

KAUPUNKISUUNNITTELUN PELILLISTÄMINEN

Pelimekanismien hyödyntäminen osallistavassa kaupunkisuunnittelussa
Case: Bay City Play

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun ja median koulutusohjelma YAMK
Opinnäytetyö ylempi AMK
Syksy 2015
Evi Linnoaho-Kaarre

KAUPUNKISUUNNITTELUN PELILLISTÄMINEN

Pelimekanismien hyödyntäminen osallistavassa kaupunkisuunnittelussa
Case: Bay City Play

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun ja median koulutusohjelma YAMK
Opinnäytetyö ylempi AMK
Syksy 2015
Evi Linnoaho-Kaarre

TIIVISTELMÄ

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun ja median koulutusohjelma YAMK

Evi Linnoaho-Kaarre

Kaupunkisuunnittelun pelillistäminen

Pelimekanismien hyödyntäminen osallistavassa kaupunkisuunnittelussa
Case: Bay City Play
Opinnäytetyö ylempi amk / 96 sivua
Syksy 2015

Kaupungit tarvitsevat uusia työkaluja asukkaidensa näkemyksien kuulemiseen ja molemminpuolisen, ymmärrettävän vuorovaikutuksen mahdollistamiseen. Ongelmana on ollut muun muassa yhteisen kielen puute ja se, ettei osallistumista olla koettu kovinkaan houkuttelevana. Osallistamalla kaupunkilaisia jo suunnitteluprosessin alkuvaiheessa voitaisiin säästää resursseja suunnittelun myöhemmissä vaiheissa ja samalla sitouttaa heitä kaupungin kehittämiseen. Tarjoamalla uusia osallistumisen tapoja halutaan kaupunkilaisille – myös niille hiljaisemmille äänille - antaa mahdollisuus tulla kuulluksi ja samalla lisätä asukkaiden tyytyväisyyttä.

Ratkaisuksi tarjotaan pelillistettyä, osallistavaa kaupunkimuotoilutyökalua, Bay City Playta, joka toimii myös tämän opinnäytetyön case-esimerkkinä. Bay City Play on Lahden ammattikorkeakoulun ja Lahden kaupungin yhteinen co-designia hyödyntävä kehityshanke. Kehitettävän työkalun avulla halutaan saada vakioituja tuloksia, joita olisi mahdollista

aidosti ottaa mukaan maankäytön- ja kaupunkisuunnittelun taustatietona. Sen tulisi olla skaalattavissa eri käyttötarkoituksiin ja monistettavissa helposti eri kaupunkeihin. Muotoilutyökalun avulla pyritään myös avaamaan suunnitteluprosessia osallistujille ja kertomaan sen reunaehdoista. Sen avulla kaupunkilaiset pyritään ottamaan mukaan suunnittelutyöhön arjen asiantuntijoina. Kaupunkimuotoilutyökalun avulla halutaan osallistaa, motivoida ja sitouttaa suunnitteluun myös niitä kaupunkilaisia, jotka eivät tähän mennessä ole kokeneet perinteisiä kuulemisiä tai työpajoja mielenkiintoisina tai tehokkaina osallistumisen tapoina.

Opinnäytetyö on luonteeltaan taustoittava. Siinä selvitetään mitä ovat pelisuunnittelussa käytetyt, koukuttavaksi ja hauskaksi mielletyt mekanismit ja ydintoiminnot, sekä kuinka niitä voitaisiin hyödyntää kaupunkisuunnittelun pelillistämiseksi. Tavoitteena on, että osallistuminen koettaisiin pelillistetyin työkalun avulla mahdollisimman houkuttelevana ja jo itsessään palkitsevana ja mielenkiintoisena. Opinnäytetyössä korotetaan myös niitä psykologisia ja inhimillisiä tekijöitä, jotka motivoivat ihmisiä toimimaan ja auttavat sitoutumaan johonkin toimintaan.

Teoreettisen materiaalin lisäksi opinnäytetyössä keskeisessä roolissa ovat Lahden ammattikorkeakoulun kesätyöpajoista kerätty seurantaaineisto sekä työpajoissa tuotetut versiot pelistä. Ne toimivat osaltaan pohjana opinnäytetyön lopputuloksena esiteltävälle kombinaatiolle, johon on koottu yhteen kerättyä teoreettista taustatietoa sekä hyväksi ja mielenkiintoiseksi koettuja elementtejä pelisuunnittelun puolelta.

Bay City Play -hanke ja kehitystyö jatkuvat edelleen opinnäytetyön valmistuttua ja sen ensimmäistä versiota pilotoidaan Lahdessa syksyn 2015 aikana.

ABSTRACT

LAHTI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Institute of Design and Fine Arts
Master's Degree Programme in Design and Media

Evi Linnoaho-Kaarre

The gamification of urban planning

The Use of game mechanisms in participatory urban planning

Case: Bay City Play

MA Thesis / 96 pages

Autumn 2015

Cities need new tools to hear the views of citizens and for enabling mutual, understandable interaction. One of the problems has been the lack of common language between citizens and city planners and the fact that participation hasn't been found very attractive. By involving city residents in the planning process at an early stage, resources could be saved in later stages of the process and at the same time it could help citizens to engage to the development of the city. By offering new ways to participate, the voices of citizens also the quiet ones could be heard, and thus increase satisfaction.

The solution offered is a gamified, participatory urban design tool, Bay City Play, which also serves as the case example of this thesis. Bay City Play is a co-design development project of Lahti University of Applied Sciences and the City of Lahti. Developed tool aims for standardized results, which could be genuinely used in land use and urban planning

as background information. It should be scalable for different uses, and easily replicated in different cities. The design tool will also be used to open the design process to the participants and to report its boundary conditions. The tool allows citizens to be involved in the planning process as everyday experts. By using the tool the target is to involve, motivate and engage to the design process also those citizens, who haven't found the traditional hearings or workshops interesting and effective in ways of participation so far.

The target of thesis is to lay strong background for the future development process. It explains what are the addictive and fun mechanisms and core functions used in game design, as well as how they could be utilized in the gamification of urban planning. The aim is that participation would be seen as attractive and intrinsically rewarding as possible, by using gamified methods. The thesis examines various aspects of the psychological and human factors that motivate people to act and to commit to certain action.

In this thesis the essential information was collected from theoretical material as well as monitoring the Summerschool of Lahti University of Applied Science. Also the versions of the game produced in the workshops played an essential part in the process. They serve as a basis to the final result of the thesis, presented as the combination. It brings together the theoretical background information collected, as well as game design elements that were found good and interesting.

Bay City Play project and the development is to be continued after the thesis has been completed and Bay City Plays first version will be piloted in Lahti in the autumn of 2015.

Keywords: Bay City Play, co-design, engagement, gamification, motivation, urban design, urban planning

SISÄLLYS

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO | |
| 2 | OPINNÄYTETYÖN RAKENNE, BAY CITY PLAYN TAUSTAA JA KESKEISET KÄSITTEET | 3 |
| 2.1 | KAUPUNKISUUNNITTELUPELIN TAUSTAA | 4 |
| 2.1.1 | Tarve osallistavalle kaupunkisuunnittelutyökalulle | 4 |
| 2.1.2 | Bay City Play -kaupunkimuotoilupelin tavoite | 4 |
| 2.1.3 | Co-design -työskentelyn taustaa ja luovaa osallistamista | 4 |
| 2.2 | OPINNÄYTETYÖPROSESSIN KUVAUS JA AIHERAJAUS | 7 |
| 2.2.1 | Opinnäytetyön rajausta sekä kehitystehtävä | 7 |
| 2.2.2 | Opinnäytetyön tavoitteet ja luonne | 7 |
| 2.2.3 | Kehittämistyöhön liittyvän materiaalin keruu | 8 |
| 2.3 | TAUSTATYÖN POHJUSTAMINEN JA BENCHMARKING | 8 |
| 2.3.1 | Aiemmat tutkimukset | 8 |
| 2.3.2 | Benchmarking | 9 |
| 2.4 | LUOVAT OSALLISTAMISEN TAVAT | 10 |
| 2.4.1 | Luovat osallistamisen tavat ja ajatusmallit | 10 |
| 2.4.2 | Muotoilu apuna osallistavassa suunnittelussa | 10 |
| 2.4.3 | Tavoitteiden sumeus luovaa työkalua suunnitellessa | 14 |
| 2.5 | KESKEISET KÄSITTEET | 15 |
| 2.5.1 | Pelillistäminen ja pelimekanismit | 15 |
| 2.5.2 | Osallistamiseen liittyvä käsitteistö | 15 |
| 3 | PELILLISTÄMINEN JA TODELLISUUS | 16 |
| 3.1 | MITÄ ON PELILLISTÄMINEN? | 17 |
| 3.2 | PELIEN AVULLA PAREMPI TODELLISUUS | 17 |
| 3.3 | PELIN TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT JA KRITIIKKI | 18 |
| 4 | KAUPUNKISUUNNITTELU JA OSALLISTAMINEN | 20 |
| 4.1 | OIKEUS OSALLISTUA KAUPUNKISUUNNITTELUUN | 21 |
| 4.2 | KAUPUNKILAISET KOKEMUSASIAINTUNTIJAINA | 21 |
| 4.3 | OSALLISTUMISEN ANKEUS JA OSALLISTAMISEN VAIKEUS | 21 |
| 4.4 | OSALLISTAMINEN TÄLLÄ HETKELLÄ | 24 |
| 4.5 | OSALLISTAMINEN PELILLISYYDEN NÄKÖKULMASTA | 25 |
| 4.6 | OSALLISTAVA SUUNNITTELU JA PALAUTEJÄRJESTELMÄT | 26 |
| 4.7 | OLEMASSA OLEVAT PALAUTTEENANTOJÄRJESTELMÄT | 26 |

| | | |
|-------|---|----|
| 5 | PELIEN YDIN JA TÄRKEIMMÄT PELIMEKANISMIT | 29 |
| 5.1 | PELIN YDIN JA AJATUSMAAILMA | 30 |
| 5.1.1 | Gamestorming ja pelimaailman evoluutio | 30 |
| 5.1.2 | Mistä hyvässä pelisuunnittelussa on kyse? | 32 |
| 5.2 | TÄRKEIMMÄT PELIMEKANISMIT | 32 |
| 5.2.1 | Konflikti ja yhteistyö | 33 |
| 5.2.2 | Säännöt | 33 |
| 5.2.3 | Lopputulos | 34 |
| 5.2.4 | Sitoutuminen | 35 |
| 6 | PSYKOLOGISET TEKIJÄT PELIEN TAUSTALLA | 37 |
| 6.1 | SITOUTUMINEN JA MOTIVOINTI | 38 |
| 6.2 | MIKÄ HOUKUTTELEE JA SAA PELAAMAAN? | 39 |
| 6.2.1 | Palautteen saaminen | 39 |
| 6.2.2 | Autoteliset, sisäsyntyiset palkinnot | 40 |
| 6.3 | PELISUUNNITTELUN KOUKUTTAVIA TEKIJÖITÄ | 41 |
| 6.3.1 | Eppisyys | 41 |
| 6.3.2 | Suurta kunnioitusta herättävän | 41 |
| 6.3.3 | Vaihtoehtoinen todellisuus | 42 |
| 6.4 | CROWDSOURCING | 42 |
| 6.5 | TAISTELU AJASTA | 44 |
| 6.6 | MITÄ ON "HAUSKA" JA HAUSKALLA TAVALLA EPÄONNISTUMINEN | 45 |
| 6.6.1 | Mitä tarkoitetaan hauskalla? | 45 |
| 6.6.2 | "Hauskalla tavalla epäonnistuminen" | 45 |
| 6.7 | VAHVEMPI SOSIAALINEN YHTEYS | 46 |
| 6.7.1 | Vuorovaikutus | 46 |
| 6.7.2 | Hilpeä nolostuminen | 47 |
| 6.7.3 | Välillinen ylpeys | 47 |
| 6.7.4 | Ympäröivä seurallisuus (Ambient sociability) | 47 |
| 6.7.5 | Seurassa pelaaminen | 47 |
| 6.7.6 | Kollektiivinen seikkailu arkipeleillä | 48 |
| 6.8 | FLOW | 48 |
| 6.8.1 | Flow'n hyödyntäminen pelillistämässä | 48 |
| 6.8.2 | Pelaamisen avulla onnellisemmaksi | 49 |
| 6.8.3 | Flow pelillistämässä | 50 |
| 6.9 | Pelien vaarat ja väärinkäyttö | 51 |

| | | |
|-------|--|----|
| 7 | CASE: BAY CITY PLAY | 54 |
| 7.1 | Bay City Play -hankkeen eteneminen | 55 |
| 7.2 | Kansalaistyöpajoista Bay City Play'hin | 55 |
| 7.3 | Kesäkoulun työpajojen lähtökohdat ja toteutuminen | 55 |
| 7.4 | TYÖPAJAI: KANSAINVÄLINEN, MONIALAINEN TYÖPAJA | 56 |
| 7.4.1 | Työpajan tausta, kulku ja pohdinnat | 56 |
| 7.4.2 | Työpaja I: Kansainvälisen, monialaisen työpajan näkemys osallistavasta kaupunkisuunnittelutyökalusta | 58 |
| 7.4.3 | Kansainvälisen, monialaisen työpajan tuotoksen analysointi | 58 |
| 7.5 | TYÖPAJAI I: MUOTOILUN MONIALAINEN TYÖPAJA | 66 |
| 7.5.1 | Työpajan kulku ja pohdinnat | 66 |
| 7.5.2 | Muotoilun monimuotoisen työpajan näkemys osallistavasta kaupunkisuunnittelutyökalusta | 66 |
| 7.5.3 | Muotoilun monialaisen työpajan tuotoksen analysointi | 66 |
| 7.6 | KOMBINAATIO - KOLMAS NÄKEMYS | 72 |
| 7.7 | YHTEENVETOA KEHITYSPROSESSIN JA TAUSTOITUKSEN AIKANA SYNTYNEITÄ AJATUKSIA | 86 |
| 7.7.1 | Palautteenanto ja palkitseminen | 86 |
| 7.7.2 | Vuorovaikutus palkitsijana | 86 |
| 7.7.3 | Voittaminen | 87 |
| 7.7.3 | Haastetila | 87 |
| 7.7.4 | Flow | 88 |
| 7.7.5 | Ideat | 89 |
| 8 | JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA | 91 |

LÄHTEET

14

ANNERHEIMINKATU

800 m

18



OLET TÄSSÄ
YOU ARE HERE



LINJA-AUTOASEMA BUS STATION

HISTORIALLINEN
MUSEO LAHTI HISTORICAL MUSEUM

RISTINKIRKKO CHURCH OF THE CROSS

KAUPUNKI INFO TOURIST INFORMATION
MATKAILUNEUVONTA
LABORATORI MARKET SQUARE

15 TAIDEMUSEO LAHTI ART MUSEUM

16 FELLMANNIA - A MEETING PLACE FOR LEARNERS

17 KULTTUURIKESKUS CULTURAL CENTRE
KAUPUNGINTEATTERI LAHTI CITY THEATRE
AIKUISKOULUTUS-
KESKUS ADULT EDUCATION CENTRE
KAUPUNGINKIRJASTO CITY LIBRARY
TIETOPORTTI LAHTI SCHOOL OF INNOVATION

18 LAUNEEN KESKUSPUISTO LAINE CENTRAL PARK
PERHEPUISTO LAINE FAMILY PARK

I JOHDANTO

JOHDANTO

Kaupunkilaisten osallistaminen kaupunkisuunnitteluun tarkoittaa usein kuulemistilaisuuksia, jotka on käytännössä todettu melko tehottomiksi. Vain pieni osa kaupunkilaisista kokee ne arvokkaiksi vaikutustilaisuuksiksi, houkuttelevuudesta ja koukuttavuudesta puhumattakaan. Tyyppillisiä osallistamisen esteitä ovat ajan ja välineiden puuttuminen sekä saadun tiedon hankala hyödynnettävyys suunnitteluprosessissa. Myös kaupunkilaisten, erityisesti tiettyjen ihmisryhmien, kuten nuorison ja nuorten aikuisten osallistaminen suunnitteluun, on koettu haastavaksi. Kaupungit tarvitsevat uusia työkaluja asukkaiden näkemysten kuulemiseen ja molemmin puolisen, ymmärrettävän vuorovaikutuksen mahdollistamiseen. Osallistamalla niin sanottuja loppukäyttäjiä eli tässä tapauksessa kaupunkilaisia jo suunnitteluprosessin alkuvaiheessa, voidaan säästää resursseja suunnittelun myöhemmissä vaiheissa ja samalla sitouttaa asukkaita kaupungin kehittämiseen. Osallistamisen avulla myös niille hiljaisemmille äänille halutaan antaa mahdollisuus tulla kuulluksi ja näin lisätä tyytyväisyyttä.

Vastauksena tarpeeseen ehdotetaan osallistavaa kaupunkimuotoilutyökalua, Bay City Playta. Sen lähtökohtana on pelillisten elementtien hyödyntäminen kaupunkisuunnittelussa ja osallistamisessa. Pelillistäminen on suhteellisen uusi osallistamisen tapa perinteisten kuulemisten, e-palautteen ja workshopien rinnalla. Sen ideana on lainata pelisuunnittelussa käytettyjä mekanismeja ja ajatusmalleja, jotta tekeminen ja vuorovaikutus olisi mielenkiintoisempaa ja motivoivampaa ja auttaisi sitoutumaan kaupunkiin sekä sen kehittämiseen.

Bay City Play on Lahden ammattikorkeakoulun ja Lahden kaupungin yhteinen kehityshanke ja se toimii tämän opinnäytetyön lähtökohtana ja case-esimerkkinä. Bay City Playta on työstetty prosessin etenemisen myötä laajentuneen, monialaisen co-design -tiimin voimin, joka koostuu Lahden ammattikorkeakoulun tutkijoista, opettajista ja opiskelijoista sekä Lahden kaupungin suunnittelijoista. Hankkeessa kehitetään, testataan ja tuotteistetaan muotoilun luovia ajatusmalleja ja pelimekanismeja sekä co-designia hyödyntäen pelillistetty muotoilutyökalu. Sen avulla kaupunkilaisten osallistamisesta pyritään tekemään hausempaa,

helpompaa, luovempaa ja mielenkiintoisempaa verrattuna perinteiseen kuulemiseen ja tiedottamiseen. Työkalun avulla halutaan myös saada vakioituja tuloksia, joita olisi mahdollista aidosti ottaa mukaan maankäytön- ja kaupunkisuunnittelun taustatietona. Muotoilupelin tarkoitus on myös avata suunnitteluprosessia osallistujille ja kertoa sen reunaehdoista. Työkalun avulla halutaan laskea kynnystä osallistua, auttaa löytämään yhteinen suunnittelukieli ja toisaalta myös viestiä, että kaupungin asukkaat nähdään arvokkaana resurssina ja mahdollisena inspiraation lähteenä. Heillä itsellään on usein paras arjen toimintojen kautta saatu tieto siitä, mihin suuntaan kaupunkia tulisi lähteä kehittämään.

Opinnäytetyö on luonteeltaan taustoittava. Siinä selvitetään pelisuunnittelun mekanismeja ja ydintoimintoja sekä sitä, millaisia psykologisia tekijöitä voitaisiin hyödyntää motivoinnissa ja sitouttamisessa. Aiheeseen on perehdytty lukemalla pelisuunnittelun, psykologian ja yhteiskuntatutkimuksen sähköisiä ja painettuja julkaisuja. Tietoa on kerätty analysoimalla aiempaa aineistoa ja lisäksi havainnoimalla Bay City Playn kehittämisprosessia ja kirjaamalla ylös keskusteluja ja syntyneitä ajatuksia hankkeen etenemisen ja työpajojen aikana.

Opinnäytetyössä lähestytään kaupunkimuotoilupeliä muotoilijan näkökulmasta. Se pyrkii tuomaan kaupunkisuunnittelun jäykähköksi miellettyihin ajatusmalleihin leikkimielisyyttä, ymmärrettävyyttä, joustavuutta sekä ihmisläheisyyttä. Sen avulla toivotaan myös löydettävän aiempaa houkuttelevampi tapa osallistua kaupunkisuunnitteluun ja lisäämään vuorovaikutusta pelisuunnittelusta lainatuin keinoin. Samalla se kuitenkin pyrkii täyttämään asetetut muotoilupelille asetetut kriteerit.

Opinnäytetyö ei pyri ratkaisemaan Bay City Playn konseptia ja toimintoja kokonaisuudessaan vaan toimii pohjatyönä Bay City Playn jatkokehittelylle. Sen toivotaan auttavan poimimaan ne elementit, joita voitaisiin soveltaa kaupunkisuunnittelun pelillistämiseksi. Koska kyseessä on laajahko co-design -hanke, voidaan tämän opinnäytetyön avulla haluttaessa jakaa tietoa hankkeesta muillekin tuleville osallisille

sekä ulkopuolisille tahoille, jotka mahdollisesti haluavat hyödyntää pelillistämistä oman alansa osallistavassa toiminnassa.

Bay City Play -hanke sisälsi jo lähtökohtaisesti useita mahdollisia teemoja opinnäytetyöaiheeksi. Useimpien niiden käsittely olisi ollut hyödyllistä kehitysprosessin kannalta. Hankkeen edetessä kuitenkin ilmeni, että tietyt pelejä ja pelillisyyttä koskevat kysymykset esiintyivät yhä uudelleen eri osallistujien keskusteluissa. Ne olivat usein niitä kohtia, joihin ei selvää vastausta löytynyt. Ensimmäisen kesätyöpajan keskustelut olivat hyvin tärkeässä roolissa, ei ainoastaan tiedon keruussa vaan myös opinnäytetyön aiheen valinnassa. Pelillistämisen teoriaan ja taustoihin perehtyminen sekä työpajojen kulun seuraaminen, osaltaan johtivat siihen, että tässä opinnäytetyössä fokus päätettiin kohdistaa nimenomaan pelillistetyihin elementteihin ja niihin liittyviin psykologisiin tekijöihin. Pelimekanismit ja niiden tarjoamat mahdollisuudet, haasteet ja ajattelumallit tuntuivat vaativan lähempää tarkastelua, jotta niitä voitaisiin aidosti ja perustellusti hyödyntää kehitystyössä. Myös hankkeen aikataulutuksen muuttuminen useaan otteeseen kesken prosessin vaikutti ratkaisevasti aiherajaukseen.

Osallistavan kaupunkisuunnittelutyökalun kehitysprosessiin liittyy toki muitakin tärkeitä tekijöitä, kuten käyttäjälähtöisyyden huomioiminen, luovan suunnittelun eri vaiheet ja sen tarjoaman työkalut, co-design -prosessi sekä teknisen toteuttamisen edellytykset. Opinnäytetyöhön valittiin sekä hankkeen etenemisen että hankkeen sisällön kehittämisen kannalta haasteellisimmalta vaikuttanut aihe.

Pelillistäminen ei itsessään ole uusi lähestymistapa, mutta trendikyydestään huolimatta käsite ja mekanismit ovat monille vieraita. Pelillistämisen työkaluja on julkisella sektorilla toistaiseksi hyödynnetty varsin vähän, joten tutkimukselle näyttäisi olevan käyttöä sikäli, kun se saattaisi samalla tuulettaa perinteistä osallistamisen kulttuuria. Opinnäytetyö sivuaa myös osallistamista ja kaupunkisuunnittelua siinä määrin, kun se on aiheellista lähtökohtien, nykytilanteen ja tarpeiden selvittämisessä.

Opinnäytetyön alussa (luku 2) kerrotaan kaupunkisuunnittelussa pitkään vallinneesta tarpeesta osallistaa kaupunkilaisia oman kaupunkinsa suunnittelutyöhön. Lisäksi luvussa selvitetään lyhyesti tämän opinnäytetyön ydintä, Bay City Playn taustaa sekä keskeisiä käsitteitä. Kolmannessa luvussa perehdytään pelillistämiseen ja sen mekanismeihin ja siihen miten niitä voitaisiin soveltaa todellisuuteen. Luvussa neljä kerrotaan kaupunkisuunnittelun ja osallistamisen nykytilasta ja haasteista. Luvussa viisi kerrotaan pelien ytimestä ja ajatusmaailmasta ja pohditaan mikä tekee pelistä hyvän. Kuudennessa luvussa avataan sitoutumisen, motivaation ja koukuttavien tekijöiden psykologista taustaa. Seuraavaksi, luvussa seitsemän, kerrotaan case-esimerkkinä olevasta Bay City Play -hankeesta ja sen lähtökohdista. Sen jälkeen esitellään kesäkoulun työpajojen tuotokset. Näiden työpajojen tuottamia peliversioita tarkastellaan kerätyn teoreettisen tutkimustiedon valossa. Luonnoksista pyritään poimimaan ne kohdat, joissa on hyödynnetty aiemmin opinnäytetyössä esiteltyjä pelillisiä elementtejä ja pohditaan miten ne täyttävät alussa asetetut tavoitteet. Kerätyn tutkimusmateriaalin sekä työpajoissa tuotettujen versioiden pohjalta luodaan kolmas versio pelillistetystä työkalusta. Lopuksi, luvussa kahdeksan, tehdään yhteenvetoa opitusta ja pohditaan miten hankkeen tähänastisia tuloksia ja taustatyötä voitaisiin hyödyntää kehitystyön seuraavissa vaiheissa sekä ehdotetaan mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita.

Ajallisesti opinnäytetyöprosessi sijoittuu hankkeen alkupäähän, jolloin kartoitettiin mahdollisia työkalun toteutustapoja sekä kerättiin sopivaa ydintiimiä, osaamista ja yhteistyökumppaneita. Opinnäytetyö rajautuu päättymään jälkimmäiseen, Lahden ammattikorkeakoulun järjestämään työpajaan. Lopputuloksena tässä opinnäytetyössä esitellään kombinaatio, johon on koottu yhteen hyväksi ja mielenkiintoiseksi todettuja elementtejä sekä muutamia lisäyksiä ja muutoksia. Hanke ja kehitystyö jatkuu edelleen opinnäytetyön valmistuttua ja sen ensimmäistä versiota pilotoidaan Lahdessa syksyn 2015 aikana.

2 OPINNÄYTETYÖN RAKENNE, BAY CITY PLAYN TAUSTAA JA KESKEISET KÄSITTEET

2.1 KAUPUNKISUUNNITTELUPELIN TAUSTAA

2.1.1 Tarve osallistavalle kaupunkisuunnittelutyökalulle

Kaupungit kaipaavat uusia työkaluja ja tapoja osallistaa kaupunkilaisia suunnitteluun ja päätöksen tekoon, sillä perinteisiä kuulemisia ei koeta toimiviksi. Kovaäänisimpien ja aktiivisimpien näkemykset kyllä kuullaan, mutta monet hyvät ideat sekä hiljaisimpien äänet jäävät usein kuulematta. Työpajatkin ovat kivoja, mutta osallistamista ja yhdessä tekemistä lukuun ottamatta ne eivät kuitenkaan ole kovinkaan tehokkaita muun muassa kerätyn tiedon tallentamisen työläyden sekä sen hyödyntämisen näkökulmasta. (Lahden ammattikorkeakoulu 2015). Uusien työkalujen avulla halutaan osallistaa kaupunkilaisia ja näin mahdollistaa arjen asiantuntemuksen hyödyntäminen erikokoisissa kaupunkiympäristön kehittämishankkeissa. Ratkaisuna ehdotetaan pelillistettyä tapaa osallistaa ja saada vakioituja tuloksia, joita olisi mahdollista aidosti ottaa mukaan kaupunkien ja maankäytön suunnittelun taustatiedoksi. Kaupunkimuotoilutyökalu pyrkii myös avaamaan suunnitteluprosessia kaupunkilaisille ja kertomaan sen reunaehdoista. (Kaupunkitutkimus ja metropolipolitiikka -hankehakemus 2015)

2.1.2 Bay City Play -kaupunkimuotoilupelin tavoite

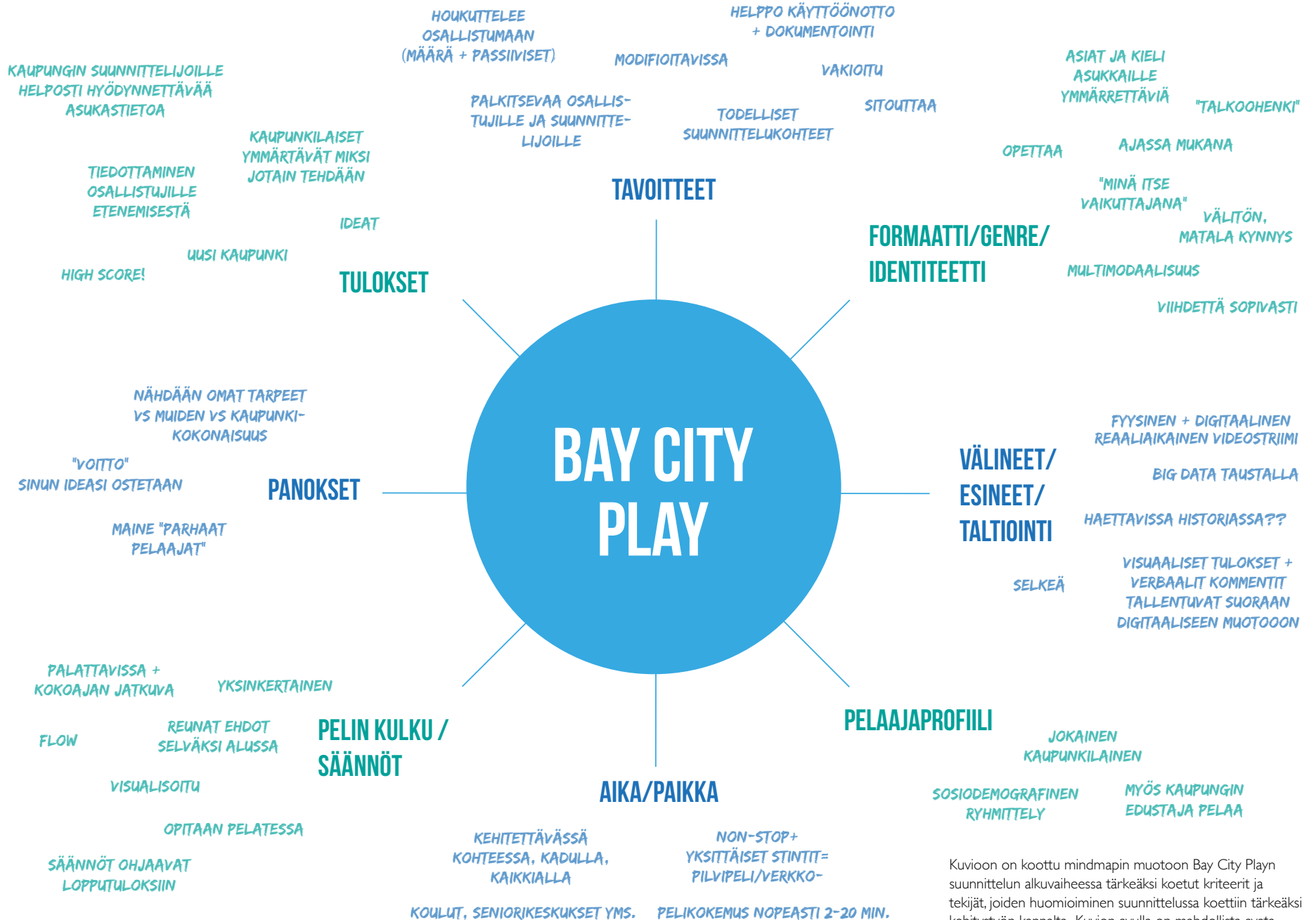
Tämän opinnäytetyön lähtökohtana on case-esimerkinä oleva Bay City Play -hanke, jossa kehitetään, testataan ja tuoteteetaan kaupunkimuotoilupeli, jonka avulla kaupunkilaiset voidaan osallistaa kaupunkisuunnitteluun aiempaa paremmin. Tavoitteena on yhdessä Lahden ammattikorkeakoulun asiantuntijoiden, tutkijoiden, opiskelijoiden sekä Lahden

kaupungin suunnittelijoiden kanssa kehittää vakioituja tuloksia tuottava muotoilupeli. Lähtökohdaksi suunnittelussa asetettiin, että pelillistetyin työkalun tulisi toimia hyvänä vaihtoehtona Lahden kaupungin jo olemassa olevalle palautteenantojärjestelmälle. Työkalun suunnittelussa painotettiin kuitenkin, että pelistä saatavat laadulliset tulokset olisivat tärkeämpiä kuin määrälliset.

Kaupunkimuotoilupelillä halutaan mahdollistaa kaupunkisuunnittelu-prosessien parempi käyttäjälähtöisyys sekä aktiivisempi ja läheisempi vuorovaikutus kaupunkilaisten ja kaupungin suunnittelijoiden välillä. Pelillistämällä halutaan herättää niiden ihmisryhmien mielenkiinto, jotka eivät ole olleet aiemmin motivoituneita osallistumaan kaupunkisuunnitteluun. Asukkailla itsellään on usein paras asiantuntemus omasta elinympäristöstään, koska he tietävät arjen kokemustensa ansiosta, mikä kaupunkien eri alueilla on hyvää ja mitä asioita kannattaisi kehittää. Paikallistuntemus on merkittävä apu kaupunkisuunnittelussa ja tämän lisäksi käyttäjien osallistaminen suunnitteluprosessiin auttaa luomaan paremman käyttäjä- ja asukaskokemuksen sekä sitoutuneemman suhteen ympäristön ja palvelujen kanssa. (Kaupunkitutkimus ja metropolipolitiikka -hankehakemus 2015)

2.1.3 Co-design -työskentelyn taustaa ja luovaa osallistamista

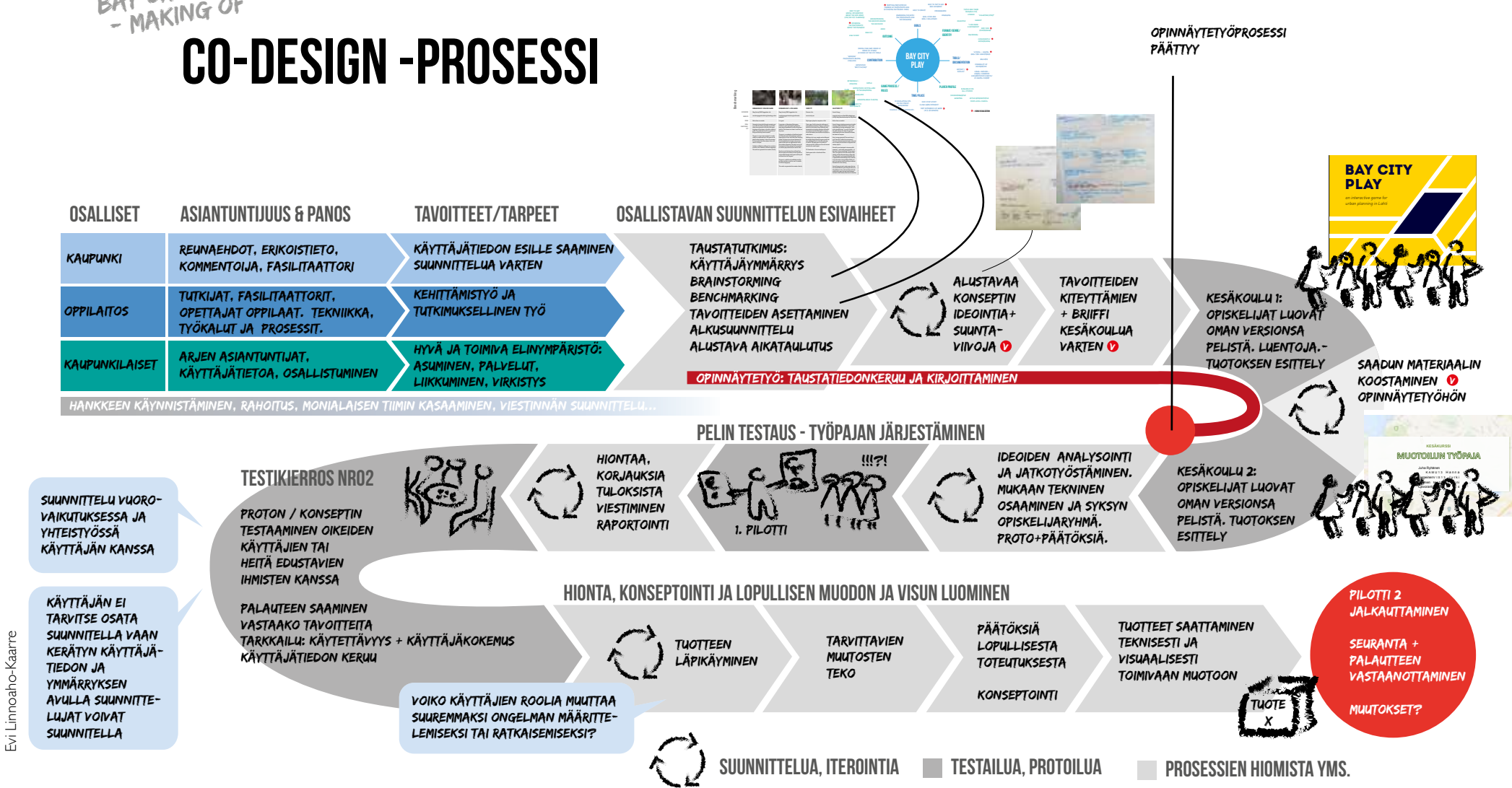
Bay City Playn työryhmä koostuu monialaisesta osaamisesta. Hanke toteutetaan yhteistyössä Lahden ammattikorkeakoulun sekä Lahden kaupungin henkilökunnan kanssa. Hankkeen verkostoon kuuluu myös joukko muita suomalaisia kaupungeja ja alueita, luovan alan yrityksiä, kehitystahoja sekä hankkeita Suomessa sekä kansainvälisesti. Yhteistyöverkolla pyritään jalkauttamaan ja hyödyntämään hankkeen tuloksia



Kuvioon on koottu mindmapin muotoon Bay City Playn suunnittelun alkuvaiheessa tärkeitä koettuja kriteereitä ja tekijöitä, joiden huomiointi suunnittelussa koettiin tärkeäksi kehitystyön kannalta. Kuvion avulla on mahdollista avata lähtökohtia myös uusille osallistujille ja sidonryhmille.

BAY CITY PLAY
- MAKING OF

CO-DESIGN -PROSESSI



Evli Linnoaho-Kaarre

Bay City Playta on työstetty kasvavan, monialaisen co-design -tiimin voimin, joka koostuu Lahden ammattikorkeakoulun tutkijoista, opettajista ja opiskelijoista sekä Lahden kaupungin suunnittelijoista. Tärkeänä osana prosessia ovat olleet kaksi Lahden ammattikorkeakoulun kesätyöpajaa, joissa kehitettiin kaksi versiota työkalun mahdollisesta toteutustavasta. Myöhemmin mukaan liittyi vielä useita yhteistyökumppaneita ja kaupunkilaisia.

Ajallisesti opinnäytetyöprosessi sijoittuu hankkeen alkupäähän (merkitty punaisella viivalla), jolloin kartoitettiin mahdollisia työkalun toteutustapoja sekä kerättiin sopivaa ydintiimiä, osaamista ja yhteistyökumppaneita. Hankkeen etenemisen tarkastelun osalta opinnäytetyö rajautuu päättymään jälkimmäiseen Lahden ammattikorkeakoulun järjestämään työpajaan. Kerätystä seuranta- ja lähdemateriaalista on tehty yhteenvetoa ja analyysia. Lopputuloksena esitellään kombinaatio, jossa kootaan yhteen hyväksi ja mielenkiintoiseksi todettuja elementtejä ja jonka pohjalta kehitystyö tulee jatkumaan syksyllä 2015. Hanke ja kehitystyö jatkuu edelleen opinnäytetyön valmistuttua ja sen ensimmäistä versiota pilotoidaan Lahdessa syksyn 2015 aikana.

mahdollisimman laajasti. Osallistuvia yhteistyötahoja ovat muun muassa Kaupunkimuotoilun osaajaksi koulutus -verkosto, Lahden seudun kehitys-yhtiö LadeC, Toimiva kaupunki sekä Service Design Network. (Kaupunkitutkimus ja metropolipolitiikka -hankehakemus 2015). Hanke on saanut rahoitusta Kaupunkitutkimus- ja metropolipolitiikka ohjelmalta.

Hankkeessa viedään käytännön tasolle monialaista työtapa, co-designia, mikä tarkoittaa esimerkiksi muotoiluosaamisen käyttöönottoa osana kaupunkikehitystä. Co-designilla viitataan muotoiluprosessiin, jossa luovat muotoilijat ja ei-muotoilualan ihmiset työskentelevät yhdessä. (Sanders E B.-N. & Stappers P. J. 2013, 25). Muotoiluajattelulla tarkoitetaan muun muassa käyttäjien osallistamisen, kokeilujen ja prototyypin käyttöä kehitystyössä. Työtä avataan visualisointien ja mallintamistyökalujen avulla ja näin helpotetaan käsiteltävien asioiden ymmärtämistä ja niistä keskustelua. Hanke tuo yhteen kaupungin kehittämisen ammattilaisia ja muotoilun-, teknologian- sekä graafisen suunnittelun osaajia. Myös kaupunkilaiset tuovat oman lisänsä monialaisessa kehitystyössä rakennettavaan kaupunkimuotoilupeliin.

Muistettava on, että aktiivisten, luovien osallistamistapojen käyttö kaupunkisuunnittelussa on vielä melko uusi ajatus, joten sen integroiminen ja ajatusmallien vieminen käytännön toimintaan vaatii tulevaisuudessa työtä. Käyttäjälähtöisyyteen suhtaudutaan ajoittain vielä aika vastentah- toisesti, joten kaupunkien henkilökunta pitäisi voida sitouttaa tekemi- seen (Saari 2015).

2.2 OPINNÄYTETYÖPROSESSIN KUVAUS JA AIHERAJAUS

2.2.1 Opinnäytetyön rajaus sekä kehitystehtävä

Opinnäytetyön aloitusvaiheessa työn fokus oli co-design -prosessissa ja visualisoinnissa. Kuitenkin lukuisten muuttujien, kuten hankkeen aikataulutuksen, työpajojen käytännön toteutumisen ja työpajoissa

usein esitettyjen kysymysten myötä opinnäytetyön fokus kohdistettiin pelimekanismeihin ja siihen miten niitä voisi hyödyntää kaupunkisuun- nitelussa. Suurimmalla osalla hankkeen osallistujista ei ollut kovinkaan paljon omakohtaista kokemusta pelaamisesta ja paljon pelanneiden osallistujien tietous oli saatu pelaamalla, eikä sillä ollut varsinaista teoreettista pohjaa. Pelimekanismit ja sen ajatusmaailma sekä erityisesti pelillistäminen käsitteenä ja motivoijana perustuivat melko hataralle tietopohjalle. Pelilliset elementit ja pelillistäminen itsessään alkoivat tuntua tarkemman selvitystyön arvoiselta aiheelta, jotta niitä voitaisiin aidosti ottaa mukaan pelillistettyä työkalua suunniteltaessa. Taustatyön edetessä pelillisyyden laajuus alkoi paljastua, joten opinnäytetyön rajaus päätettiin kohdistaa tiukemmin pelimekanismeihin ja niiden hyödyntä- mismahdollisuuksiin kaupunkisuunnittelussa.

Opinnäytetyö keskittyy Bay City Playn suunnittelun alkupäähän ja se pyrkii selvittämään pelillisyyden ydintä sekä sitä, miten pelien koukut- tavaksi, hauskaksi ja motivoivaksi miellettyjä toimintoja ja ajatusmalleja voitaisiin lainata kaupunkisuunnittelun usein kankeahkaksi miellettyyn maailmaan. Näin kaupunkilaisia pyritään motivoimaan ja kannustamaan osallistumaan sekä sitouttamaan ja herättämään mielenkiinto kaupun- gin kehittämiseen ja vuorovaikutteiseen toimintaan.

Taustatyössä myös selvitetään psykologisesta näkökulmasta mitä ylei- sesti käsitetään hauskaksi ja millainen tekeminen koetaan tärkeäksi, mo- tivoivaksi ja onnellisuutta lisääväksi. Nämä elementit ovat olennaisia, kun pyritään luomaan vakavasti otettavaa, mutta samalla houkuttelevaa ja koukuttavaa osallistavaa työkalua kaupunkisuunnittelun käyttöön.

2.2.2 Opinnäytetyön tavoitteet ja luonne

Tämä opinnäytetyö ei pyri ratkaisemaan Bay City Playn lopullista toteutustapaa tai sitä miten pelillisuus tullaan toteuttamaan konseptis- sa. Opinnäytetyö toimii taustatyönä ja teoreettisena pohjana Bay City Playn jatkokehittelylle. Opinnäytetyö on luonteeltaan taustoittava. Pelil-

listämisen lähtökohtien ja mekanismien selvittäminen on luonteeltaan kvalitatiivinen.

