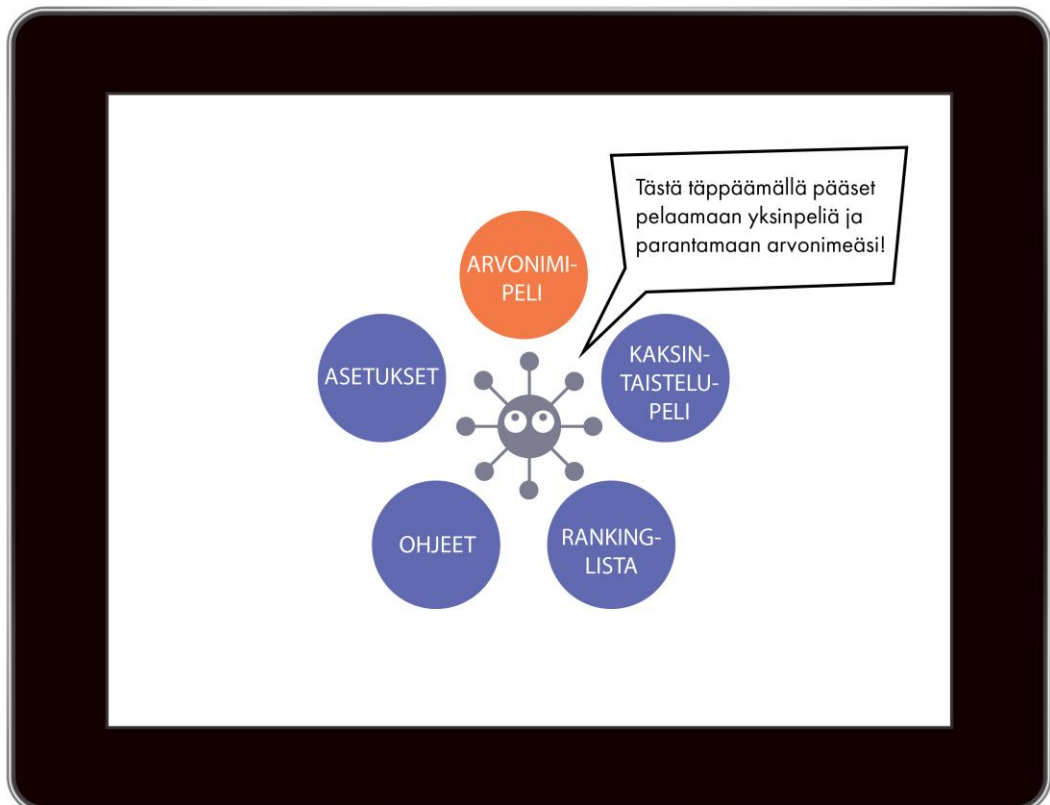


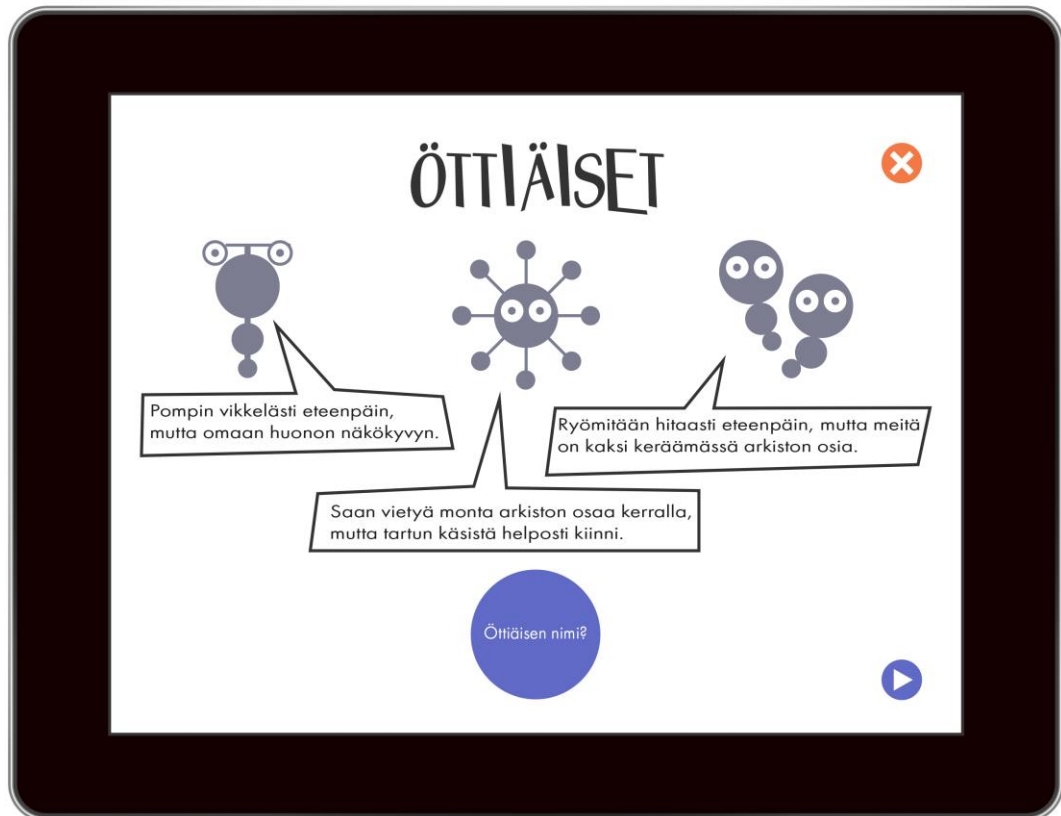
Pelastuspartio Öttiäiset -paperiprototyypit