2.2.3 Kehittämistyöhön liittyvän materiaalin keruu

Teoreettista pohjaa opinnäytetyölle on kerätty perehtymällä pelisuunnittelun, psykologian, käyttäjälähtöisen- ja osallistavasuunnittelun sekä yhteiskuntatutkimuksen sähköisiin ja painettuihin julkaisuihin ja materiaaleihin. Tietoa on saatu myös luennoilta ja web-seminaareista.

Empiirinen seuranta-aineisto on kerätty kahdesta kesällä 2015 järjestetystä Lahden ammattikorkeakoulun kesätyöpajasta, joissa molemmissa opiskelijat kehittivät pienryhmissään omat version- ja pelillistetystä osallistamistymäkalusta. Seurannasta saatu aineisto sisältää työpajoissa tuotetun visuaalisen materiaalin, jota on tuotettu sekä luonnosten sekä tietokoneella havainnollistettujen mallikuvien muodossa. Työpajoista on koottu tietoja päiväkirjamaisessa muodossa ja lisäksi tekemistä on tallennettu videokameralla kuvaamalla sekä valokuvien avulla.

Alussa työpajoista oli tarkoitus kuvata videolle ainoastaan alku- väli- ja loppuesittelyt. Ensimmäisen työpajan alettua kuitenkin todettiin, että näiden välissä ehtisi tapahtua hyvin paljon sellaista, mihin mahdollisesti haluttaisiin vielä palata raportointivaiheessa. Tästä syystä pajat kuvattiin miltei kokonaisuudessaan. Opiskelijoita pyydettiin tekemään jonkinlaista raporttia esimerkiksi päiväkirjan, uimaratataulukon tai mindmapin muodossa. Siihen oli tarkoitus merkitä mitä päätöksiä, ajatuksia ja suunnittelunvaiheita prosessissa tulee vastaan. Oli kyseisenä päivänä tapahtunut. Tällaisesta dokumentoinnista luovuttiin kuitenkin hyvin varhaisessa vaiheessa, koska sen ei koettu tukevan tekemistä. Esimerkiksi ensimmäisessä työpajaryhmässä suunnittelu rönsysi laidasta toiseen vielä toisenkin viikon alussa, joten jatkuva raportointi ei juurikaan olisi tukenut luovaa prosessia vaan olisi pikemminkin tehnyt siitä jäykkää ja vienyt turhan paljon aikaa itse suunnittelutyöltä. Paremmaksi

tavaksi osoittautui luonnostelu suunnittelun edetessä ja tällä oli myös mietintöjä ja vuorovaikutusta tukeva rooli.

Hyvien, työpajojen etenemisen ohessa tehtyjen seurantamuistiinpanojen ansiosta kaikkea videomateriaalia ei tarvinnut kokonaisuudessaan käydä läpi enää opinnäytetyön kirjoitusvaiheessa, vaan sitä voitiin käyttää tukena, kun haluttiin palata tarkistamaan tiettyjä epäselväksi jääneitä kohtia tai tallentamaan niitä hetkiä, jolloin osallistuminen työpajoihin ei seurannan kannalta ollut mahdollista.

Työpajoissa olin pääosin osallistujana havainnoitsijan roolissa ja pyrin dokumentoimaan valokuvin ja videokameralla suunnittelun etenemistä sekä kirjaamaan havaintojani päiväkirjamaisessa muodossa. Pyrin tietoisesti pitämään etäisyyttä suunnittelutyöhön ja näin minimoimaan ydintuumimme aiemmin tekemän ideoinnin vaikutusta opiskelijoiden työskentelyyn ja heidän versioonsa pelistä. Tarvittaessa annoin ideointityötä tukevia vastauksia, jotta opiskelijoilla olisi tarvittava määrä tietoa päästäkseen eteenpäin suunnittelussa. Ajoittain muistutin opiskelijoita tehtävänannosta ja tavoitteista sekä esitin tarkentavia kysymyksiä ja pohdinnan aiheita, jotta lopputulos vastaisi pelille alussa asetettuja kriteerejä.

2.3 TAUSTATYÖN POHJUSTAMINEN JA BENCHMARKING

2.3.1 Aiemmat tutkimukset

Aiempaa tutkimusta pelillistamisestä on tehty jonkin verran. Esimerkkinä kaksi työtä, jotka sivusivat aihetta varsin läheltä ovat Kirsikka Vaajakallion tohtorinväitöskirja ”Design games as a tool, a mindset and a structure” ja Vyyhti-pelin kehittäjän Susanna Snellmannin opinnäytetyö ”Pelaamalla yhteistoiminnallisuutta: kansalaisaktiivisuuden nousu Helsingin kaupunginosissa”. Peleistä ja pelillistamisestä oli saatavissa kohtalaisen paljon kirjallisuutta, pääosin englanninkielisenä. Myös Internetistä löytyi runsaasti pelillistämiseen liittyviä artikkeleja, niistä

useimmat kansainvälisiä. Käyttäjälähtöisestä suunnittelusta ja co-design -prosesseista tuntui löytyvän hieman enemmän tutkimusta, mutta varsinaisesti kaupunkisuunnittelun pelillistämiseen keskittyviä tutkimuksia ei taustatyössä tullut vastaan.

Tässä opinnäytetyössä on käytetty useita lähteitä, mutta kaksi erikseen mainitsemisen arvoista ovat Jane McGonigalin kirja ”Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World” ja Josh Lernerin ”Making Democracy Fun: How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics”. Näiden lähteiden anti on hyvin tulevaisuusorientoitunut, ennakkoluuloton sekä syvälle pelillisyyteen tunkeutuva ja ne selvittivät selkeästi, miten pelillisuus näkyy tämän hetken osallistavissa projekteissa ja Internetissä verkostoitumisessa.

Jane McGonigal on merkittävä yhdysvaltalainen pelien suunnittelija ja tutkija. Hän on erikoistunut muun muassa vaihtoehdoisen todellisuuden peleihin. (Wikipedia: Jane McGonigal 2013). Josh Lerner on pohjois-amerikkalaisen The Participatory Budgeting Project -organisaation toimitusjohtaja, joka on tutkinut pelimekanismeja, voimaannuttavaa osallistavaa toimintaa ja julkisen rahan käyttöä. (Lerner 2015).

2.3.2 Benchmarking

Benchmarkauksen tarkoituksena on oppia parhaista käytännöistä (Best Practices) muilta saman alan toimijoilta vertailemalla niiden strategisia valintoja, palveluja, tuotteita ja toimintatapoja. Voidakseen luoda markkinoille menestyvän palvelun, on tiedettävä millainen kilpailu alalla vallitsee ja mitkä ovat tuotteen tai palvelun omat vahvuudet ja heikkoudet. Benchmarkausta voidaan tehdä arviomalla, havainnoimalla, tutkimalla ja vertailemalla. Sen avulla on mahdollista löytää oma sininen merikin eli markkinarako, joilla ei vielä ole valtavasti kilpailijoita. Benchmarkauksen avulla voidaan etsiä keinoja erottua positiivisesti, lainata kokonaan toisen toimialan logiikkaa, tehdä strategisia valintoja ja tarpeen mukaan muuttaa suuntaa. (Tuulaniemi 2011, 138-139.)

Bay City Playn benchmarkauksessa kerättiin useita erilaisia, maailmalla käytettyjä pelillistettyjä työkalukonsepteja, joiden avulla oli osallistettu ihmisiä kaupungin suunnitteluun. Yhtään täysin ”kopiointikelpoista” mallia ei löytynyt. Useimmiten ongelmina olivat kuvitteellinen kaupunki, joka kertaluontoisena toteutuksena saattaisi toimia, muttei täyttäisi pelille asetettua kriteeriä monistettavuudesta eli olisi sellaisenaan liian työläs, hidas tai kallis toteuttaa ja ylläpitää. Upeita kaupunginrakennuspelejä ovat muun muassa klassikko SimCity sekä uusi, suomalainen tulokas Cities: Skylines. Ne ovat puolestaan suuren budjetin sovelluksia, mutta joiden hienot, pitkälle viedyt graafiset toteutukset eivät kuitenkaan palvelisi tunteiden välittäjänä tai ne olisivat siihen turhan monimutkaisia. Esimerkiksi Cities: Skylines -pelistä todettiin ensimmäisen työpajan keskusteluissa, että vaikka peli oli hienosti ja monitasoisesti toteutettu niin siltikään pelaajat eivät ole siinä ”sisällä” edes pelatessaan. Näin kaupunki voitaisiin kyllä rakentaa pelimaailmassa, mutta siinä asuminen käytännössä olisi todellisuudessa hyvin toisenlaista kokemuksen tasolla. Tästä syystä ne eivät myöskään vastaisi Bay City Playlle asetettuja kriteerejä.

Edellä mainittu havainto muistuttaa siitä, että kaupungin kokeminen on hyvin henkilökohtainen asia. Pelin avulla voidaan selvittää muun muassa toimintoja, palveluja ja visuaalisuutta vain tiettyyn pisteeseen saakka, mutta sen avulla ei välttämättä päästä sisään oikeaan kokemusmaailmaan. Käytännössä esimerkiksi alueen viihtyisäksi kokemiseen saattaa vaikuttaa niinkin pieni asia kuin puun istuttaminen juuri oikeaan paikkaan. Kaikkea ei voida suunnitella ja määritellä etukäteen. Myös havainnekuvasa toimiva asiat saattavat käytännössä osoittautua kaikkea muuta kuin toimiviksi tai viihtyisiksi. Suunnittelijoiden ja kaupunkilaisten näkemykset saattavat olla todellisuudessa erilaisia puuttuvan yhteisen kielen takia. Visuaalisuudesta voi hyvin olla apua yhteisen kielen löytymisessä, mutta toisaalta se voidaan myös kokea harhauttavana, mikäli toinen osapuoli näkee visualisoinnin viitteellisenä ja toinen tulkitsee sitä kirjaimellisesti.

Fyysisellä, suurelle karttapohjalle toteutetussa Vyyhti-pelissä ongelmana nähtiin fasilitaattoreiden esiintyminen aktiivisina vetäjinä ja monissa fyysisissä, hiekkalaatikkomalliin perustuvissa rakennuspeleissä esimer-

kiksi saadun tiedon vakioitavuus koettiin turhan työllistävänä. Eniten positiivista huomiota kaikissa suunnitteluun osallistuneissa ryhmissä tuntui herättävän Urbanology Online-peli, joka olisi hyvin helposti sekä toteutettavissa että päivitettäessä tapauskohtaisesti. Ongelmana kuitenkin nähtiin, että sellaisenaan se tuottaisi varsin mustavalkoisia tuloksia, koska kysymyksiin pystyi vastaamaan ainoastaan kyllä tai ei. Jonkin verran tietoa ihmisten näkemyksistä sillä olisi mahdollista saada, vaikkakin sen avulla ei saataisikaan selvitettyä mihin vastaus perustuu eikä sen avulla voisi esittää uusia kehitysideoita. Yleisellä tasolla monet benchmarkatut, pelillistetyt, osallistavat työkalut olivat liian monimutkaisia tai vastaavasti tarjosivat turhan yksioikoisia, perustelemattomia tai hankalasti vakioitavia tuloksia. Lisäksi monet niistä olivat vaikeasti monistettavissa tai skaalattavissa tai ne olisi eivät sellaisenaan täyttäneet pelille asetettuja kriteerejä.

Benchmarkaus-taulukot esitellään sivuilla 11-13.

2.4 LUOVAT OSALLISTAMISEN TAVAT

2.4.1 Luovat osallistamisen tavat ja ajatusmallit

Pelillistäminen on yhdenlainen luova ongelmanratkaisukeino ja tästä syystä on tarpeen lyhyesti avata luovan ongelmanratkaisun ajatusmalleja ennen siirtymistä pelillistämisen ja pelimekanisemien lähempään tarkasteluun.

Luovassa ongelmanratkaisussa on avoin ja positiivinen ilmapiiri. Tärkeässä roolissa uuden keksimisen kannalta ovat usein myös ryhmätyöskentely ja verkostoituminen. Innovaatioiden tuottaminen on aaltoileva ja iteroiva prosessi ja näin ollen uusia ideoita ja keksintöjä ei synny tasaisesti niihin varattujen resurssien (aika, raha, jne.) tahtiin. Toisinaan ideoita syntyy vähitellen ja toisinaan paljon kerrallaan. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2014, 159). Luovassa ongelmanratkaisun

prosessissa ideointi ja arviointi on pidettävä aluksi erillään toisistaan. Liian varhainen kriittisyys voi pysäyttää uusien ideoiden syntyminen ja latistaa osallisten halua ja kykyä tuottaa uusia lähestymistapoja. Uusiin innovatiivisiin ideoihin päättään usein vasta alussa mieleen tulevien perinteisempien ratkaisujen jälkeen. Onkin tärkeää hyväksyä, että tällaisessa prosessissa määrä usein synnyttää laatua. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2014, 158-9)

Muotoilussa hyödynnetään usein käyttäjien osallistamista sekä kokeilevaa ja iteroivaa toimintaa. Iteroivassa toiminnassa työvaiheita toistetaan ja hiotaan niin että löydetään tyydyttävä ratkaisu. Pelit suunnitellaan ja muotoillaan visuaalisesti ja vuorovaikutukseltaan houkutteleviksi ja ymmärrettäviksi, jotta ne houkuttelisivat pelaamaan ja sitoutumaan peliin. Peleissä kiehtovia elementtejä ovat sääntöjen selkeys ja muuttumattomuus sekä läpinäkyvyys ja puolueettomuus. Lähtökohtaisesti ne asettavat pelaajat tasa-arvoiseen asemaan. (Lerner 2014). Tämä on yksi keskeinen ominaisuus, jota on muotoilun menetelmien avulla pyritty tuomaan myös osallistavaan suunnitteluun. Esimerkiksi kaupunkilaisille ns. kapulakieli voi tuntua vieraalta ja muotoilu voi tarjota tähän ratkaisuksi visualisointia. Suunnittelijat ja kaupunkilaiset pyritään asettamaan samalle viivalle ja vuorovaikutuksen toivotaan lähentävän suhteita.

Visualisointi on varsin käyttökelpoinen työkalu, kun halutaan selvittää ihmisten ääneen sanomattomia ajatuksia. Muotoilun työkalujen avulla tuotetut ideat ovat usein lähtökohtaisesti hyvin käytännönläheisiä koska ne ovat usein saaneet alkunsa arjen kokemuksista.

2.4.2 Muotoilu apuna osallistavassa suunnittelussa

Muotoilussa on alettu vähitellen siirtyä käyttäjälähtöisestä näkökulmasta lähemmäs osallistavaa suunnittelua: Ei siis suunnitella käyttäjille vaan käyttäjien kanssa. Tätä varten suunnitteluun kaivataan uusia ajatusmalleja ja työtapoja. Ajatuksena on, että kaikilla ihmisillä on annettavaa muotoiluprosessille ja hyvien työkalujen avulla voidaan luoda molem-



URBANOLOGY -ONLINE PELINÄ

URBANOLOGY -LIVEPELI:

SIMCITY

ELECTROCITY

KEHITTÄJÄ

Waag Society/ BMW Guggenheim Lab

Waag Society/ BMW Guggenheim Lab

Electronic Arts

Genesis Energy

INFO

www.bmwguggenheimlab.org/urbanology-online

www.bmwguggenheimlab.org/multimedia/media/66...

www.simcity.com

www.electrocity.co.nz/HowToPlay/default.aspx
ja F&Q: <http://www.electrocity.co.nz/FAQs/#faq9>

MUOTO

Online -peli nettisivulla

Livepeli

Digitaalinen tietokone- tai iPad-peli

Digitaalinen nettipeli

IDEA/ TOIMINNOT / PELINKULKU / MUUTA

Internetissä pelattava peli, jossa rakennetaan unelmien kaupunkia vastaamalla kymmeneen kysymykseen kyllä tai ei. Pelaajan vastattua hän näkee miten muiden pelaajien vastaukset ovat jakautuneet kyllä- ja ei-vastauksiin. Pelin lopuksi kone etsii kaupungin, jonka "priorisointiprofiili" (ei se mieltä hyvin toteutuksessa on käytännössä onnistuttu) vastaa parhaiten pelaajan vastauksia.

Selkeä ja yksinkertainen toteutus, johon on helpo hypätä mukaan, ei monimutkaista pelisääntöjen opettelua. Peliä voi pelata tietokoneella missä vaan ja milloin vaan (kotona, julkinen tila). Ei mahdollisuutta keskusteluun, vaikkakin kommentteja voi jättää kaupunkien Info-osioon, josta näkee myös tarkemmin kaupungin "priorisointiprofiilin".

Visuaalinen toteutus on yksinkertainen ja helposti lähestyttävä: Kysymysten taustalla on tunnelmakuvia ja niiden päällä laatikon koolla sekä prosentilla ilmaistuna kyllä ja ei- vastaus-ten määrä suhteutettuna toisiinsa.

Skaalautuva, muunneltavissa paikka- ja tilannekohtaisesti, soveltuu eri ikäryhmille. Verbaalisesti esitettyjä kysymyksiä on helppo muuttaa tarvittaessa osallistujien ja paikan mukaan sekä laajentaa tehtävää. Tulokset muuntuvat samantien numeraaliseksi.

Urbanology Online -pelistä modifioitu live-versio soveltuu keskustelemaan, osallistavaan pelaamiseen. Alustana on suuri pelilauta, jonka päällä pelaajat seisovat. Pelissä rakennetaan unelmakaupunkia yhdessä kaupungin päättäjäin, arkkitehtien, kaupunkilaisten yms. kanssa. Vastaukset näkyvät reaaliaikaisesti isolla näytöllä.

Peli on yhdistelmä perinteisiä pelejä sekä interaktiivisia kaupungintalon kokouksia. Se antaa tilaisuuden keskustella muiden, usein tuntemattomien, pelaajien kanssa. Pelaaja joutuu pelatessaan valitsemaan oman/ammattinsa puolesta omaksutun näkemyksen sekä peliroolinsa edustaman mielipiteen välillä, joten hänen on mahdollista katsoa asioita poikkeuksellisesta näkökulmasta. Kantaansa voi muuttaa kesken pelin ja kokeilla erilaisia näkökulmia ilman todellisia seuraamuksia. Lähestymistapa on silmiäavaava ja toisaalta pelatessa tarjoutuu mahdollisuus sukeltaa keskusteluun turvallisen leikkimielisesti ja poistua oman mukavuusalueensa ulkopuolelle.

Kysymyksiä ja dataa on kerätty eri alojen asiantuntijoilta ja tavallisilta kansalaisilta. Kysymyksiä voi lisätä online -pelin kautta ja niitä suodetaan mukaan peliin. Pelikokemuksesta on haluttu tehdä helposti lähestyttävä, hauska ja sitouttava. Peli on skaalautuva, muunneltavissa paikka- ja tilanne- ja ikäryhmäkohtaisesti.

Klassikkopeli SimCity avaa pelaajille kaupunkisuunnittelun haasteita. Pelaajat rakentavat kuvernöörin roolissa kaupungin "alhaalta ylös". Kaupunkiin sijoitetaan rakennukset, tiet, liikenne- ja sähköverkostot, koulutus- ja terveydenhuoltosysteemejä myöten. Budjettia on sen mukaan kuin verotustakin, joten pelaajan pitää tehdä valintoja mihin rahaa sijoitetaan. mistä säästetään ja tähdätäänkö mm. pitkän aikavälin valintoihin, kuten kalliimpaan uusiutuvaan energiaan.

Kaupungin rakentaminen on hyvin monikerroksista ja monimutkaista ja fiktiivisyydestään huolimatta peli tuo hyvin esiin samoja haasteita, joita oikeassakin kaupunkisuunnittelussa. Pelaajat saavat testata erilaisia kaupunkisuunnitelmia ja niiden vaikutusta ympäristöön ja sosiaaliseen tilanteeseen.

Pelin on maksullinen tietokoneella tai iPadilla pelattava peli.

Visualisointi on pitkälle vietyä ja monitasoista.

Samanhenkisiä pelejä mm. suomalaisen Cities: Skylines

Genesis Energy, uusiseelantilainen johtava energian tuottaja ja jälleenmyyjä, näkee energianhallinnan laajemman ymmärryksen tärkeänä ja tarjoaa siitä yksinkertaistetun, pelillistetyn version ajatuksella "Mitä enemmän julkista kiinnostusta sitä parempi yleinen ymmärrys. Mitä enemmän tietoonperustuvaa keskustelua sen parempi kaikille."

Miten energiaa tuotetaan? Paljonko se maksaa? Miten se vaikuttaa ympäristöön? Nämä ovat tärkeitä aiheita eivätkä ainoastaan insinöörien ja teollisuusasiantuntijoiden haasteita. ElectroCity kehitettiin kasvattamaan erityisesti oppilaiden tietoisuutta energia-alan termistöstä, teollisuuden konsepteista ja sen ongelmista.

Pelin tavoite ei ole puida vastakkaisia poliittisia näkemyksiä energiaa koskeissa kysymyksissä vaan herättää mielenkiintoa ja istuttaa puolueeton mielenkiinnon siemen tulevaisuutta ajatellen.

Pelin halutaan olevan hauska ja opettava sekä sellainen, joka antaa lapsille jotain uutta tietoa koulussa ja kotona jaettava. Peliin haluttiin myös viestivän selvästi, että se on suunniteltu ja toteutettu Uudessa Seelannissa. Se on suunnattu erityisesti lapsille.



WIKISUUNNITTELU

TUUNAA TAAJAMA

PELISSÄ YHTEINEN KAUPUNKI!

PARTICIPATORY CHINATOWN

KEHITTÄJÄ

Peter Tattersall

Lappeenrannan teknillinen yliopisto

Suomen ympäristöopisto SYKLI

Osana Bostonin Chinatownin suunnitteluprosessia

WWW

http://www.kaupunginosat.net/kansalaisen_tyokalupakki/wikisuunnittelu

[http://www.ara.fi/fi-FI/ARAtietopankki/Lahiokehittamisen_tietopankki/Asukkaiden_osallisuuden_vahvistaminen/Tuunaa_Taajama_\(513\)](http://www.ara.fi/fi-FI/ARAtietopankki/Lahiokehittamisen_tietopankki/Asukkaiden_osallisuuden_vahvistaminen/Tuunaa_Taajama_(513))

<http://sykli.fi/fi/koulutusalat-ja-teemat/opeutus-ja-kasvatus/pelissa-yhteinen-kaupunki>

<http://engagementgamelab.org/games/participatory-chinatown/>

MUOTO

Työpaja

Livepeli, jonka pelilautana esim. karttapohja

Vuorovaikutteinen ja pelillinen työpaja (4-5h)

3D-peli, jota pelataan liveinä

IDEA/
TOIMINNOT /
PELINKULKU /
MUUTA

”Työpajamenetelmä, jossa asukkaat ja ammattisuunnittelijat tekevät kaupunkipienoisille tuodakseen esiin näkemyksensä suunnittelun kehityksestä. Pienoismallien sähköinen jatkoyöstäminen ja jakaminen tekevät työpajoista kaikille osallistujille tehokkaan oppimisprosessin. Lopputuloksena syntyy ammattisuunnittelijan piirroksen verrattava lopputulos, jonka avulla kaikki osapuolet voivat muodostaa tasapuolisen ja harkitun näkemyksen suunnittelutavasta kohteesta ja suunnitelman tavoitteista.” (Lainaus kaupunginosat.net -sivustolta).

Pelissä käytetään Wikipediasta tuttua kehittämistä, jossa artikkelit syntyvät ja kehittyvät monien eri toimijoiden pienten panosten kautta. Wikisuunnittelussa tätä menetelmää sovelletaan kaupunkipienoismallien sommitteluun siten, että eri osallistujien vuorottaisten muokkauksen kautta rakennetaan yhteinen näkemys suunnittelutehtävästä ja sen määrittelystä sekä tuodaan esiin myös siihen liittyvät erimielisyydet. Työpajan yhteydessä käytävän keskustelun kautta on mahdollista tehdä näkyväksi asukkaiden toivomukset sekä heidän käsityksensä siitä, mitä suunnittelulla pitäisi saavuttaa. Vastavasti työpajojen kautta asukkaat voivat oppia ymmärtämään suunnitteluhankkeeseen liittyviä rajoituksia ja muiden osapuolten tarpeita.

Peli hyödyntää ääneenajattelutekniikkaa. Keskeistä sen selvittäminen, mitä lähipalveluita ihmiset arvostavat. Pelin ohessa voidaan kirjata ylös pelaajan demografisia tietoja (ikä, sukupuoli, missä asuu), nauhoittaa tai tehdä muistiinpanoja pelaajan äänenajattelusta.

Ensin pelaaja valitsee haluamansa palvelut (nappulat) laudalle ja asettaa ne tärkeysjärjestykseen. Näin selvitetään mitkä palvelut hän haluaa olevan kilometrin sisällä kodistaan ja mikä on asukkaille palveluiden ja asioiden tärkeysjärjestys sekä mitä uusia asioita asukkaat kaipaavat.

Pelin tuottamat ”taajamat” dokumentoidaan valokuvaamalla. Valokuvista voidaan laskea ja analysoida mitkä palveluja ihmiset arvostivat.

Peliä voidaan pelata esimerkiksi yleisötapahtumassa vaikka koko perheen voimin ja samalla voidaan havainnollistaa suunnitteluun liittyvää monimutkaisuutta ja herättää keskustelua.

Pelipohjana ovat palikat ja karttapohjat. Työpajan osallistujat rakentavat pienoismaalle kaupunginosista, jotka sijaitsevat kuvitteellisessä suomalaisessa kaupungissa. Pelin tilanteet tuodaan arkielämän kontekstiin ja niitä verrataan todellisiin kaavoitusprosesseihin. Näin varmistetaan, ettei pelissä ole muodostunut vääriä oletuksia. Fasilitoija, joka kuljettaa tarinaa ja antaa rakentajille inspiroivia ja keskustelua ohjaavia tehtäviä. Kuvitteellinen kaupunki mahdollistaa vapaan, moniarvoisen keskustelun ja rohkeatkin ratkaisut. Pelin lopuksi puretaan kokemuksia ja opittua.

Pelaajat saavat myös eväitä voidakseen osallistua elinympäristönsä kehittämiseen. Kaupunkisuunnittelun ja ympäristön asiantuntijat kohtaavat kaupungin asukkaat uudella tavalla. He pitävät tietoisuutta kaupunkisuunnittelun eri näkökulmista, kommentoivat kaupunginosien rakentelua ja arvioivat tuloksia. Kaupunkisuunnittelun yleisten periaatteiden ja rakentamisen rinnalle tuodaan esille esimerkiksi energiantuotannon, liikenteen, viherympäristön ja sosiaalisen hyvinvoinnin teemoja.

Menetelmä soveltuu yläkouluikäisille ja sitä vanhemmille, myös aikuisille.

Peli on modernisoitu versio kaupungintalon kokouksista, joihin on yhdistetty moderni teknologia, yhteisöllisyys ja ”demokratian likainen työ”.

Pelissä astutaan kuvitteellisen henkilöhaamon saappaisiin, jonka tehtävänä on löytää esimerkiksi töitä tai ravintola. Kielitaito ja tulotaso tai muut asiat voivat mutkistaa henkilön toimintaa. Pelissä kävellään kehitysalueiden läpi ja koetaan hoitaa henkilön haluamia asioita. ja samalla kommentoidaan ehdotettuja kehitysalueita. Jokainen kommentti ja päätös jaetaan oikeiden päätöksentekijöiden kanssa.

Participatory Chinatown on suunniteltu usean henkilön reaaliaikaisesti samassa tilassa pelattavaksi ja virtuaalitilassa jaettavaksi. Peliä voi pelata kiinaksi tai englanniksi, koska mukaan haluttiin ottaa myös todelliset kielelliset haasteet. Pelissä yhdistyvät myös kerronnallisuus sekä kokemus kun avatar, jolla on oma elämäkokemuksensa, liikkuu halki tuttuun alueiden.

Roolipeli voi antaa osallistujille vahvan kuuluisuudentunteen ja ymmärryksen pelissä käsiteltäviin asioihin. Se tutustutti pelaajan alueen näkökulmien monimuotoisuuteen ja aiheisiin. Peli voitti The Games for Change 2011 Direct Impact -palkinnon.

BENCHMARKING



COMMUNITY PLAN IT

The Engagement Game Lab at Emerson College

communityplanit.org

Digitaalinen nettipeli

Pelin tavoitteena on suunnitella parempia kaupunkeja, jakaa tietoa ja sitouttaa asukkaita suunnitteluun hausalla tavalla.

Pelaaja vastaa kysymyksiin. Osa haasteista on aluksi lukittu ja ne voi avata vastaamalla Trivia-kysymyksiin. Jokaisesta loppuun viedystä haasteesta pelaaja saa pelikolikoita, jotka menevät palajan valitsemaalle kohteelle. Lopussa kolme eniten kolikoita saanutta kohdetta voittaa oikeasti rahoituksen projektiinsä.

Peli tarjoaa tilaisuuden omien ideoiden jakamiseen ja tilaisuuden keskusteluun pelin aikana: "Saippualaattikkoon" voi laittaa kommentteja ja omia tarinoita ja parhaat kommentit kasvattavat pelaajan kolikkosaldoa. Suunnittelijat saavat pelaajien kommentit käyttöönsä. Karttaan voi myös merkitä vaikkapa löytämänsä kauniin paikan, josta haluaa kertoa muillekin yhteisön jäsenille.

Pelaaminen ei ole sidottu aikaan eikä paikkaan. Pelissä halutaan painottaa, että kullakin yhteisön jäsenen mielipiteellä on merkitystä ja yhteiset asiat tulisi ratkaista yhdessä yhteisön kanssa.



SHAPED BY US

Sea Communications and Cornwall Council.

www.shapedbyus.org

Digitaalinen nettipeli

Shaped By Us on nettisivustolla pelattava, tiettyyn paikkaan sidottu peli, joka tarjoaa avoimen alustan ideoinnille ja yhdistää sekä julkisen, yksityisen sekä kolmannen sektorin sekä yhteisön.

Pelin avulla on tarkoitus kehittää yhdessä luovia ratkaisuja. Ideana on, että hyvät ideat voivat tulla mistä vaan ja kaikki saavat osallistua. Pelissä voi helposti seurata haasteiden etenemistä ja lisätä omia haasteita muiden ratkaistavaksi.

Shaped By Us -pelissä halutaan luoda avoin yhteistyöympäristö, jossa Cornwallin ihmiset ja yhteisöt voivat suunnitella parempia palveluita. Suunnittelun kohteina ovat julkisten palveluiden laatu ja saatavuus sekä inspiroivat innovaatiot ja yritykset.

Peliin on lisätty avointa dataa, jotta ihmisten olisi helpompi ymmärtää paikallisia asioita. Pelaajat voivat myös etsiä pelin sisällä toisten pelaajien tarjoamia haasteita, jotka vastaavat jo valmiiksi heidän omia intressejään. Haasteet on merkitty kartalle. Pelissä voi jakaa mm. videoita ja muodostaa ryhmiä. Suosikki-ideoille voi antaa ääniä ja etsiä ihmisiä, jotka osaisivat toteuttaa ehdotettuja ideoita.



VYYHTI

Metropolia

<http://vyyhti.metropolia.fi/vyyhti-peli/>

Pelilauta -versio, jota pelataan livepelinä

Pelilaudalla (15m²), jossa reitit Helsingin kartan päällä, edetään noppaa heittämällä ja liikuttamalla pelimerkkejä. Peli pohjautuu nopeaan ongelmanratkaisumenetelmään.

Peliin kärkenä oleva yhteistoiminnallisuuden synnyttäminen ja dialogisuus muodostuvat JUMI!- tehtävien ratkaisemisen aikana, jolloin joukkueen jäsenet vastaavat etukäteen määritellyn ajan sisällä kohderyhmäkohtaisesti asetettuihin kysymyksiin tai tekevät erilaisia tehtäviä, jonka jälkeen he palaavat lähtöruutuun. Kysymyksiin ei löydy oikeita vastauksia pelisäällöstä, joten vastapelurit toimivat vastauksen arvottajana. Joukkueet saavat kysyä toisiltaan lisäkysymyksiä. JUMI! tarjoaa helpotuksia, Vyyhti-rahaa tai muuta peliin etukäteen sijoitettua.

Pelifasilitaattori ja kaiuttaminen ovat keskeisessä roolissa: tarkistetaan, että kysyjä ja vastaaja ovat ymmärtäneet asian samalla tavalla.

Pelitapahtuma on tietynlainen lavastettu keskustelu, jossa jumikysymykset on asetettu dramaturgisesti oikeisiin pelin vaiheisiin provosoiden pelaajia keskustelemaan, kyselemään ja kyseenalaistamaan. Jumikysymyksiin liittyvä aikarajaus manipuloi vastaajia toimimaan impulsiivisemmin.



KAAVAKÄVELY/#LIKETÄLÄHIÖTÄ

-- Blogeista poimittuja --

<http://verkko-osallistuminen.fi/2015/04/26/instagramin-kanssa-kaavakavelylle/>
Instagram-kuvakokoelma

Kilpailu ei ole kaupunkisuunnittelupeli vaan Julkisesti nähtävillä -blogissa esitelty idea Instagram-kaavakävelystä, jossa asukkaiden Instagramiin lataamia kuvia voisi hyödyntää kaupunkisuunnittelussa. "Kaavakävely on perinteinen tapa jalkautua paikan päälle tutustumaan suunnittelualueeseen yhdessä paikallisten asukkaiden kanssa. Uusi versio siitä voisi olla Instagram-kaavakävely, jonka aikana osallistujat voisivat valokuvien kautta, mikä alueella on tärkeää tai mitä pitäisi kehittää."

Tästä on pari samansuuntaista galleriaa:

<http://lahioprojekti.hel.fi/liketalahiota>
"Ota valokuva itsellesi tärkeästä ja viihtyisästä paikasta jossakin Helsingin lähiössä. Sinun huudisi voi olla asuinympäristösi tai liittyä harastuksiisi, kavereihisi tai vapaa-aikaasi. Lataa kuva Instagramiin ja lisää siihen #liketälähiötä, paikan virallinen tai tunnettu nimi ja kerro miksi pidät kuvaamastasi paikasta."

Hyvä kasvaa Järvenpäässä:
Kävelyllä kerätyt kuvat näkyvät Hyvä kasvaa Järvenpäässä -liikkeen nettisivuilla ja kuvagalleria kasvaa edelleen, kun Instagram-kuviin liitetään hashtag #hyväjake ja #järvenpää.
<http://www.hyvakasvaajarvenpaassa.fi>

KEHITTÄJÄ
WWW
MUOTO/
IDEA/
TOIMINNOT /
PELINKULKU /
MUUTA

BENCHMARKING

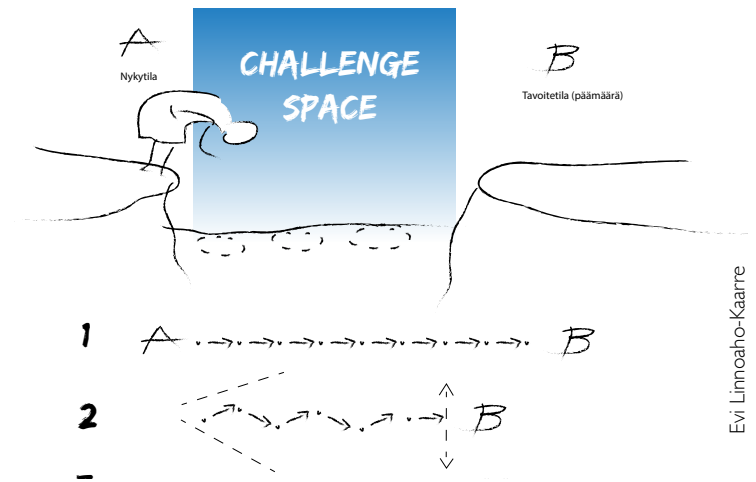
min puolin ymmärrettävää vuorovaikutusta. (Sanders & Stappers 2008). Myös Bay City Playn ideana on tarjota innostava ja helppokäyttöinen työkalu, joka auttaisi kaupunkilaisten ja kaupungin suunnittelijoiden välisessä yhteistyössä.

Käyttäjakeskeisessä muotoiluprosessissa kohdistetaan huomio suunniteltavaan kohteeseen, kuten esineeseen, kommunikointiin, tilaan, käyttöliittymään tai palveluun, jotta lopputulos vastaisi käyttäjän tarpeita. Osallistavassa suunnittelutyössä muotoilijan ja tutkijan roolit usein sekoittuvat ja käyttäjästä tulee prosessin olennainen osatekijä. Tällä on vaikutusta suunnittelun työntapoihin. Keskeiseen asemaan nousevat hierarkian sijaan verkostot. Muotoilijat auttavat luomaan työkaluja, joiden avulla muotoilukieli voidaan tuoda käyttäjien hyödynnettäväksi. Heidän tehtävänsä on ensisijaisesti havainnoida työkalujen tarjoamia kokemuksia ja niiden mahdollistamaa luovaa ilmaisua. Muotoilijat tulevat osaksi tiimejä ja ovat keskeisessä roolissa tiedon analysoinnissa, tulkitsemisessa sekä inspiraation keräämisessä. (Sanders & Stappers 2008)

2.4.3 Tavoitteiden sumeus luovaa työkalua suunniteltaessa

Kun tarkka päämäärä ei ole alussa tiedossa, kuten tässä tapauksessa uuden osallistavan kaupunkisuunnittelutyökalun konsepti, prosessia aloittaessa voidaan valita vain suunta, jota kohti kuljetaan. Päämäärä tulee kuvitella kuin sumun läpi nähtynä. Prosessi ei kulje seuraten syy-seuraus -kaavaa (kuvassa nuolet kohdassa 1) vaan luominen tapahtuu iteroiden (kuvassa nuolet kohdassa 1): Siihen kuuluvat olennaisesti tutkiminen, kehittäminen, kokeilut sekä yritykset ja erehdykset. (Brown, Grey & Macanugo 2010, 5).

Myös kaupunkimuotoilupelin suunnitteluprosessi noudattelee pääpiirteittäin tätä prosessikuvausta. Pelille luonnostellaan aluksi karkea muoto, jonka toisessa päässä on lähtöpiste ja toisessa päämäärä.



Mukaelma Gamestorming-kirjan Challenge spacesta. (Brown, Grey & Macanugo 2010, 9-10)

Tavoitetilanne: Aluksi mietitään millainen lopputulos halutaan saada aikaiseksi: Voidaan myös kysyä miltä voitto näyttää ja mitä pelistä jää kätehen. Päämääräksi kannattaa asettaa jotain konkreetista, kuten idealis-ta tai proto, sillä se auttaa ihmisiä fokuoimaan johonkin merkitykselliseen asiaan ja antaa lopussa tunteen saavuttamisesta, mikäli työ saadaan vietyä loppuun. on hyvä, jos lopussa on mahdollista tarkastella mitä on saatu aikaiseksi.

Alkutilanne: Millainen on alkutilanne? Mitä tietoa meillä on ja mitä tietoa puuttuu. Keitä kuuluu tiimiin ja mitä resursseja on käytettävissä? Näiden asioiden selvittämisen jälkeen voidaan alkaa miettiä pelille sopivaa muotoa. (Brown, Grey & Macanugo 2010, 9-10).

2.5 KESKEISET KÄSITTEET

2.5.1 Pelillistäminen ja pelimekanismit

Tämän opinnäytetyön yksi keskeisimmistä käsitteistä on **pelillistäminen**. Pelillistämisen määritelmänä käytetään jokseenkin vakiintunutta selitettä: Pelillistäminen on pelimaailmasta tutun ajattelutyylin ja pelimekanismien käyttöä ei-pelillisessä kontekstissa. Sitä voidaan soveltaa mm. käyttöliittymissä ja prosesseissa lisäämään käyttäjien sitoutumista, sijoitetun pääoman tuottoa, tiedon laatua, ajattomuutta sekä oppimista. (Boinodiris 2014, 14). Pelillisyyteen perehdytään tarkemmin luvussa 3.

Pelimekanismeilla puolestaan tarkoitetaan rakenteen, sääntöjen, elementtien ja toimintojen yhteen punottua koneistoa. (Lerner 2014, 52).

Pelaajalla tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä kaupunkilaista, osallistujaa tai käyttäjää, joka toimii pelimäisessä ympäristössä. Perinteiset pelit ja pelillisuus tarkoittavat eri asiaa, kuten jatkossa opinnäytetyössä tarkemmin selvitetään. Pelaaja sanan käyttöön on kuitenkin päädytty niiden osittain jaettujen ajatusmallien ja samankaltaisten mekanismien sekä yksinkertaistamisen takia. Pelaamisella tarkoitetaan käyttäjän toimintaa pelillisessä toimintaympäristössä.

2.5.2 Osallistamiseen liittyvä käsitteistö

Osallistamisella tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä kuntalaisten ja kunnan suunnittelijoiden, asiantuntijoiden sekä virkamiesten välistä vuorovaikutusta. Osallistamista on kuntalaisten kuuleminen ja mukaan ottamista kaupungin palveluja, tiloja, maakäyttöä ja toimintoja koskevaan suunnitteluun.

Osallistuminen on mahdollista esimerkiksi ottamalla yhteyttä kaavoittajaan ja olemalla vuorovaikutuksessa, ottamalla osaa keskustelu- ja

tiedotustilaisuuksiin tai esittämällä mielipiteensä kaavasta sen ollessa nähtävillä. (Ympäristöhallinto: Osallistuminen kaavoitukseen 2015).

Osallinen tarkoittaa tässä opinnäytetyössä kaupunkilaista, asukasta tai kuntalaista. Osalliseksi lasketaan ne, joiden oloihin tai etuihin kaavoituksella tai suunnitelmilla voi olla huomattavia vaikutuksia. Tällaisia ovat muun muassa kaava-alueen maanomistajat, asukkaat ja muut kyseisen alueen tai sen ympäristön käyttäjät. Myös viranomaiset ja yhteisöt ovat osallisia, kun kaavoitus koskee viranomaisten ja yhteisöjen toimialaa. (Ympäristöhallinto: Osallistuminen kaavoitukseen 2015)

Osallistuja voi puolestaan tarkoittaa ketä tahansa jollain tavalla prosessissa tai suunnittelutyössä mukana olevaa, oli hän sitten suunnittelijan tai kaupunkilaisen roolissa.

(Kaupungin) suunnittelijoilla tarkoitetaan julkishallinnossa työskenteleviä henkilöitä, joilla on työnsä ja virkansa puolesta ammattimainen rooli ja näkemys suunnitteluun.

Tilan on rajattu tarkoittamaan kaupunkia absoluuttisena tilana, joka on erilaisista rakennuksista, teistä, viheralueista muodostuva alue. (Bäcklund 2002,142)



3 PELILLISTÄMINEN JA TODELLISUUS

3 PELILLISTÄMINEN JA TODELLISUUS

3.1 MITÄ ON PELILLISTÄMINEN?

Pelillistäminen tarkoittaa pelisuunnittelusta tuttujen mekanismien ja ajatusmallien käyttöä ei-pelillisessä kontekstissa. (Boinodiris 2014, 14). Se kokoaa alleen erilaisia videopeleissä hyödynnettyjä elementtejä ja ajatusmalleja, joiden avulla voidaan parantaa käyttäjäkokemusta ja sitouttaa käyttäjä ei-pelillisiin palveluihin ja sovelluksiin. (Deterding S., Sicart M., Lennart Nacke, O'Hara K. & Dixon D. 2011, 2425).

Pelillistämällä pyritään tekemään asiallisista, tärkeistä ja vakavista asioista houkuttelevampia ja ymmärrettävämpiä. Motivoinnin ja kannustuksen välineinä toimivat pisteet, pienet palkinnot ja saavutukset. Pelillistetyt sovellukset ohjailevat pelaajaa suorittamaan tietyn tehtävän tietyllä tavalla, voidakseen tarjota jonkin symbolisen arvomerkin tai tarran. (Ängeslevä 2014, 52-53). Pelimäisillä metodeilla ei tarkoiteta toimintojen muuttamista huvitteluksi tai varsinaiseksi peliksi. (Ängeslevä 2014, 98). Pelimäisten elementtien hyödyntämisen tarkoituksena ei ole liimata irrallisia tekijöitä olemassa olevien käytäntöjen päälle vaan muuttaa tai poistaa sellaisia tapoja ja ominaisuuksia, jotka aiheuttavat stressiä tai tuntuvat muuten vähemmän houkuttelevilta. (Ängeslevä 2014, 94-95).

Pelillisessä asennoitumisessa korostuvat leikkimielisyys sekä positiivinen suhtautuminen kehittymiseen, oppimiseen ja vuorovaikutukseen. Se kannustaa luovuuteen ja voi opettaa tehokkaita ongelmanratkaisutaitoja. Pelillistämisen avulla arjen hankalaksi koetuista asioista voidaan tehdä elämyksellisempiä ja helpommin ymmärrettäviä. (Ruulio, T. 2014, 16-17). Pelimäinen lähestymistapa irrottaa hetkeksi todellisuudesta ja haastaa kokeilemaan. (Ängeslevä 2014, 13-14).

Pelien viehäytys perustuu muun muassa siihen, että ne matkivat sitä tapaa, jolla aivot yksinkertaistavat ja järjestelevät ympäröivää kaaosta.

(Koster 2004, Ängeslevä 2014, 14 mukaan). Pelaajan odotetaan olevan aktiivinen ja oma-aloitteinen ja ottavan vastuun omista tekemisistään. Pelaamisella on motivoiva vaikutus ja se voi esimerkiksi simulaation avulla tuoda asioita helpommin ymmärrettävään muotoon. (Paavola 2011).

Arkiympäristön pelillistäminen ja pisteiden tavoittelu voi kuitenkin alkaa ahdistaa ja koko elämän pelillistäminen tuskin olisi haluttavaa. Parhaimmillaan pelit voidaan kuitenkin rakentaa niin, että ne haastavat ihmisen kehittymään paremmaksi versioksi omasta itsestään. (Paavola, 2011)

3.2 PELIEN AVULLA PAREMPI TODELLISUUS

McGonigalia lainaten ”Todellisuus ei motivoi tehokkaasti eikä se tuo esiin meidän parasta potentiaaliamme. Todellisuutta ei ole suunniteltu alhaalta ylöspäin, jotta voisimme olla onnellisia.” (McGonigal 2012, 3). Pelit voivat opettaa pelaajan tuntemaan omat vahvuutensa ja auttaa selvittämään mikä tekee onnelliseksi ja motivoituneeksi. Niiden avulla voidaan keksiä luovia, maailmaa mullistavia tapoja ajatella, organisoida ja toimia. (McGonigal 2012, 12). Hyvän pelin avulla voidaan ainutlaatuisella tavalla jäsentää kokemuksia, herättää positiivisia tunteita, kannustaa osallistumaan ja ponnistelemaan. Kun pelaamiseen suhtaudutaan vakavasti, sen avulla voidaan inspiroida ja motivoida valtava määrä ihmisiä. (McGonigal 2012, 33-34). Pelit tyydyttävät ihmisten perustarpeita, joita todellisuus ei pysty tyydyttämään. Ne palkitsevat, sitouttavat, opettavat, inspiroivat ja tuovat ihmisiä yhteen tavoilla, joihin todellisuus ei kykene. (McGonigal 2012, 4). Eskapistisen viihteen sijaan pelien mekanismeja kannattaisikin hyödyntää liiketoiminnan ja yhteisöjen johtamisessa sekä erilaisten ongelmien ratkaisemisessa. (McGonigal 2012, 7).

Pelikehittäjät ovat tutkineet ihmiskokemuksen optimoimista ja löy-

dösten hyödyntämistä todellisuudessa. Niiden on koettu parantavan yhteisöjen organisointia ja koulutusjärjestelmää, vähentävän työstressiä, lisäävän tyytyväisyyttä urakehitykseen. Lisäksi niiden on nähty vähentävän terveyteen liittyviä ongelmia sekä auttavan sitoutumisessa ja sosiaalisten kontaktien luomisessa. Pelien avulla voidaan myös pyrkiä aktivoimaan ihmisiä demokraattisessa päätöksen teossa ja yrittää löytää keinoja nujertaa maailmanlaajuisia ongelmia, kuten köyhyyttä ja ilmastonmuutosta. Niiden avulla voidaan koittaa muuttaa maailmaa lisäämällä onnellisuuden tunnetta, resilienssiä ja luovuutta. (McGonigal 2012, 14)

Pelillistäminen kannattaisi integroida toimintaprosesseihin ja ajattelutapoihin, jotta sen anti ei jäisi digitaalisten tarrojen keräilyn tai kevyen viihteen tasolle. Viihteellisuuden ja asiantiedon välisen ihanteellisen suhteen etsiminen ei ole tuottanut haluttua tulosta. Parempana keinona voidaan pitää esimerkiksi pelien yhdistämistä asiantietoon, silloin kun painitaan todellisuudessa vastassa olevien esteiden kimpussa. (Ängeslevä 2014, 56). Sopivaksi tavaksi ehdotetaan pelimäisyyden, työssä käytettävän digitaalisen elektroniikan sekä yksilön tai ryhmän toimintatapojen yhdistämistä. Muutokset tulisi ottaa käyttöön omaksumalla uusia ajattelumalleja, kyseenalaistamalla totuttuja tapoja, pilkkomalla asioita pienempiin osiin sekä hyödyntämällä peleistä tuttuja rakenteellisia ratkaisuja ja vuorovaikutusmalleja. Ei siis vain päälle liimattuja kunniamerkkejä, bonuksia ja tasoja. (Ängeslevä 2014, 56). Tämä voisi auttaa ja kannustaa kuluttajaa tai työntekijää sitoutumaan ja syventymään sekä keskittymään. (Ängeslevä 2014, 56)

Pelit ovat viihteellisiä ja oivia välineitä monimutkaisten asioiden konkretisoimiseen, yksinkertaistamiseen ja ratkaisemiseen. Lisäksi niitä voidaan myös käyttää yhteisöllisen talkoovoiman hyödyntämiseen, uusien taitojen opetteluun sekä arkisten toimien tehostamiseen. Niiden avulla voidaan myös viestiä asioista, jotka tavallisesti olisivat tylsiä tai vaikeasti omaksuttavia. (Ängeslevä 2014, 35).

Pelit voivat auttaa ymmärtämään mikä tekee meidät onnelliseksi ja

miten meistä tulee ”paras versio itsestämme”. Niiden avulla voidaan pyrkiä vastaamaan tarpeeseen tehdä työtä tyydyttävämällä tavalla, olla toiveikkaampia onnistumisen suhteen, saada vahvempia sosiaalisia suhteita ja mahdollisuus olla osana jotain yksilöä suurempaa. Tätä tietoa kannattaisi hyödyntää myös oikeassa elämässä. Usein sen sijaan, että korjaisimme todellisuudessa havaitseviamme virheitä, luommekin yhä houkuttelevampia vaihtoehtoja tylsistymiselle, ahdistukselle, eristäytymiselle ja merkityksettömyydelle. Pelien oppeja kannattaisi tuoda arkeen ja hyödyntää niitä luomalla vaihtoehtoisia todellisuuksia ja uusia, pelillisempiä tapoja synnyttää vuorovaikutusta. (McGonigal 2012, 114-115).

Pelillistäminen on saavuttanut viime vuosina paljon suosiota muun muassa teknologian jatkuvan kehittymisen ansiosta, jonka myötä sitoutumisen tapakin on muuttunut. Valta on siirtynyt instituutioilta ja organisaatioilta yksityiselle kuluttajalle. Ihmiset saavat itse valita mihin ja milloin he haluavat sitoutua. Ihmisillä on nyt enemmän tietoa, mahdollisuuksia ja erilaisia sosiaalisia verkostoja käytettävissään. Tästä syystä heidän syvällisempi ymmärtäminen olisi tärkeää, kuten myös pyrkimys motivoida tietynlaiseen käytökseen yksilötasolla. Pelimekanismien käytön toivotaan lisäävän sitoutumista hauskuutensa ansiosta. Pelimekanismeja ja esimerkiksi niihin liitettävää hauskuutta, kannattaisikin hyödyntää sitouttamisessa käyttäjän mielenkiinnon herättämisen sijaan. (Rigby C.S. 2014, 114-116). Sopivia sovelluskohteita löytyy esimerkiksi koulutuksen, työelämän, julkisen sektorin toimintojen, ekologisten ratkaisujen sekä hyvinvoinnin ja henkilökohtaisen elämänhallinnan alueilta. (Ruulio, T. 2014, 16-17).

3.3 PELIN TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT JA KRITIIKKI

Monet näkevät pelien olevan seuraava järjestyttävä tekijä Facebookin ja muiden sosiaalisen median tarjoamien kommunikointitapojen rai-vaamalla polulla. (Ängeslevä 2014, 13). Pelillistämisestä ennustetaan tulevaisuuden ”megatrendiä”, jonka vaikutukset tulevat näkymään

myös työpaikan rutiineissa ja uusina oppimistapoina. (Ruulio, T. 2014, 16). Pelit ovat edellä myös suuremman luokan muutoksessa, joka seuraa y-sukupolven eli digitaalisessa maailmassa kasvaneen sukupolven, siirtyessä työelämään. Tälle ryhmälle tekeminen ja tiivis yhteistyö ovat itseisarvo sellaisenaan ja se tulee muokkaamaan yritysmaailmaa, kuten myös muita elämän osa-alueita. (Ängeslevä 2014, 43). Tämä kannattaa huomioida osallistavia työkaluja suunnitellessa ja toisaalta muistaa, että yhteentörmäyksiltä ei kuitenkaan voida vältyä. Y-sukupolvea edeltävät yhteisöt, joille pelimäinen lähestymistapa ei ole tuttu, saattavat kokea pelimäisyyden turhanpäiväisenä viihteenä tai vieraudessaan pelottavana. (Ängeslevä 2014, 43)

Pelkkä ”pelillisuus” sana saattaakin olla monelle luotaantyyntävä ja työn yhteydessä jotakin väkisin päälleliimattua. (Ängeslevä 2014, 53-54). Pelillisyydessä jäävät usein puuttumaan säännöt, säännönmukaisuuksista irtautuminen, kokemukseen uppoutuminen ja luovan ilmaisun tunne. Tämän myötä motivaatio hiipuu. Työelämän pelillistäminen on usein päälle liimatun oloista. Siinä monesti kilpaillaan kiireellä toisia vastaan ilman selkeää voittajaa ja palkintoa. Toiminta on kontekstiin nähden irrallinen ja koostuu rutiinisuurituksista ilman kliimaksia, hengähdystaukoja tai mahdollisuutta kerätä rahaa tai mainetta. Pelkkä paremmuus- taulukko ei tee jostain tuotteesta tai asiasta pelimäisempää tai enemmän koukuttavaa. (Ängeslevä 2014, 54-55). Tämä on hyvä muistaa kaikissa yhteyksissä, joissa pelillistämistä halutaan käyttää, vaikka erilaisille toimintoille voikin toki helposti lisätä pisteytyksiä ja tasoja sekä laittaa pelaajat kilpailemaan keskenään. Näin kevyellä mekanismien hyödyntämisellä saadaan kiinnostus todennäköisesti heräämään vain hetkeksi ja ilman kauaskantoisempia suunnitelmia pelillistäminen jää vain toistamaan itseään, muttei täytä asetettuja vaatimuksia. (Ängeslevä 2014, 54)

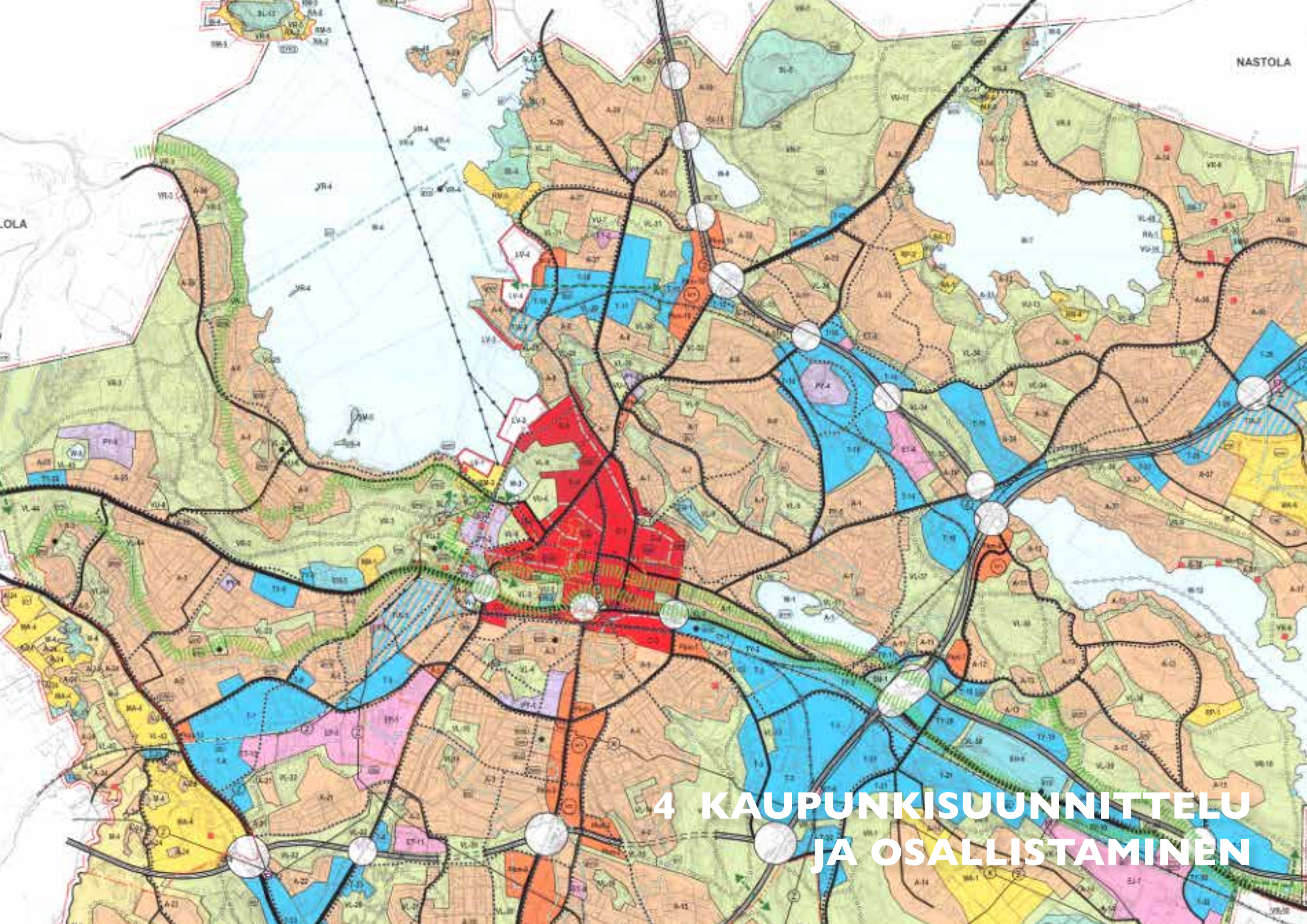
Pelillistämishypetyksen keskellä on tärkeää muistaa pohtia milloin pelillistäminen on tarpeellista ja hyödyllistä. Sitä ei tulisi ”liimata” asioiden ja toimintojen päälle vain trendikkyytensä vuoksi, vaan aidosti pohtia miten pelielementtejä voitaisiin valjastaa johonkin hyvään ja tulevaisuuteen suuntaavaan. Pelillistämistä ei useinkaan ole järkevää käyttää viih-

teellisyytensä vuoksi, vaan sen tulisi motivoida ihmisiä, saada heidän parhaat puolensa aktivoitua, kannustaa vuorovaikutukseen ja luovaan ajatteluun sekä auttaa tekemään arjen rutiineista selkeämpiä, hauskeempia ja helpompia lähestyä.

Pelillisuus on saanut osakseen myös kritiikkiä ”mullistavuuden” näkökulmasta. Pelillistämistä on käytetty paljon muun muassa kanta-asiakkuus- ja bonuspistejärjestelmissä. Suurista odotuksista huolimatta suurta mullistusta ei ole vielä tapahtunut, vaikka odotukset ovatkin olleet korkealla. (Ängeslevä 2014, 53). Myöskin yllätyksien ja niiden tuoman positiivisen palautteen kokemukset ovat olleet harvassa. (Ängeslevä 2014, 52-53).

Pelillistämistä saatetaan pitää tapana harhauttaa ihmisiä varsinaisten kysymysten ääreltä. Sen tehoa puoltavat kuitenkin muun muassa ne neurotieteilijöiden tutkimat tapaukset, joissa pelillistämistä vastaavat interaktiiviset muotoilun menetelmät ovat synnyttäneet hyvänolon tunteen. Tämä on ollut havaittavissa tutkimalla kehon kemiallisia reaktioita, joiden on todettu muuttaneen ihmisen vastetta stimulaatiolle, esimerkiksi reaktionopeuden suhteen, ja joissain tapauksissa kehittäneen oppimista, osallistumista sekä motivaatiota. (Boinodiris 2014, 14)

Jotta pelillistäminen olisi enemmän kuin päälle liimattua toimintaa ja palkitsemistapoja, kannattaisi suunnittelussa hetkeksi unohtaa näkyvät pelimekanismit. On hyvä koittaa ymmärtää miksi ihmiset ovat motivoituneita tekemään jotain asiaa, miksi he eivät halua tehdä jotain toisia asioita. Toiminnan taustalla on usein jokin tunnelataus tai epävarmuustila. Pelillistämisen onnistumisen kannalta keskeistä on ihmisen motivaation ymmärtäminen.



4 KAUPUNKISUUNNITTELU JA OSALLISTAMINEN

4 KAUPUNKISUUNNITTELU JA OSALLISTAMINEN

4.1 OIKEUS OSALLISTUA KAUPUNKISUUNNITTELUUN

Suomen lainsäädännössä kuntalaisten osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuudet ovat hyvin esillä ja niiden turvaamiseksi on säädetty useita erityislakeja. Kuntalain (27 §) mukaan valtuuston on huolehdittava, että kunnan asukkailla ja palvelujen käyttäjillä on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa kunnan toimintaan. Kunta voi kuitenkin vapaasti päättää, miten nämä velvollisuudet käytännössä toteutetaan. (Suomen Kuntaliitto ry 2015). Maankäyttö- ja rakennuslain yleissäädöksen ensimmäisessä pykälässä puolestaan sanotaan, että kuntalaisille tulee turvata oikeus osallistua oman elinympäristönsä suunnitteluun sekä valmisteluun, koskien suunnittelun laatua ja vuorovaikutteisuutta, monipuolista asian-tuntijuutta sekä avointa tiedottamista. Lain avulla pyritään järjestämään alueiden käyttö ja rakentaminen niin, että se mahdollistaa hyvän elinympäristön ja edistää ekologisesti, taloudellisesti, sosiaalisesti ja kulttuurisesti kestävä kehitystä. (Finlex 2015). Laissa tarkempi määritelmä osallisista ja mahdollisista toteutustavoista kuitenkin puuttuu ja käytännössä lain toteutumista onkin monin osin vaikea valvoa ja määritellä, miten osallisten kuulemisen tulisi tapahtua. (Nyman 2000, Bäcklund 2002, 141 mukaan)

4.2 KAUPUNKILAISET KOKEMUSASIAANTUNTIJOINA

”[T]he man who wears the shoe, knows best where it pinches.” eli vapaasti suomennettuna ”Se, joka kenkää käyttää, tietää parhaiten mistä se hiertää.” (Dewey 1927, Lerner, 9 mukaan). Tavallisilla kansalaisilla on arvokasta ensikäden tietoa siitä, mikä heidän yhteisössään koetaan ongelmaksi ja mitä tarpeita siellä on. (Lerner 2014, 9). Kun ihmiset kokevat, että he voivat osallistua päätöksentekoon, he todennäköisemmin näkevät myös lopputulokset oikeudenmukaisina (Lerner 2014, 9) ja tämä lisää tyytyväisyyttä.

Kaupungille voidaan rakentaa identiteettiä aktiivisesti suunnittelemalla, mutta mukana kulkevat myös kaupunkilaisten yksilöllisten arkielämien mukanaan tuomat kilpailevat identiteetit. Suunnittelulla voi myös olla merkittävä vaikutus siihen, millainen suhde ihmisen ja paikan välille voi syntyä. (Bäcklund 2002, 150). Ihmiset näkevät kaupungin erilaisten kehysten läpi ja tätä näkyä värittävät katsojan omat elämän kokemukset. Siihen vaikuttavat myös kyseisen kaupungin historia, yleiset kulttuuriset arvostukset sekä yhteiskunnallinen keskustelu hyvistä ja huonoista alueista sekä onnistuneesta arkkitehtuurista. Kaupungin imagon on myös katsottu vaikuttavan siihen, miten yritykset sijoittuvat kaupunkiin ja miten tietyt alueet profiloituvat ja houkuttelevat tiettyä kohderyhmää. (Bäcklund 2002, 144).

4.3 OSALLISTUMISEN ANKEUS JA OSALLISTAMISEN VAIKEUS

Kansalaisten kiinnostus politiikkaan on vähentynyt, kuten myös luottamus poliittishallinnollisiin instituutioihin. (Kettunen 2002, 18-19). Demokratia kärsii sitoutumisen, luottamuksen ja vallan puutteesta. Myöskään osallistumista ei ole tehty kovinkaan houkuttelevaksi tai mielenkiintoiseksi. Usein jäädään kaipaamaan konkreettisia tuloksia. (Lerner 2014, 2-3). Melkein kaikkien mielestä demokratia ja osallistuminen ovat hyviä asioita teoriassa, mutta käytännössä niiden toteuttamiseen ei juurikaan ole mielenkiintoa. (Lerner 2014, 7). Ihmiset äänestävät nykyään enemmän jaloillaan ja lompakoillaan kuin äänestyskopeissa. (Lerner 2014, 8)

Osallistumisen mahdollisuuksia tarjotaan muun muassa kuulemisten, asukastyöpajojen ja -tilaisuuksien sekä tiedotuksen muodossa. Erilaiset osallistumismuodot täydentävät toisiaan. (Kettunen 2002, 28-29). Kuulemisia ei kuitenkaan ole nähty kovinkaan tuloksellisina muun muassa siitä syystä, että niitä ei juurikaan koeta motivoivina ja usein hiljaisempien näkemykset jäävät koväänisempien jalkoihin. Tärkeää on paikal-

OSALLISTUMISEN JA OSALLISTAMISEN HAASTEET KAUPUNGIN JA KAUPUNKILAISTEN NÄKÖKULMISTA

KAUPUNGIN TYÖNTEKIJÄT
JA KAUPUNKILAISET EIVÄT
PUHU SAMAA KIELTÄ.
AMMATTISLANGI VS.
SYMBOLINEN KIELI.

ASUKKAIDEN MIELIPITEET
NÄHDÄÄN LIIAN SUBJEKTIIVISINA
TAI PUOLUEELLISINA,
JOLLOIN NIIDEN EI VOIDA
AJATELLA EDUSTAVAN KOKO
KAUPUNGIN NÄKEMYSTÄ.

KUKA KUULUU MILLEKIN
MAANTIETEELLISELLE
ALUEELLE? KENET
OSALLISTETAAN
MIHINKIN ASIAAN.

MITEN RAJATAAN
SE KEITÄ ASIAT KOSKEVAT?
KETKÄ KOKEVAT KUULUVANSA
TÄHÄN RYHMÄÄN?
(HENKILÖKOHTAINEN
KOKEMUS)

OSA KAUPUNKILAISISTA
EI HALUA PROFILOITUA
"TAVALLISEKSI
KADUNMIEHEKSI"

KAUPUNKILAISTEN
PASSIIVISUUS JA
KIINNOSTUKSEN PUUTE
OSALLISTUMISEEN.

OSALLISTEN
TAVOITTAMINEN

ERILAISTEN
ARVOLATAUSTEN
YHDISTÄMINEN.

NIMBY. OSALLISTEN
LÄHTÖKOHTAINEN NEGA-
TIIVINEN SUHTAUTUMINEN
MUUTOKSEEN YLIPÄÄNSÄ.

ASUKKAAN AKTIIVISUUS SAA-
TETAAN TOISINAAN KAUPUN-
GIN NÄKÖKULMASTA KOKEA
"HÄIRIJONÄ" ALUEEN SUUNNIT-
TELU-, TOTEUTUS- JA YLLÄ-
PITOJÄRJESTELMÄSSÄ.

OSALLISTUJIA ON LIIAN
VÄHÄN SUHTEUTETTUNA
NIIDEN ASUKKAIDEN
MÄÄRÄÄN, JOITA SUUNNI-
TELMAT KOSKEVAT.

NÄKÖKANTOJEN
ERILAISUUS TAI VÄÄRIN-
YMMÄRRYKSET. KESKUS-
TELLAAN ERI ASIOISTA.

OSALLISTUJIEN TUNNE
SIITÄ, ETTÄ PÄÄTÖKSET
ON JO TEHTY.

MOLEMMIN-
PUOLINEN PUUTE
AJASTA.

KAUPUNKILAISILLA
TUNNE, ETTEIVÄT
HE VOI VAIKUTTAA
PÄÄTÖKSIIN

KAUPUNGIN VIRASTOISSA
ASUKASVUOROVAIKUTUS
NÄHDÄÄN ENNEMMINKIN
LISÄRASITTEENA KUIN
KEINONA RAKENTAA
PAREMPAA KAUPUNKIA.

Kuvaan on koottu tekijöistä, joiden takia osallistuminen koetaan kaupunkilaisten ja näkökulmasta hankala ja ei-houkuttelevana ja mitkä ovat kaupungin näkökulmasta osallistamisen haastavimpia tekijöitä

listiedon ja kaupunkilaisten arkimaailman huomioiminen yhtenä osana kunnallista päätöksen teko. Ei voida taata, että varsinainen päätöksen sisältö muuttuu, mutta osallistuvien kuntalaisten tulee kokea tullessa kuulluiksi. (Kettunen 2002, 33). Jos ihmiset saadaan alussa mukaan suunnitteluun, he voivat auttaa ja tuoda mukaan arvokasta käytännön kokemusta. Mutta jos asioista on jo tehty päätöksiä ennakkoon, ne eivät useinkaan kiinnosta ja aiheuttavat ennemminkin apatiaa. Ihmisten pitää saada tuntee, että heitä kuullaan ja että heidän mielipiteellään on väliä. (Gallagher C., 2015).

Osallistamisen mahdollisuuksia halutaan parantaa ja äänestykseen rajoittuvaa osallistumista täydentää erilaisilla aktiivisilla ja välittömällä tavoilla vaikuttaa. Osallistaessa on mietittävä, halutaanko osallistamalla hankkia lisätietoa kuntalaisilta vai halutaanko heille antaa myös varsinaista vaikutusvaltaa päätöksenteossa. (Kettunen 2002, 18-19). Tällöin pitää myös päättää, mitä asioita asukkaiden halutaan kommentoivan ja rajataanko aihepiiriä etukäteen vai sallitaanko osallisille puhua tärkeinä pitämistään asioista vapaasti. Osallisten kuulemisella saadaan subjektiivisia näkemyksiä suunnitteluratkaisujen vaikutuksesta ympäristöön symbolisella tasolla. (Bäcklund 2002, 150-151)

Ongelmia osallistamisessa voi aiheuttaa kysymys siitä katsotaanko kaupunkia ensisijaisesti maantieteellisenä alueena, jossa tietyt toiminnot ovat jäsentyneet tietyllä tavalla, vai nähdäänkö kaupunki osana asukkaiden kokemuksia ja identiteettiä. Kukin näkökulma tuo mukanaan erilaisia versioita todellisuudesta. (Bäcklund 2002, 141). Suunnittelijat pyrkivät usein pukemaan suunniteltavat asiat näkyvään ja hallittavaan muotoon, kuten havainnekuviiksi, ja keskittyvät kuvaamaan kaupunkia fyysisen ympäristön näkökulmasta. Työnkuvansa takia he usein katsovat kaupunkia ensisijaisesti elinkeinoelämän edistämisen, rakenteellisen toimivuuden tai alueellisen, sosiaalisen tasapainon kautta. Asukkaat puolestaan lähestyvät suunnitelmia usein toiminnallisesta ja sosiaalisesta perspektiivistä, joka on luonteeltaan symbolinen. Nämä näkemyserot voivat aiheuttaa ristiriitaa, hankaloittaa vuorovaikutusta ja suunnittelun etenemistä sekä vähentää asukkaiden tyytyväisyyttä suunnittelutyöhön

ja siihen miten realistisesti kaupunkia heidän mielestään kuvataan. Tämä värittää argumentointityyliä sekä niitä asioita, joihin halutaan ottaa kantaa. (Bäcklund 2002, 148-155)

Myös ”ammattislangin” käyttö voi synnyttää kaupunkilaisissa ulkopuolisuuden tunnetta ja nostaa osallistumisen kynnyksiä. Asukkaiden mielipiteiden voidaan puolestaan kaupungin näkökulmasta nähdä olevan liian subjektiivisia tai puolueellisia, jolloin niiden ei voida ajatella edustavan koko kaupungin näkemystä. Näiden kahden puhutavan yhdistäminen koetaan hankalana. Ongelmia voi myös aiheuttaa tulkintojen osittainen harhaanjohtavuus: Se mikä suunnittelijoille voi tarkoittaa esimerkiksi luonnontilassa olevan alueen käyttöönottoa kaavassa määritellyllä tavalla, voi alueen asukkaan silmissä näyttäytyä esimerkiksi viheralueen muuttamisena asuinkäyttöön. Tällaiset tilanteet saattavat johtaa konflikteihin ja aiheuttaa turhautumista. (Bäcklund 2002, 149)

Osallistujia on usein liian vähän siihen nähden kuinka useaa suunnitelmat koskevat. Vuorovaikutusta haittaa myös yhteisen kielen puuttuminen, osallisten lähtökohtainen negatiivinen suhtautuminen muutokseen sekä osallistujien tunne siitä, että päätökset on jo tehty ennen kuin heitä on kuultu. Nämä ongelmat eivät ole uusia, mutta entisiä käytäntöjä ei kuitenkaan ole kyetty muuttamaan kuin korkeintaan teorian tasolla. Asenteet istuvat tiukassa. (Lapintie 2002, 158-160).

Ajanpuute on yksi merkittävä syy, miksi ei haluta osallistua. Käytännössä se voi tarkoittaa ihmisille eri asioita: Joko aika ei yksinkertaisesti riitä tai osallistumisen koetaan vievän enemmän aikaa kuin siihen halutaan käyttää. Teknologisista innovaatiosta saattaisi tässä olla hyötyä, sillä ne voivat nopeuttaa tai tehostaa prosesseja. Riskinä kuitenkin on, että menetetään tilaisuuksia käydä merkityksellisiä keskusteluja. Vaikka osallistumisesta tehtäisiin helpompaa ja nopeampaa, esimerkiksi teknologisten innovaatioiden avulla, se ei takaa, että ihmiset siltikään haluaisivat käyttää aikaansa politiikan kysymysten parissa. (Lerner 2014, 14). Usein se, ettei aikaa ole, tarkoittaa todellisuudessa sitä, että henkilö tekisi mieluummin jotain muuta. (Lerner 2014, 14).

Osallistettavien tavoittaminen koetaan usein hankalaksi. Eräs perusteltu tapa rajata suunnittelusta ensisijaisesti tiedotettavien kohderyhmää, on myötäillä hallinnollisten aluejakojen rajoja. Tämä ei kuitenkaan ole yksiselitteistä, sillä asiaan vaikuttavat muun muassa ihmisten henkilökohtaiset kokemukset siitä, mille alueelle he kokevat kuuluvansa. Ja toisaalta esimerkiksi keskusta-alueiden koetaan kuuluvan kaikille, vaikka kaikki eivät asukaan tällä alueella. (Bäcklund 2002, 146).

Toisinaan kaupungin suunnittelijat kokevat, että asukkaat ovat ottaneet tehtäväkseen vastustaa hankkeita. Tästä esimerkkinä nimby-asette (engl. not in my backyard), jota usein esiintyy silloin, kun ei-toivottuja hankkeita kaavaillaan oman elinympäristön läheisyyteen. (Lapintie, 2002, 166). Asukkaan aktiivisuus puolestaan saatetaan kaupungin näkökulmasta nähdä ”häiriönä” alueen suunnittelu-, toteutus- ja ylläpitojärjestelmässä. (Lapintie 2002, 168). Asukkaat puolestaan saattavat kokea sen ärsyttäväksi, mikäli hänen profiloidaan ”tavalliseksi kadunmieheksi”. ”Kadunmiehen” mielipiteellä koetaan lähtökohtaisesti olevan vähemmän painoarvoa, vaikka monesti osallistujat olisivat nimenomaan halunneet tuoda omaa osaamistaan, koulutustaan ja kokemustaan mukaan suunnitteluun. (Lapintie 2002, 171)

Kaikkien toiveita on mahdotonta toteuttaa ja tästä syystä suunnittelupäätökset eivät koskaan palvele arvovapaasti kaikkien etuja. Valittu näkökulma tilanteeseen vaikuttaa osaltaan siihen, millainen tavoite asukkaiden kuulemiselle kulloinkin asetetaan. (Bäcklund 2002, 153). Tärkeää onkin tunnustaa ja hyväksyä, että konfliktit ovat osa suunnitteluprosessia. Tilaisuuden antaminen vuoropuhelulle ja osallistamiselle on kuitenkin arvokasta, sillä sen avulla voidaan tuoda esille erilaisia näkökantoja ja pyrkiä huomioimaan niitä mahdollisuuksien mukaan jatkosuunnittelussa. (Bäcklund 2002, 156)

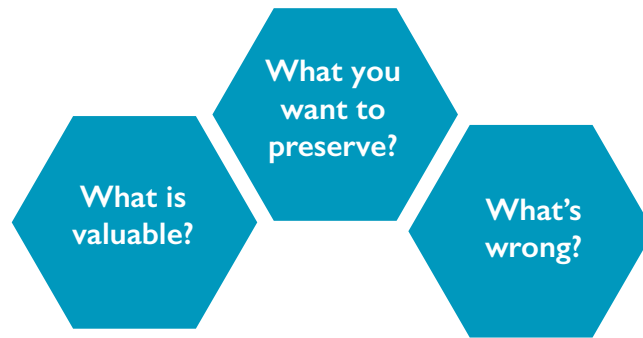
4.4 OSALLISTAMINEN TÄLLÄ HETKELLÄ

Kaupungit noudattavat suunnittelutyössään ”Master plania”, joka antaa

kehykset sille, miten kaupunkia tullaan kehittämään. Kaupunkien master plania suunnitellaan tulevaisuutta silmällä pitäen, noin 50-100 vuotta eteenpäin. Totuus kuitenkin on, että kaupungit usein noudattavat suunnitelmaa, joka on jo vanhentunut. Myös fyysinen ympäristö kokemuksen tasolla on usein unohdettu siitä. Jos kaupunkilaisia esimerkiksi halutaan kannustaa kävelemään, tulee tehdä sellainen ympäristö, jossa se on miellyttävää ja houkuttelevaa. (Palomäki, 2015). Kaupungeilla on käytössään myös strategia, johon on merkitty mitkä kehityskohteet ovat akuuteimpia. Tällä hetkellä, vuonna 2015, esimerkiksi Lahdessa kehitettävien kohteiden kärjessä ovat teemat ”Kaupunkilaisten osallistaminen” ja ”Lapsiystävällinen kaupunki”. (Palomäki, 2015)

Kaupunkilaiset ovat itse niitä, jotka tulevat käyttämään ”lopputuotetta” eli kaupunkia ja sen toimintoja, joten heidän kannattaisi osallistua suunnitteluun. Osallistamalla voidaan myös helposti saada suuri määrä uusia ideoita. Niin sanottu alhaalta-ylös -lähestymistapa, jossa tieto tulee käyttäjiltä asiantuntijoille ja suunnittelijoille, on kestävämpi: ihmiset tukevat päätöksiä, jos ovat saaneet olla mukana suunnittelussa ja kertoa oman mielipiteensä sekä kokea tulleeensa kuulluiksi. Päätäjät puolestaan eivät voi keskenään tietää mitä kaupunkilaiset haluavat. Asukkaat ovat arvokas voimavara suunnittelijoille. Myöskään valituksia ei tule yhtä paljon, kun kaupunkilaiset otetaan mukaan suunnitteluun jo alkuvaiheessa. (Palomäki, 2015)

Yhtenä hyvänä lähtökohtana asukkaiden näkemysten kuulemisessa on Lahden kaupungilla pidetty Morse S. W:n ”All you ever need to know” -kuvia, jonka avulla voidaan auttaa luokittelemaan arvokkaaksi koettuja asioita. Tämän avulla voidaan hahmottaa selkeämmin, mitkä asiat kaupunkilaiset näkevät arvokkaina ja säilyttämisen arvoisena ja mitkä asiat kaipaisivat kehittämistä tai muutoksia.



All you ever need to ask -dia.. Morse S.W. 2004. (Palomäki, 2015)

Kun kaupunkilaiset osallistuvat suunnitteluun, he näkevät samalla miten suunnitelmat syntyvät ja kehittyvät sekä kuulevat toisten kaupunkilaisten mielipiteitä. Suunnittelijoiden tehtävänä ole löytää täydellistä ratkaisua vaan sellainen, jonka kanssa voidaan elää. Keskustelua voidaan sen jälkeen pitää yllä. Näin kaupunkilaiset voivat ajatella, että muutos voidaan nyt toteuttaa ehdotetulla tavalla ja sitä voidaan myös muuttaa, jos se ei tunnu toimivan. Ihmisten on hyvä huomata, että asiasta voi olla monia eri mielipiteitä. Samalla he näkevät miten paljon asioita pitää huomioida ja miten monimutkaisia ne voivat olla. Suunnittelijoiden tulee kuunnella äänekkäitä, mutta muistettava myös, että yleensä äänessä ovat ne, jotka vastustavat eniten muutosta. (Palomäki, 2015).

4.5 OSALLISTAMINEN PELILLISYYDEN NÄKÖKULMASTA

Julkiset kuulemistilaisuudet koetaan usein tylsiksi, paikallaan junnauviksi ja toisinaan jopa suhteellisen hyödyttömiksi. ”Syylliset” on usein valittu jo etukäteen ja muutamat äänekkäimmät vievät huomion. Pelimekaniikkaa hyödyntämällä julkisesta osallistumisesta voisi tehdä tehokkaampaa, läpinäkyvämpää ja nautinnollisempaa, jopa hauskaa. (Lerner 2014, etulipare). Julkisen osallistamisen peilaaminen pelien ajatusmallien kautta saattaa jossain määrin tuntua hieman kaukaiselta kaupunkisuunnittelua ajatellen. Tarkemmin pohdittuna se kuitenkin auttaa irrottautumaan perinteisestä ajatuksesta, jonka mukaan pelimekanismit soveltuvat ainoastaan viihteelliseen, leikkimieliseen ympäristöön.

Jo kuulemisten lähtöasetelmassa voitaisiin huomioida sen asettamat, usein näkymättömät, esteet onnistumiselle. Pelisuunnittelukoncepteja tutkinut Lerner uskoo tietävänsä, miksi jotkut kokoontumiset ovat jo suunnitteluvaiheessa tuomittuja epäonnistumaan: Järjestäjät saattavat tehdä tilaisuudesta vihamielisen pyytämällä esittäjiä selvästi asettumaan kehityksen puolelle tai sitä vastaan. Ratkaisuja kysymyksiin ei pyritä löytämään yhteistyön kautta. Kuulemiseen säännöistä ei kerrota selkeästi etukäteen eikä fasilitaattori pidä huolta aikarajojen tasapuolisesta toteutumisesta. Ihmisille tulisi ilmaista, mitä he voisivat saavuttaa osallistumalla. Heillä tulisi olla mahdollisuus mitata edistystä suhteutettuna lopputulokseen. Lisäksi visuaalisia elementtejä ja äänimaailmaa voitaisiin hyödyntää. Demokraattisessa osallistamisessa tulisi jo lähtökohtaisesti hyödyntää pelimekanismeja aistien sitouttamiseen, selkeiden sääntöjen ja yhteisöllisen kilpailun luomiseen. Tuloksia tulisi voida mitata ja osallistujille tulisi luoda suunniteltuja, jäsennellympiä kokemuksia. (Lerner 2014, 3-4).

Lernerin mukaan syy, miksi yhä useammat ihmiset haluavat pelata peliä ja yhä harvemmat haluavat osallistua demokratiaan on, että pelit on suunniteltu nautinnollisiksi, demokratia puolestaan ei. (Lerner 2014, 4). Aiemmin osallistumiseen liittyi juhlallisuuksia ja viihdettä, joiden avulla kansaa saatiin liikkeelle. Äänestäminen oli tuolloin viihdyttävämpi, tosin usein myös korruptoituneempi tapahtuma. Tiukempien äänestyskäytäntöjen ja politiikan eettisten muutosten myötä osallistumisesta tuli vähemmän hauskaa. Nykyään hauskuutta tarjoavat ennemminkin viihdeteollisuus, media ja muut sosiaaliset aktiviteetit ja näihin ihmisten on puolestaan ollut helppo sitoutua. Viihde on tarjonnut kovan haasteen osallistumiselle. (Lerner 2014, 14).

”Poliittisilla peleillä” voidaan toisinaan vaikuttaa yksilöihin ja yhteisöihin ja tätä kautta myös epäsuorasti politiikan harjoittamiseen. Niiden pelaaminen voi lisätä kiinnostusta pelin aihepiiriä kohtaan. (Gee2006, Lerner 2014, 36 mukaan). Ainakin teoriassa pelaajien oppiessa aiheesta lisää, heistä tulee tiedostavampia ja he saattavat mahdollisesti osallistua aktiivisemmin politiikkaan ja yhteisönsä toimintaan. (Lerner, 2014, 36).

4.6 OSALLISTAVA SUUNNITTELU JA PALAUTEJÄRJESTELMÄT

Helsingin kaupungin käyttöönottamalla palautejärjestelmällä pyritään lisäämään demokratiaa. Monet kaupungit, kuten Lahti ja Helsinki, ovat ottaneet strategiaohjelmassaan tavoitteeksi kaupunkilaisten osallistamisen kaupunkisuunnitteluun. Palautetta ja kehitysehdotuksia on voinut jättää muun muassa verkkosivujen kautta. Monet annetuista palautteista koskevat liikennejärjestelyjä ja turvallisuutta. Toinen merkittävä palautteen kohde on kaavoitus, johon toivotaan muun muassa viihtyisyyttä parantavia puistoja ja lähikauppoja. Palauteenanto koetaan kannattavana. Suuremmilla ideoilla voidaan ainakin ruokkia suunnittelijoiden mielikuvitusta ja pienempiin muutoksiin voidaan reagoida pikaisestikin. Esimerkiksi vaarallisista liikennevaloista ilmoittanut Helsinkiläinen sai kolmen päivän sisällä vastauksen, jossa kerrottiin valojen vaihtumisaikaa pidennetyin sekunnilla. (Malmberg 2015).

Tässä tapauksessa jo pelkkä reagointi palautteeseen lyhyehkön ajan sisällä, on varmasti koettu mukavaksi, ehkä jopa positiivisella tavalla yllättäväksi. Vaikka kyse oli esimerkkitapauksessa ajatuksen kannalta vain yhden sekunnin muutoksesta, oli reagoinnilla todennäköisesti positiivinen vaikutus palautteenannon mielekkyyden kannalta yleisellä tasolla ja todennäköisesti se kannustaa osallistumaan myös jatkossa. Lisäksi hyvä kokemus voi levitä suullisesti eteenpäin esimerkiksi sosiaalisen median välityksellä. Sosiaalisen median voimaa ei tässä yhteydessä kannata aliarvioida.

Vielä on kuitenkin pitkä tie kuljettavana ennen kuin kaupungin ja kaupunkilaisten välistä toimintaa voisi kutsua vuorovaikutteiseksi. Helsingin kaupungin tietokeskuksen vuonna 2014 tekemästä selvityksestä on nähtävissä, että kaupungin virastoista löytyi edelleen asennetta, jossa asukasvuorovaikutus nähdään ennemminkin lisärasitteena kuin keinona rakentaa parempaa kaupunkia. Vuoden 2013 raportista puolestaan selvisi, että asukkaat kokivat kaupungin kehittämisen aiempaa mielenkiintoisempaan. Tuolloin vastanneista kaupunkilaisista jopa 60 % kuitenkin koki, etteivät he voi lainkaan vaikuttaa kaupungin päätöksiin. (Malmberg 2015).

Osallistavan välineen toiminnoista tai sen toteutuksesta huolimatta keskeisintä on, millaisen vuorovaikutuksen se mahdollistaa kaupungin suunnittelijoiden ja kaupunkilaisten välille ja miten ideoihin reagoidaan käytännössä. Jos kansalaisia halutaan ottaa mukaan päätöksentekoon niin tulee myös huolehtia, että sillä on oikeasti vaikutusta ja he saavat kokea tulleen kuulluiksi.

4.7 OLEMASSA OLEVAT PALAUTTEENANTOJÄRJESTELMÄT

Jotta tarvetta osallistavalle työkalulle olisi helpompi avata, on lähtötilannetta hyvä vertailla lyhyesti kolmen kaupungin elektronisia palautteenantojärjestelmiä.