Kuva 3. Pelaaja tulee päävalikkoon (Väisänen 2014)



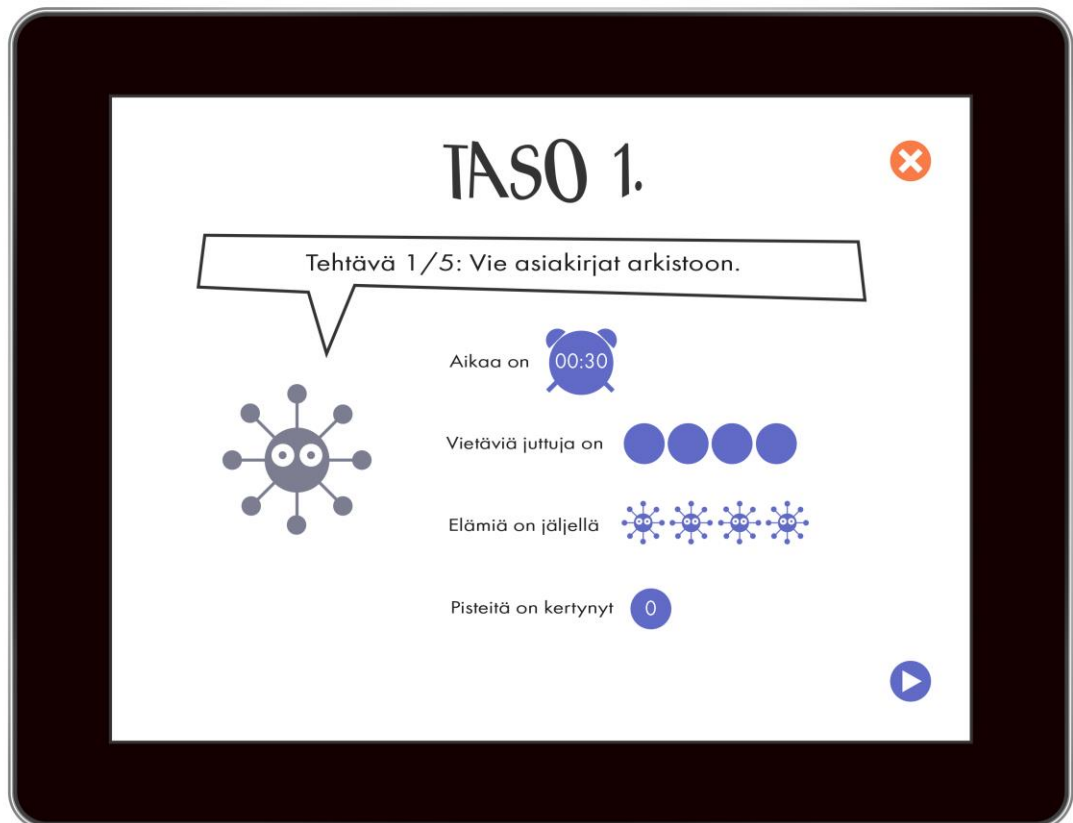
Kuva 4. Pelaajan ohjeistamista päävalikossa (Väisänen 2014)