Järvenpään kaupungin e-palautejärjestelmästä voi todeta pääasiassa yhden asian: se on olemassa. Se on toiminnoltaan selkeä ja sen avulla saa suoritettua halutun asian. Samalla se on kuitenkin äärimmilleen yksinkertaistettu ja virkamiesmäinen, eikä sen voida sanoa kannustavan osallistumaan, saati houkuttelevan minkäänlaiseen innovatiiviseen toimintaan. Opinnäytetyön taustatyönä tehtiin nopea testaus, miten palvelu toimii, jotta voitaisiin selkeämmin nähdä millaisia asioita sen käyttökokemus tuottaa. Järjestelmä vastannee yksinkertaisuudessaan useimpien suomalaisten kaupunkien e-palautteenantojärjestelmiä.

Järvenpään e-palautejärjestelmän kautta saa lähetettyä oman palautteensa, jonka jälkeen näytölle ilmestyy kuittaus: ”Palautteenne tallennettiin teknisen palvelun järjestelmään. Saatte sähköpostitse vahvistuksen, kun palautteenne käsittely aloitetaan.” Viiden arkipäivän kuluessa palautteen jättämisestä saapui sähköpostiviesti, että tilanne (pienen alueen asfaltoiminen risteyksessä) tullaan korjaamaan saman kuukauden aikana. Vastauksen viive oli ymmärrettävä sen koskiessa todellista tilannetta. Positiivista oli, että viestiin reagoitiin ja se myös todennäköisesti johtaa parannuksiin. Mietittävää kuitenkin jäi, miten kaupunki olisi vastannut, mikäli viestissä olisi pyydetty vaikkapa puun istuttamista viihtyvyysyistä.

Lahden sivuilla on käytössään e-palautejärjestelmä, johon on mahdollista antaa palautetta kaupungin palveluista, toiminnasta ja päätöksen teosta. Palautteen voi valmiiksi ohjata tiettyyn kategoriaan ja kohteen tarkemman sijainnin voi merkitä kartalle rajaamalla alueen. Järjestelmä ilmoittaa, että palautteen käsittelijä tarkastaa palautteen hyväksymiskelpoisuuden. Sivustoilla esitellään myös meneillään olevia hankkeita tiiviissä, helposti ymmärrettävässä muodossa. Palautteensa voi ainakin teoriassa saada näkyviin julkisesti RSS-syötteessä, käytännössä tämä toiminto ei kuitenkaan ollut testaamisen aikaan joko toiminnassa tai sen käyttötapa ei ollut niin ymmärrettävä, että sitä olisi voinut kokeilla. Myös tästä järjestelmästä puuttuu varsinainen vuorovaikutteisuuden tähtäävä elementti, vaikka valikoissa onkin hieman enemmän toimintoja.

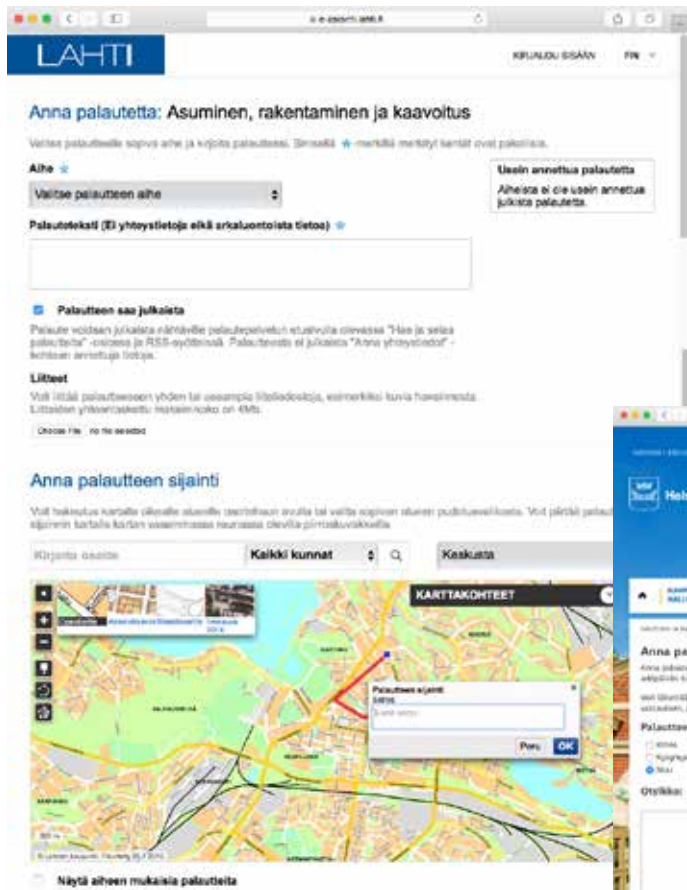
Lahden kaupunki on huomannut säästävänsä e-palautejärjestelmän avulla resursseja, koska kaupungin suunnittelijoiden ei tarvitse vastata jokaiselle kaupunkilaiselle erikseen, usein samoihin kysymyksiin. Lisäksi kaupunkilaiset ovat paljon paremmin informoituja jo valmiiksi, jos he haluavat esittää lisäkysymyksiä. Sivustoilla on myös kaksi karttaa, joista toisesta näkee kaavoituksen nykytilanteen ja toisesta millä alueilla on tehty muutoksia. Tämä säästää kaavoituksessa resursseja akuutimpiin asioihin, kun karttaa ei tarvitse joka kerta piirtää uudestaan, vaan muutoksille on tehty oma erillinen karttansa. (Palomäki, 2015)

Lahden kaupungin sivuilla on kohta, joka sisältää sekä Lahden tarinoita että suunnitelmia. Ne on kirjoitettu tarinan muotoon, jotta niihin tutustuminen olisi mielenkiintoista ja mahdollisimman moni tutustuisi niihin. Kommentit ovat olleet kolmenlaisia: osa pitää näkemyksiä liian ruusuina ja haaveiluna, osan mielestä lähestymistapa on luettavuutensa ja kiinnostavuutensa takia hyvä ja kolmansien mielestä suunnitelmat voivat muun muassa herättää positiivisia ajatuksia ”Juuri tällaisessa kaupungissa haluaisin elää”. (Palomäki, 2015). Kun tieto on kerran saatu arkistoitua sähköiseen järjestelmään, sitä voidaan käyttää myöhemmin. Päivittäminen ei ole ongelmantonta, mutta vaivan väärä, sillä näin tieto on tarvittaessa esiin kaivettavissa.

Myös Helsingin kaupungin sivustolla palautteenanto on tehty selkeäksi e-palautejärjestelmän avulla. Houkuttelevuutta ja elävyyttä siihen on tuotu muutamalla lisäelementillä. Aurinkoinen taustakuva elävöittää sivunäkymää. Kaupunkilaisten kommentteja ja kysymyksiä sekä niihin saatuja vastauksia on mahdollista lukea sivuston oikeasta reunasta. Kaupungin työntekijöiden henkilökohtainen vastaus luo vuorovaikutusta. Sivustolla näkyy myös kaupunkilaisten ilahuneita kommentteja reagoinnin nopeudesta pieniin muutostoihisiin. Kunkin muutosehdotuksen kohdalla on lisäksi mahdollista seurata, missä vaiheessa palautteen käsittely on meneillään. Helsingin kaupungin järjestelmästä jää aktiivinen ja positiivinen vaikutelma. Koukuttavaksi sitä ei kuitenkaan voi luonnehtia eikä se varsinaisesti anna työkaluja innovatiiviseen suunnitteluun tai motivoi tai sitouta osallistumaan pelkkää palautteenantoa aktiivisemmin.

Pelillistetyn, osallistavan kaupunkisuunnittelutyökalun tehtävä ei ole korvata palautteenantojärjestelmää vaan tarjota uusi väylä osallistua niille, jotka eivät esimerkiksi koe kuulemisia tai perinteistä palautteenantotapaa houkuttelevana tai joiden ääni muuten uhkaa jäädä kuulematta. Tärkeää on myös saatavan tiedon helppo vakioitavuus.

HELSINGIN, JÄRVENPÄÄN JA LAHDEN E-PALAUTEJÄRJESTELMÄT



Tyypillinen tapa saada kehitysehdotuksia ja palautetta kaupunkilaisilta ovat kaupunkien e-palautejärjestelmät. Pelillistetyt kaupunkiyökalun ei ole tarkoitus korvata näitä vaan toimia näiden täydentäjänä. Lähtökohtana on, että pelillistetty työkalu koettaisiin houkuttelevana ja motivoivana osallistumistapana ja se kannustaisi aktiivisempaan ja sitoutuneempaan vuorovaikutukseen kaupunkisuunnittelussa.

Ruutukaappaukset Lahden, Helsingin ja Järvenpään e-palautejärjestelmistä.

Kiitos kyltin Pakilan uimarantaan
 14.07.2015 19:39.
 Lauantaina 4.7. lähtökohtana on, että pelillistetty työkalu koettaisiin houkuttelevana ja motivoivana osallistumistapana ja se kannustaisi aktiivisempaan ja sitoutuneempaan vuorovaikutukseen kaupunkisuunnittelussa.



5 PELIEN YDIN JA TÄRKEIMMÄT PELIMEKANISMIT

5 PELIEN YDIN JA TÄRKEIMMÄT PELIMEKANISMIT

5.1 PELIN YDIN JA AJATUSMAAILMA

Filosofi Bernard Suits on kiteyttänyt pelaamisen ytimen seuraavasti: ”Pelin pelaaminen tarkoittaa vapaaehtoista ponnistelua tarpeettomia esteitä vastaan” (”Playing a game is a voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.”). (Suits, McGonigal 2012, 22 mukaan). Tässä kiteytyy kaikki, mikä on pelaamisessa motivoivaa, palkitsevaa ja hauskaa. (McGonigal 2012, 22). Tarpeettomat esteet kannustavat pelaajaa maksimoimaan potentiaalinsa eri tavalla kuin mihin todellisuus tarjoaa mahdollisuuksia. (McGonigal 2012, 21) Peleissä monet päämäärät saavutetaan tavoilla, joita oikeassa elämässä voitaisiin pitää epäloogisina ja tehottomina. (McGonigal 2012, 23). Toisen määritelmän mukaan peli on ajanvietteeksi luettava määrämuotoinen ja -sääntöinen kilpailu tai leikki, jossa välineinä voi olla esimerkiksi kortteja ja nappuloita. [wiki1] Pelissä osallistujat toimivat peliä ohjaavien sääntöjen mukaan. Peliä ohjaavat säännöt, pelaajien tekemät valinnat, strategiat, sattuma sekä urheilullisissa peleissä pelaajien fyysiset kyvyt. Kilpailla voi yksin tai joukkueina toisiaan vastaan. Voittaja on se, joka saavuttaa ensimmäisenä säännöissä määrätyn tavoitteen, kuten suurimman pistemäärän. Palkintona voi olla vaikkapa rahaa tai määräävä aseman toisiin pelaajiin nähden. (Kielitoimiston sanakirja 2004). Pelejä voidaan pelata tietokoneella, pelikonsolilla, matkapuhelimella tai tabletilla sekä kortti- tai lautapelinä tai kentällä. Pelin ydin kiteytyy päämäärään, sääntöihin, palautteensaantiin ja vapaaehtoiseen osallistumiseen. Muita tekijöitä, kuten interaktiivisuutta, grafiikkaa, kerronnallisuutta, palkintoja, kilpailuja, virtuaalista ympäristöä, pisteytystä sekä voittamista, voidaan käyttää ydintekijöiden rinnalla. Pelit voivat perustua tarinaan ja olla fyysisesti tai psyykkisesti haastavia tai näitä kaikkia tai ei mitään näistä. Lisäksi pelit voivat olla kestoaltaan hyvin vaihtelevia. (McGonigal 2012, 20)

Yleisellä tasolla pelin tarkka määritelmä saattaa aiheuttaa erimielisyyksiä peisuunnittelijoiden keskuudessa, mutta eräistä pelien peruselementeis-

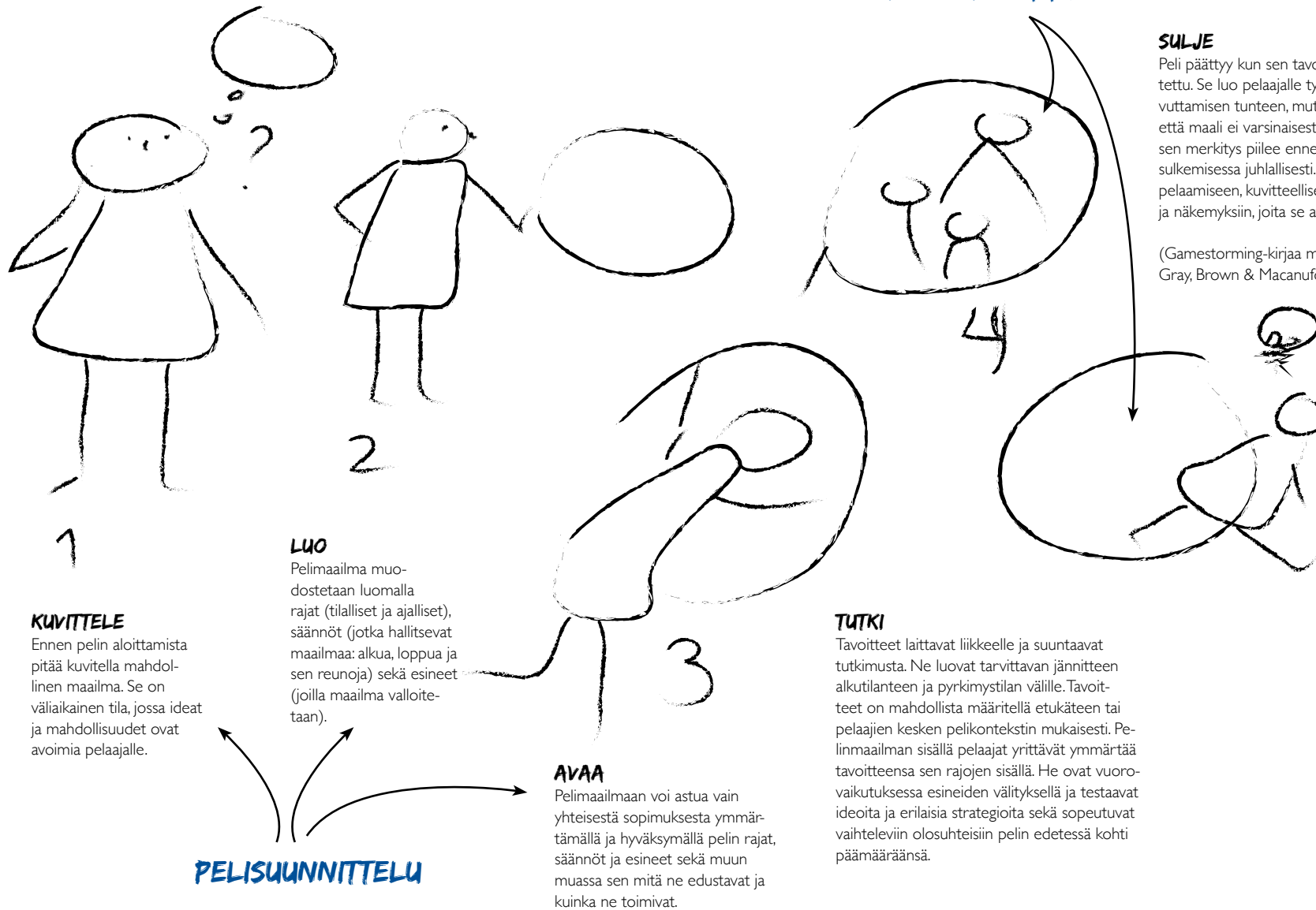
tä ollaan kuitenkin yksimielisiä: niihin kuuluvat keinotekoinen konflikti, säännöt sekä mitattavissa olevat tulokset. (Salen & Zimmerman 2004, Lerner 2014, 35 mukaan). Pelejä, leikkiä ja viihdettä voidaan pitää hauskuuden ruumiillistumana. Demokratiasta poiketen pelit ovat inspiroivaa sitoutumista, luottamuksen ansaitsemista ja vallan kasvattamista. (Salen & Zimmerman 2004, Lerner 2014, 16 mukaan) Pelin määritelmää ”vapaaehtoista ponnistelua tarpeettomia esteitä vastaan”, voidaan helposti avata golfin ja Scrabblen avulla. Golfissa pallon laittamisesta koloon on sääntöjen avulla tehty vaikeampaa, kuin mitä sen tarvitsisi olla. Scrabble puolestaan perustuu vapauden rajoittamiseen: pelaajalla on vain 7 nappulaa, joista muodostaa sana. Sanojen pitää sopia toisten pelaajien luomiin sanoihin ja kunkin kirjaimen käyttömäärää on rajoitettu. Scrabblen suosio perustuu sanojen muodostamiseen asetettuihin esteisiin sekä pisteytykseen, joka tässä pelissä vastaa palautteensaamista. Olennaista on, että pelaajia kiinnostaa nimenomaan pelin oppiminen ja pelaaminen itsessään, ei niinkään ”asian valmiiksi saattaminen”. Pelaajat haluavat vapaaehtoisesti työskennellä tarpeettoman mutkikkaaksi tehdyn haasteen parissa ja he ovat vilpittömän kiinnostuneita ponnisteluksensa tuloksista ja omasta kehityksestään. (McGonigal 2012, 23)

Vapaaehtoinen osallistuminen tässä yhteydessä tarkoittaa sitä, että kaikki osallistujat tietoisesti ja vapaaehtoisesti hyväksyvät pelin säännöt, tavoitteen ja palautteen. Näin yhdessä pelaaminen on mahdollista. Vapaus aloittaa ja lopettaa peli takaa sen, että valittu stressaava ja haastava työ voidaan kokea turvallisena ja miellyttävänä. (McGonigal 2012, 21)

5.1.1 Gamestorming ja pelimaailman evoluutio

Gamestorming on yhdessä luomisen työkalupakki, jota innovatiiviset ihmiset ympärimaailman voivat hyödyntää omiin tarpeisiinsa. (XPlane: Gamestorming 2015). Gamestormingissa luodaan pelimaailmoja,

PELIMAILMAN EVOLUUTIO



vaihtoehtoisia todellisuuksia ja pyritään parantamaan yhteistyötä. Siinä luodaan uusia näkemyksiä siitä, miten maailma toimii ja millaisia uusia mahdollisuuksia on löydettävissä. Gamestormingia on hyödynnetty erityisesti liiketoiminnan haasteita tutkittaessa. Gamestormingin ajatuksena on, että kuvittelemalla, luomalla ja tutkimalla mahdollisia maailmoja, voidaan avata ovi uusiin ajatusmaailmoihin ja innovaatioihin. (Gray, Brown & Macanufu 2010)

Gamestormingin avulla pyritään tarjoamaan luovalle työlle otollinen maaperä sekä avaamaan luovan suunnittelutyön lähtökohtia. Gamestormingin ajatusmaailmasta voitaisiin lainata toimivia ajatusmalleja ja lähestymistapoja kun mietitään millaista pelillistettyä, osallistavaa ympäristö voitaisiin luoda, jotta se koukuttaisi kuten pelimaailma. Gamestormingin avulla pelillistämistä voidaan katsoa kerronnallisemmasta näkökulmasta: Se on maailma, johon astutaan sisään, joka kehittyy, jossa toimitaan ja vaikkapa opitaan jotain. Ja sitten sieltä tullaan ulos. (Gray, Brown & Macanufu 2010)

Pelimaailman evoluution vaiheita on avattu sivun 30 kuviossa.

5.1.2 Mistä hyvässä pelisuunnittelussa on kyse?

Pelisuunnittelun määritelmä ei ole tutkijoidenkaan mielestä täysin yksiselitteinen. Se tarkoittaa pääpiirteittäin pelin sääntöjen ja rakenteen kehittämisprosessia. Lisäksi siihen nähdään kuuluvan järjestelmä, johon pelaajat sitoutuvat ja joihin kuuluvat sääntöjen määrittely, keinotekoinen konflikti. Pelisuunnittelulla tähdätään mitattavissa oleviin tuloksiin. (Salen & Zimmermann 2003, Lerner 2014, 50 mukaan). Se suositellaan usein aloitettavan lauta- tai korttipelien muodossa. Näin fokus pysyy alussa pelien mekaniikassa ja logiikassa, ennen kuin syöksytään miettimään koodausta ja graafista toteutusta. Näin koitetaan välttää upeiden, mutta pelattavuudeltaan epäonnistuneiden pelien synty. (Lerner 2014, 25)

Pelisuunnittelijat pyrkivät luomaan ihmisille merkityksellisiä kokemuksia. Pelistä tekee merkityksellisen se, että pelaajan toimintaa seuraavat selvät, pelin sisällä merkitykselliset tulokset. (Salen & Zimmermann 2003, Lerner 2014, 50 mukaan). Merkityksellisuuden jatkumiseksi suunnittelijoiden pitää antaa pelaajille mahdollisuus kehittää taitojaan sekä luoda tilaisuuksia niiden käyttämiseen. Hyvä pelisuunnittelu tähtää pelaajien aktivointiin. (Lerner 2014, 51).

Pelisuunnittelijat suunnittelevat pelejä ja pelattavuutta, mutta he eivät varsinaisesti suunnittele pelikokemusta sellaisena, kuin se toteutuu käytännössä. He rakentavat pelille rungon, joka muotoilee pelaajien kokemuksen, viimekädessä pelaajat kuitenkin itse luovat omat kokemuksensa toimiessaan vuorovaikutuksessa rakenteiden kanssa. (Fullerton, Lerner 2014, 51 mukaan). Pelikokemus muodostuu suunnittelijan aikeista, pelaajan tavoitteista ja laajemmasta sosiaalisesta kontekstista. (Steinkuehler 2006, Lerner 2014, 51 mukaan). Suunnittelijat luovat ”mahdollisuuksien tilan”, joka tarjoaa mielenkiintoisia tilanteita ja tilaisuuksia pelissä. Tärkeää on kuitenkin huomata, että he eivät sanele pelin lopputulosta. (Salen & Zimmermann 2003, Lerner 2014, 51). Näin tehdessään se ei olisi enää pelaamisen arvoinen peli. (Salen & Zimmermann 2013, Lerner 2014, 51 mukaan).

5.2 TÄRKEIMMÄT PELIMEKANISMIT

Jokainen menestynyt peli perustuu rakenteen, sääntöjen, elementtien ja toimintojen yhteen punottuun koneistoon, jota kutsutaan pelimekanismiksi. (Lerner 2014, 52). Siitä, mikä tekee pelistä sitouttavan tai mitä pelimekanismit ylipäättään tarkoittavat, on pelisuunnittelijoiden ja tutkijoiden keskuudessa eriäviä näkemyksiä. (Lerner 2014, 53). Pääpiirteittäin pelimekanismit muodostavat pelin ytimen. Niiden avulla voidaan selvittää mitä pelaajat voivat tehdä pelimaailmassa, miten he sen voivat tehdä, ja miten se johtaa pelikokemukseen, joka koetaan koukuttavana. (LeBlanc, Lerner 2014, 53 mukaan). Mekanismilla voidaan myös tarkoittaa niitä palasia, joita tarvitaan pelin pelaamiseen. Karkeasti

jaotellen: säännöt, välineet ja tapahtumapaikka. (LeBlanc, Lerner 2014, 53 mukaan) Lisäksi niihin voidaan laskea kuuluvan rakenne, elementit ja prosessit, joiden avulla suunnittelijat antavat pelille sille ominaisen muodon. (Lerner 2014, 53). Määritelmät ovat hyödyllisiä työkaluja suunnittelijoille, kun he pyrkivät ymmärtämään ja ratkaisemaan muotoilukysymyksiä. (Salen & Zimmerman, Lerner 2014, 54 mukaan)

Josh Lerner on ryhmitellyt pelimekanismit neljään kategoriaan (konflikti ja yhteistyö, säännöt, tulokset sekä sitoutuminen) ja niiden alakategorioihin. Näitä neljää kategoriaa hän ehdottaa sovellettavan ja käytettävän apuna demokraattisten prosessien suunnittelussa ja eri mekanismien virrassa navigoidessa. Eri mekanismit voivat toki palvella eri tarkoituksia ja toteutua vaihtelevissa muodoissa. Niiden jaottelu onkin osittain mielivaltaisen. (Lerner 2014, 54)

Lernerin jaottelemat tärkeimmät pelimekanismit ja niiden selitykset (Lerner 2014, 54-85) esitellään seuraavaksi tässä luvussa. Lähteenä on käytetty Lernerin (Lerner 2014, 54-85) kirjaa Making Democracy Fun ellei toisin erikseen mainita. Näihin pelimekanismeihin palataan vielä opinnäytetyön lopussa (luku 7), kun tarkastellaan pelimekanismien toteutumista case-esimerkin kolmessa eri versiossa.

5.2.1 Konflikti ja yhteistyö

Kaikille peleille yhteistä on jonkinlainen konflikti, joko pelaajien, tuiemien tai pelin välillä. Konflikti esitetään usein kilpailun muodossa, mutta siihen voi liittyä myös yhteistyötä. Konfliktit tuovat peliin dramaattista jännitettä ja ne tarjoavat haasteita, jotka puolestaan vahvistavat pelaajan emotionaalista sitoutumista peliin. (LeBlanc, Lerner 2014, 54 mukaan). Jokainen konflikti päättyy voittoon, tappioon tai tasapeliin tai jonkinlaiseen pisteytykseen. Konflikti pelin ulkopuolella voisi olla tuhoisa. Pelimaailman keinotekoinen tai osittain todellisuudesta irrallinen maailma kuitenkin tekee konfliktista turvallisemman sijoittamalla pelaajan ja pelitilan väliin, pelin ulkopuolisten tekijöiden sijaan. (Lerner 2014, 56)

Konflikti on ajallisesti ja tilallisesti irrallinen todellisuudesta. Useimmissa peleissä konflikti on liikkeellepaneva voima, mutta myös kilpailullinen asetelma ja yhteistyö ovat keskeisessä asemassa. Säännöt asettavat rajoituksia pelaajan toiminnalle kertomalla mitä he voivat tai eivät voi tehdä. Peli päättyy, kun pelaajat joko voittavat tai häviävät tai mahdollisesti saavuttavat jonkin mitattavissa olevan pelituloksen tai palkinnon. (Lerner 2014, 29)

1. Konfliktityyppi

Pelaajat voivat kilpailla toisiaan vastaan yksilöinä tai ryhmissä tai he voivat kilpailla yksin tai yhdessä pelijärjestelmää vastaan.

2. Taikapiiri

Pelille luodaan turvallinen taikapiiri, jossa peli käydään. Pelitilaan siirryttäessä astutaan pelin maailmaan ja hyväksytään sen säännöt. Tähän viitataan myös Pelimaailman evoluutio kuviossa, joka esiteltiin sivulla 33.

3. Palautteensaamisen tasapainottaminen

Pelaaja saa palautetta pelistä. Ylivoimaiselle pelaajalle saatetaan asettaa esimerkiksi enemmän haasteita tilanteen tasoittamiseksi.

4. Palautteensaamisen vahvistaminen

Pelaaja saa positiivista palautetta ja etuja, jotka kannustavat jatkamaan tiettyä toimintaa.

5.2.2 Säännöt

Säännöt muodostavat sisäisen, muodollisen rakenteen peleille. Ne kertovat mitä pelin sisällä on mahdollista tehdä. (Salen & Zimmerman, Lerner 2014, 61 mukaan).

1. Monilla tavoilla esitetty tieto

Säännöistä voidaan kertoa eri tavoin hyödyntämällä kommunikoinnissa

muun muassa kirjoitettua sanaa, symboleja, kuvia, vuorovaikutusta ja ääniä (Sniderman, Lerner 2014, 62 mukaan).

2. Sopivaan aikaan saatavilla oleva tieto

Pelaaja saa tietoa silloin, kun hän sitä tarvitsee. Jos kaikki tieto asetetaan pelaajan eteen heti, se usein halvaannuttaa.

3. Mallintaminen

Pelaajan ei oleteta heti osaavan toimia pelimaailmassa. Hänelle voidaan näyttää esimerkki siitä, miten tulisi toimia.

4. Pelaajien luomat säännöt

Pelin edetessä pelaajat voivat itse muuttaa sääntöjä ja sopia yhteisistä säännöistä.

5. Rangaistukset

Sääntöjen vastaisesta toiminnasta seuraa rangaistuksia, jotka ovat pelaajien tiedossa jo pelin alkaessa.

6. Käskyt ja hallinta

Toisinaan tarvitaan suunnittelijaa tai auktoriteettia kertomaan miten sääntöjä tulkitaan (Sniderman, Lerner 2014, 66 mukaan) kuten esimerkiksi tenniksessä.

5.2.3 Lopputulos

Pelaamisen syitä on monia, mutta voittaminen on usein yksi motivaattoreista. Ponnistelun jälkeenvoitto ruokkii sisäsyntyistä palkitsemisjärjestelmää. Todellisuudessa saatavat palkinnot voidaan kokea palkitsevina, mutta myös häviäminen tai tasa-peli voi yhtä hyvin olla palkitsevaa hyvän pelin jälkeen. Kun tiedetään, että pelin loppu tuloksena on jotain konkreettista, pidetään pelin konfliktia jännittävämpänä ja sääntöjä hyväksyttävämpänä. Pelaajan on tärkeä nähdä edistyvänsä ja mikä on tavoiteltava päämäärä ja paljonko sinne on matkaa. (Lerner 2014, 67).

Näitä tekijöitä voidaan ilmentää seuraavien tekijöiden avulla:

1. Selvät päämäärät ja tavoitteet

Pelille on asetettu tarkka tavoite, jota pelaajat tavoittelevat. Tavoitteen tulee olla selvä, vaikka tehtävä olisikin epäselvä. (Ängeslevä 2014, 64).

2. Mitattavissa oleva lopputulos

Pelin lopputulos on mitattavissa esimerkiksi pisteiden avulla.

3. Epävarma lopputulos

Pelin voittajaa ei välttämättä tiedetä etukäteen. Epävarmuus luo jännitteen peliin.

4. Sattuma

Osa pelien tapahtumista on sattuman varaisia, mikä jättää tilaa yllättäville käännteille. Tällaisia voivat olla nopanheitto, kolikon heittäminen ja tietokoneen mielivaltaisesti valittu palaute. (Sutton-Smith 1997, Lerner 2014, 69 mukaan).

5. Pisteet

Pelissä voidaan käyttää pisteytystä, koska ne kertovat edistymisestä ja tilanteesta ymmärrettävällä tavalla.

6. Statusindikaattori

Indikaattorit kertovat pelaajan etenemisestä pelissä ja siitä kuinka paljon, esimerkiksi aikaa vielä on jäljellä. (Birdwell 1999, Lerner 2014, 71 mukaan).

7. Tasot

Pelaaja voi edetä tasolta toiselle, ja niiden avulla voidaan seurata pelaajan edistymistä ja pelin etenemistä. Esimerkiksi erilaiset tilaisuudet toimia pelin sisällä voivat olla eri tasoja. (Gee, Lerner 2014, 71)

5.2.4 Sitoutuminen

Pelien houkuttelevuutta ja palkitsevuutta voidaan lisätä sitoutumismekanismeilla. Tällaisia ovat muun muassa hieno visualisointi, tunteiden tasolla koukuttaminen ja älyllinen stimulaatio. (Lerner 2014, 72)

1. Elävä visualisointi

Pelin tulisi olla visuaalisesti kiinnostava ja tähän voidaan vaikuttaa esimerkiksi runsaalla kuvamaailmalla, grafiikoilla ja visuaalisilla efekteillä.

2. Äänitehosteet

Hyvä peli hyödyntää myös kuuloaistia ja sen avulla pelikokemusta voidaan syventää.

3. Miellyttävät ydintoiminnot

Pelin ydintoiminnot ovat pelaajalle miellyttäviä, kuten keilaus, äänestyskuulat ja ne toistuvat pelissä yhä uudestaan.

4. Valintatilanteet

Pelissä pelaaja joutuu tilanteisiin, joissa hänen pitää tehdä valintoja. Ne puolestaan vaikuttavat etenemiseen pelissä.

5. Resurssit

Pelissä pelaaja joutuu valitsemaan, miten käyttää rajalliset annetut tai ansaitut resurssinsa, kuten pelimerkit

6. Piilotettu tieto

Kaikki tieto ei ole käytettävissä tai nähtävissä heti pelin alussa. Pelin edetessä pelaaja löytää uutta tietoa, joka vaikuttaa asetelmaan.

7. Hahmot

Peleissä käytetään usein kiinnostavia hahmoja. Niitä on hyödynnetty esimerkiksi roolipeleissä.

8. Kerronnallisuus

Kerronnallisuudella tarkoitetaan pelin taustatarinaa ja muita kerronnallisia elementtejä.

9. Metagaming

Metagaming tarkoittaa peliin liittyvää muuta sisältöä, kuten verkkosivuja, keskustelufoorumeita, keskusteluja ja videoita, jotka omalta osaltaan tukevat pelaamista. (Chick 2006, Lerner 2014, 81 mukaan). Sillä voidaan tarkoittaa myös strategiaa, toimintaa tai metodologiaa, jossa hyödynnetään pelin ulkopuolelta saatavaa tietoa ja resursseja ja joiden perustella tehdään päätöksiä pelin sisällä. Se eroaa perinteisestä pelistrategiasta, jossa päätökset perustuvat pelin sisältä saatuun tietoon ja toimintaan. (Wikipedia: Metagaming 2015)

Seuraavalla sivulla Lernerin Tärkeimmistä pelimekanismeista koottu kuva. (Lerner 2014, 54-85). Kooste: Evi Linnoaho-Kaarre.

TÄRKEIMMÄT PELI- MEKANISMIT

(LERNER 2014)

KONFLIKTI-
TYYPPI

PALAUTTEEN-
SAAMISEN
VAHVISTAMINEN

TAIKAPIIRI

PALAUTTEEN-
SAAMISEN
TASAPAINOT-
TAMINEN

KONFLIKTI JA
YHTEISTYÖ

ELÄVÄ
VISUALISOINTI

META-
GAMING

SITOUTUMINEN

PIILOTETTU
TIETO

KERRONNAL-
LISUUS

VALINTOJEN-
TEKO-
KOHDAT

HAHMOT

ÄÄNI-
TEHOSTEET

MIELLYTTÄVÄT
YDIN-
TOIMINNOT

RESURSSIT

MITATTAVISSA
OLEVA
LOPPUTULOS

SELVÄT
PÄÄMÄÄRÄT
JA
TAVOITTEET

STATUS-
INDIKAATTORI

EPÄVARMA
LOPPUTULOS

TASOT

LOPPUTULOS

PISTEET

SATTUMA

SÄÄNNÖT

MONILLA
TAVOILLA
ESITETTY
TIETO

MALLINTA-
MINEN

SOPIVAAN
AIKAAN
SAATAVILLA
OLEVA
TIETO

RANGAIS-
TUKSET

PELAAJEN
SYNNYTTÄMÄT
SÄÄNNÖT

KÄSKYT
JA
HALLINTA



6 PSYKOLOGISET TEKIJÄT PELIEN TAUSTALLA

6 PSYKOLOGISET TEKIJÄT PELIEN TAUSTALLA

6.1 SITOUTUMINEN JA MOTIVOINTI

Parempaa tapaa motivoida pelaajaa kuin antaa hänen itse määrittää tavoitteensa ei ole. Pelaaja palaa yhä uudelleen peliin saavuttaakseen itse asettamansa tavoitteet. (Ängeslevä 2014, 91) Perinteisiä motivaatiotekijöitä ovat haasteet, uteliaisuus sekä kilpailu joko itseä tai toisia vastaan. Niitä ovat lisäksi yhteistyön tekeminen tai muut sosiaaliset tekijät, hauskuus, huomion saaminen, hallinnan tunne ja fantasia. (Ängeslevä 2014, 103). Koukuttava rakenne on pelin sisäiselle mekaniikalle tunnusomainen piirre Se kannustaa yrittämään yhä uudestaan. (Ängeslevä 2014, 104)

Motivaatio ja sitoutuminen ovat toistensa sukulaisia. Motivaatiossa korostuvat energia ja sen suuntaaminen, kun taas sitoutumisella kuvataan vain suuntaa, johon energiaa kohdistetaan. Sitoutumisen koetaan esittävän sekä pelillistämisen mahdollisuuksia että sen menestyksen mitattavuutta. Olisi tärkeää selvittää, mikä on se energia, joka ruokkii sitoutumista eli miksi jotain tehdään, mikä saa meidät liikkeelle ja sitoutumaan johonkin toimintaan tai asiaan, mikä puolestaan ohjailee käytöstämme. Tämän selvittäminen on yksi keskeisimpiä asioita, jotta voidaan menestyksekkäästi pelillistää toimintaa ja näin kasvattaa sen arvoa sekä rakentaa sitoutuminen mahdollisimman kestäväälle pohjalle. Asiaa on tutkittu tarkkailemalla ja mittaamalla tuotteita ja palveluja kehitettäessä, mutta vastausta ei ole onnistuttu löytämään. Viitteitä näistä syistä on kuitenkin mahdollista etsiä motivaation ja sitoutumisen teoreettisesta tutkimuksesta sekä psykologian alalta muun muassa flowta ja onnellisuutta käsittelevistä tutkimuksista. (Rigby 2014, 119). Näitä käsitellään myöhemmin tässä luvussa.

Psykologian näkökulmasta motivaatio koostuu kahdesta ulottuvuudesta: Siitä, että on energiaa toimia ja toiseksi energian suuntaamisesta tietyn toimintaan (Deci & Ryan 1985, 2000, Rigby 2014, 119 mukaan).

Jälkimmäistä on helppo tarkkailla muuan muassa nettisivujen klikkauksen ja ajankäytön analysoinnilla. Kuitenkaan tietoa miksi henkilö toimii tietyllä tavalla, ei välttämättä ole saatavilla. Käyttäytymistä kuvailevan tiedon avulla voidaan vaikkapa tutkia yleisön mieltymyksiä ja reagoida niihin esimerkiksi toisenlaisella sisällöllä. (Rigby 2014, 11). Tällaisella analyysillä saadaan kuitenkin tietoa vain motivaation suunnasta, muttei varsinaisesta energian lähteestä ja laadusta tai syystä miksi henkilö toimii kuten toimii. Nämä tiedot olisivat hyvin tärkeitä, kun halutaan selvittää onnistutaanko sitoutumisen ylläpitämisessä ja käytöksen muuttamisessa, johon pelillistämällä pyritään. Energian lähde voi olla positiivinen tai negatiivinen ja saada alkunsa yksilön mielenkiinnon heräämisestä ja positiivisista kokemuksista tai negatiivisista tekijöistä, kuten syällisyydestä, häpeästä tai pelosta. (Rigby 2014, 119).

Yksi pelillistämisen hienouksista on se, että käyttäjä voi kiinnostua sellaisista asioista, joita normaalisti ei tekisi tai joita ei kokisi houkuttelevana. (Desai R. 2013). Joillekin käyttäjille pelillistäminen saattaa olla nimenomaan se tapa, jolla heidät saadaan kokeilemaan osallistumista. Huomatessaan voivansa oikeasti vaikuttaa ja tehdä jotain merkityksellistä, saattaa henkilössä herätä halu oppia lisää ja osallistua jatkossakin, jolloin ollaan jo askelta lähempänä sitoutumista. Pelillistämisen avulla voidaan onnistua rakentamaan sellainen silta kaupunkilaisen ja osallistavan kohteen välille, joka ei normaaleissa olosuhteissa pääsisi synty-mään.

Virtuaaliset tarrat, maine ja sosiaalinen status eivät useinkaan ole riittäviä palkintoja motivaation säilyttämiseksi. Pelaaja voi vertailla omaa aktiivisuuttaan suhteessa muihin ja saada palautetta, mutta palautteella ja palkinnoilla on merkitystä vain kyseisen palvelun sisällä sekä sen muiden pelaajien keskuudessa. Lisäksi tehtävän suorittaminen on ennalta niin tarkkaan suunniteltu, että kaikkia osia voidaan seurata ja mitata. (Ängeslevä 2014, 56).

Peleissä usein käytetään myös ”mikrotason vaikuttamista” mielenkiinnon ja motivaation ylläpitämiseksi. Sille ominaista on, että peli haastaa pelaajan tekemään jatkuvasti jotain sellaista, joka on hieman haastavampaa kuin se, mitä pelaaja on juuri saavuttanut. Nämä mikrotason haasteet eivät saa olla liian suuria, etteivät ne aiheuta pelaajassa ahdistusta tai kyvyttömyyden tunnetta. (Gamespot 2008, McGonigal 2012, 57 mukaan).

6.2 MIKÄ HOUKUTTELEE JA SAA PELAAMAAN?

Pelit ovat houkuttelevia ja ne antavat tilaisuuden suurten joukkojen osallistumiseen ikään, sukupuoleen, koulutukseen tai kansallisuuteen katsomatta. Niihin ollaan myös valmiita käyttämään rahaa. Lisäksi pelaaminen voidaan nähdä tärkeänä henkilökohtaisen kehityksen kannalta. Pelimaailmassa ihmiset voivat tehdä kokeiluja ja määrittellä itsensä suhteessa siihen. Leikin ja pelien avulla voidaan oppia huomaamaan erilaisia näkökulmia ja lukemaan moneen erilaiseen muotoon puettua tietoa, kuten sanoja, kuvia ja ääniä sekä ymmärtämään sosiaalisia rooleja ja sääntöjä. Pelaamisen kautta opitut tiedot ja taidot näyttäisivät tutkimusten mukaan pysyvän muistissa pidempään. Verrattuna demokratiaan, joka saattaa usein tuottaa pettymyksiä, peleihin harvemmin menetetään uskoa. Huomattava on, että silloinkin, kun niissä epäonnistutaan, niiden ääreen palataan tai niitä pyritään muuttamaan. Peleissä kiehtovia elementtejä ovat sääntöjen selkeys ja muuttumattomuus sekä läpinäkyvyys ja puolueettomuus. Lähtökohtaisesti ne asettavat pelaajat tasa-arvoiseen asemaan. (Lerner 2014, 18)

Työn tyydyttäväksi kokemuksen lähtökohtana on motivaatiota ja tekemisen mielekkyyttä seuraava kehitys. Tunnetta voimistaa se, että pelaaja voi viimeistellä työnsä yhtä selkeällä tavalla kuin on sen aloittanut. Tämä edellyttää sitä, että pelaajan on nähtävä ponnistelujensa tulokset niin suorasti, välittömästi ja elävästi kuin mahdollista. Näkyvät tulokset peilaavat positiivisella tavalla pelaajan kykyjä ja ovat tästä syystä tärkeitä. (McGonigal 2012, 57).

Palautteenantojärjestelmät eivät yleensä tarjoa kovinkaan vahvaa vuoropuhelua kaupunkilaisen ja kaupungin suunnittelijoiden välille vaan ne on kohdennettu tiettyjen kysymysten ratkaisemiseen. Sen sijaan pelimekanismeilla pyritään jatkuvuuteen, pitkäjänteiseen suunnitteluun sekä radikaaliin otteeseen. (Ängeslevä 2014, 13)

6.2.1 Palautteen saaminen

Työelämä tarjoaa harvoin tilaisuutta nähdä työntuloksia selkeässä, konkreettisesti muodossa ja tästä syystä työ voi tuntua ”epätodelliselta” ja siltä ettei mitään ole varsinaisesti saavutettu. Kun vaikutuksia ja seurauksia ei voida nähdä, vastuu saattaa tuntua hajanaiselta ja toiminta vaikeasti kuvailtavalla. Tässä esimerkiksi on yksi suosittu The World of Warcraft -pelin valtavan suosion syytä. (Crawford & McGonigal 2012, 60-61 mukaan). Vaikka digitaaliset pelit tarjoavatkin virtuaalisia kokemuksia, ne edustavat silti todellista, suoraa toimintaa, jonka tuloksia voidaan mitata. Pelaajat tekevät työtä käsillään, vaikka materiaalina ovatkin digitaalinen data ja virtuaaliobjektit. The World of Warcraftin kaltaiset pelit vastaavat ihmisten tarpeeseen tuntea itsensä tuotteliaaksi. Vaikka toiminta ja tulokset eivät olekaan todellisia, tunteen tasolla koettava palkitsevuus on merkityksellisellä tavalla aitoa. (McGonigal 2012, 60).

The World of Warcraft on varsin pitkälle viety pelillinen esimerkki tyydyttävästä työstä, mutta myös suppeampien, muutaman minuutin tai tunnin kestävien pelien avulla pelaajan on mahdollista saada merkityksellistä palautetta kyvystään ja tuottavuudestaan. Peliteollisuuden kehittämät, ”arkipeleiksi” nimetyt pelit antavat palautetta nopealla syötteellä. Kun tällaisia pelejä sirotellaan tavallisen työnteon sekaan, ne voivat yllättävällä tavalla kasvattaa tyytyväisyyden tunnetta tavalliseen elämään. Arkipelit ovat peliteollisuuden lajina ominaisuuksiltaan helposti omaksuttavia, nopeasti pelattavia ja ne vaativat vähemmän kapasiteettia tietokoneelta moniin video- ja tietokonepeleihin verrattuna. Niitä pelataan usein mobiililaitteilla tai nettiselaimilla. Minipelit voivat

saada aikaan positiivista stressiä: Moni pelaaja on sanonut kokevansa itsensä luottavaisemmaksi, energisemmäksi ja keskittyneemmäksi, jopa omassa työssään tuotteliaammaksi, tällaisen pelin jälkeen. Arkipelit voivat auttaa irrottautumaan työn aiheuttamasta turhautuneisuudesta ja kompensoida sen palautteenannon ja konkreettisuuden puutetta. (McGonigal 2012, 63).

Reaaliaikainen tieto suorituksesta auttaa pelaajaa peilaamaan onko hänestä tulossa tehtävässään parempi vai ei ja toisaalta milloin ja miten hän edistyy ponnistuksissaan. Suoritusta voidaan mitata edityspalkein, pistein, tasoilla ja saavutuksilla. Tällainen välitön, positiivinen palaute kannustaa parempiin suorituksiin. (McGonigal 2012, 156-157)

6.2.2 Autoteliset, sisäsyntyiset palkinnot

Pelit rikastuttavat elämää sisäsyntyisillä palkinnoilla ja sitouttavat tyydyttävään työhön, joka tarjoaa onnistumisen kokemuksia. Sisäsyntyiset eli autoteliset palkinnot ovat itsessään palkitsevia, ilman erillistä ulkoista palkintoa. Tekeminen siis koetaan arvokkaaksi itsessään. Pelit tarjoavat tarkkaan strukturoidun tavan viettää aikaa ja ne rakentavat siteitä niiden ihmisten välille, joista pidämme. Hyvät pelit tuottavat parempaa elämänlaatua ja pelaajat pelaavat, koska haluavat aktiivisesti tehdä elämästään palkitsevampaa. Hyvät pelit auttavat kokemaan neljä kaipaamaamme asiaa, sisäsyntyistä palkintoa. Ne tekevät sen halvalla, turvallisesti ja luotettavasti. (McGonigal 2012, 50-51)

Onnellisuuden kannalta tärkeimmät sisäsyntyiset palkinnot:

1. Arkinen tyydyttävä työ: Mahdollisuus uppoutua selvärjaiseen, haasteelliseen tehtävään, jonka suoran vaikutuksen ponnistuksiin voi nähdä.
2. Kokemusta tai toivoa menestyksestä: Menestyksen kokeminen tai sen toivo, vallan tunne omaan elämään sekä mahdollisuus näyttää muille vahvuutensa. Halu olla optimistinen oman menetyksen suhteen, pyrkiä jotakin kohti sekä kokea kehittyvänsä paremmaksi ajan kuluessa.
3. Tarve sosiaalisille kontakteille: Halu jakaa kokemuksia ja rakentaa si-

teitä. Tässä usein onnistutaan tekemällä yhdessä merkityksellisiä asioita. 4. Merkityksen tunnetta tai mahdollisuus olla osana jotain itseään suurempaa. Halu tuntea uteliaisuutta, mahtavuutta ja ihmetystä asioista, jotka avautuvat eeppisissä mitoissa. Keskeisintä on halu osallistua ja kuulua johonkin, jolla on kestävä merkitys oman elämän ulkopuolella. (McGonigal 2012, 49)

Haasteelliset päämäärät, pisteiden, tasojen ja saavutusten sekä virtuaalisten palkintojen avulla hankalasta kokemuksesta voidaan tehdä helpompi. Sisäsyntyisen palkitsevuuden tunteen synnyttäminen vaikeissa peleissä ja asioissa onkin pelisuunnittelijoiden keskeisin tehtävä. (McGonigal 2012, 156). Ekonomistit ovat kuitenkin nostaneet esiin erään tärkeän seikan: Jos ihmisille tarjotaan rahaa tai muita ulkosyntyisiä palkintoja asiasta, jonka tekemisestä he jo ennestänsä saavat nautintoa, tulee tekemisestä itseasiassa vähemmän motivoivaa ja palkitsevaa. Pelipisteillä ja pelin sisäisillä saavutuksilla ei tosin tällä hetkellä voida sanoa olevan ulkosyntyistä arvoa, joten niin kauan kuin pääpalkinto on kunniaa, kehuskeluoikeutta ja henkilökohtaista ylpeyden tunnetta, nautinnollisesta pelistä saatavalla palautteella tuskin voi laskea nautinnon arvoa. (McGonigal 2012, 156). Pääroolissa pitäisi kuitenkin olla tekemisestä nauttiminen, ei positiivisesta palautteensaamisesta seuraava mielihyvä. Ponnistelujen mittaaminen pelintapaisella palautesysteemeillä ohjaa ponnisteluissa paremmaksi tulemistä. (McGonigal 2012, 156)

Pelitutkijatkaan eivät suosittele antamaan osallistumisesta aineellista hyvitystä kahdesta syystä: Sen on huomattu usein vähentävän sitoutumisen motivaatiota toiminnoissa, jotka normaalisti aiheuttavat nautintoa. (Deci, Koester, Ryan 1999. Jane McGonigal 2012, 242 mukaan). Jos toiminnoista kuitenkin annetaan aineellista hyvitystä, saattaa jatkossa osallistuminen ilman hyvitystä olla vaikeaa. Tutkimuksissa aineellisen palkitsemisen on osoitettu toimivan vain niiden osallistujien keskuudessa, jotka eivät muuten ikinä osallistuisi. Myös osallistuminen lakkaa, kun aineellinen palkitseminen loppuu. Toisena syyinä on rahallisten resurssien rajallisuus, joka puolestaan asettaa rajat osallistettavien määrälle. (McGonigal 2012, 243).

Tunnekokemus voi itsessään olla palkinto. Pelikokemuksesta ja sisälöstä pitäisi tehdä sisäisesti palkitsevaa mieluummin kuin että annetaan hyvitystä sellaisesta tekemisestä, joka muuten olisi tylsää ja tyhjänpäiväistä. Hyvän pelin ominaisuuksiin kuuluu se, että sen pelaaminen tuntuu itsessään palkitsevalta. (McGonigal 2012, 245)

6.3 PELISUUNNITTELUN KOUKUTTAVIA TEKIJÖITÄ

Kolme mainitsemisen arvoista, pelisuunnitteluun kiinteästi liittyvää, koukuttavaa tekijää ovat eppisyys, suurta kunnioitusta herättävä sekä lisätty todellisuus.

6.3.1 Eppisyys

Eppisyydellä tarkoitetaan niitä hetkiä, joita pelaajat kuvaavat ikimuis-toisimmiksi ja palkitsevimmiksi, kylmiä väreitä nostattaviksi pelikoke-muksiksi. (NZGamer 2007, McGonigal 2012, 98 mukaan). Eppisyys on arkea suurempaa, erityisesti koon, skaalautuvuuden ja intensiivisyy-den näkökulmasta. Eppinen skaalautuminen voi esimerkiksi sitouttaa pelaajan eppiseen projektiin eli yhteistyöhön, jossa on mukana valtava määrä ihmisiä, jopa kuukausia tai vuosia. (McGonigal 2012, 98). Eep-pisyydellä voidaan myös tarkoittaa tavallisten ihmisten mahdollisuuksia tehdä epätavallisia tekoja. (McGonigal 2012, 248). Eppisen skaalan keskeinen tekijä on eppinen ympäristö, joka äärettömän laajuutensa ja upean yksityiskohtaisuutensa ansiosta herättää kunnioitusta. Myös se on rakennettu tuomaan pelaajien parhaat puolet esiin. (evin sanoin (Leith, McGonigal 2012, 105 mukaan).

Eppisellä voitolla puolestaan tarkoitetaan altavastaajan odottama-tonta voittoa, jotain fantastista, uskomattoman hyvin onnistunutta. (Ben-Shahar 2007. McGonigal 2012, 247 mukaan). Eppiset voitot he-rättävät mielenkiinnon mitä muuta voi tehdä ja sen tuloksena pelaaja suurella todennäköisyydellä tekee jatkossakin jotain positiivista ja tämä

mahdollisesti johtaa pitkäaikaiseen sitoutumiseen. (McGonigal 2012, 248)

6.3.2 Suurta kunnioitusta herättävän

Suurta kunnioitusta herättävän (engl. awe) psykologit määrittelevät ainutlaatuiseksi, ylivoimaiseksi ja miellyttäväksi tunteeksi (Pearsal 2007, McGonigal 2012, 99 mukaan), kun ihminen huomaa olevansa mukana jossain itseään suuremmassa (McGonigal 2012, 99). Jälkimmäinen lau-se: kuuluuko se myös lähteeseen?). McGonigalin sanoin, ”(Se) ei vain tunnu hyvältä: se inspiroi meitä tekemään hyvää.” (McGonigal 2012, 99).

Suurta kunnioitusta herättävän pelin tarinan pitää tulla osaksi kollektiivista toimintaa: Eppiset pelit jaetaan aina monien muiden pelaajien kanssa keskustelufoorumien, tiedostojen jakelun ja wikien kautta. Lisäksi kollektiivisessa kontekstissa tehtävien asioiden pitää tuntua pal-velukselta, josta hyötyvät lopulta kaikki ja ollaan osana suurempaa ko-konaisuutta. (McGonigal 2012, 101) Xboxilla ja Bungiella tämä on viety vielä pidemmälle suuruuden suhteen: Kaikkien pelaajien toiminnot ja pelaajahistoria dokumentoidaan ”henkilökohtaiseen palvelutilastoon” massiiviseen tietokantaan. Tilastoissa näkyy graafien muodossa muun muassa kaikkien pelaajien toimintahistoria, vahvuudet ja heikkoudet. Yhdessä ne muodostavat valtavan kollektiivisen historiikin, jossa ovat nähtävissä kaikkien pelaajien ”urat” The Great Warissa. (McGonigal 2012, 102-103).

Pienemmässä mittakaavassa ”suurta kunnioitusta herättävä” voisi näkyä kaupunkimuotoilupelissä vaikkapa kaupunkilaisten aktiivisuuden an-siosta toteutuneina määrältään tai kooltaan suurina parannuksina kau-punkiympäristössä. Myös konkreettiset, toteutuneet aikaansaannokset voisivat toimia vertailukohtina ja muita pelaajia innoittavana tekijänä. Kaupunkilaiset voisivat kokea olevansa mukana jossain sellaisessa, mikä on merkityksellistä suuremmassa mittakaavassa. On kuitenkin muis-

tettava, että ”suurta kunnioitusta herättävä” ei ole asia, joka voidaan lisätä kaupunkimuotoilupeliin yhtenä elementtinä tai ominaisuutena. Käytännössä se voisi olla toiminto tai tarjottu tilaisuus, joka houkuttelisi osallistumaan ja sitoutumaan tekemiseen niin vahvasti, että pelaajat yhdessä, suurena kollektiivisena joukkona, loisivat jotain mikä yhdeltä ihmiseltä ei yksinään onnistuisi.

6.3.3 Vaihtoehtoinen todellisuus

Vaihtoehtoinen todellisuus (engl. alternate reality game, augmented reality game, ARG) tarkoittaa interaktiivista, verkostoitunutta kertomusta. Keskeistä on pelaajien intensiivinen sitoutuminen tarinaan, joka sijoittuu todellisuuteen ja kehittyy pelaajien toimintojen ja valintojen mukana. Vaihtoehtoinen todellisuus käyttää oikeaa todellisuutta alustana ja eri medioita tarinan välittämiseen. Pelaajat voivat vaikuttaa tarinan kulkuun ideoillaan ja toiminnollaan ja he ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa pelihahmojen välityksellä. Peleissä ratkaistaan yhteistyössä ja yhteisöllisesti juoneen liittyviä ongelmia ja palapelejä. Lisäksi siinä analysoidaan tarinaa sekä rinnastetaan todellisuutta ja online-toimintoja. (wikipedia: Alternate reality game 2015).

Keskeistä vaihtoehtoisessa todellisuudessa on, että pelaajaa autetaan osallistumaan täysillä hetkeen sen sijaan, että hän pyrkisi pääsemään helpolla tai lopettaisi kesken. Pelaajan toivotaan osallistuvan peliin täydestä sydäimestä. Se edellyttää, että pelaaja osallistuu toimintaan vapaaehtoisesti ja aktiivisesti, on motivoitunut, itseohjautuva ja kiinnostunut sekä toiminnasta että lopputuloksesta. (McGonigal 2012, 125)

AR-pelit ovat luonteeltaan antieskapistisia. Niitä pelataan, jotta todellinen elämä voitaisiin kokea täydemmin, ei siksi että sitä haluttaisiin paeta. Näitä pelejä voidaan hyödyntää esimerkiksi yhteisöjen ja koulutuksen kehittämisessä sekä puhtaasti viihdekäytössä. Useimmiten niillä on positiivinen vaikutus oikeaan elämään. Vaihtoehtoisen todellisuuden pelit voivat vaihdella suurestikin niihin investoidun rahan, tyylin ja laa-

juuden suhteen. AR-pelien avulla voidaan esitellä uusia tapoja parantaa maailmaa, vaikka mikään yksittäinen peli ei ole vielä maailmaa muuttanutkaan. (McGonigal 2012, 125-126).

AR-pelien kaksi keskeisintä ominaisuutta ovat vapaaehtoisuus ja optimaalisesti suunniteltu kokemus, joka koostuu päämääristä ja mielenkiintoisista esteistä ja hyvin suunnitelluista palautejärjestelmistä. Ne vastaavat tarpeeseen osallistua, olla luova sekä koetella rajoja. Parhaimmillaan järjestelmät auttavat luomaan pelaajalle itselleen tyydyttävämpää työtä, toivoa menestyksestä ja lisäksi ne vahvistavat sosiaalisia siteitä ja aktivoivat verkostoja sekä auttavat olemaan mukana luomassa jotain yksilöä suurempaa. (McGonigal 2012, 126-127).

6.4 CROWDSOURCING

Crowdsourcing ei varsinaisesti ole sellaisenaan pelillistämistä vaan osallistamista ja työn ulkoistamista suuremmalle ihmisjoukkoille (Howe 2008, McGonigal, 2012, 220 mukaan) esimerkiksi Internetin välityksellä. Tämä joukko pyrkii suorittamaan tehtävän paremmin, nopeammin ja halvemmalla kuin mihin yksittäinen organisaatio pystyisi. (McGonigal 2012, 220). Crowdsourcingiin voidaan hyvin yhdistää pelillisiä elementtejä.

Esimerkkinä mainittakoon Briteissä 2009 onnistuneesti tehty crowdsourcing, ”MP’s expenses”. Siinä vapaaehtoiset kansalaiset kävivät pelillistämisen avulla läpi brittiparlamentin kulukorvauskuitteja ja löysivät niiden joukosta useita väärinkäytöksiä. Guardianilta olisi mennyt liian pitkään, jos he olisivat itse käyneet kaikki dokumentit läpi ja niin he päättävät antaa ”joukkojen” selvittää mitä kuiteista paljastuisi. Pelaajat kävivät skannattuja kuitteja läpi ja merkitsivät mihin kategoriaan ne kuuluivat ja kannattaisiko niiden tutkimista jatkaa. Pelissä hyödynnettiin helppoa käyttöliittymää ja käyttöönottoa. Pelaajan tehtyä valinnan, nappulan valo syytyi. Se ruokki tunnetta, että oli saanut jotain aikaan, vaikka olisikin vain valinnut, että sivun olevan tyhjä. Todellinen

mahdollisuus onnistua, kannusti jatkamaan etsimistä. Reaaliaikainen aktiivisuussyöte näytti pelaajien nimet, jotka olivat juuri kirjautuneet sisään sekä heidän viimeaikaiset toimintonsa. Tämä loi sivustolle sosiaalisuuden tuntua. Vaikkei pelaaja ollut suoraan yhteydessä muihin pelaajiin, hän oli samanaikaisesti paikalla ja jakoi saman kokemuksen heidän kanssaan. Sivustolla oli myös lista, josta näkyi ketkä olivat osallistuneet ahkerasti kuluneen 48 tunnin aikana sekä koko sivuston olemassaolon aikana. Tämä toimi kannustimena niille, jotka halusivat osallistua lyhyen tai pidemmän ajan. Sivustolla oli myös ”Parhaat yksilölliset löydöt”-sivu, jolla näkyivät avainlöydökset yksittäisiltä pelaajilta. Näitä olivat muun muassa luksushankinnat, jotka ylittivät soveliaisuuden rajat. Yksi ehkä tärkeimmistä oli ”Mitä olemme oppineet työstänne tähän mennessä -sivu”. Se asetti yksittäisten henkilöiden ponnistukset osaksi suurempaa kontekstia ja vakuutti, että avustajat näkisivät työnsä todelliset vaikutukset.

Peli oli hitti: ensimmäisen 80 tunnin aikana 170 000 dokumenttia oli käyty läpi. Tulosten tullessa päivänvaloon kriisin todellinen suuruus selvisi ja siitä seurasi todellisia poliittisia seuraamuksia: takaisinmaksuja, irtisanoutumisia, rikoskanteita ja uudistuksia kuittien koodaussysteemiin. (Wright & Growes 2010, McGonigal 2012, 224). Kaikkea tätä ei voi laskea pelaajien ansioksi, mutta heidän roolinsa oli merkittävä. Se antoi tuhansille pelaajille mahdollisuuden osallistua suoraan uudenlaiseen poliittiseen uudistukseen ja nopeuttaa prosessia. Pelillisiä mekanismeja ja crowdsourcingia hyödyntäen tämä tehtiin nopeammin kuin mihin yksittäinen organisaatio olisi kyennyt. Ja lisäksi ilmaiseksi. (McGonigal 2012, 244).



Kuvakaappaus MP's Expenses pelistä. <http://www.theguardian.com/news/datablog/2009/jun/18/mps-expenses-houseofcommons>

Pelaajat tulisi huomioida potentiaalisena kohderyhmänä crowdsourcing-projekteille, koska he ovat usein jo lähtökohtaisesti halukkaita kamppailemaan vapaaehtoisesti tarpeettomia esteitä vastaan ja sitoutumaan tekemiseen. Heiltä löytyy myös teknistä osaamista ja halua oppia uutta esimerkiksi interaktiivisista käyttöliittymistä sekä matala kynnys osallistua online-toimintaan. Heidän mukanaan saattaa siirtyä aiempia verkostoja uuteen peliin ja tämä puolestaan laajentaa osallistujamäärää. (McGonigal 2012, 232-233). Pelaajat ovat näkemyksiltään ja asenteiltaan luovia, sinnikkäitä ja valmiita haasteisiin. Kehittyneet kognitiiviset resurssit yhdistettynä hyvään sitoutumiskykyyn ovat arvokas resurssi, joka kannattaisi hyödyntää. (McGonigal 2012, 240)

Pelaajat, jotka ovat tottuneet sitoutumaan ja työskentelemään intensiivisesti virtuaalisissa ympäristöissä, osaavat kaivata samanlaista sitoutumis-

ta myös oikeassa elämässään. He haluavat olla aidon tuottelaita työkennellessään tavoitteidensa parissa. Crowdsourcing -pelejä kannattaisi hyödyntää demokraattisen, tieteellisen ja humanitaarisen tavoitteiden saavuttamisessa tulevaisuudessa. Ne eivät ole vain virtuaalisissa verkostoissa tai tietokoneella tehtävää työtä, vaan ne vievät meidät fyysisiin ympäristöihin ja kasvokkain kohtaamisiin. Niillä voidaan vaikuttaa todellisuuteen myös käytännön tasolla. (McGonigal 2012, 245-246)

Näihin määreisiin verrattuna pelaajat olisivat hyvinkin toivottuja osallistujia. Muistettava on, että juuri nämä ominaisuudet olisivat varmasti löydettävissä monista nuorista, joita kaivataan myös kaupunkisuunnittelun pariin. Tästä syystä pelillistäminen ja hyötypelit voisivat hyvinkin olla se kärki, jolla nuorempaa sukupolvea saataisiin houkutelua mukaan kaupunkisuunnitteluun. MP' expenses -esimerkistä on nähtävissä, että koukuttavuus ei suinkaan aina perustu huikeaan audiovisuaaliseen elämykseen vaan ennemminkin toiminnan palkitsevuuteen itsessään tai vaikkapa ”suurta kunnioitusta herättävän” massiiviseen yhteisölliseen toimintaan. Palkitsevuutta lisää tietenkin oman ahkeruuden ja yhteisöllisen toiminnan näkeminen tilastoina.

Pelillistetyssä kaupunkisuunnittelussa tavoite pitäisi asettaa paljon palautteenantojärjestelmiä sekä lisättyjä pisteytyksiä korkeammalle, mikäli vastaavaa kuhinaa haluttaisiin synnyttää sen ympärille. Edellä mainitun kaltainen intensiivinen yhteistoiminta vaatii suoranaista ilmiöksi muodostumista. On myös muistettava, että kaikki crowdsourcing-projektit eivät toki ole näin onnistuneita jo siksi, että suurten ihmisjoukkojen motivoiminen ja sitouttaminen on vaikeaa. Silti on hyvä muistaa, että ilmiöksi paisuneet asiat saavat toisinaan saada alkunsa hyvinkin mitättömän kuuloisista lähtökohdista.

6.5 TAISTELU AJASTA

Internet pursuaa erilaisia yhteistyöprojekteja ja -tiloja, kuten keskustelufoorumeita, joista useimmat eivät saavuta suurtakaan suosiota.

Ryhmiin liitytään, mutta kukaan ei tee sen jälkeen mitään ja niiden olemassaolo unohdetaan. Monilla keskustelufoorumeilla on paljon jäseniä, mutta kukaan ei ole aktiivinen tai vastaavasti yli puoleen online-yhteistyöprojekteista ei saada kerättyä edes minimiporukkaa kasaan, jotta voitaisiin pyrkiä jotain yhteistä päämäärä kohti, saati saavuttaa se. (McGonigal 2012, 226). Internetissä kyllä käytetään aikaa, mutta suuria määriä ihmisiä on yksinkertaisesti todella vaikeaa saada osallistumaan. Online-pelit ja viihdyttäväksi mielletyt sosiaaliset verkostot, kuten Facebook, tarjoavat vakaimman sisäisen palkitsevuuden virran. Ne voidaan määritellä autotelisiksi tiloiksi, joissa käydään puhtaasti käymisen ilosta. Ne eivät pyri ongelman ratkaisuun tai tehokkaan toimintaan. Tämä houkuttelee osaa potentiaalisista osallistujista. (McGonigal 2012, 226)

Haasteellisemmassa asemassa ovat myös ne sosiaaliset online-verkostot, jotka koittavat houkutelua ihmisiä työskentelemään jonkin toisen keksimän arvokkaan asian puolesta äänestämällä, rankkaamalla, arvostelemalla, editoimalla, lajittelemalla, kommentoimalla, kääntämällä, ennustamalla tai jakamalla. Ongelmana on kollektiivisten projektien, niihin kutsumisen ja niiden vaatimusten paljous. (McGonigal 2012, 226-227). Tätä kutsutaan ”osallistumisrämmiksi” (engl. participation spam) (McGonigal 2012, 227). Mitä helpommaksi ja halvemmaksi ryhmien muodostaminen tulee, sitä vaikeammaksi niiden ylläpitäminen ja sopivien osallistujien löytäminen muodostuu. Kyse on sitoutumisen ekonomiasta: siinä ei kilpailla huomiosta vaan miten sitouttaa ihmisten henkistä energiaa ja aktiivista työntekoa (McGonigal 2012, 227). Tarvitaan kestävä sitoutumistaloutta, joka palkitsee sisäsyntyisesti. Sisäsyntyiset palkinnot voivat olla positiivisia tunteita eli positiivista toimintaa, saavutuksia ja suhteita, jotka ovat luonteeltaan uusiutuvia. Sitoutumistalouden menestys tulee siitä, että tarjotaan parempaa ja kilpailullisempaa sitoutumista, joka parantaa omaa ja kollektiivista osallistumista motivoimalla tekemään enemmän ja pidempään. Tämän kollektiivisen kapasiteetin kasvattamisen ammattilaisia ovat pelinkehittäjät. (McGonigal 2012, 243).

6.6 MITÄ ON ”HAUSKA” JA HAUSKALLA TAVALLA EPÄONNISTUMINEN

6.6.1 Mitä tarkoitetaan hauskalla?

Pelillisyyteen liitetään olennaisesti hauskuus ja tästä syystä sanaa on tarpeen avata. Tässä opinnäytetyössä ei kuitenkaan selvitetä tarkemmin ”hauskuuden” olemusta psykologisen tutkimuksen näkökulmasta tai pyritä avaamaan eri koulukuntien välisiä näkemyseroja asiasta.

”Hauskuuden” käsitettä on tutkittu jo kauan ja sitä on pidetty hankalana määrittellä. Psykologi Podilchack (1991) erotti nautinnon (enjoyment) ja hauskanpidon (fun) toisistaan liittämällä jälkimmäiseen sosiaalisuuden elementin. Videopelien suosionkasvu haastoi kuitenkin tämän teorian, sillä siihen liittyi hauskanpidon subjektiivinen kokemus, joka ei ollut sidoksissa sosiaaliseen toimintaan. Hauskuus käsitteenä määrittellään erään sisäsyntyisen motivaation teorian mukaan (Csikszentmihalyi 1975; Deci and Ryan 2000, Walz & Deterding 2015, 116 mukaan) tunnetilaltaan positiiviseksi, leikkimieliseksi huviksi tai viihteeksi sekä miellyttäväksi ja aktiiviseksi henkiseksi tilaksi, jossa henkilö on sisäsyntyisesti sitoutunut tehtäväänsä. Kokemuksen arvo on kokemuksessa itsessään eikä niinkään väline jonkin muun saavuttamiseksi (Deci and Ryan 2000, Walz & Deterding 2015, 116 mukaan).

Se mitä yleensä määrittellään hauskaksi, kuten tv:n katsominen, tarkoittaa usein käytännössä sitä, että siirrytään stressautuneisuudesta ja ahdistumisesta tylsistymiseen ja masennukseen. Tutkimusten mukaan tätä ”helppoa hauskaa” tulisi siis välttää ja etsiä ”rankempaa hauskaa”. Rankalla hauskalla (Hard Fun) tarkoitetaan positiivista stressiä, eustressiä. Psykologisesti ja neurologisesti määriteltynä se tarkoittaa samaa kuin stressi, mutta on luonteeltaan mielialaa kohottava. Se saa aikaan toiveikkaan ja luottavaisen tunteen haasteista selviämisen suhteen. ”Vaikea hauska” herättää halun heittäytyä mukaan, olla yhdessä ja saada asioita aikaiseksi. Se ruokkii tunnetta, että voimme selvästi

paremmin kuin toimintaa tai tehtävää aloittaessamme. (McGonigal 2012, 32).

”Hauskaa” pidetään poikkeuksellisen epäselvänä konseptina (Fullerton, 2008. Lerner 2014, 15) osittain siitä syystä, että se on subjektiivinen ja asiayhteydestä riippuvainen käsite. Se voitaisiin määrittellä vaikkapa laajaksi valikoimaksi nautintoa tuottavia asioita. Hauskuus on luonnostaan mielenkiintoista riippumatta siitä, mikä sen aiheuttaa ja se on poikkeuksetta jotain hyvää ja palkitsevaa. Hauskanpidon ydin on nimenomaan hauskuudessa. (Lerner 2014, 15)

Teknologia ei tee peleistä eikä politiikasta hauskaa vaan sen tekee niiden hyvä muotoilu. Digitaalisia toimintoja tulisikin käyttää kasvokkain kohtaamisten lisänä, ei korvaajana. (Lerner 2014, 25)

Varmastikin yksi hankalimpia vaatimuksia, joita kaupunkisuunnittelulle voidaan asettaa, on juuri hauskuus. Vuorovaikutteinen informaation jakaminen ja se vakioituun muotoon saattaminen on paljon lähempänä nykyistä kaupunkisuunnittelun prosessia kuin hauskuus. Kuten edeltä kävi ilmi, hauskuus on jopa luontaiseen kontekstiin liitettynä hankala ominaisuus sen subjektiivisuuden takia. Kaupunkisuunnittelun kontekstissa vaarana on, hauskuuden lisääntyessä osallistamisesta tulee epäuskottavaa ja näin se karkottaa potentiaaliset osallistujat. Samalla on kuitenkin nähtävä myös mahdollisuus ravistaa totuttuja asenteita ja prosesseja ja näin houkuttaa uusia osallistujia kaupunkien kehittämisen pariin.

6.6.2 ”Hauskalla tavalla epäonnistuminen”

Mielenkiintoista on, että peleissä epäonnistutaan arviolta 80 % ajasta - ja silti ne koetaan houkuttelevina, toisin kuin oikeassa elämässä koetut epäonnistumiset, jotka useimmiten aiheuttavat vain turhautumista. (McGonigal 2012, 64).

Helsinkiläisen M.I.N.D. Labin psykologit ovat todenneet, että hyvin

suunniteltuja pelejä pelatessaan epäonnistumiset eivät aiheuta petty-
mystä vaan ne koetaan innostavina, mielenkiintoisina ja optimistisuutta
herättävinä. (Ravaja, Saari, Laarni, Kallinen, Salminen 2005, McGonigal
2012, 64 mukaan). ”Fun failure”, löyhästi suomennettuna ”hauskalla
tavalla epäonnistumista”, pidetäänkin yhtenä merkittävimpänä löy-
döksenä videopelihistorian tutkimuksessa (M.I.N.D Lab, McGonigal
2012, 65). Löydös osoitti, että hyvin suunniteltu peli auttaa pelaajaa
kehittämään poikkeuksellista henkistä sitkeyttä (McGonigal 2012, 65).
Tutkimuksen kohteena olleessa pelissä epäonnistumista seurasi välitön
palaute visuaalisesti kiehtovan ja hauskan animaation muodossa (apina
lensi avaruuteen) ja se sai pelaajat nauramaan. (McGonigal 2012, 66).
Pelaaja saattoi siis myös ajatella, että muutaman banaanin kaataminen
olisi varmasti apinan avaruuteen lähettämistä helpompaa. Tutkimus
osoitti, että oikeanlainen palaute epäonnistumisesta voidaan kokea
palkintona. Se auttaa sitoutumaan ja suhtautumaan optimistisemmin
menestyksen mahdollisuuteen. Se myös se vahvistaa kontrollin tunnetta
tavoitekeskeisessä ympäristössä. Optimistisesti asennoitunut pelaaja
kokee epäonnistumisen lannistavuuden sijaan energisoivana ja uskoo,
että onnistuminen on aivan lähellä ja tästä syystä hän ei anna periksi.
(McGonigal 2012, 66-67).

Lähtökohtaisesti pelit on tarkoitettu ratkaistavaksi, kun pelaajalla on
vain tarpeeksi aikaa ja motivaatiota. Tämä kuitenkin unohdetaan hel-
posti, ellei epäonnistumisesta saada positiivista palautetta. Epäonnistu-
minen pitää kokea aktiivisena, perusteltuna ja reiluna. Pelien epäonnis-
tumisen koukuttavuudessa olennaista on osoittaa pelaajalle, että hänellä
on valtaa pelimaailmassa ja saada hänet mielellään myös hymyilemään
tai nauramaan. Niin kauan kuin epäonnistuminen koetaan mielenkiin-
toisena, pelaaja jatkaa yrittämistä toiveikkaana onnistumisesta. (Mc-
Gonigal 2012, 67). Pelaaja ei halua kokea olevansa hyvä, vaan olevansa
melkein niin hyvä kuin voisi olla. Pelien hauskuus katoaa, kun opimme
hallitsemaan niitä. (Koster 2004, McGonigal 2012, 68 mukaan). Oppi-
minen voi monesti olla pelien koukuttavimpia tekijöitä. Muistettava on,
että hauska tulee aina lopulta tylsää ja tämä puolestaan tekee peleistä
kulutustavaraa. (McGonigal 2012, 68).

6.7 VAHVEMPI SOSIAALINEN YHTEYS

Sosiaaliseen verkostoon pohjautuvat pelit tarjoavat tilaisuuden pitää
aktiivisesti yhteyttä tärkeisiin ihmisiin hauskalla ja helpolla tavalla.
Yhdessä pelaaminen ajasta ja paikasta riippumatta vahvistaa yhteyttä
pelaajien välillä. (McGonigal 2012, 79-80).

Esimerkki tällaisesta pelistä on maailmanlaajuisesti valtavan suosion
saavuttanut FarmVille, jossa ensikertaa yhdistyi The World of War-
craftin tuotteliaisuus sekä Lexulouksen (mobiililla pelattava sanapeli)
pelaamisen helppous sekä sosiaalisuus. FarmVillessä kerätään pisteitä
ja päästään tasolta seuraavalle samalla kun maatilan pinta-ala sekä sen
tuottoisuus ja viljeltävien ja hoidettavien kasvien ja eläimien mää-
rä kasvaa. Samalla kun pelaaja voi kehittyä viljelijän työssään, pelin
varsinainen ydin perustuu kuitenkin sen sosiaalisuuteen. Ensimmäistä
kertaa sisäänkirjautuessaan pelaaja näkee muut Facebook-kaverinsa,
jotka ovat mukana pelissä. Nämä kaverit voidaan ottaa ”naapureiksi” ja
vieraila heidän luonaan. FarmVillessä on ei-synkronoitu peli. Siinä au-
tetaan naapureita virtuaalisesti ja kukin pelaaja voi auttaa ”naapuriaan”
saavuttamaan omia tavoitteitaan maatilan kasvattamisessa. Peli ei toimi
sosiaalisen vuorovaikutuksen korvaajana, mutta auttaa ylläpitämään
jonkinlaista yhteyttä sellaisiin ihmisiin, joihin ei muuten ehdittäisi olla
yhteydessä. FarmVillen kaltaiset pelit varmistavat, että vahvistamme
suhteitamme päivittäin, saapumalla omalla vuorollamme pitämään
huolta maatilasta ja lahjoittamalla muille kasveja tai apua, jotka toimivat
ystävyyden eleinä. (McGonigal 2012, 81-82).

6.7.1 Vuorovaikutus

Pelien avulla voidaan rakentaa vahvempia sosiaalisia siteitä ja aktiivi-
sempia sosiaalisia verkostoja. Mitä enemmän aikaa käytämme vuo-
rovaikutuksessa sosiaalisen verkostomme kanssa, sitä varmemmin
syntyy positiivisia, sosiaalisuutta tukevia tunteita. Nämä ”prososiaaliset
tunteet”, kuten rakkaus, myötätunto, ihailu ja omistautuminen, ovat

olennaisia pitkäkestoisen onnentunteen kannalta. Ne auttavat luomaan kestäviä, sosiaalisia siteitä. Nykypeleissä nämä tunteet tulevat ikään kuin yhdessä pelaamisen lisänä, eivätkä niinkään pelin varsinaisena sisältönä. Yhdessä työskentely, neuvottelu ja ratkaisujen etsiminen kasvattavat todennäköisyyttä ilmaista positiivisia tunteita tai empatiaa. (McGonigal 2012, 81-82). Näihin voidaan lisätä kuuluvaksi kaksi muuta prososiaalista tunnetta, jotka on tässä suomennettu ”hilpeä nolostuminen” ja ”välillinen ylpeys”. Online-pelit osaavat hyödyntää näitä tunteita paremmin kuin todellinen maailma. (McGonigal 2012, 83). Vuorovai- kuttamiseen pelaamiseen liittyy lisäksi ”ympäröivä seurallisuus”.

6.7.2 Hilpeä nolostuminen

Kiusoittelemalla on todettu olevan yksi tärkeimmistä tekijöistä positiivisten suhteiden luomisessa ja ylläpitämisessä. (Keltner, McGonigal 2012, 84 mukaan). Sillä voidaan hienovaraisesti provosoida vastapeluria. Tämä puolestaan vahvistaa luottamusta, koska molemmat osapuolet voivat näyttää haavoittuvuutensa ja sen ettei heillä ole halua loukata toista. Kiusoittelemalla ja suostumalla kiusoiteltavaksi pelaajat aktiivisesti osoittavat luottamusta toisiaan kohtaan ja näyttävät välittävänsä toistensa emotionaalista hyvinvoinnista. (McGonigal 2012, 84). Tästä esimerkkinä Wii-peli, jonka liikkumiseen ja jonkinlaiseen esiintymiseen perustuvassa toiminnassa pelaaja voi näyttää typerältä. Se, että suostuu vapaaehtoisesti näyttämään typerältä tai leikkimielisesti nolaamaan itsensä osoittaa, että pelaaja luottaa pelitoverihinsa. (McGonigal 2012, 86). Tämä tarjoaa tilaisuuden hyväntahtoiseen nolaamiseen ja statuksen nostamiseen toisten silmissä. (McGonigal 2012, 85).

6.7.3 Välillinen ylpeys

Pelaajat ovat listanneet Jiddišin kielestä tulevan sanan ”Naches” pelaamisessa koettujen tunteiden kärkekymmenikköön. Sana tarkoittaa pursuavaa ylpeyttä, jota henkilö tuntee, kun joku jota hän on itse opet-

tanut, onnistuu. Nachesin tarkoituksena on parantaa ryhmän yhteisiä selviämisen mahdollisuuksia. Toisten mentorointi tekee pelaajat onnellisemmaksi ja lähentää, erityisesti jos olemme itse aiemmin onnistuneet vastaavassa pulmassa. Luodut tukiverkostot hyödyttävät kaikkia. Koska naches liittyy niin vahvasti selviämiseen, on tunne hyvin intensiivinen. (McGonigal 2012, 87). Pelaajat voivat vuorotellen pelata samaa peliä samassa tilassa ja kannustaa toisiaan. Kiehtovaa ja todellisuudesta poikkeavaa on, että video- ja tietokonepeleissä toistuvat samat esteet, jotka toiset pelaajat ovat jo käyneet läpi ja näin pelaajat tietävät ennalta millaisia haasteita on edessä ja millaisia neuvoja he tulevat kaipaamaan. (McGonigal 2012, 87-88).

6.7.4 Ympäröivä seurallisuus (Ambient sociability)

Ympäröivä seurallisuus määritellään hyvin satunnaisesti tavaksi olla vuorovaikutuksessa. Siinä voidaan pelata yksin yhdessä. Sen ei varsinaisesti nähdä luovan siteitä, mutta se tyydyttää tarpeen olla jollain lailla yhteydessä muihin. (McGonigal 2012, 90). Tällainen sosiaalinen online-pelaaminen voi tarjota introverteillekin pelaajille uusia, positiivisia vuorovaikutuskokemuksia, joka puolestaan voi auttaa kokemaan sosiaalisen vuorovaikutuksen miellyttävänä yleiselläkin tasolla. (McGonigal 2012, 91). Introvertit haluavat yhtä paljon olla pidettyjä ja arvostettuja kuin muutkin, mutta he eivät ole yhtä motivoituneita hankkiutumaan tilanteisiin, joissa voisivat vahvistaa näitä positiivisia tuntemuksia. (Myers 2009, McGonigal 2012, 91 mukaan). Ympäröivällä seurallisuudella ei ole tarkoitus korvata todellisen maailman vuorovaikutustilanteita, mutta se voi auttaa madaltamaan kynnystä ja esitellä introverteille sosiaalisen sitoutumisen palkitsevampana kuin he ovat tottuneet sen näkemään. (McGonigal 2012, 91)

6.7.5 Seurassa pelaaminen

Tuttujen ihmisten kanssa pelaaminen koetaan miellyttävämmäksi kuin

uusien kontaktien luominen. Näin erityisesti nuoret vahvistavat olemassa olevia suhteitaan ja se koetaan palkitsevana. Tuntemattomien kanssa pelaaminen koetaan silti houkuttelevampana kuin yksin pelaaminen. (Cookman 2006, McGonigal 2012, 92). Ympäröivän sosiaalisuuden tarjoama vuorovaikutuksen kokemus voi olla erityisen tärkeä, mikäli pelaaja kokee itsensä yksinäiseksi tai alakuloiseksi tai jos kasvokkain kohtaaminen ei ole mahdollista. (McGonigal 2012, 92-93)

6.7.6 Kollektiivinen seikkailu arkipeleillä

Chore War -pelissä kodinhoitamiseen liittyvät asiat on pisteytetty. Peli muuttaa kotityöt kollektiiviseksi seikkailuksi lisäämällä tarpeettomia esteitä ja motivoivampia palautteenantosysteemejä. Mitä mielenkiintoisempia pelin rajoitukset ovat, sitä kiinnostavammas peli koetaan. Näin voidaan arjen rutiininomaisista töistä tehdä hauskeempia. Esimerkiksi roskien vieminen salaa tai takaperin kävellen. Kun rutiininomaisista tehtävistä tehdään vaikeampia, ne vaativat luovempia ratkaisuja. Siivottu koti on tietysti palkitsevaa itsessään, mutta Chore Warsissa lisäpalkintoja ovat mm. avataren voimistumisen näkeminen. Lisäksi siivouksen jäljet haihtuvat nopeasti, mutta avataressa olevat muutokset pysyvät. Yksilötasolla koettu onnistuminen on aina palkitsevampaa, kun se tapahtuu useiden pelaajien kontekstissa. Kuten muissakin hyvissä peleissä, myös Chore Warsin kohtalo on tulla tylsäksi, mitä paremmaksi siinä kehittyi. Vaikka kyseinen peli alkaisi kyllästyttää, jää pelaajalle kuitenkin positiivinen kokemus työvuorojen tekemisestä yhdessä ja tällä voi puolestaan olla pitkäkestoisempia vaikutuksia. (McGonigal 2012, 123-124)

6.8 FLOW

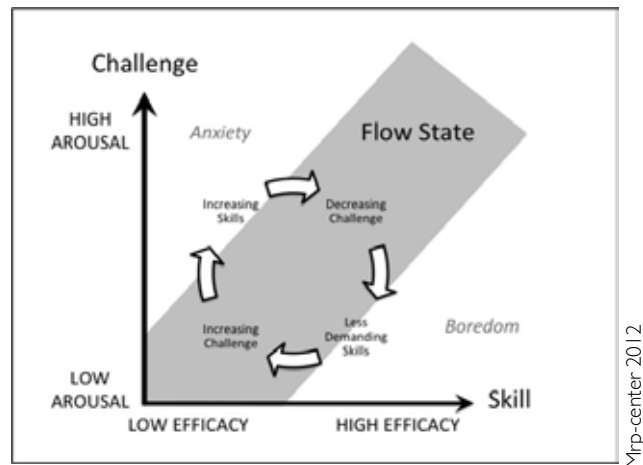
6.8.1 Flow'n hyödyntäminen pelillistämässä

Flow-käsitteen lanseerasi yli 50 vuotta sitten motivaatiotutkija, professori Mihály Csíkszentmihályi. Flow-tila on tunnetila, ”virtaus”, jonka

aikana ihminen uppoutuu, menettää ajantajunsa, on motivoitunut ja kokee, että asiat sujuvat. On tärkeää huomata, että flow ei tarkoita helpoaa ja hauskaa vaan flow-ilmiossa puhutaan haastavuuden ja taidon suhteesta. Flow'ssa ihminen kokee haasteen kovana, mutta vaikeudeltaan sellaisena, että hän pystyy vastaamaan siihen. Kokemus on usein mukaansatempaavaa toimintaa, kuten tietokonepelien pelaaminen. Sille ominaista on haastavuuden kasvu ja taitojen kehittyminen, jolloin henkilö siirtyy alueelle, jota kutsutaan ”kiihdytyskanavaksi”. Sitä pidetään usein kaikkein palkitsevimpänä tilana. Esimerkiksi pelatessa palkitsevin kokemus ei ole voitonhetki vaan se hetki juuri ennen, kun pelaaja on oivaltamassa jotakin ja kaikki lokahtaa paikoilleen ja tuntuu helpolta. (Löyttyniemi 2015).

Monet videopelitutkijat ovat huomanneet, että flow, jota yleisesti pidetään vaikeana saavuttaa, voidaan videopelien avulla löytää nopeastikin. Videopelit yhdistävät flow'n osatekijöitä (tavoite, esteet, vaikeutumisen ja vapaaehtoinen osallistuminen) suoraan fyysiseen panokseen (joystick eli sauvaohjain), joustavaan vaikeuden säätelyyn (tietokoneen algoritmit) ja välittömään visuaaliseen palautteeseen (videografiikat). Näin ne nopeuttavat palautteensaamista olennaisesti ja fieron kokeminen on todennäköisempää. (McGonigal 2012, 41).