Kuva 6. Pelihahmo valittuna (Väisänen 2014)



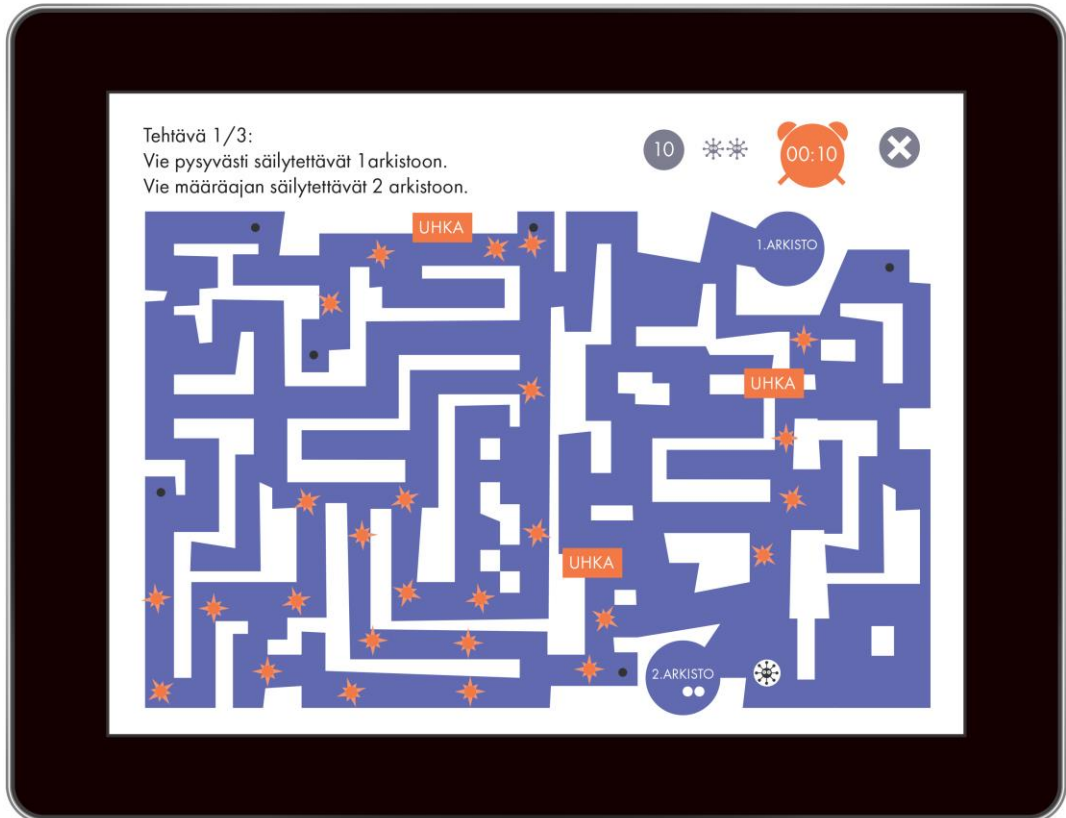


Kuva 8. Pelitilanne 1 (Väisänen 2014)



Pelastuspartio Öttiäiset -paperiprototyypit

Kuva 9. Pelitilanne 2 (Väisänen 2014)



Kuva 10. Ranking-lista (Väisänen 2014)