Flow'n tuominen pelillistettyyn kaupunkisuunnitteluun voi muun muassa siitä syystä olla hankalaa, että flow-tilan saavuttaminen vaatisi jonkinlaisen jatkumon, yksittäisten, lyhyehköjen toimintojen sijaan. Tässä piilee sekä mahdollisuus että ratkaisematta oleva kysymys: Miten luoda tietynlaista jatkumoa tekemiseen kaupunkisuunnittelupelissä, jotta voitaisiin päästä lähemmäs flowmaista tilaa.



Haasteen ja taitojen tasapaino.

6.8.2 Pelaamisen avulla onnellisemmaksi

Kaupallisessa pelisuunnittelussa on ymmärretty, että mitä onnellisemmaksi he pelaajansa tekevät, sitä enemmän se vaikuttaa suoraan kassavirtaan. Useimmat pelisuunnittelijat haluavat luoda onnellisuutta, hyvinvointia ja tyytyväisyyttä tarjoavia, myös Flow-tilaa ruokkivia kokemuksia. Pelisuunnittelussa ei siis tähdätä ainoastaan viihteellisiin ja hauskoiksi miellettyihin elämyksiin. (McGonigal 2012, 38-39). Jäsentelällä myös oikeaa työtä pelimäisin keinoin, voitaisiin onnellisuuden tunnetta olennaisesti kasvattaa. Ihmisille tulisi aidosti tarjota tilaisuuksia valita haasteellisia töitä, jotka vievät heidät osaamisensa rajoille. Näin voitaisiin mahdollisesti vähentää tai ehkäistä monia ongelmia, kuten masennuksen, avuttomuuden ja sosiaalisen syrjäytymisen sekä merkityksettömyyden tunnetta. (Csíkszentmihályi, McGonigal 2012, 36 mukaan)

Flow-tunnetilassa olennaisessa roolissa ovat myös säännöt, niiden selkeys sekä palautteen saaminen, vaikkapa opettajalta, valmentajalta tai

tietokonepeliltä. Vaikka flow-tilassa on tärkeää luovuus, syntyy virtauskokemus parhaiten strukturoidussa tehtävässä, jossa tavoite on selvästi määriteltävissä. (Löyttyniemi 2015).

Flow-tilassa ei ole kyse lahjakkuudesta, jonka ansiosta ihminen onnistuu. Siinä on kyse oppimisesta ja ponnistelusta ja niihin liittyvästä ahdistuksen sietämisestä, jotka auttavat henkilöä suoriutumaan tehtävästä. Flow on koukuttavaa ja se on ollut evoluution kannalta tärkeää: Kerran koettu virtaustila houkuttelee hakeutumaan samaan tilaan uudestaan, ja tämä puolestaan auttaa kehittymään älyllisellä ja taidollisella tasolla mahdollisimman pitkälle. (Löyttyniemi 2015).

Flown saavuttamisen esteenä on defenssiivis-pessimistinen lähetysmistapa, jolle ominaista on väheksyvä ja alistava suhtautuminen ihmisen kykyihin. Haasteet tulee asettaa taitoihin nähden oikealle tasolle ja henkilön tulee saada riittävästi tukea. Edistymisen näkeminen ja mielekkyyden tunteminen on hyvää vastalääkettä kyynistymiselle, joka voi tappaa flow'n. (Löyttyniemi 2015)

Flow ei varsinaisesti ole tahdonalainen, hallittavissa oleva tila. Sen saavuttamista voi edesauttaa esimerkiksi ottamalla vastaan uusia, kiinnostavia haasteita. Myös rutiinomaisessa työssä on flow'n mahdollisuus, jos ihminen kokee hallitsevansa asian, jota on tekemässä. Olennaista on aivojen käyttö sekä haasteen vaihtelevuus. (Ojanen 2015). Mahdollisuus suunnata tarkkaavaisuutta horjuttaa psyykkisen järjestelmän rakennetta. Tarkkaavaisuuden suuntaaminen voi olla hankalaa monen eri asian kamppaillessa huomiosta. Kuitenkin juuri tarkkaavaisuuden kohdistaminen on keskeisessä roolissa flow'n saavuttamisessa. (Ojanen 2015)

Huonolle pelille on ominaista helppo läpipelaaminen. Joskus tosin helppoja pelejä voidaan käyttää ”lämmittelyinä” ja tällöin kyse on pelin avulla rentoutumisesta. (kenen?) Rentoudumme tilanteessa, jossa taidokkuuden ansiosta suoriutuminen on vaivatonta ja tällöin yksinkertaisten pelien pelaaminen tuntuu hyvältä. Fyysinen rentoutuminen on se tila, jossa vähennetään suoritusahdistusta ja levätään. Nauttiminen

on tutkimusten mukaan jopa flow'ta suurempi, samoin halu jatkaa. Eri asia on, kuinka kauan halutaan jatkaa, sillä vaarana on kyllästyminen, johon voidaan valahtaa aivan yllättäen. Asia, joka vielä edellisenä päivänä koettiin mielenkiintoisena, voi jo seuraavana päivänä olla merkityksetön. (Ojanen 2015).

Csikszentmihályi listaa kahdeksan osatekijää, joita flow-kokemukseen voi liittyä: Tehtävän selvät päämäärät, yksilön täydellinen keskittyminen, heikentynyt oman minän arvioiminen, ajantajun katoaminen, välittömän palautteen saaminen tehtävän etenemisen suhteen, kontrollintunne, tehtävän autotelisyys sekä se, että yksilön kyvyt ja tehtävän vaativuus ovat tasapainossa. Flow-kokemus vaatii myös häiriöttömän ympäristön, jotta flow ei katkea. (Wikipedia: Flow 2015)

Nopein tapa parantaa henkilön jokapäiväistä elämää on ”antaa hänelle tietty päämäärä, jotain mitä tehdä ja jotain mitä odottaa”. (suht suora, JMG s57 lähde 10). Tietyn päämäärän yhdistäminen tiettyyn tehtävään voi antaa henkilölle tarkoituksen tunteen. Se puolestaan voi auttaa kohdistamaan energiaa tähän määrättyyn tehtävään. (McGonigal 2012, 57).

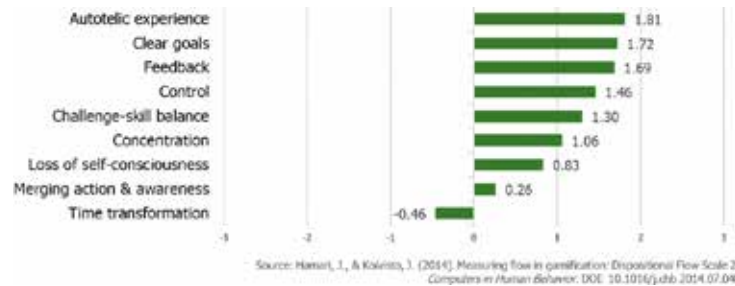
6.8.3 Flow pelillistämässä

Juho Hamarin Flow in Gamification -artikkelissa käsitellään flow'n merkitystä pelillistämässä. Flow-tilaan kuuluu sitoutuminen ja täydellinen keskittyminen työn alla olevaan asiaan ja tätä on pidetty myös yhtenä pelien ja pelillistämisen tärkeimpänä psykologisena elementtinä. Flow muodostuu artikkelin mukaan yhdeksästä tekijästä: kahdeksasta Csikszentmihályin edellä mainitsemasta sekä ”lisääntyvästä toiminnan ja tietoisuuden sekoittumisesta”. Flow'sta on verrattain vähän tutkittua tietoa pelillistämisen alalla. Tästä syystä Hamarin tutkimuksessa oli päädytty kaksijakoisuuteen 1) flown eri ulottuvuuksien tärkeys pelillistämässä ja 2) psykometriset (matematiikkaa soveltava psykologia) ominaisuudet DFS-2:lla mitattuna (Dispositional Flow Scale eli taipumuksellinen flow'n asteikko).

Tutkimuksessa selvisi odotetusti, että pelillistämisen ensisijaiset mekanismit (pelimerkit, pisteytys ja tasot) vahvistavat tunnetta päämäärien selkeydestä, välittömästä palautteen saamisesta ja taito-haastavuus -tasapainosta. Nämä myös omalta osaltaan ruokkivat autotelistä kokemusta tai sisäsyntyistä käyttäytymistä. Ajantajun ja itsetietoisuuden menettämällä sekä toiminnan ja tietoisuuden sekoittumisella sen sijaan oli tulosten mukaan vähemmän painoarvoa pelillistämässä.

Tutkimus ehdottaa, että flow'n voidaan nähdä jakautuvan olosuhteiden sarjaan ja psykologisiin lopputuloksiin, jotka seuraavat flow'n saavuttamista. Tulokset viittasivat siihen, että pelillistämässä autotelinen, eli itsessään arvokas ja palkitseva kokemus, on pitkälti yhtäläinen olosuhteisiin nähden. Tälle ehdotetaan kahta vaihtoehtoista syytä: Joko pelillistämisen kontekstissa autotelinen kokemus luo edellytykset flow'lle eli ihminen todennäköisemmin saavuttaa flow'n tilassa, joka on sisäsyntyisestikin alkujaan motivoiva. Tai sitten autotelinen kokemus on vahvasti läsnä flow'ssa verrattuna muihin olosuhteisiin, joissa ei ole flow'ta. Tämä voisi merkitä sitä, että verrattuna ”tavalliseen” pelamiseen, autotelisen kokemuksen pelillistäminen voisi olla tiiviimmin yhteydessä optimaaliseen, tavoitteelliseen haaste-taito -kokemukseen, joka on ominaista pelillistämälle. (Hamari 2014)

Tutkimuksissa selvisi, että pelaajat eivät menettäneet ajantajuaan (ks. taulukko seuraavalla sivulla). Tämä voi selittyä sillä, että pelillistämässä pyritään strukturoituun toimintaan ja näin ihmiset saattavat olla myös paremmin tietoisia ajankulusta.



Hamari 2014

Taulukko: Flown mittaaminen pelillistämässä.

6.9 Pelien vaarat ja väärinkäyttö

Pelaaminen on aiheuttanut paljon keskustelua siitä, ruokkiiko se väkivaltaista käytöstä. Pelkona myös on, että pelit saattavat trivialisoida vakavasti otettavia poliittisia asioita, manipuloida kansalaisten osallistumista, johtaa epäreiluihin lopputuloksiin tai vain lakata olemasta hauskoja. (Lerner 2014, 20). Ne, joilla on valtaa, voivat teoriassa hyödyntää pelimekanismeja ja harhauttaa viihteen avulla pelaajia varsinaisten päätettävien asioiden ääreltä (Horkheimer & Adorno, Lerner 2014, 21 mukaan). Aina löytyy pelaajia, jotka taivuttelevat sääntöjä omaksi parhaakseen tai vääristelevät lopputulosta. Peli saattaa myös houkuttaa mukaan henkilöitä, joilla ei ole tarpeeksi taustatietoa ja jotka voivat johdatella tekemään vähemmän viisaita ratkaisuja. (Lerner 2014, 22). Lisäksi vaarana on, että pelaajat joutuvat eri arvoiseen asemaan. Vaikka säännöt olisivat selkeitä ja läpinäkyviä, peli voi kuitenkin suosia tiettyjä, esimerkiksi taitavia pelaajia. He saattavat saada enemmän rahaa tarkoituksiinsa ja vähemmän etuoikeutetut häviävät pelin. (Lerner 2014, 21). Muistettava on, että mahdollisia osallistujia eivät ole vain ne, joille pelimaailma on ajatuksellisesti jo tuttu, vaan myös kaupunkilaiset, joille pelillisuus ei ole tuttu tai välttämättä edes houkutteleva tapa osallistua. Väkivallan ruokkimista tuskin tarvitsee pitää vaarana pelillistetyssä kaupunkisuunnittelussa. Sen sijaan tulee pohtia, miten pelillistetty työkalu voitaisiin toteuttaa niin, että käsiteltävät asiat otettaisiin vakavasti

ja pelillistettyä työkalua itseään pidettäisiin sellaisena, jolla voi oikeasti vaikuttaa asioihin. Liiallinen hauskuudella ja viihteellisyydellä keikarointi syö suurella todennäköisyydellä sekä työkalun että osallistamisen uskottavuutta, etenkin pelillistetyin osallistavan työkalun ollessa kaupunkisuunnittelussa vielä verrattain uusi lähestymistapa. Se, mieltääkö pelaaja työkalun olevan aito osallistumisen tapa vai viihdettä, ratkennee usein jo ensivaikutelman, visuaalisuuden ja työkalusta pelistä tiedottamisen ja sen herättämien mielikuvien perusteella. Toinen mahdollinen sudenkuoppa voi olla se, että pelaajat eivät saa tasa-arvoisia vaikutusmahdollisuuksia.

Sääntöjen ja rajoitusten avulla pelaajia voidaan johdatella tiettyyn suuntaan. (Lerner 2014, 20), esimerkiksi toimimaan ei-toivotulla tavalla saadakseen pisteitä (Wark 2007, Lerner 2014, 22 mukaan). Yrityksille tästä voi olla hyötyä tuoton parantamisessa lyhyellä aikavälillä, mutta ihmisten mielenkiinnon ylläpitämiseksi tarvitaan sisäsyntyisiä palkintoja, kuten se, että peli tai tekeminen koetaan hauskaksi. (Lerner 2014, 22). On muistettava, että asiallisia aiheita koskeva peli ei ole hauska, jos sitä tuotteistetaan liikaa. Tai se voi parantaa sitoutumista, mutta olla tyhjää, päälle liimattua tai väärässä paikassa tai huonosti hyödynnetty. (Deterding 2010, Lerner 2014, 22 mukaan).

Poliittiset pelit kantavat eräänlaista vakavuuden riippaa, jonka johdosta pelillisyyden lisääminen voi johtaa siihen, että ne ovat vain ”täpärästi peleiksi määriteltäviä”. Tällöin niistä puuttuu se ”uskomaan saamisen ominaisuus” (make believe), joka on välttämätöntä aidossa pelissä (Davies 2009, Lerner 2014, 22 mukaan). On pyrittävä muistamaan, että pelejä pelatessaan ihmiset eivät lähtökohtaisesti pyri uppoutumaan niihin, vaan usein he haluavat pitää taukoa todellisuudesta. (Agger 2011, Lerner 2014, 22 mukaan). Tämä asettaa tiettyjä haasteita kaupunkisuunnittelun pelillistämiseksi mikäli työkalulla nimenomaan halutaan vastauksia, jotka linkittyvät jotenkin todellisuuteen.

Pelin addiktoivuus on huomioitu pelialan toimijoiden keskuudessa pohtimalla mikä sitä aiheuttaa ja miten se olisi vältettävissä. Pelialalla

tietenkin pyritään koko elämän jatkuvien pelaajasuhteiden luomiseen, mutta pelaajien toivotaan myös säilyttävän tasapainon pelaamisen ja todellisen elämän välillä. Tähän kiteytyykin peliteollisuuden suurin ongelma: Kuinka pelaajat voivat pelata ilman, että heidän oikea elämänsä kaventuu. (McGonigal 2012, 43).

Pelejä ei kannata ajatella todellisuutta haittaavina ja siitä vieroittavina tekijöinä. Pelit voivat toimia todellisuuden lisänä tarjoamalla positiivisia tunteita, kokemuksia ja toimintaa. Niitä tulisi käyttää toisenlaisen, onnellisemman todellisuuden sekä uusien innovaatioiden luomiseen ja niitä voisi hyödyntää myös maailmaa uhkaavien katastrofien ratkaisemisessa. (McGonigal 2012, 354).

Kannattaa pitää mielessä, että pelit eivät vain tapahdu, vaan pelaajat laittavat ne tapahtumaan. McGonigalin sanoin ”Kukaan ei pakota pelaajia pelaamaan sääntöjen mukaan, keskittymään kunnolla, yrittämään parastaan, pysymään pelissä, näyttelemään, että lopputuloksella olisi väliä vaan se tapahtuu vapaaehtoisesti, kaikkien yhteiseksi hyväksi, koska niin pelistä tulee parempi.” (McGonigal 2012, 270). Pelien tarkoitus on tehdä elämästä parempaa eikä niitä kannattaisi pitää ainoastaan eskapistisena viihteenä. (McGonigal 2012, 349) Niiden avulla on mahdollista ratkaista ongelmia nopeasti, halvalla ja mielenkiintoisemmalla tavalla ja samalla organisoida ja sitouttaa suuria ihmisjoukkoja ponnistelemaan yhteisen hyvän eteen. (McGonigal 2012, 351).

MITEN PELIT JA PELIMÄISYYS SITOUTTAVAT JA MOTIVOIVAT

AKTIVOI

PALAUTETTA, PALKITSEVUUS

SELKEYTTÄVÄT

SOSIAALISUUS

ITSE-TUNTEMUKSEN KASVU

VAIKUTUS ARKEEN

TYLSÄSTÄ JA VAIKEASTA MIELENKIINTOISTA

KANNUSTAA OSALLISTUMAAN JA PONNISTELEMAAN

HAASTAVAT KOKEILEMAAN

PARAS MOTIVOIJA: PELAAJAN ITSE ASETTAMAT HAASTEET

PALAUTETTA KYVYISTÄ JA TUOTTAVUUDESTA. VAIKKA TOIMINTA JA TULOKSET EIVÄT OLISIKAAN TODELLISIA

MINIPELIT: PALAUTETTA NOPEALLA SYÖTTEELLÄ

VOI VÄHENTÄÄ (TYÖ) STRESSIÄ JA LISÄTÄ TYYTYVÄISYYTTÄ URAKEHITYKSEEN

KANNUSTAA VASTUUNOTTOON JA OMA-ALOITTEISUUTEEN

PELIT YKSINKERTAISTAVAT JA JÄRJESTELEVÄT KAAOSTA

HALLINNAN-TUNNE

IRROTTAA TODELLISUUDESTA

NIIDEN AVULLA VOIDAAN KONKRETISOIDA ASIOITA

TYDYTTÄÄ PERUSTARPEITA, JOITA TODELLISUUS EI VOI TYYDYTTÄÄ

ARKISTEN TOIMIEN TEHOSTAMINEN

HUOMION SAAMINEN,

PARANTAA YHTEISÖJEN ORGANISOINTIA JA KOULUTUS-JÄRJESTELMÄÄ

ARJEN HANKALISTA ASIOISTA ELÄMYKSELLISEMPIÄ.

YHDISTÄÄ MYÖS SUUREMPIA IHMISJOUKKOJA

KILPAILU ITSEÄ JA TOISIA VASTAAN

ARJEN RUTIINEISTA SELKEÄMPIÄ, HAUSKEMPIA JA HELPOMPIA LÄHESTYÄ.

SOPIVAN KOKOSIA HAASTEITA

AUTTAA SOSIAALISTEN KONTAKTIEN LUOMISESSA

VÄHENTÄÄ SOSIAALISIA JA TERVEYTEEN LIITTYVIÄ ONGELMIA

HAUSKUUS

AUTTAA SELVITTÄMÄÄN OMIA VAHVUUKSIA JA MIKÄ TEKEE ONNELLISEKSI JA MOTIVOITUNEKSI

LEIKKIMIELINEN JA POSITIIVINEN SUHTAUTUMINEN OMAAN KEHITYKSEENSÄ JA OPPIMISEEN JA VUOROVAIKUTUKSEEN

KANNUSTAVAT LUOVUUTEEN JA OPETTAVAT TEHOKKAITA ONGELMANRATKAISUTAITOJA

VOI HERÄTTÄÄ UTELIAISUUDEN

TUO IHMISIÄ YHTEEN TAVOILLA, JOIHIN TODELLISUUS EI KYKENE



7 CASE: BAY CITY PLAY

7.1 Bay City Play -hankkeen eteneminen

Bay City Play -kaupunkimuotoilupelin kehityshanke käynnistyi alkuvuodesta 2015 tekijäkaartin kokoamisella ja verkostoinnin aktivoinnilla. Kevään kuluessa tehtiin vastaavien kaupunkimuotoilupelin benchmarkausta, ideointia ja alustavaa suunnittelutyötä. Kesällä 2015 suunnittelutyö otti aimo harppauksen kahden Lahden ammattikorkeakoulun kesäkoulun työpajaryhmän työstäessä annetuilla kriteereillä omat versionsa pelistä. Syksyllä 2015, tämän opinnäytetyön jo valmistuttua, työskentely jatkuu laajenevan co-design ryhmän kanssa. Ensimmäistä pilottiversiota testataan Lahdessa syksyllä 2015. Sen jälkeen peliä hiotaan edelleen ja toinen testikierros tullaan toteuttamaan jossain Metropolialueen kaupungissa. Tämän jälkeen muotoilupeliä parannellaan ja se tuoteistetaan vuoden 2016 aikana. (Kaupunkitutkimus ja metropolipolitiikka -hankehakemus 2015)

7.2 Kansalaistyöpajoista Bay City Play'hin

Bay City Play -hanke on jatkoa keväällä 2014 yhteistyössä Lamkin IDE!n sekä Lahden kaupungin henkilökunnan kanssa järjestettyihin My Lahti -kansalaistyöpajoihin. Niissä osallistamisen ja tiedonkeruun metodeina olivat haastattelut, joita tukemaan oli valmistettu kaksi isoa Lahden kaupungin karttaa ja joita kommentoitiin ja kehitettiin edelleen. Hanke ja työpajat olivat tuloksellisia ennen kaikkea kaupungin ja kaupunkilaisten suhteen parantamisessa: Kaupunkilaiset toivoivat palautteessaan vastaavia tilaisuuksia lisää ja kokivat saaneensa äänensä ja ajatuksensa kuuluviin. Myös kaupungin suunnittelijat olivat tyytyväisiä työpajaan. He kokivat onnistuneensa näyttämään, että he olivat valmistautuneita kertomaan asioista ja kuuntelemaan kaupunkilaisia ja että he ottivat osallistamisen tosissaan. Osallistajat olivat olleet yllättyneitä siitä, ettei työpajassa pidetty luentoja, vaan sinne oli tultu aidosti kuuntelemaan heidän mielipiteitään.

Kaupungin näkökulmasta menetelmä toi esille piileviä ideoita ja näkemyksiä. Hankalaksi kuitenkin koettiin tulosten mitattavuus ja vakioitavuus: kuinka vastaava suunnittelutapa voitaisiin toistaa ja kuinka näitä tuloksia voitaisiin verrata toisiinsa. (Palomäki, 2015)

My Lahti -iltojen tarkoituksena ei ollut tarjota viihdykettä osallistamalla. Tämän tyyppinen osallistaminen, erityisesti työpajassa käytetyn suunnittelutavan toteuttamisen pohtiminen, oli työllistävää. Pitkällä aikavälillä tällaisesta osallistamisesta koettiin kuitenkin syntyvän säästöä. Kenelläkään ei myöskään voitu olettaa olevan aikaa käydä laadullista tietoa läpi myöhemmin, joten kaikki piti koodata ennakkoon, kuten tässä työpajassa tehtiin värikoodein. Työpajojen motivoiva vaikutus näkyy, jos osallistujia on mahdollista saada vielä enemmänkin mukaan, sanan kulkiessa ”Me voidaankin vaikuttaa”. (Palomäki, 2015)

Bay City Play -hankkeella halutaan viedä kaupunkilaisten osallistumista laadukkaampaan ja vakioituneempaan suuntaan. Yhteistyötä tekemällä ja osallistamalla kaupunkilaisia suunnitteluun pyritään löytämään yhteisymmärrys, joka ei tarkoita, että kaikkien toiveet toteutuisivat, vaan että tehtäisiin päätöksiä, joiden kanssa kaikki osalliset voisivat elää. Osallistaminen merkitsee investoimista ihmisiin pääomana ja heidän mielipiteensä arvostamista. Lahden kaupunki toivoo, että kaupunkilaiset aktivoituisivat suunnittelemaan omaa kaupunkiaan ja kommentoisivat suunnitelmia. Nykyisillä metodeilla osallistuminen ei ole kovinkaan houkuttelevaa ja siitä haluttaisiin tehdä helpommin lähestyttävää. (Palomäki, 2015)

7.3 Kesäkoulun työpajojen lähtökohdat ja toteutuminen

Kesällä 2015 toteutettujen Lahden ammattikorkeakoulun kesätyöpajojen tavoitteena oli, että molemmista työpajoista syntyisi pelikonsepti. Ne oli tarkoitus viedään kevyen proton asteelle ja testata jollain kohderyhmäl-

lä, jotta saataisiin selville miltä osin peli toimii, onko se ymmärrettävä, millainen on käyttäjäkokemus, saadaanko sillä haluttuja tuloksia ja koetaanko se mielenkiintoisena sekä helppona käyttää.

Työpajojen suunnittelijat olivat jättäneet kurssin ja pelikehittelyn toteutustavan melko avoimeksi ja tarkoitus oli katsoa mihin suuntaan työskentely lähtisi etenemään. Oppilaita kehoitettiin aluksi unohtamaan tekninen toteutus ja keskittymään pelin ydinajatuksen. He saivat tehtävään kevyen alustuksen ja alkoivat miettiä toteutusta itsekseen. Kansainvälisen, monimuotoisen työpajan opiskelijoille järjestettiin työpajatyöskentelyn ohessa luentoja, joiden jälkeen he vetäytyivät omaan ryhmäänsä keskustelemaan mahdollisista uusista näkökulmista tai suunnittelussa huomioitavista asioista. Kansainvälinen monimuotoinen työpaja toteutettiin intensiivisenä kahden viikon toteutuksena ja Muotoilun monialainen kurssi oli jatkoa muotoilunkurssille. Työ tehtiin jälkimmäisessä ryhmässä pitkälti itsenäisesti ja työskentely jakautui reilun kuukauden pituiselle ajanjaksolle, jossa kokoonnuttiin muutamia kertoja katsomaan mitä oli saatu aikaan.

Tuotokset toteutettiin tietämättä rinnakkaiskurssin aikaansaannoksesta. Kummassakaan työpajassa ei ehditty rakentaa varsinaista protoa tai testata sitä. Molemmat ryhmät ehtivät kuitenkin tehdä tuotoksestaan selkeän kokonaisuuden, jonka he esittelivät kurssiensa lopuksi.

Seuraavaksi esitellään Lahden ammattikorkeakoulun kesätyöpajojen pohdintoja sekä tuotoksia. Aluksi avataan lyhyesti heidän tapaansa lähestyä aihetta ja esitellään muutamia poimintoja työpajoissa käydyistä pohdintoista. Tämän jälkeen esitellään työpajojen tuotokset. Materiaali on kerätty työpajoja seuraamalla sekä opiskelijoiden tuottamista esitysmateriaaleista ja niiden visualisoinneista. Tuotoksiin on lisätty kohtia edellä esitellyistä Tärkeimmät pelimekanismit -kuvasta, sikäli kun niille löytyi vastaavuuksia. Huomioitavaa on, että Lernerin pelimekanismien listalta löytyi muutamia elementtejä, joille löytyi suora vastaavuus opiskelijoiden versiosta, kuten tasot ja pisteet. Useimpia elementtejä ei kuitenkaan suoraan voinut luokitella kuuluvaksi mihin-

kään tiettyyn kategoriaan tai ne saattoi sijoittaa sinne hieman mukailleen.

7.4 TYÖPAJAI: KANSAINVÄLINEN, MONIALAINEN TYÖPAJA

7.4.1 Työpajan tausta, kulku ja pohdinnat

Kesäkoulun ensimmäinen ryhmä oli taustaltaan monialainen ja -kulttuurinen. Osallistujat olivat Etelä-Afrikasta, Hong Kongista, Vietnamista, Virosta ja Suomesta (Kurdistan/Iran). Opiskelijoiden pelitaustat olivat vaihtelevia: Opiskelijoista kaksi oli hyvin intohimoisia pitkänlinjan pelaajia, loput kolme pelasivat satunnaisesti tai eivät lainkaan. Tämä oli mielenkiintoinen lähtökohta, sillä myös Bay City Playn kohderyhmän pelitaustan voidaan olettaa olevan varsin kirjava, ja pelin tuli soveltua kaikille pelaajataustasta huolimatta. Pelien ajatusmaailmaa ei tarvinnut avata opiskelijoille aivan alusta saakka, koska osalle se oli jo hyvin tuttu. Ajoittain jopa siinä määrin, että pelimäisyys meinasi saada liikaakin otetta pelissä.

Keskeisenä asiana pidettiin sitä, että ihmisillä on tarve kokea tulevansa kuulluksi. Kaupungin suunnittelijat puolestaan tarvitsevat tietoa kaupunkilaisilta ja samalla he haluavat jakaa tietoa esimerkiksi suunnittelun reunaehdoista. Näitä intressejä yhdistämään tarvittaisiin jokin työkalu, joka samalla saisi kaupunkisuunnittelun näyttämään kiinnostavana osallistumisen kohteena. Kriteerejä pelille asetettiin myös helpon käyttöönoton suhteen. Pelin tuli toimia kaikilla ikäryhmillä, jotka ovat jotakuinkin tottuneita käyttämään älypuhelimia. Ideointipalaverissa todettiin, että pelisukupolvi, joka on tottunut pelaamaan kaikenlaisia, hyvin moniulotteisia pelejä, on varsin vaativa ryhmä. Jos peli saataisiin toimimaan heillä, voisi se toimia muillakin.

Työpajassa ideoitiin muotoilulle tyypillisiä menetelmiä hyödyntäen, muun muassa post-it -lapuilla ja luonnostelemalla. Myös keskustelu oli vilkasta koko työpajan ajan. Opiskelijat työskentelivät intensiivisesti ja he olivat

motivoituneita ja idearikkaita, vaikkakin ajoittaista turhautumista oli havaittavissa, kun esimerkiksi viikon työskentelyn jälkeenkään varsinaista pelin ydintä ei oltu vielä osattu päättää ja keskeisiä elementtejä edelleenkin mietittiin uusiksi. Opiskelijoilla oli paljon avoimia kysymyksiä ja uusia ideoita sekä muutoksia aiempiin ideoihin muutoksia. Koska pelin toteuttamistapa oli jätetty avoimeksi ja tavoitteita pelille oli paljon, opiskelijat kokivat ideointiajan hyvin lyhyeksi ja tehtävänannon haasteelliseksi.

Eräs opiskelija muistutti, että henkilö voi eri ikävaiheissa haluta aivan eri asioita, mutta tämä samainen henkilö haluaa nauttia alueesta, oli sitten minkä ikäinen tahansa. Todettiin, että osallistujan pitäisi kuitenkin välittää asiasta ja haluta olla osana sitä. Olisi hyvä, jos pelaaja pelistä poistuessaan tuntisi saaneensa positiivisen kokemuksen. Ryhmässä myös pohdittiin halutaanko pelin avulla selvittää kuinka moni haluaa mitään vai mitä ylipäätään halutaan. Keskustelussa myös mainittiin, että kaupunkisuunnittelussa pitäisi olla myös jonkinlainen ihmisten välinen vuorovaikutustilanne. Henkilö voi kyllä piirtää kartan, mutta kukaan ei tajuaisi ilman selitystä mitä hän tarkoittaa.

Enemmän pelanneet opiskelijat muistivat lukuisen määrän erilaisia pelejä, joita he olivat pelanneet ja peilasivat useaan otteeseen ideoidensa toimivuutta näihin kokemuksiin. Eräs paljon pelannut opiskelija totesi, ettei hän juuri koskaan pelaa pelejä, joista paistaa läpi kaupallisuus. Opiskelija koki, ettei niillä peleillä ole sielua. Hän kertoi usein tarkistavansa myös mikä yritys pelin on tehnyt. Pelin sielukkuutta paransi muun muassa se, jos pelissä oli tehty taustatyötä, esimerkiksi historiallisten puitteiden selvittämiseksi. Tällaiset asiat näkyvät opiskelijan mukaan yleensä sekä juonessa että visuaalisuudessa.

Kaupunkisuunnittelupelissä sielukkuutta voisi lisätä sillä, että peliin olisi upotettu esimerkiksi tietoa oikeista kohteista. Tämä luonnostaan tukisi myös työkalun opetuksellista roolia, kun pelaaja voisi pelatessaan tutustua esimerkiksi torin tai puiston historiaan. Tietomäärän kasvattamisella saattaisi olla vaikutusta siihenkin, miten yksilö näkee kyseisen alueen jatkossa.

Puolistrukturoitu pelimalli koettiin alusta asti tärkeäksi: Pelin toivottiin toisaalta tuottavan vastauksia, joilla saataisiin suoria ja helposti dokumentoitavia vastauksia ja toisaalta luovalle ideoinnillekin haluttiin jättää mahdollisuus. Opiskelijat päätyivät osittain hiekkalaatikkomalliin perustuvaan vaihtoehtoon (engl. semi-sandbox). ”Hiekkalaatikko” oli tässä tapauksessa rajattu alue kartalla, jossa oli mahdollista vaihtaa perspektiiviä Google Mapsia hyödyntävään katunäkymään. Pelistä ei haluttu tehdä fyysistä, pelilautamaista peliä, koska sillä koettiin olevan melko hankalaa kerätä tietoa. Toisaalta lautapeliä etuna nähtiin, että fyysisten pelielementtien koskeminen on omalla tavallaan miellyttävää. Peliltä toivottiin myös ekologisuutta, jolloin digitaalisessa muodossa olevan pelin koettiin olevan hyvä ratkaisu.

Opiskelijat asettivat pelille seuraavia kriteerejä: Pelin tai tavan, jolla se esitellään, oli oltava houkutteleva. Sen tulisi myös olla hauska ja kaikilla tulisi olla mahdollisuus osallistua. Palautteenannon pitäisi tapahtua välittömästi. Työpajassa todettiin, että testien tekeminen on eri asia kuin pelaaminen. Jos toiminnassa ei ole pelin elementtejä, ei sen tekeminkään ole niin hauskaa. Pelin haluttiin olevan projekti, jota voi jatkaa myöhemminkin ja siihen haluttiin rakentaa pieniä pelejä suuremman pelikokonaisuuden sisälle.

Opiskelijat pohtivat minkä tasoinen helppous on sopivaa, kuinka suuressa roolissa kartta pohja olisi, miten sitä voisi muokata ja hyödyntää ja miten muokkauksen voisi tehdä mahdollisimman helpoksi. Mietittiin pääsisikö tämän pelin avulla oikeasti käsiksi kysymyksiin ja ongelmiin.

Proton testaaminen jäi hyvin kevyeksi ajan puutteen takia. Ryhmässä todettiin, että ei ole kovinkaan hyödyllistä testata protoa, jos sitä joutetaan kovasti selittämään sanallisesti ja näin testaaja joutuu kuvittelemaan melko paljon. Protoa testattiin nopeasti oman ryhmän kesken ja yhdellä opettajalla. Testauksessa sijoiteltiin piirretylle kartalle erilaisia kohteita ja pohdittiin muun muassa sitä, pitäisikö tietyissä kohdissa olla oikeus kommentoida. Proton testaamisen suhteen sekä vetäjät

että opiskelijat olivat yhtä mieltä siitä, ettei sitä voi sen enempää testata kyseisessä kehityksen vaiheessa. Työpajassa äädyttiin tekemään visuaalisointi ja sitä tukeva teksti, jonka avulla kehiteltyä peliä esiteltiin muille ryhmille ja jolla tuotosta voidaan avata hankkeen edessä työpajojen päätyttyä.

Opiskelijat kokivat yhteistyön sujuneen hyvin. Kehitystyötä oli tehty tasa-arvoisesti ja kaikkien mielipidettä oli kuunneltu. Sen sijaan, että asioista olisi äänestetty käytettiin ns. consensus-metodia: Asioista keskusteltiin niin kauan, että päästiin yhteisymmärrykseen. Näkemyksiä mukautettiin tarpeen mukaan ja työskentelytapa perustui kuuntelemiseen. Suurimpana haasteena pidettiin ajanpuutetta, mutta ryhmä oli tyytyväinen aikaansaannokseensa.

7.4.2 Työpaja I: Kansainvälisen, monialaisen työpajan näkemys osallistavasta kaupunkisuunnittelutyökalusta

Ks. Visualisoinnit seuraavalta sivulta

7.4.3 Kansainvälisen, monialaisen työpajan tuotoksen analysointi

Opiskelijat tekivät hienon, monitasoisen ja vahvasti pelillistetyn version työkalusta, tästä esimerkkinä mm. avataren vahva rooli pelissä.

Tiivistettynä ensimmäisen työpajan tuotoksessa kiehtovaa oli sen voimakas pelimäisyys, joka jo lähtökohtaisesti tarjosi täysin toisenlaisen lähestymistavan kaupunkisuunnitteluun kuin kuulemiset, e-palautejärjestelmät ja työpajat. Se kannustaa positiiviseen ideointiin ja antaa tilaisuuden miettiä millainen kaupunki olisi hauska.

Kritiikkinä voisi esittää sen, että suunnitelmat eivät välttämättä olisi sellaisenaan kovin toteutuskelpoisia ja pelaajien suunnitelmat saattavat helposti ”lähteä käsistä”. Työkalu saattaa kannustaa hieman turhan-

kin leikkimieliseen kokeiluun, jolloin työkalun avulla saatavat tulokset saattaisivat olla hyvinkin kaukana hyödynnettävästä. Työkalu perustuu vahvasti visuaalisiin elementteihin. Peli olisi varmastikin sellaisenaan melko haastava toteuttaa sekä ylläpitää monipuolisine elementteineen ja vaihtuvine vaihtoehtoisien todellisuuksineen. Rungas visuaalisuuden hyödyntäminen ja leikkimielisyys saattaisivat hyvinkin olla niitä tekijöitä, jotka houkuttelisi joitakin passiivisia ihmisryhmiä osallistumaan. Ja toisaalta se saattaisi monille olla nimenomaan se tekijä, mikä karkottaisi olemalla liian monimutkaisen tai ei-vakavasti otettavan oloinen. Liian leikkimielinen työkalu saattaa viestiä käyttäjälle, että myöskään vastauksien tai tuloksien ei välttämättä odoteta olevan kovinkaan vakavasti otettavia.

Yksi tämän tuotoksen helmistä on avatar, jonka ilme muuttuu sen mukaan kuinka negatiivisia tai positiivisia pelaajan antamat kommentit ovat. Tässä on oivaltavasti peilattu pelaajalle takaisinpäin hänen omaa asennettaan suhtautua asioihin. Asiaa toki mutkistaa hieman se, että tällaisen avataren käyttö asettaisi uusia teknisiä haasteita toteutukselle. Jatkossa voitaisiin pohtia pystyttäisiinkö tällaiset hahmot toteuttamaan esimerkiksi crowdsourcingia hyödyntäen. Siinä mukana voisivat olla myös nuoremmat kaupunkilaiset mikäli toteutus olisi käytettävyydeltään yksinkertainen. Pelaajien omien kuvien käyttö toisi peliin lisää uskottavuutta, mutta joillakin pelaajilla oman kuvan käyttö saattaisi tuntua vähemmän houkuttelevalta.

Avataren luominen tuskin herättäisi valtavaa närää pelaajissa, mikäli pelaaja voisi itse päättää, miten monimutkaiseksi hän avataren luomisen tekisi. Hahmo saattaisi hyvinkin olla juuri yksi niistä tekijöistä, joihin olisi helposti sisällytettävissä ”hauskuutta” lähestymistapana ja joka avaisi pelaajalle kaupunkisuunnittelun näkymään inhimillisemmästä, vähemmän jäykästä näkökulmasta.

BAY CITY PLAY

*an interactive game for
urban planning in Lahti*

DESIGN CRITERIA

- ▶ *Fun*
- ▶ *Interactive*
- ▶ *Collects useful information*
(Create, Preserve, Change)
- ▶ *All inclusive*
- ▶ *Applicable to other projects/ cities*

The public is not heard now

QUESTIONS IN FOCUS

*How can we use games as an **interesting interaction channel** between city and citizen?*

*How to get **individual opinions** and ideas?*

*How to make individuals aware of their **power to influence** their environment and decisions that affect their everyday life?*

NEWVIEW CITY

- **Mobiilipeli**, jolla kerätään tietoa ja kuulla kaupunkilaisten **näkemys ihannekaupungista**. Motivoi pelaajia ja osallistujia ottamaan osaa ja auttaa suunnittelijoita saamaan arvokasta tietoa kaupunkilaisten näkemyksistä ja ideoista.
- Kaupungin rakennuspeli **perustuu osittain hiekkalaatikkomalliin** (engl. semi-sandbox) **sekä mini-peleihin**, joiden avulla hiekkalaatikossa voidaan avata lisää kohteita sekä muuttaa avatariaan.
- Pelaajan viimeisteltyä suunnitelmansa, hän ei voi muuttaa sitä 5-7 päivään, jonka aikana **muut pelaajat voivat käydä kommentoimassa ideoita ja toteutusta**. Jokainen projekti tai skannauspiste on auki tietyn aikaa ja tämän ajan sisällä pelaajat voivat käydä tekemässä omia ehdotuksiaan. Lopuksi paras suunnitelma ja voittaja palkitaan.
- **Voittajasuunnitelma toteutetaan virtuaalisesti sivustolle sovituksi ajaksi. Pelaajat voivat mennä katsomaan tätä lisättyä todellisuuden näkymää tableteillaan tai älypuhelimillaan.** Jos lisätty todellisuus osoittautuu haasteelliseksi toteuttaa, voittajasuunnitelma voidaan palkitaan toisella tavalla, esimerkiksi oikea esineellä, jossa on nimikyltti.

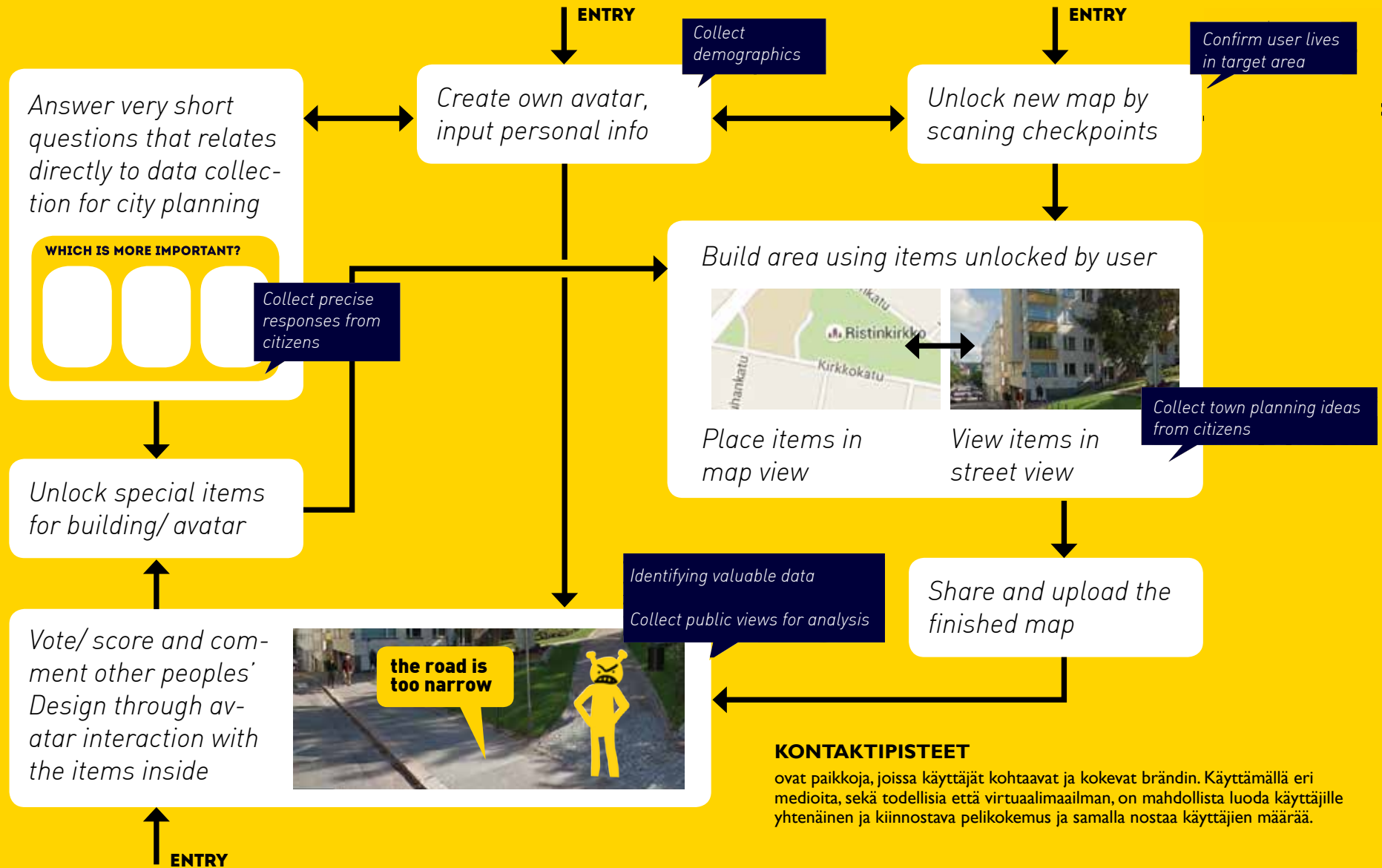
PALKINNOT

- Joka kuukausi eniten positiivisia ääniä saanut suunnitelma toteutetaan lisätyn todellisuuden ohjelman muodossa ja jossa kaupunkilaiset voivat vierailla **mobiililaitteensa avulla**. Mobiili toimii ikäänkuin **sil-mälaseina**, joiden kautta vierailija voi tarkastella näkymää.
- Ylläpitäjä voi antaa palkintoja, kuten alennuksia ja kuponkeja lahjaksi. Vastineeksi todellisuudessa jo olemassa olevaan ohjelmaan.

TIEDONKERUU PELIN AVULLA

- Tämän pelillistetyn, kaupunkilaisia osallistavan konseptin päätarkoituksena on kerätä tietoa kaupunkilaisilta. Tiedonkeruu alkaa heti pelin alkuvaiheessa kun pelaaja luo oman avatarensa tai skannaa QR-koodin. Tietovirta koostuu erilaisista vaiheista ja joista jokainen tuottaa lisää tietoa.

COMPONENTS OF GAME (USER FLOW)



"NEW VIEW CITY"

NÄKYVYYS

- Materiaalin avulla jaetaan **tietoa** Bay City Playsta.
- Julisteita, tarroja ja muuta **materiaalia** kiinnitetään alueille, joilta tietoa halutaan kerätä.
- **Materiaali luottamusta herättävää**, jotta ihmiset saadaan mukaan jakamaan tietoaan.



PIILOTETTU
TIETO

PELIN ALOITUS

- Ollessaan jollain alueella, pelaaja avaa kyseisen alueen **skannaamalla QR-koodin**. Näin hän saa laitteelleen tietoa pelistä ja voi ladata pelisivuston.

REKISTERÖINTI JA AVATAR

- **Pelaajaa edustaa avatar**, jonka ulkonäköä pelaaja voi muokata.
- Käyttäjän pitää antaa jonkin verran **henkilökohtaista tietoa** tutkimuskäyttöön.
- **Osa muokkausvalinnoista on lukittu**, kunnes pelaaja suorittaa tietyt tehtävät ja saa näin avattua uuden asian (Joulun erikoistehtävän tms.) Myös kaupungin suunnittelijoille pelitilin ja avatar, joiden välityksellä kommunikointia kaupunkilaisten kanssa suoraan.
- **Pelaajat eivät voi vaikuttaa suoraan hahmon luonteeseen**, mielentilaan tai tunteisiin. Se määrää pelaajan muiden suunnitelmille antamat kommentit: **Negatiivista palautettava antavan pelaajan avattaren ilme** ja olemus alkaa muuttua humoristisella tavalla nyreäksi.

MONI-
KANAVAINEN
ESITYS

META-
GAMING

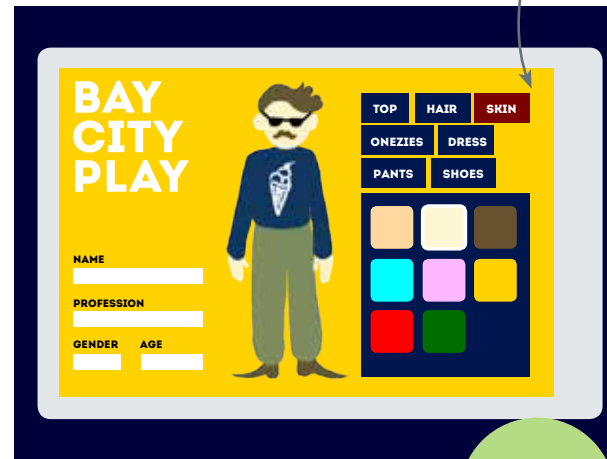
SIVUSTOLLA NÄKYVISSÄ

- **Lisää tietoa pelistä**, uusimmista päivityksistä, toisten pelaajien luomuksista ja avoimena olevista projekteista.
- Toimii viestintäkanavana kaupungin suunnittelijoiden ja kaupunkilaisten välillä.



KERRONNALLI-
LISUUS

Lisätietoa
kohteista



HAHMOT

VALINTOJEN-
TEKO-
KOHDAT

VALINTOJEN-
TEKO-
KOHDAT

KONFLIKTI-
TYYPPI



KONFLIKTI-
TYYPPI

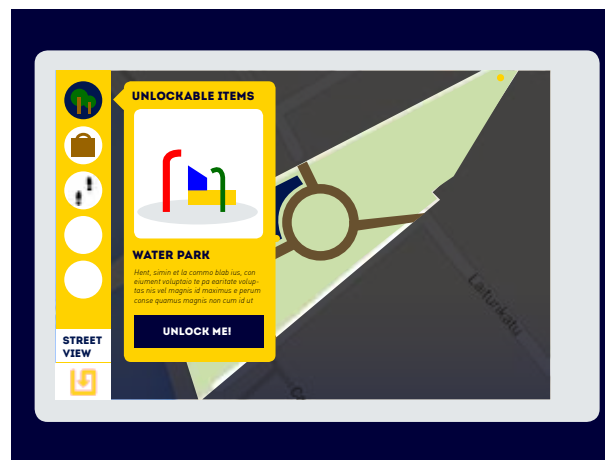
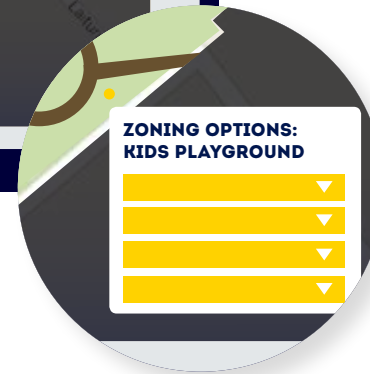
VALINTOJEN-
TEKO-
KOHDAT

IDEAALIKAUPUNGIN RAKENTAMINEN

- Avatakseen lisää alueita, pelaaja menee haluamalleen alueelle ja skannaa koodin. ”Rakennustilassa” projektin alue aktivoituu ja näyttää alueesta perustietoa, kuten sisäänkäynnit, kulkureitit sekä rakennukset tai kohteet, joita ei voi muuttaa.
- Rajoitukset ja tieto perustuvat todellisuuteen, jotta suunnittelijat voivat koota tarkkaa oikeasti käyttökelpoista tietoa.
- Pelaajat voivat mm. rakentaa polkuja sisääntulojen välille, muunnella vapaasti kaavoitusta, siirrellä ja sijoittaa tiettyjä projektiin tai alueen luonteeseen kuuluvia asioita pelin ohjeiden ja rajoitusten mukaisesti.
- Pelaajat voivat valita tietyn alueen rajauksen ja ohjelma luo automaattisesti katunäkymän kyseisestä alueesta, esimerkiksi lastenleikkialueesta.

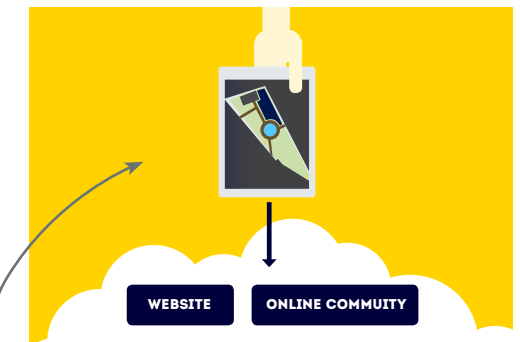
ERITYISKOHTEIDEN AVAAMINEN JA MINIKYSELYT

- Pelaaja voi avata lisäominaisuuksia vastaamalla minikyselyihin. Ne ovat suhteellisen lyhyitä ja niissä on ennaltarajatut vastausvaihtoehdot.
- Lyhyet minikyselyt helpottavat osallistumista ja niiden kautta suunnittelijat saavat lisää tietoa kaupunkilaisten ajatuksista.
- Hyvin suunniteltuna ja standardoidulla tavalla kerättyinä kyselyiden vastaukset ovat usein objektiivisempia kuin haastattelut.
- Minikyselyt ovat suhteellisen nopeaa tiedon keräämistä, mutta suunnittelu ja analysointi voi viedä aikaa.



SUUNNITTELIJOILLE TIETOA JA TODELLISIA ALUEITA

- Valmiit web-sivustolle ja sitä kautta tietokantaan tallennetut karttapohjat, auttavat kaupungin suunnittelijoita analysoimaan kaupunkilaisten näkemyksiä ihannekaupungista. Ne mahdollisesti auttavat heitä tekemään tietoon perustuvia päätöksiä kaavoittamisen ja uudelleenkaavoittamisen suhteen.
- Pelissä on oltava huolellisesti mietittyjä sääntöjä ja rajoituksia. **Lähtökohtana** on oltava **todellinen tilanne**, koska se voi vaikuttaa kerätyn tiedon paikkansapitävyyteen.



KOMMENTOINTI JA JAKAMINEN

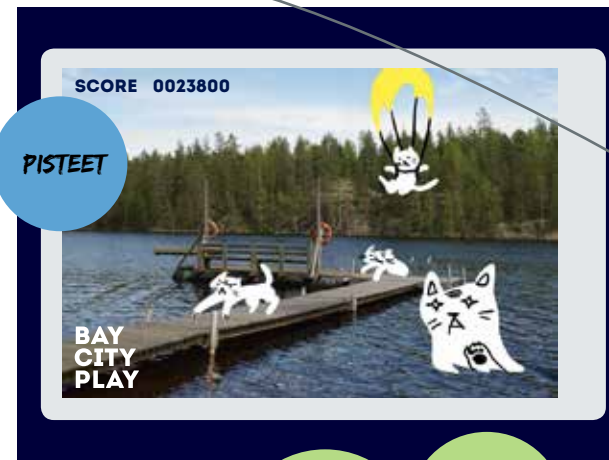
- Pelaaja voi jakaa valmiin suunnitelmansa lataamalla karttapohjan/luomuksensa sivustolle **online-yhteisön** nähtäväksi.
- Muut käyttäjät pääsevät näkemään sen ja **jättämään omia kommenttejaan**. Tähän on myös mahdollista lisätä jonkinlainen äänestys tai pisteytysysteemi, riippuen siitä millaista tietoa halutaan kerätä.
- Tekijä ei voi muokata suunnitelmaansa 5-7 päivään. Muut voivat kommentoida sillä aikaa.

AVATAR

- Pelaajan avatar voi liikkua kartalla ja olla asioiden kanssa vuorovaikutuksessa. Avatarta tarvitaan astumaan sisään toisten pelaajien suunnitelmiin, vaikkapa puistoon. Hän voi käydä lisäämässä kommentteja toisten pelaajien suunnitelmiin. Esimerkiksi jos alueella ei ole tarpeeksi roskakoreja, avatar voi heitellä roskia ympäriinsä tai kommentoida "Hei, täällä ei ole roskiksia". Pelaajalla on siis mahdollisuus valita hyvien ja huonojen toimintojen välillä, sekä negatiivisten ja positiivisten kommenttien välillä, joiden mukaisesti hänen avatarensa ilme tulee muuttumaan.
- Pelaajan pitää etsiä kaupungista uusi tehtävä ja skannata se, jonka jälkeen hän pääsee pelaamaan "ylläripeliä" (engl. easter egg).

UUDEN KARTAN AVAAMINEN

- Ihannelatiteassa pelaaja voi avata kartan vain vieraillemalla paikalla henkilökohtaisesti, mikä tarkoittaa, että useimpien pelaajien pitäisi asua kyseisen alueen lähistöllä tai ainakin vierailleen siellä.
- (Sen teknisen kysymyksen, suhteen, pitäisikö nämä lukitut kohteet voida jotenkin avata toiselta puolelta maapalloa, ei tehty päätöstä.)



KATUNÄKYMÄ

- Rakennusprosessin aikana pelaaja voi katsoa luomustaan myös katunäkymänä. Kohteet, jotka on sijoitettu kartalle hahmonnetaan katunäkymään eli kolmiulotteiseen perspektiivinäkymään. (Google Streetviewn tapainen staattinen näkymä).
- Suunnitelmaa ei voi muokata katunäkymässä, mutta siitä voi ottaa ruutukaappauksen ja jakaa verkossa.
- Katunäkymästä voidaan mm. tarkastaa onko katuvalojen sijoittelu hyvä ja alue lapsiturvallinen.

ÄÄNESTÄMINEN, KOMMENTOINTI JA PISTEYTTÄMINEN

- äänestämällä ja pisteuttämällä nähdään mitä suunnitelmiä pidetään mielenkiintoisina.
- Kaupungin suunnittelijat voivat analysoida mitkä suunnitelmat ovat yleisesti hyväksyttäviä kaupunkilaisten näkökulmasta ja mitkä suunnitelmat keräävät paljon positiivisia tai negatiivisia kommentteja.

7.5 TYÖPAJAI I: MUOTOILUN MONIALAINEN TYÖPAJA

7.5.1 Työpajan kulku ja pohdinnat

Osallistajat olivat taustaltaan kalustemuotoilun, mediatekniikan, puutekniikan ja valokuvauksen opiskelijoita. Ryhmätyön tekeminen monialaisessa ryhmässä oli opiskelijoille uusi kokemus. He työstivät versiotaan benchmarkauksen, luonnosten, post-it -lappujen ja keskustelun avulla, iteratiivista prosessia hyödyntäen.

Opiskelijat päätyivät tekemään mobiilisovelluksen. Idea sai alkunsa siitä, kun erään opiskelijan kaveri oli tullut Lahteen kylään ja kaivannut sovellusta, josta voisi hakea muun muassa hyviä puistoja ja kävelymaatöitä. Opiskelijat halusivat luoda sovelluksen, joka olisi sekä hyödyllinen että viihdyttävä ja joka olisi käyttökelpoinen sekä kaupungille että käyttäjille ja sen avulla voitaisiin saada tietoa ympäristöstä. Opiskelijat pohdivat kuinka tehdä neutraali peli, joka ei olisi kuitenkaan tylsä.

Sovelluksen avulla kaupunki saa jatkuvasti tietoa mistä asukkaat pitävät ja mistä eivät pidä sekä mitä he tarvitsevat. Tavoitteena oli palveluiden ja elinympäristön jatkuva kehittyminen. Myös käyttäjälle, sekä asukkaalle että turisteille, haluttiin antaa tilaisuus saada tietoa. Se muistuttaa hieman Trip Advisoria. Sovellus suunniteltiin niin, että se olisi helposti siirrettävissä muihin kaupunkeihin, soveltuva eri ikäryhmille ja mahdollisimman helppokäyttöinen. Muun muassa ikoneissa käytettiin tuttuja symboleja.

Opiskelijat totesivat, että juuri tällaista sovellusta ei ole olemassa vielä, vaikka onkin olemassa monia, jotka liippaavat läheltä. Tässä sovelluksessa kaikki toiminnot ovat yhdessä paikassa ja järkevästi. Sovellus olisi helposti mobiililla, tabletilla tai älykellolla käytettävissä ja se olisi aina kätevästi mukana. Sovellus tarjoaa myös mahdollisuuden yritysyrityshöön, koska siitä olisi löydettävissä paikka myös mainostajille. Näin voitaisiin rahoittaa sovelluksen käyttöä. Sovelluksesta on nähtävissä

myös julkiset palvelut ja niiden kommentointi, jotka on erityisen hyvä kaupungin tiedonkeruun näkökulmasta.

Sovelluksesta muodostuu hyvin kattava tietolähde. Sinne on tarkoitus koota sekä kaupunkilaisten kokemusperäistä tietoa että tietoa kohteista mahdollisine nettilinkeineen.

Sovelluksen pelillinen ominaisuus perustuu aktiivisuuteen: Kohteiden lisääminen ei ole automaattisesti sallittua vaan se määrittyy aktiivisuuden mukaan. Jos henkilö ei ole arvostelut yhtään kohdetta, hän ei voi lähteä itse lisäämään kohteita. Mitä aktiivisempi pelaaja on, sitä enemmän hän voi kerätä aktiivisuuspisteitä. Sitä korkeammalle henkilö myös kohoaa hierarkiassa ja saa enemmän mahdollisuuksia lisätä kohteita ja kuvia.

Peli lähtee liikkeelle nolasta ja käyttäjän pitää pelata peliä hetken aikaa ennen kuin voi toimia pelin sisällä. Tämä pois sulkee niitä osallistujia, jotka eivät ole mukana tosissaan ja haluaisivat antaa mitä vain kommentteja. Henkilön pitää liikkua pelikentällä eli kartalla eli kaupungissa. ja ilmoittaa vaikkapa valitsemansa puiston kohdalla, että on käynyt siellä. GPS:n avulla sovellus näkee, kun henkilö on pelannut tarpeeksi ja tällöin hän voi siirtyä seuraavalle tasolle. Näin peli laajenee aktiivisten pelaajien ansiosta. Passiivinen pelaaja voi käyttää sovellusta tiedon etsimiseen, antaa tähtiä ja seurata aktiivisia käyttäjiä.

7.5.2 Muotoilun monimuotoisen työpajan näkemys osallistavasta kaupunkisuunnittelutyökälastä

Ks. Visualisoinnit sivulta 67.

7.5.3 Muotoilun monialaisen työpajan tuotoksen analysointi

Opiskelijoiden suunnittelemassa sovelluksessa on paljon hyviä aineksia. Siinä ei lähdetty liian jyrkästi pelillistämään tai keksimään jotain uutta.

Luodussa sovelluksessa yhdistyvät kevyt pelimäisyys ja mahdollisuus olla mukana alueen kehittämisessä.

Erityisen hyvää on julkisten palveluiden näkyminen omana kategorianaan, sillä siitä varmasti on paljon hyötyä tiedonkeruussa. Myös muiden pelaajayhteisön näkymä voi lisätä kiinnostusta ja sosiaalista ulottuvuutta. Koska myös parhaat pelaajat ovat nähtävissä, saattaa se innostaa miettimään miten pelaaja itse voisi päästä hierarkiassa vielä korkeammalle.

Sovellukseen voisi mahdollisesti vielä lisätä jotain pelillisiä toimintoja, jotka erottaisivat sen paremmin TripAdvisorista ja olemassa olevasta e-palautteenantojärjestelmästä. Jonkinlainen osoitettu kohta osallistumiselle ja suunnittelulle voisi olla tarpeen, jotta sovellus ei painottuisi liikaa turistimaiseen opastamiseen ja tiedon keräämiseen. Vaikkakin nämä tiedot ovatkin arvokkaita. Kaupungilla voisi olla vaikkapa jokin tietty alue, johon erityisesti toivottaisiin kehitysajatuksia. Tämä voisi vahvistaa kaupungin ja kaupunkilaisen välistä vuorovaikutusta.

Käytävyyttä ja tuttuja ikoneja osattiin hyödyntää hyvin. Näkymä oli heti tutun oloinen ja varmastikin helppo ottaa käyttöön. Sovellus tuntui melko valmiilta jo sellaisenaan. Turhanpäiväisten kommenttien karsimisessa on varmastikin hyvä, että kohteessa pitää olla käynyt, ennen kuin sitä voi kommentoida.

Se, mikä jäi jälkimmäisessä suunnitelmassa mietittävään, oli se että halutaanko mennä näin vahvasti ”matkaopaskärjellä”. Silloin helposti saadaan saaliiksi muuta kohderyhmää kuin sitä, joka haluaisi käyttää peliä nimenomaan kaupunkisuunnittelu työkaluna. Ja toisaalta saattaisi olla, että karttoihin aletaan merkitä esimerkiksi sopivia ”pussikaljapuis-toja” ja unohdetaan kokonaan kaupungin kehittämiseen liittyvä aspekti. Hyvinä asioina voisivat olla esimerkiksi ”Hyvät lastenleikki puistot”, josta saataisiin oikeasti sitä tietoa minkä puistojen kunnossapitoon kannattaa keskittää resursseja, mitkä ovat oikeasti aktiivisessa käytössä ja arvostettu lisä kaupungissa.

ASUKKAILLE JA MATKAILIJOILLE

- Vaivaton käyttää, suunniteltu tarpeeksi helppokäyttöiseksi jokaiselle
- Kattava tietolähde, virallista infoa kohteista ja kokemuseräistä tietoa käyttäjiltä
- Aina mukana
- Tieto on yhdessä paikassa, et tarvitse muita lähteitä sen löytämiseen



KAUPUNGILLE

- Käyttäjälähtöistä tietoa jatkuvalla syötöllä
- Mukautuu ja kehittyy käytön mukana
- Juuri tällaista sovellusta ei vielä ole
- Moderni tiedonjakaminen

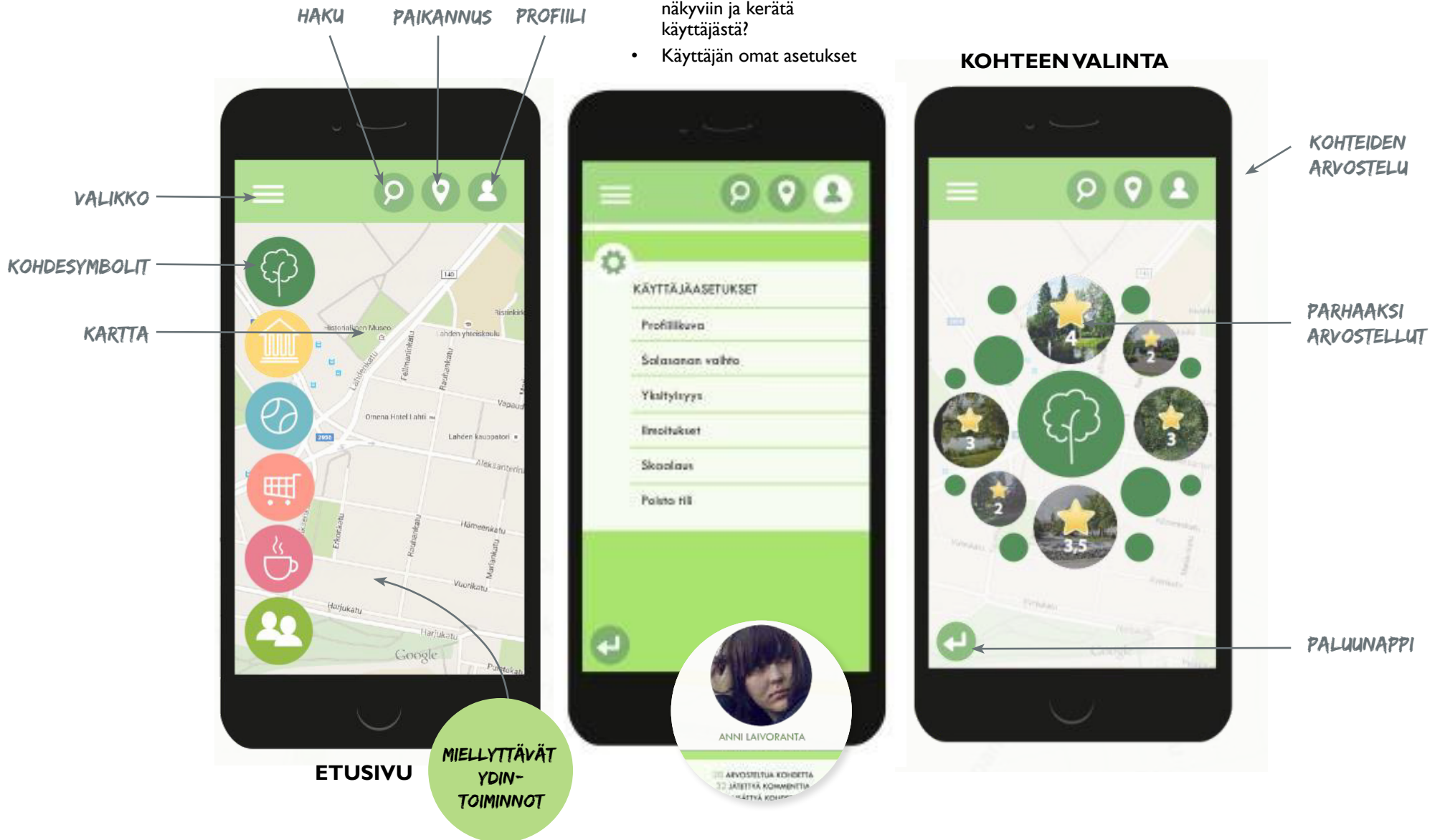


NÄIN SE TOIMII

PELAAJAPROFILI

- Nimi
- Kuva
- Mitä tietoja halutaan näkyviin ja kerätä käyttäjistä?
- Käyttäjän omat asetukset

KOHTEEN VALINTA



KOHDENÄKYMÄ

- Nimi
- Kuvat
- Yleistä tietoa paikasta
- Arvostelut (tähdet)
- Kommentit

KERRONNAL-
LISUUS

META-
GAMING

Mahdollisuus
lisätä linkkejä
esim. blogiin.

ARVOSTELU

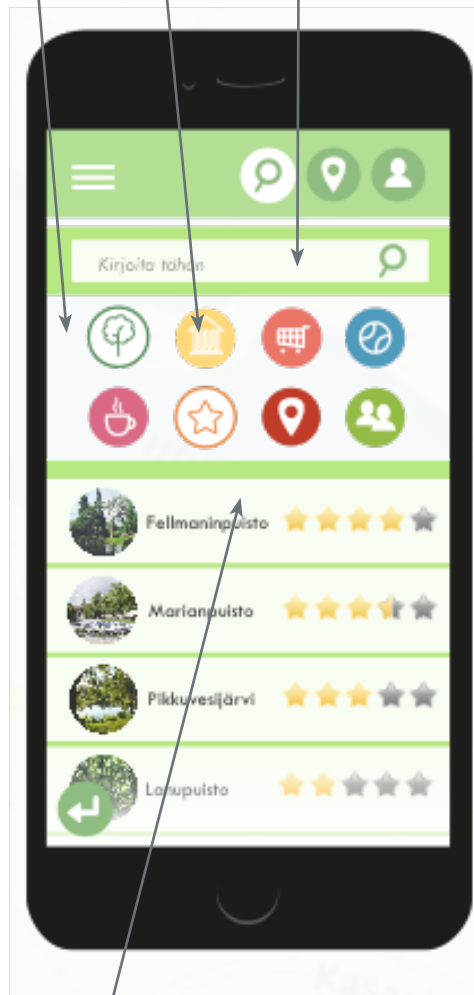
ANNA TÄHTIÄ

LISÄÄ OMA
ARVOSTELU/
KOMMENTIT



HAUN ASETUKSET

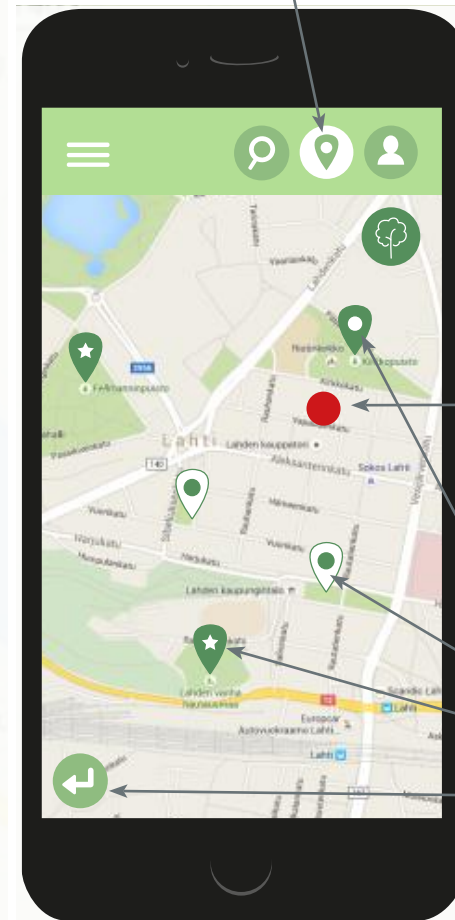
HAKUKENTTÄ



HAKUTULOKSET

HAKU JA
HAUN ASETUKSET

PAIKANNUS PÄÄLLÄ



KARTTA & GPS-PAIKANNUS

- Oma sijainti (●)
- Lähellä olevat kohteet
- Kohteiden etsintä myös ilman paikannusta

OMA SIJAINTI

KÄYTÖ & KOMMENTOITU

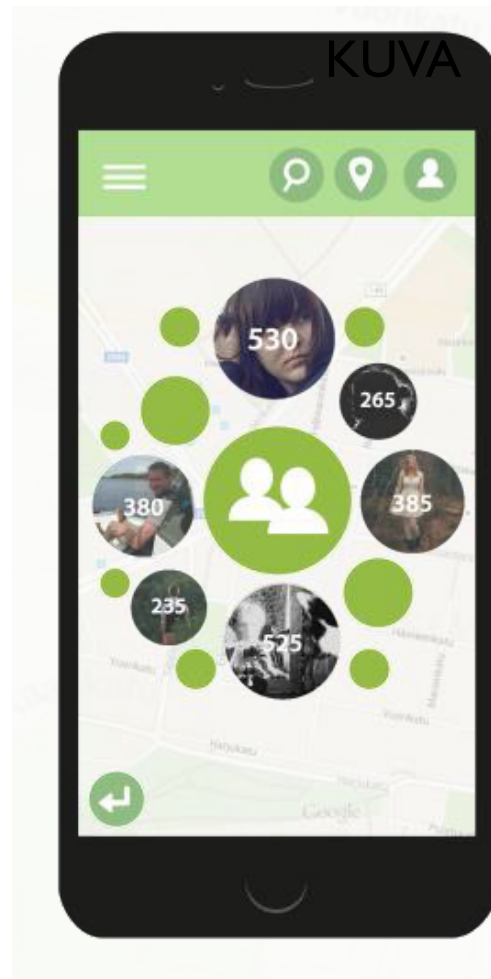
KÄYTÖ

KÄYTÖ & TÄHDITETTY

PALUUNAPPI

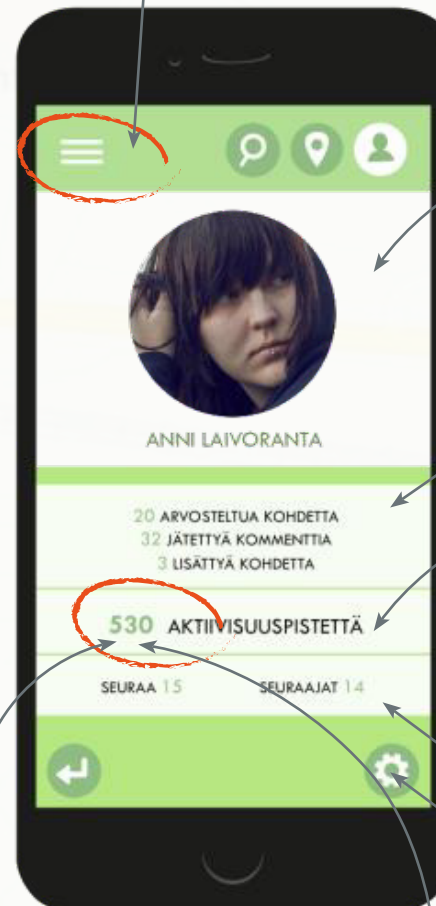
PELAAJAYHTEISÖ

- Pelaajat nähtävissä
- Pelaajien profiilikuvat
- Eniten pisteitä saaneet/aktiivisimmat



TOIMINNOT

PELAAJAPROFIILI



HAHMOT
AVATAR

TOIMINTA

MITATTAVISSA
OLEVA
LOPPUTULOS

PISTEET

PALAUTTEEN-
SAAMISEN
VAHVISTAMINEN

SEURAAJAT JA SEURATTAVAT

ASETUKSET

TASOT

PALAUTTEEN-
SAAMISEN
VAHVISTAMINEN

ETENEMINEN
TASOLTA TOISELLE
(VÄRI VAIHTUU)

7.6 KOMBINAATIO - KOLMAS NÄKEMYS

Kombinaatioksi nimetty versio on kolmas näkemys Bay City Playsta. Se on tämän opinnäytetyöprosessin aikana kehittynyt versio osallistavasta, pelillistetystä kaupunkimuotoilutyökalusta. Se on yhdistelmä aiemmin edellä esiteltyjen työpajojen tuotoksia sekä omia ideoitani, joita on syntynyt opinnäytetyöprosessin aikana benchmarkauksen, keskustelujen ja teoreettisen lähdemateriaalin pohjalta. Kombinaatio on rakentunut työpajoissa ideoitujen toteutusten pohjalle ja niiden hyväksi nähtyjä ideoita on siinä kehitelty edelleen.

Kombinaatiossa on pyritty huomioimaan Bay City Playlle alussa asetetut tavoitteet mahdollisimman hyvin. Näitä olivat muun muassa vakioitavat tulokset, skaalattavuus, modifointi, monistettavuus, osallistaminen ja tiedon jakaminen. Teoreettista lähdemateriaalia on pyritty hyödyntämään sen selvittämisessä miten ja mitä pelimäisiä elementtejä, sekä motivointia ja sitouttamista voitaisiin hyödyntää, jotta kaupunkimuotoilupelistä saataisiin mahdollisimman koukuttava ja houkutteleva.

Mitä pidemmälle kombinaatio kehittyi, sitä enemmän alkoi tuntua, että mobiilisovellusta tukisi hyvin Bay City Playn ydintiimissä mietinnässä ollut blogi tai web-sivusto. Esimerkiksi se, mikä on liian hankalasti tehtävissä mobiililla voidaan rauhassa katsoa tai tehdä blogissa tai web-sivustoilla suuremmassa koossa. Sinne voitaisiin tarvittaessa laittaa enemmän tietoa pelistä, sen etenemisestä ja suunnitelmista. Mobiiliversio puolestaan mahdollistaisi osallistumisen kaikkialta. Sen asian, kannattaisiko mobiilisovelluksen seuraksi tehdä blogi vai web-sivusto, ratkaisee lopulta se millaista tietoa ja toimintaa sinne halutaan tuoda.

Eräitä keskeisimpiä tekijöitä, joita sovelluksessa kannattaisi huomioida, on vuorovaikutteisuus ja tunne asioiden aikaansaamisesta sekä konkreettisuudesta. Vuorovaikutteisuudella voitaisiin tuoda lisäarvoa olemassa olevan e-palautejärjestelmän rinnalle. Konkreettisen luomisen tai muutosehdotusten tekeminen puolestaan voisi ruokkia tunnetta, että tehdyllä työllä ja ajatuksilla on oikeasti vaikutusta todellisuudessa. Konkreettisuutta kehitysprosessiin voitaisiin tuoda seuraavaksi esiteltä-

villä pelillisillä, visuaalisilla elementeillä. Niiden avulla voi muun muassa seurata miten itse on aktiivisuudellaan edistynyt pelin edetessä ja halutessa seurata myös toisten pelaajien toimintaa.

Työkalun tulisi tarjota kaupunkilaiselle tilaisuus luoda uutta ja miettiä tulevaisuuteen suuntaavia ideoita ja kehitysehdotuksia. Tälle luovemmalle toiminnalle tulisi tehdä selkeästi osoitettu paikka, jolloin se viestisi, että tulevaisuuden suuntautuvaan kehittämistyöhön halutaan kannustaa. Myös tämän avulla voitaisiin tehdä hajurakoa olemassa olevaan e-palautejärjestelmään, jonka tehtävä painottuu olemassa olevan korjaamiseen ja ilmoittamiseen. Suunnitelmien tai tiedon tulisi kuitenkin olla niin tarkoin kohdistettuja tiettyyn asiaan tai kohteeseen kartalla, että se olisi mahdollista kaivaa esiin tutkittavaksi, kun juuri kyseisestä asiasta kaivataan tietoa.

Kombinaatiossa ei varsinaisesti ota kantaa Bay City Playn visuaaliseen muotoon tai miten se tullaan teknisesti toteuttamaan. Sen avulla esitellään millaisia toimintoja kaupunkimuotoilupelissä voitaisiin lainata pelisuunnittelusta. Siinä ehdotettuja elementtejä voidaan tarpeen mukaan valita ja jättää toteuttamatta. Kaikkea ei suinkaan tahvitse mahduttaa yhteen työkaluun. Toimintojen valintaan vaikuttaa paljon se, kuinka yksinkertaistettu työkalu halutaan luoda, kuinka paljon pelillisyyttä siihen kaivataan ja millaisen tiedon keräämiseen kaupunki haluaa sitä käyttää. Toimintoja valitessa tulee myös pohtia kuinka aktiivista osallistumista sekä vuorovaikutusta kaupunkilaisilta tullaan aidosti haluamaan.

Myöskään Kombinaatiota ei ole testattu prototyypeillä tai muullakaan tavalla. Tarkempaa selvitystä toimintojen linkittymisestä toisiinsa, teknisen toteuttamisen haastavuudesta tai käytettävyydestä ei myöskään ole tehty. Kombinaatio toimii kokoavana ja konkretisoivana tuotoksena opinnäyteutyössä tehdystä taustatyöstä. Sen tavoitteena on tarjota tietoa ja vaihtoehtoja hyödynnettäväksi Bay City Playn jatkon kehitystyössä.

Seuraavilla sivuilla esitellään oma näkemykseni siitä millaisia elementtejä ja toimintoja voitaisiin hyödyntää osallistavassa, pelillistetystä kaupunkimuotoilutyökalussa.

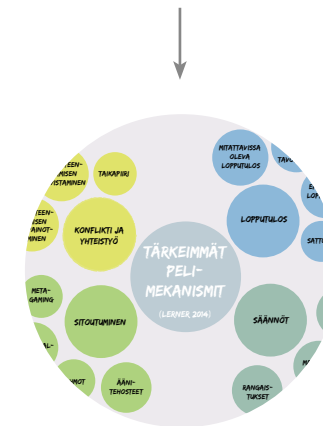
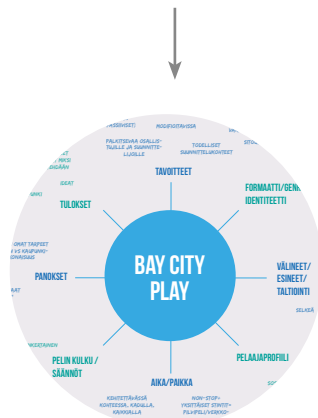


**SITOUTTAMINEN,
MOTIVOINTI,
PALKITSEMINEN**

Vakioitua tietoa kaupungin suunnittelijoille.

BAY CITY PLAY

BAY CITY PLAYN TAVOITTEET | AIEMMAT VERSIOT | TÄRKEIMMÄT PELILLISET ELEMENTIT



KÄYTTÖÖNOTTO



Tietoa mistä kaupunkilainen on löytänyt pelin.

PELIN ALOITUS

- Pelaaja kirjautuu sisään ilmoittamalla olinpaikkansa GPS-paikannuksen avulla.
- Pelaaja saa ladattua pelisivuston käyttöönsä ja avattua kyseisen alueen.



ELÄVÄ
VISUALISOINTI

MALLINTA-
MINEN



24/7

Mobiilisovellus, aina mukana ja käytettävissä 24/7. **Selainpohjainen (?)**.

Käytettävyys ja kuvakkeet ennalta tutunoloisia.

Google Map -pohjainen, hyödyntää **GPS-paikannusta**.

LÖYDETTÄVYYS

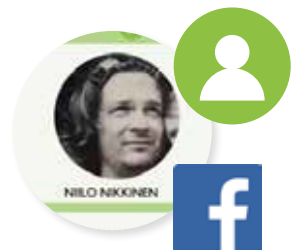
- Julisteita, tarroja ja muuta materiaalia alueille ja paikkoihin, joissa odotetaan tai oleskellaan, Esimerkiksi bussipysäkit, puistonpenkit, kirjastot, koirapuistot, jne. Lisäksi tiedottaminen etukäteen ja pelin aktivoiduttua.
- Materiaali luottamusta herättävää, jotta ihmiset saadaan mukaan jakamaan tietoaan.
- Löydettävissä myös blogista, somesta sekä kaupungin sivustoilta. Vaihtoehtona palautteenantojärjestelmälle: ”Hauskempi tapa osallistua”.

VISUALISOITU OPASTUS

Sovellus **käytettävissä ilman opastusta**, mutta halutessa katsottavissa **30 s. opastus** sovelluksen käyttöön ja mahdollisuuksiin. Toimii myös innostajana. Audiovisuaalisuuden hyödyntäminen elävöittämisessä (musiikki, tarina).

baycityplay/blogi

REKISTERÖITYMINEN JA PROFIILIN LUOMINEN



PELAAJA REKISTERÖITYY JA LUO PROFIILIN

- **Nimi** tai pelaajanimi
- **Kuva** (Ladattavissa erikseen tai käytettävissä vaikkapa Facebookin kautta)
- Käyttäjän omat **asetukset**
- **Tietoa** voi kerätä **rekisteröitymisen yhteydessä** enemmänkin mikäli käyttäjästä halutaan kerätä jotain tiettyjä tietoja. (mm.sukupuoli, ikä, asuinalue, yhteystiedot, lupatiedottamista varten)
- Ainoastaan nimi/pelaajanimi ja aktiivisuus sekä toiminta palvelussa tulevat muiden pelaajia katsottavaksi
- Tiedot syötetään järjestelmään ja alareunan **prosessipalkista** on mahdollista seurata kuinka monta vaihetta rekisteröitymisessä on ja missä vaiheessa pelaaja on oman rekisteröitymisensä kanssa. Se luo tunteen aikaansaamisesta sekä auttaa hahmottamaan kuinka paljon tehtävää vielä on jäljellä ja ruokkii halua saattaa tehtävä loppuun asti.

STATUS-
INDIKAATTORI



PROFIILIN VALMIUSASTE



ASETUKSET

HAKU

PAIKANNUS

PROFIILI

KÄYTTÄJÄASETUKSET

ILMOITUKSET



Ilmoita, mikäli **aloittamaani keskustelua kommentoidaan.**



Ilmoita, jos **alueellani aktivoituu** uusi tehtävä tai keskustelu. (Mahdollisuus valita mikä on minun alueeni: kotikulmat, työmatka, keskusta jne.

Tietojen kerääminen rekisteröityneistä osallistujista suoraan digitaaliseen muotoon.

PELAAJAN AKTIIVISUUS JA "AVATAR"



REKISTERÖINTI JA AVATAR

- Pelaajaa edustaa "avatar". Hän voi ladata **profiilikuvan** tai käyttää Facebook-profiilikuvaa.
- Kuva tulee **näkyään pelaajan omalla profiilisivulla** sekä muissa kohdissa, joissa esitetään hänen aktiivisuutensa suhteessa muihin pelaajiin.
- **Kaupungin suunnittelun avainhenkilöille** luodaan myös avataret, joiden kautta he pääsevät myös hallinnoimaan keskustelua ja osallistumaan keskusteluihin.



ETENEMINEN JA AKTIIVISUUSPISTEET

- **Pelissä voi kerätä pisteitä omalla aktiivisuudellaan:** Ehdottamalla, kommentoimalla ja pisteyttämällä.
- Olemalla aktiivinen pelaaja voi edetä tasolta toiselle ja saada lisää oikeuksia.
- Uusia alueita voi avata menemällä alueelle ja "koodautumalla" sisään GPS:n avulla. Näin tiedetään, että henkilö on oikeasti käynyt alueella, jota haluaa kommentoida.

KATEGORIAT

Kaupungin palveluille ja toiminnoille löytyy suoraan oma kuvakkeensa. Tätä kautta kaupunki saa vakioitua tietoa kaupunkilaisilta.

MODIFIOITAVISSA
Valikot tarpeen mukaan **modifioitavissa** mikäli myöhemmin koetaan, että jonkin aihepiiri olisi hyvä saada omaan kategoriaansa.



HEI, KÄYPÄS
ENSIN PAIKAN-
PÄÄLLÄ NIIN
PÄÄSET LISÄÄMÄÄN
KOMMENTTISI!



KAUPUNGIN PALVELUT
Mahdollista antaa kaupungin palveluista palautetta ja ehdotuksia, kun sille on tehty erikseen **oma nappi**. Muuten osallistujat saattavat antaa palautetta vain kaupallisista palveluista.



(Tämä saattaa aiheuttaa hieman **turhautumista**, kun ei pääse kokeilemaan sovellusta suoraan. Toisaalta se myös **karsii** niitä, jotka eivät oikeasti ole edes käyneet kyseisellä alueella.)

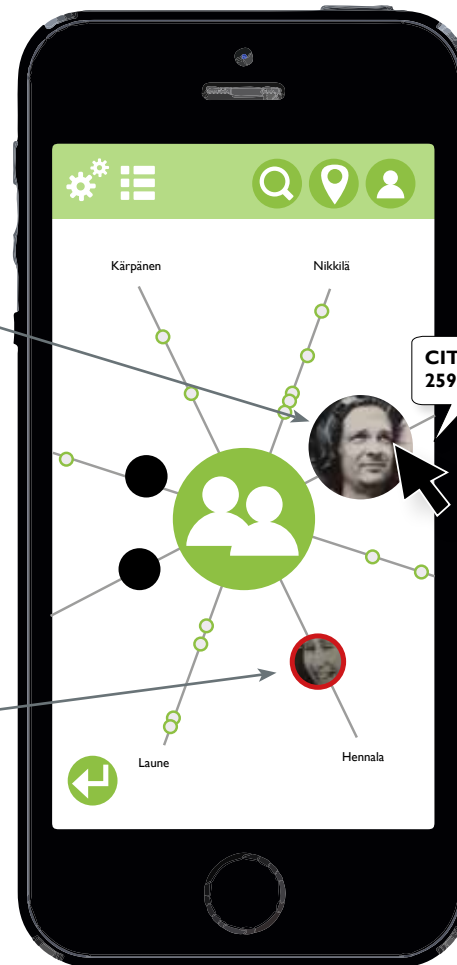
PELAAJAYHTEISÖ JA AKTIIVISUUSNÄKYMÄ

Mollukoiden päälle mentäessä mahdollisuus nähdä **henkilön aktiivisuuspisteet** ja pelaajanimi. Klikkaamalla pääsee **tarkempaan pelaajaprofiiliin**.

STATUS-INDIKAATTORI

Oma sijainti aktiivisuuskäytössä tulee kuvaan, kun on edennyt tasolle, joka mahdollistaa kommentoinnin. Eteneminen tapahtuu viivoja pitkin kohti keskustaa. Oma sijainti ympäröity.

TASOT STATUS-INDIKAATTORI



PELAAJAYHTEISÖ

- Pelaajat nähtävissä **suuremmissa kokonaisuuksissa**
- Pelaajien profiilikuvat
- **Eniten pisteitä saaneet/aktiivisimmat**

VISUALISOITU AKTIIVISUUSNÄKYMÄ

- Visualisoitu aktiivisuuskäytössä auttaa suhteuttamaan oman aktiivisuuden suhteessa muihin ja mahdollisesti kannustaa pyrkimään ydintiimiin.
- **Top 10** aktiivisimmat esitetty kuvan kanssa.
- Kaikkein **aktiivisimmille, ydinryhmäläisille** voidaan tarjota **mahdollisuus osallistua suunnittelutyöpajoihin (tms?)**
- Joillekin tällä ei ole mitään merkitystä, mutta osalle voi olla mielenkiintoista ja konkretisoivaa nähdä oma aktiivisuutensa suhteutettuna muihin.

STATUS-INDIKAATTORI



KOHDENÄKYMÄ

Kohteen **nimi ja kuva** sekä lyhyt kuvaus kohteesta.

KERRONNAL-
LISUUS



Mahdollisuus lisätä **linkkejä** esim. blogiin tai nettisivustoille, joista saa lisää asiaan liittyvää tietoa.

META-
GAMING



PISTEET

Tähditysten avulla tietoa mistä alueista pidetään erityisesti, mistä vähemmän. Kaupungin suunnittelijat voivat myös asettaa tarkempia kategorioita sen mukaan miltä kantilta asiaa halutaan arvioitavan.



ÄÄNI-
TEHOSTEET

Mahdollisuus kuunnella kuvaus äänitteensä.

KOMMENTOINTI JA PISTEYTTÄMINEN

PISTEET

- Pelaajien antaessa tähtiä kohteille **nähdään mistä paikoista pidetään**.
- Pelaajien jättämistä **kommenteista** voidaan saada **tarkempia tietoja** mitkä tekijät ovat erityisesti kaupunkilaisten mieleen ja mihin kaivataan muutoksia.

ANNA TÄHTIÄ
KOHTEELLE

LISÄÄ OMA
ARVOSTELU

LISÄÄ
KUVA

TÄHDITYKSET, KOMMENTOINTI JA GPS

ELLA TILUS
**HYVÄ IDEA!
 MINUAKIN
 KIINNOSTAISII!**
 ★ ★ ★ ★

MEIKÄ
**EI KYLLÄ
 MITÄÄN IHME
 RENKUTTIMIA
 PUISTOJA
 RUMISTAMAAN!**
 ★

 CITYGURU 85

**OLISIPA KIRKKO-
 PUISTOSSA
 MAHDOLLISUUS
 HARRASTAA LIIKUN-
 TAA. TAMPEREELLA
 OLIVAT TEHNEET
 TOSI FIKSUN
 PUISTOKUNTOSALIN.**



Kuvapankki: Lahti / Mikko Tolonen

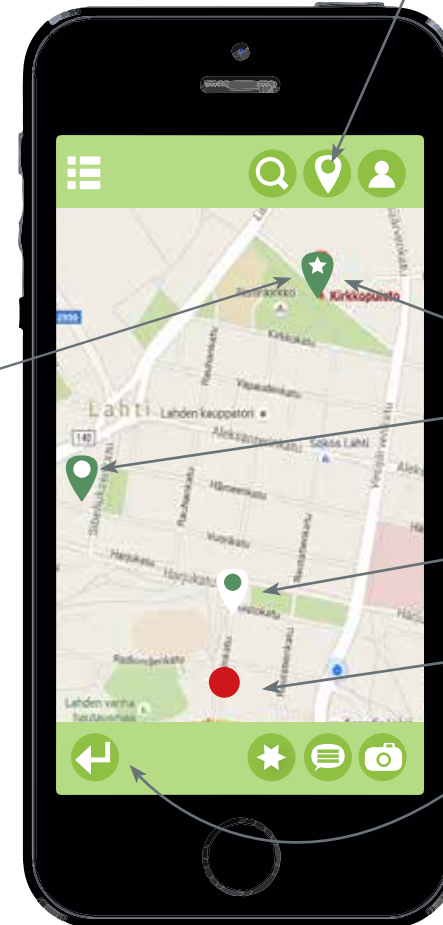
 JUMPPAPIRKKO
**LAUNEEN PUISTOSSA
 ON MUUTEN
 SELLAINEN. KÄY
 KOKEILEMASSA!**
 ★ ★ ★

Myös kaupunkilaisilla keskenään tilaisuus lukea toistensa näkemyksiä ja jakaa tietoa.

Paikkasidonnaisia kommentteja suoraan järjestelmään.



Tietoa missä paikoissa ihmiset ovat käyneet.



GPS-PAIKANNUS

- **Oma sijainti** (●)
- Kohteiden etsintä myös oman paikan ilmoittamista
- Paikannus **ON/OFF** (Ei avovankila-tunnetta)
- Toisten pelaajien tähdittämät tai kommentoimat kohteet kartalla (mahdollista laittaa myös omalle tasolleen, mikäli merkkejä tulee niin paljon että näkymä on sekava)
- Sovellus hyödyntää google mapsia ja sen avulla voi katsella karttaa myös earth-tilassa

KÄYTY JA TÄHDITETTY

**KÄYTY JA KOMMENTOITU
 (KOMMENTOINTI VAATII
 AINA MYÖS TÄHDITYKSEN)**

**KÄYTY, EI KOMMENTOITU
 EIKÄ TÄHDITETTY**

OMA SIJAINTI NYT

PALUUNAPPI



KOhteet JA ALUEIDEN AKTIIVISUUS



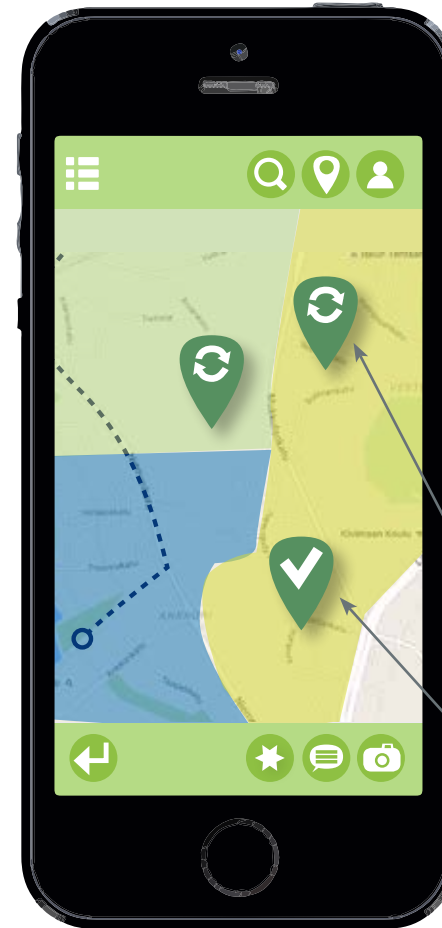
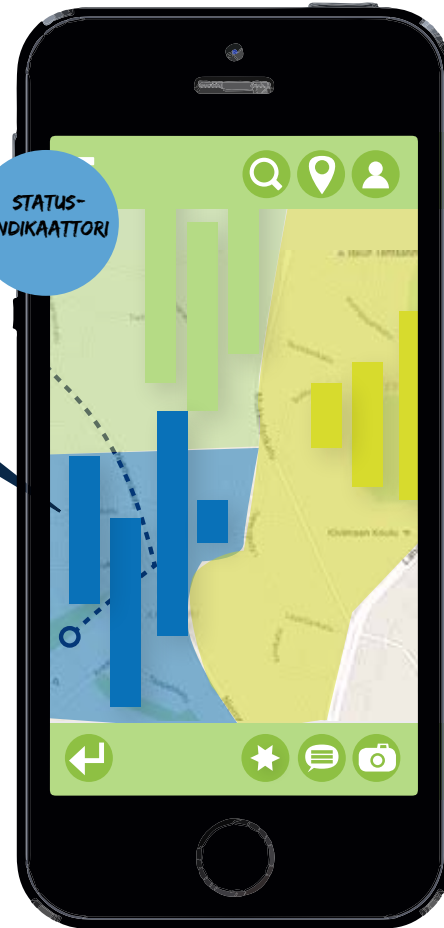
AKTIIVISUUS KESKUSTELUISSA

- Nähtävissä missä keskusteluissa on erityisen paljon osanottajia tai mitä aihetta on kommentoitu erityisen paljon.

Tietoa mitkä keskustelut erityisesti aktivoivat kaupunkilaisia.

TIEDONKERUU

- Myös kaupunkilaisen on mahdollista nähdä mitkä asiat hänen omalla alueellaan aiheuttavat paljon keskustelua.
- Keskustelun sisältöä silmällä näkee keskustelun sisällön: Onko se tulevaisuuteen suuntaavaa ideointia vai epäkohtia, joihin toivotaan parannuksia.



KÄYNNISSÄOLEVIEN JA TOTEUTUNEIDEN PROJEKTITILOJA

- Karttaan voidaan lisätä taso, josta on mahdollista nähdä toteutuneiden ja valmistuneiden, sekä prosessissa olevien projektien määrä.
- Tämän tarkoitus on osoittaa työkalun tehokkuus eli saavutetut päämäärät. Se saattaa monille olla työkalun palkitsevin tekijä.
- Se kannustaa myös sitoutumaan jatkossa, kun näkee, että voi vaikuttaa asioihin.
- Toimii viiveellä, koska asiat ovat todellisia. Välitön palkitseminen ei mahdollista.

SELVÄT PÄÄMÄÄRÄT JA TAVOITTEET

MENEILLÄÄN OLEVA MUUTOSTYÖ

VALMISTUNUT / TOTEUTUNUT MUUTOSTYÖ

PALAUTTEENSAAMISEN VAHVISTAMINEN

MITATTAVISSA OLEVA LOPPUTULOS



Onko mahdollista viimeistellä tai nähdä, että joku asia on saatu päätökseen?

Voidaan ottaa käyttöön myös myöhemmässä vaiheessa.

Tämän valmiimpaan lopputulokseen ei ole mahdollista päästä, sillä todelliset kohteet asettavat rajoitukset "voittamiselle".

KATEGORIAT JA TÄHDITYKSET



HAASTETILA & MINITEHTÄVÄT

HAASTETILA

- Kaupunki "kutsuu vahvistuksen koolle" ratkaisemaan akuutin kysymyksen. Aktiivinen 5-7 pv. Okonin pienestä kellosta voi katsoa kuinka paljon aikaa jäljellä. Kaupunkilaisilla mahdollisuus esittää toive "haastetilaksi".
- Kartalla tai viestinä: "Uusi haastetila aktivoitunut" tai "Uusi haastetila aktivoitunut alueellasi"

Kohdennetut kysymykset. Mahosllisuus myös vakioituun tietoon aikarajan puitteissa. Voivat auttaa kaupunkia päätöksenteossa. Helposti lisättäviä ja modifioitavia minitehtäviä, joilla voidaan pitää BCPn toiminta aktiivisena, ihmisten mielessä sekä virittää keskustelua.

HAASTETILAN AVATAR

on kaupungin suunnittelija / työntekijä, jolla on oikeudet lisätä haastetiloja. Hahmoa klikkaamalla pääsee katsomaan akuutin kysymyksen ja antamaan oman ehdotuksensa tai mielipiteensä tilanteen ratkaisemiseksi.

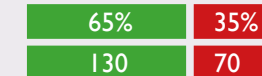
PALAUTTEENANTO & VUOROVAIKUTUS

KYSYimme MIELIPIDETTÄNNE X ASIAAN. TOIVOITTE ENEMMÄN X. KESKUSTELUA HERÄTTI X.

LAUNEEN TIELLÄ TULLAAN KOKEILEMAAN X. VOIT KÄYDÄ TESTAAMASSA JA KERTOA MIELIPITEESI JA KEHITYSEHDOTUKSESI.

PALAUTTEENSAAMISEN VAHVISTAMINEN

KYLLÄ/EI -VASTAUKSET



Yksinkertaisimmillaan tehtäviin voidaan vastata kyllä/ei. Prosenttipalkit kertovat tarkan jakauman sivussa olevat luvut sen, kuinka moni on vastannut.

ONGELMAN ESITTÄMINEN



Ongelma voidaan tuoda esiin myös visuaalisesti ja osallistujat voivat myös ehdottaa omia ratkaisujaan.

Evi Linnaho-Kaare

HAASTETILAN TEHTÄVÄTYYPIT:



VALINTOJEN-TEKO-KOHDAT

MINIKYSELYT

- Mahdollisuus vastata nopeisiin minikyselyihin, joissa valmiiksi muotoillut, tiettyyn kohteeseen palveluun tai asiaan liittyvät kysymykset.
- Mahdollisuus ansaita pisteitä aktiivisuudesta.

TEHTÄVÄN KESTO JA AJASTETUT HAASTEET

Pelikentällä voi käydä katselemassa, osallistumassa ja kommentoimassa 24/7. Erityisissä haastetiloissa on kuitenkin aikaraja osallistumiselle. Siinä voi näkyä pieni kellon kuva, josta näkee paljonko aikaa osallistumisen arvioidaan vievän.

TAI

vaihtoehtoisesti kello voi kertoa, milloin tehtävä sulkeutuu eli **kauanko on aikaa osallistua.**

Ensin mainittu kohta saattaa houkuttaa kii-reisempiä osallistumaan, kun he huomaavat tehtävän olevan nopeasti suoritettavissa.

Jos saisit päättää mihin 50 000 euroa tai suunnittelijoiden 30 työtuntia käytettäisiin. Miten käyttäisit rahan/ajan:



VALINTOJEN-TEKO-KOHDAT

KONFLIKTI JA YHTEISTYÖ

RESURSSIT

RESURSSIT JA ARVOT

Mm. SimCitysta lainattu valikko, josta näkee mitä käyttäjät arvostavat, mitkä valintoja he tekevät, kun annetaan vaihtoehtoja. Panoksena voitaisiin käyttää rahaa, jolloin pohdinnan voisi kohdistaa johonkin konkreettiseen.

LISÄTOIMINTOJA

YLLÄRIPELIT

- **Uudelle alueelle skannautumisesta palkitaan minipelillä.** Pelin voi halutessaan ohittaa, tai jättää myöhemmin pelattavaksi. Tämä toimia ”sisäänheittäjänä” nuoremmille osallistujille ja jos sana leviää niin mahdollisesti vanhemmatkin löytäisivät palvelun.
- Nämä minipelit edustavat sovelluksessa jotain **hauskaa, yllättävää ja älytöntä.** Ne tarjoavat kaupungille tilaisuuden näyttäytyä hauskana ja inhimillisenä.
- Toteutus hyvin **yksinkertaisena 2D-animaationa.** Vaikkapa 10 animaatiota ”varastossa”, joita voitaisiin lisätä oikeasti olemassa olevien alueiden kuvien päälle. Esimerkiksi kaivuutehtävä olemassa olevalla työmaalla.
- **Lyhyt tietoisku** meneillään olevasta projektista. ”Parantaa kulkuyhteyksiä xkadulta x suuntaan.”

PALAUTTEEN-
SAAMISEN
VAHVISTAMINEN

EPÄVARMA
LOPPUTULOS

PIILOTETTU
TIETO

ELÄVÄ
VISUALISOINTI

HAHMOT

PISTEET



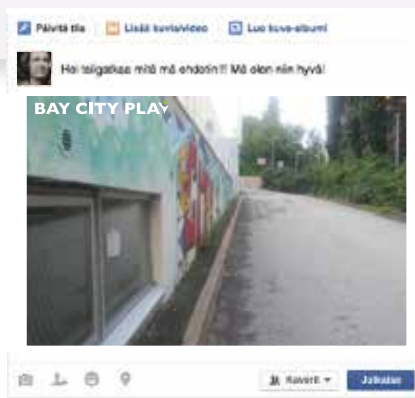
Mahdollisuus jakaa lyhyesti **tietoa** hankkeen oikeasta aikataulusta tai tavoitteesta.

**TEHTÄVÄ VALMIS!
100 PISTETTÄ!**
xxxKeskus otetaan käyttöön keväällä 2016 ja siitä tulee merkittävä terveyspalvelujen keskittymä.

META-
GAMING

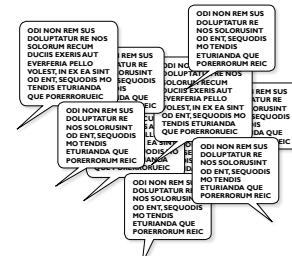
JAKAMINEN HELPPOA SOSIAALISEEN MEDIAAN

- **Suora jakomahdollisuus** sosiaaliseen mediaan tai Online-yhteisöön.
- Voi **lisätä kävijäliikennettä**, ihmiset näkevät mitä Bay City Playssa voi tehdä.



JORE 85

LISÄÄ TÄLLAISIA GRAFFITTEJA BETONISEINIÄ ELÄVÖITTÄMÄÄN!



AVOIMET
HAASTE-
TILAT

KERRO

EHDOTA
& LUO
UUTTA

Suoraan järjestelmään tallentuvaa tietoa kaupungin toivomista kohteista tai kaupunkilaisten omista ideoista.



ANNI
MANNINEN

”NÄINTUKHOLMASSA TÄLLÄISEN IHANAN PUISTON, JOSSA OLI PERGOLA JA KIIPEILISUUTTA. SOPISI SIIHEN LAUNEEN LEIKKIPUISTON PIKNIK-KATOKSEENKIN JA TEKISI SIITÄ VIIHTYISÄMMÄN.”



Evi Linnoaho-Kaarre

Mahdollisuus ehdottaa ja luoda uutta

MIELLYTTÄVÄT
YDIN-
TOIMINNOT

7.7. YHTEENVETOA KEHITYSPROESSIN JA TAUSTOITUKSEN AIKANA SYNTYNEISTÄ AJATUKSISTA

Edellä esiteltyyn kombinaatioon on koottu tärkeimpiä ideoita ja ajatuksia, joita on saatu Bay City Playn suunnitteluprosessin, Lahden ammattikorkeakoulun kesätyöpajojen ja teoreettisesta taustatyön aikana. Potentiaaliset kohdat, joissa pelillisyyttä voitaisiin hyödyntää, on merkitty visualisoinnin yhteyteen ja tarvittaessa toimintoja on avattu sanallisesti. Jokaista kohtaa ei silti ole koettu järkeväksi purkaa auki erikseen. Muistettava on, että kaikkia ehdotettuja ominaisuuksia ei suinkaan ole tarkoitus käyttää sovelluksessa. Muutamia pohdinnan arvoisia kohtia on kuitenkin vielä hyvä nostaa esille koosteen omaisesti.

7.7.1 Palautteenanto ja palkitseminen

Pelaaja ei ala pelaamaan kaupunkimuotoilupeliä pakosta tai velvollisuuden tunnosta, joten tässä toteutuu automaattisesti yksi pelisuunnittelun keskeisistä tekijöistä tekijä, vapaaehtoisuus. Henkilö pelaa peliä siksi, että kokee sen mielenkiintoisena, tyydyttävänä tai jollain, esimerkiksi sosiaalisella tavalla, palkitsevana toimintana. Peli voi myös ruokkia pelaajan tarvetta saada jotakin konkreettista aikaiseksi tai käyttää luovuuttaan ja aikaansa oman asuinympäristönsä parantamiseen.

Yksi kaupunkimuotoilupelin pelillistämisen haasteellisista kysymyksistä on palkitseminen. Vaikka pelimäisissä toimintaympäristöissä suositankin välitöntä palautteen antamista, on se kuitenkin kaupungissa toteutettavia muutoksia ajatellen usein melko mahdotonta toteuttaa. Kysymys on todellisista kohteista ja asioista, jotka puolestaan ovat vaikutussuhteessa toisiin tekijöihin, esimerkiksi budjetoituun rahaan. Samasta syystä monia ehdotuksia ei myöskään pystytä suoraan lajittelemaan toteutettaviin ja ei-toteutettaviin, jolloin pelimäisen ajattelumallin suosima välitön palautteenanto on hankala toteuttaa käytännössä. Toisaalta on muistettava, että jotain on kuitenkin usein tehtävissä, jos niin halutaan. Tästä esimerkkinä Helsingin liikennevalo-tapaus, josta

kerrottiin palautteenantojärjestelmästä kertovassa kappaleessa. Tarpeeksi pieniin osiin pilkottuja kehitystoiveita on mahdollista toteuttaa kohtalaisen nopeastikin.

Taustatyön monissa lähdemateriaaleissa ehdotettiin, että yksi helpohko tapa tuottaa mielihyvää pelaajalle on luoda pieniä kokonaisuuksia, joita on mahdollista saattaa loppuun ja saada niistä palautetta nopealla sykkeellä. Pelaajalle tulisi antaa tilaisuus kokea tehneensä jotain konkreettista, saaneensa jotain aikaan. Tällainen ”valmiiksi saattamisen” indikaattori olisi toteutettavissa pelillisiä elementtejä hyödyntäen esimerkiksi tasolta toiselle siirtymällä tai edistymispalkein. Mahdollista olisi myös näyttää miten pelaajan oma aktiivisuus suhteutuu muiden kaupunkilaisten aktiivisuuteen nähden. Lisäksi Bay City Playssa olleiden aloitteiden myötä alkaneet toimet sekä toteutuneet projektit voisi saada näkyviin kaikille pelaajille. Se tekisi toiminnasta konkreettisemmän tuntuista ja jollain tapaa mitattavaa.

Kukin Bay City Playn suunnittelutiimi päätyi pohtimaan vuorollaan pitäisikö työstä ja osallistumisesta saada jokin konkreettinen palkinto. Opinnäytetyössä käsiteltiin aiemmin palkitsemista ja varoitettiin, että palkitseminen fyysisillä palkinnoilla johtaa helposti siihen, että pelaaja ei jatkossa halua osallistua ilman konkreettista palkitsemista. Toisaalta erilliset palkitsemisjärjestelmät kertovat myös siitä, että pelin ei uskota tai koeta olevan sisäisesti tarpeeksi houkutteleva tai mielenkiintoinen. Tällöin puuttuva, houkutteleva tekijä pyritään korvaamaan niin sanotuilla helpommilla, mutta samalla kestävämmillä palkitsemismekanismeilla. Teoreettiseen taustatyöhön viitaten voidaan todeta, että kaikkein toimivin tapa palkita olisi tehdä tekemisestä sisäsyntyisesti niin palkitsevaa, ettei erillisiä palkintoja tehdystä työstä kaivattaisi.

7.7.2 Vuorovaikutus palkitsijana

Sosiaalisen vuorovaikutuksen tärkeyttä ei pidä väheksyä palkitsemisessa. Sillä voidaan ruokkia ihmisen perustarvetta tulla hyväksytyksi ja

saada arvostusta. Antamalla pelaajan ymmärtää, että hänen ponnistelujaan kaupungin kehittämisen hyväksi arvostetaan, voidaan luoda hyvää pohjaa jatkoon kehitystyölle ja sitoutumiselle. MP's expenses" -esimerkistä, ”Mitä olemme teiltä tähän mennessä oppineet” -kohdasta, tuli mukavalla tavalla rivien välistä ilmi, että osallistujien panosta arvostetaan ja heidän kommentteihinsa on tutustuttu. Tätä elementtiä voitaisiin hyvin jossain muodossa lainata Bay City Playhin. Sen avulla olisi mahdollista lisätä vuorovaikutusta kaupungin ja kaupunkilaisten välille, joka oli yksi työkalulle asetettuja kriteerejä. Samalla se viestisi, että kaupunkilaisen panosta arvostetaan, eivätkä ehdotukset mene kuuroille korville. Ponnisteluun reagoiminen ja näin jonkinlainen tunnustuksen antaminen mahdollisesti rakentaisi vankempaa pohjaa sitoutumiselle kuin mihin mikään yksittäinen tasoja tai pisteitä kuvaava elementti pystyisi. Näin voitaisiin kertoa, että mielipiteet ja näkemykset on kuultu ja ne ovat herättäneet ajatuksia, vaikka kaikkea ei välttämättä sellaisenaan tultaisikaan toteuttamaan.

Palkitsemista voi tapahtua myös vuorovaikutuksessa toisten pelaajien kanssa. Peli voisi hyvin tarjota kaupunkilaisille tilaisuuden kokea olevansa samassa veneessä toisten kaupunkilaisten kanssa, eikä niinkään yksilöinä toisiaan vastaan kamppaillen. Onkin hyvä miettiä kuka kilpailee mitään tai ketäkin vastaan. Vai kilpailevatko pelaajat mahdollisesti systeemiä vastaan? Kilpaileeko kukaan ketään vastaan? Tässä kohdassa ajatusmaailmaa voisi lainata Suurta kunnioitusta herättävä -kohdasta. Siinä on mahdollista kokea olevansa osana jotain yksilöä suurempaa. Mikäli kaupunkilaiset innostuisivat ilmiömäisellä tavalla osallistumaan kaupungin kehittämiseen, tai vaikka jonkin rajatun kohteen ideoimiseen, voisi se kollektiivisessa kontekstissaan olla yhteisöllisyyttä vahvistava tekijä. Muun muassa haastetilassa olisi mahdollista kilpailla parhaasta ehdotuksesta, joka kuitenkin loppupeleissä tarkoittaisi kaikkien yhteistä hyvää, parempaa elinympäristöä.

Osittaistakin edistystä ilmaisevat indikaattorit ruokkisivat aikaansaamisen tunnetta. Tällainen palautesysteemi olisi todennäköisesti kohtuullisen helppo toteuttaa yksinkertaisen grafiikan avulla. Se ei vaatisi

monimutkaista käyttöliittymää, huikeaa visualisointia tai suurta rahallista panostusta. Tärkeää olisi, että edistyminen olisi pelaajan nähtävissä nopealla syötteellä, vaikka sen vaikutus varsinaisessa kaupunkisuunnittelussa näkyisi vasta pitkällä viiveellä. Prosessin osiin pilkkominen mahdollistaisi sen paremman seuraamisen.

7.7.3 Voittaminen

Pohdinnan arvoista on myös se, onko kaupunkisuunnittelupelissä mahdollista voittaa. Teoreettisten lähteiden perehymisen perusteella pelaamisen ydin ei ole useinkaan voittamisessa tai maaliin saapumisessa vaan tärkeintä on niin sanottu matkanteko, toiminta itsessään. Se puolestaan palauttaa keskustelun sisäisen palkitsevuuden pariin. Kaupunkisuunnittelupelissäkin palkitsevampaa voisi olla se, että on päässyt osalliseksi suurempaa kokonaisuutta tai vaikka tutustumaan omaan kotikaupunkiinsa uudesta näkökulmasta. Ja toisaalta myös se, että pelaaja kokee saavuttaneensa jotain sen sisällä. Toinen miettimisen arvoinen asia voisi olla, onko pelissä mahdollista epäonnistua? Voiko ponnistelemalla luoda jotain uutta tai oppia yrityksen ja erehdyksen kautta esimerkiksi oikea toimintatapa? Oppiminen voisi hyvinkin olla yksi kaupunkimuotoilupelin kantavia, palkitsevia tekijöitä. Kaupunkilainen voisi esimerkiksi olla vuorovaikutuksessa kaupungin suunnittelijoiden ja toisten kaupunkilaisten kanssa tavalla, joka ei muuten todellisuudessa toteutuisi. Tai hän voisi oppia jotain uutta kotikaupungistaan, joko tiedon muodossa tai niin että kaupunki aukeaisi hänelle jollain uudella tavalla.

7.7.4 Haastetila

Pelissä voisi olla jokin erillinen ”haastetila”, joka kutsuu pelaajat ratkaisua kaipaavan haasteen äärelle. Sen alulle panijana olisi kaupunki. Lisäksi tarpeeksi korkealle tasoilla edennyt pelaaja voisi olla oikeutettu itse ehdottamaan haastetettävän aihetta. Haastetila voisi olla päivän tai

viikon verran aktiivisena oleva tehtävä, joka aktivoituisi kartalla tietyssä kohdassa. Näin siitä saataisiin kohdennettua tietoa ja toisaalta keskustelulle ja ehdotuksille varattu aika olisi rajattu. Haastetila voisi lähettää tiedon uuden kohteen aktivoitumisesta kännykkään tai sähköpostiin, mikäli pelaaja olisi tällaisen hälytyksen aktivoinut. Näin pelin olemassaolokin pysyisi paremmin mielessä.

Lisäksi Haastetilat voisivat olla korvamerkattuja ”ideoiden keruupisteitä”. Tyyliltään ne voisivat olla nopeita galluptyyppejä tai hieman enemmän aikaa vievämpiä ja luovempia tehtäviä. Tässä olisi myös tilaisuus ”rivien välissä” jakaa tietoa vaikkapa tapahtuvista muutoksista. Haastetilassa voisi tarvittaessa hyödyntää crowdsourcing-tyyppisestä toimintaa ja antaa tehtävä ratkaistavaksi suuremmalle joukolle. Tästä esimerkkinä voisi olla ”Miten tehdä tästä vähälle käytölle jääneestä puistosta viihdyisämpi? Mitä sinä kaipaat tänne puistoon?”. Kaupunkilaiset voisivat käydä tekemässä omia ehdotuksiaan miten asian voisi ratkaista. Tämän avulla kaupunki voisi myös kertoa, mikäli kyseiselle alueelle on jo tehty jotakin suunnitelmia. Samaan yhteyteen voisi mahdollisesti lisätä resursseista viestivän liukuvalikon, joka muistuttaisi kaupunkilaisia siitä, että resursseja on rajallinen määrä.

Käytännössä Haastetila voitaisiin toteuttaa karttapohjan avulla, jolle voisi ilmestyä sille varattu ”täppä”, joka viestisi, että uusi haastetila on avattu. Uuden haastetilan aktivoituminen saattaisi myös houkuttaa kaupunkilaisia kyseiselle alueelle avaamaan uuden alueen GPS:n avulla. Tiettyyn paikkaan kohdistettu hälytys voisi myös herättää pelaajassa halun tutustua kaupunkiinsa paremmin. Tällä voitaisiin luoda lisää jännitystä ja pelillisyyttä sekä vahvistaa tunnetta, että henkilö on mukana laajemmassa, yhteisessä projektissa. Erillinen kutsu tulla ratkaisemaan tilanne olisi myös selkeä viesti siitä, että kaupunkilaisten mielipiteitä halutaan kuulla. Päätöksissä halutaan huomioida myös heidän näkemyksensä.

Monet pelisuunnittelijat puhuivat tarpeettomista esteistä, joihin pelien idea kiteytyy. Kaupunkilaisten osallistamiseen pyrkivät kaupunkisuun-

nittelupelit painivat kuitenkin jo itsessään hankalien asioiden parissa, joten varsinaisia keksittyjä, lisättyjä esteitä tuskin tarvitaan. Ennenminkin tavoitteena on yksinkertaistaa ja konkretisoida asioita niin että molemmat osapuolet tulevat ymmärretyiksi. Kun pyritään löytämään ratkaisuja todellisiin ongelmiin, ei varsinaisesti voida puhua tarpeettomista esteistä. Ehkä kansalaisen silmissä byrokraatia saattaa kuvastaa sitä tarpeetonta estettä jo itsessään.

7.7.4 Flow

Flow-tila olisi toki hieno asia, mutta tämän kaupunkimuotoilupelin suhteen se saattaa olla turhan kunnianhimoisen vaatimus, sillä flow vaatii usein aktiivista ponnistelua valitun asian parissa. Flow-tilan saavuttamiseen tarvittaisiin myös jonkinlaista intensiivistä jatkumoa. Bay City Play ei todennäköisesti näin toteutettuna voisi, eikä sen tarvitsisi sellaista tarjota. Peli voisi olla aina käytettävissä jossain rajallisessa muodossa, mutta se ei saisi edellyttää suuria ajallisia uhrauksia.

On muistettava, että käyttäjä saattaa hyvin nopeasti kääntää selkänsä pelille, jos kokee sen liian aikaa vieväksi tai hankalaksi käyttää tai ymmärtää. Pikatehtävät saisivat siis viedä aikaa suunnilleen Facebook-tykkäyksen verran. Suunnittelijoiden olisi tarpeen tullen mahdollista herättää keskustelua ja saada vastauksia valmiiksi koodatussa ja tallentuvassa muodossa. Merkkimäärän tulisi olla ennalta rajattu, jotta ideat olisivat valmiiksi kiteytettyjä. Kommentteja voisi myös valmiiksi ruksia kuuluvaksi tiettyyn kategoriaan.

Kesäkurssilla ehdotettu tapa, jolla eteneminen pelissä voisi tapahtua aktiivisuuden ansiosta voisi olla toimiva. Silloin ei vertailtaisi ihmisten ”tykkäämisiä” tai taitoja. Tasapuolisten onnistumismahdollisuuksien takaamiseksi eteneminen ei pitäisi tapahtua esimerkiksi taitojen takia.

7.7.5 ideat

Yksi toteutustapa voisi myös olla ideaaattikko, johon voisi lisätä esimerkiksi kuvan, jostain todellisesta, hyvin toteutetusta asiasta, kuten lomareissulla näkemästään ihanasta, villiviinien valtaamasta huvimajasta. Tähän tulisi myös lisätä tila kommentoinnille, jotta huomio kiinnittyisi pelaajan haluamaan asiaan. Tämä antaisi myös mahdollisuuden vähemmän verbaalisille ihmisille jakaa ideoita tai esitellä niitä konkreettisemmassa, helpommin ymmärrettävässä muodossa. Kommentointimahdollisuus kannattaisi rajata tiettyyn merkkimäärään, jotta sen läpikäyminen ei olisi tarpeettoman työlästä.

Ideaseinän ”riskinä” saattaisi olla, että mukaan tulisi asiattomuuksia tai sellaisenaan toteuttamiskelvottomia ideoita, kuten Lahden torille rakennettava La Sagrada Famiglia (Barcelonalainen Arkkitehti Gaudin suunnitelma katedraali). Äärimmäisyyksiin viety varovaisuus saattaa kuitenkin tappaa hyvätkin ideat. Teknisessä toteutuksessa mietittäväksi jää millaisia velvollisuuksia moderaattorille tulisi kohdistaa.



8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on ollut selvittää, mitä pelisuunnittelussa käytetyt, koukuttavaksi mielletyt, mekanismit ovat ja mitä ajatusmalleja pelimaailmasta voisi hyödyntää kaupunkisuunnittelun pelillistämässä. Lisäksi on pyritty selvittämään mitä tekijöitä voitaisiin hyödyntää pelillistetyssä, osallistavassa kaupunkimuotoilutyökälussa, jotta se motivoisi ja sitouttaisi kaupunkilaisia käyttämään sitä. Monet taustoituksessa keskeiseksi nousseet asiat perustuvat psykologisiin tekijöihin. Pelaajien keskuudessa niillä voidaan aikaansaada onnellisuuden, palkitsevuuden ja tyytyväisyyden tunnetta.

Kuten alussa todettiin, opinnäytetyön lopputuloksena ei odotettu saatavan valmista, lopullista ratkaisua Bay City Play -konseptiin. Opinnäytetyö on ollut luonteeltaan taustoittava. Sen suurin anti lienee, että sen avulla on saatu koottua tietoa pelisuunnittelun ajatusmalleista ja mekanismeista sekä psykologisista tekijöistä, jotta niiden hyviä puolia ja koukuttavia tekijöitä osattaisiin hyödyntää Bay City Playn jatkokehittämisessä mahdollisimman perustellusti ja monipuolisesti.

Bay City Play -hankkeen päämääränä on luoda kaupungin ja kaupunkilaisten käyttöön pelillistetty, osallistava työkalu. Sen avulla halutaan tarjota helpompi, mielenkiintoisempi ja houkuttelevampi tapa osallistua. Kaupungin suunnittelijoiden kannalta pelin arvo korostuu siinä, miten hyvin sen avulla saadaan kerättyä selkeää tietoa, jota voidaan ottaa avuksi kaupunkien suunnittelussa sekä päätöksen teossa. Työkalun avulla toivotaan myös voitavan aktivoida niitä kaupunkilaisia, jotka tähän mennessä eivät ole olleet motivoituneita osallistumaan.

Samalla kun on muistettava kaupungin olevan asiallinen, ei-viitteellinen, kaikkia palveleva palveluntuottaja, on yhtälailla pidettävä mielessä, miksi tämän tyyppiselle työkalulle on koettu olevan tarvetta. Sitä suunniteltaessa tulisi osata avautua uusille, innovatiivisemmille ja roh-

keammille ajatusmalleille, jotta ei päädyttäisi toistamaan ja hiomaan vain olemassa olevia, toimimattomaksi todettuja osallistamistapoja.

Pelimaailmassa on tärkeää huomioida inhimillisiä tekijöitä, jotta ymmärretään miksi tietyt mekanismit toimivat ja millainen vaikutus niillä on käyttäjiin. Pelillistettyä työkalua suunniteltaessa nämä psykologiset tekijät kannattaisi ottaa huomioon paremman motiivoinnin ja sitoutuneemman toiminnan mahdollistamiseksi. Valittujen, pelillistettyjen toimintojen tulisi perustua tarkoin mietityille perusteille, esimerkiksi sisäsyntyistä palkitsevuutta ruokkiville ominaisuuksille. Ei vain sille ”koska ne ovat kivoja”.

Pelaajan tulisi kokea pelillistetyn kaupunkimuotoilutyökalun käyttö itsessään palkitsevana ja mielenkiintoisena sekä vuorovaikutteisena. Hänen tulisi voida nähdä kaupungin suunnittelijat yhteistyökumppaneina eikä auktoriteettina, joiden suunnitelmat pitää ottaa vastaan sellaisena, kuin ne annetaan. Työkalun puolestaan tulisi viestiä, että kaupunkilaisten arjen kokemukset ovat tärkeitä tekijöitä suunniteltaessa tulevaisuuden kaupungeja. Tässä vuorovaikutus nousee keskeiseen rooliin. Kaupunkilaisen tulisi saada tilaisuus tuntea olevansa tervetullut ja arvokas lisä oman elinympäristönsä suunnittelussa. Muussa tapauksessa pelaaja voi helposti valita käyttävänsä aikansa jonkin muun haasteen parissa. Muun muassa tästä syystä emotionaalisia tekijöitä ei kannata aliarvioida.

Työpajoissa törmättiin monesti siihen ongelmaan, että mekanismien ja toimintojen keskittyessä tuloksellisuuteen, unohtui hauskuuden ja koukuttavuuden näkökulma. Vastaavasti houkutteleva ja hauska mielletty lähestymistapa koettiin usein epäuskottavana ja jokseenkin päälle liimattuna kaupunkisuunnittelun yhteydessä.

Kysymykseen, miten hauskuutta voitaisiin tuoda kaupunkisuunnittelun pelillistämiseen, ei saatu täysin yksiselitteistä vastausta. Tämä oli

jossain määrin odotettuakin. Hauskuuden voidaan jo itsessään asettaneen haasteita ja taustoituksessa kävi ilmi, etteivät tutkijatkaan ole päässeet yksimielisyyteen siitä, mikä on hauska. Loppujen lopuksi hauskuuden määrittely on hyvin subjektiivinen ja tilannekohtainen ominaisuus.

Esimerkkejä, millaisissa kohdissa hauskuutta voitaisiin hyödyntää, löytyi muutamia. Usein helpoimmaksi tavaksi osoittautui hauskuuden lisääminen peliin niin sanottuna minipelinä pelin sisällä tai avataren muuntelumahdollisuutena. Tällaisena hauskuus ei välttämättä ole väkisin päälle liimatun oloinen vaan se voi myös hyvällä tavalla tuoda oudon käänteen keskelle suhteellisen asiallista peliä. Hauska hahmo voi muodostaa yllätystekijän: julkista sektoria ja tunteella kokemista tai huumoria ei useinkaan nähdä yhdistettävän samaan laariin. Totutusta poikkeava ajatusmalli voisi olla hyvä asenteiden ravistelija ajatellen sitä, miten jäykäksi julkisen sektorin toiminta perinteisesti mielletään. Hyvin ja ajatuksella toteutettuna se ei romuttaisi Bay City Playn roolia oikeana suunnittelutyökaluna. Rohkeasti käytettynä sillä voisi olla positiivinen vaikutus ihmisten motivoijana.

Vaikka rohkeutta ja yllättävyyttä käytettäisiinkin työkalussa, kaupunkilaisten tulee silti voida kokea, että peliä ei ole tarkoitettu vain eskapistiseen viihdekäyttöön, vaan se on työkalu, jonka avulla heitä aidosti halutaan osallistaa. Muotoilutyökalun tulee myös olla kehittyneempi versio olemassa olevasta e-palautteenantojärjestelmästä, sillä ei ole mielekäästä tehdä kahta miltei päällekkäistä toimintoa.

Peliä suunniteltaessa on mietittävä kuinka paljon resursseja ylläpitämiseen on mahdollista käyttää pelin toteutusvaiheessa, sekä sen julkaisun jälkeen. On myös pohdittava kriittisesti, kuinka pelin toteuttamiseen ja ylläpitoon käytetty aika ja raha suhteutuvat sen avulla saatavaan hyötyyn ja tuloksiin, ja kuinka pitkäaikaiseen käyttöön peliä voidaan ajatella luotavan. Luomisvaiheen alkupäässä, luovan ideoinnin aikana, tällainen kriittisyys ei välttämättä ole suotavaa tai ainakaan luovuutta edistävää. Kuitenkin siirryttäessä lähemmäs ensimmäisen, oikean version pilotointia ja ”sitä riisutumpaa versiota”, tulee tällaiset kysymykset ottaa

esille, jotta peli olisi mahdollista toteuttaa ja ylläpitää myös todellisuudessa. Lisäksi tulee varmistaa, että sille asetetut kriteerit täyttyvät.

Bay City Playn suunnittelun alussa ideointi haluttiin kohdistaa pelin toimintoihin ja välttää ottamasta kantaa siihen toteutuisiko lopullinen versio pelistä digitaalisessa vai jossain muussa muodossa. Suunnittelu-prosessia taaksepäin katsottaessa on kuitenkin helppo huomata, että suurimman osan ajasta peliä on selvästikin suunniteltu toteutettavan digitaalisessa muodossa. Taustatyöstä ja työpajojen raportoinneista ei ole juurikaan löydetävissä viitteitä muunlaisen työkalun suunnittelusta ja kaikki valitut pelillistetyt tekijät tukevat toteutusta digitaalisessa ympäristössä. Pelille alussa asetettujen kriteerien eli helpon monistetavuuden, skaalattavuuden, vakioitavan tiedonkeruun sekä matalien käyttöönottokustannusten kannalta digitaalinen sovellus täyttäneekin helpoimmin nämä kriteerit. Toteutustavan jättäminen alussa avoimeksi toimi tärkeänä lähinnä ideoinnin avoimena pitämisen kannalta. Näin ei heti lähdetty tutkimaan valmiita applikaatioita ja niiden muuntelumahdollisuuksia, vaan pyrittiin miettimään pelimäisiä toteutustapoja laajemmin.

Hankkeen ehdottomana etuna on ollut monialainen työryhmä. Co-design -prosessi on tuonut eri näkökulmia tekemiseen eri alojen asiantuntijoiden tuodessa omaa osaamistaan kehitykseen. Tiimi tulee vahvistumaan entisestään tulevan syksyn aikana, jolloin mukaan saadaan myös teknistä osaamista sekä kokemusta hyötypelien tekemisestä. Tällöin myös käytettävyyttä ja ideoiden realistista toteuttamiskelpoisuutta tullaan arvioimaan tarkemmin. Tämän jälkeen kehitystyön seuraava tärkeä vaihe tullaan todennäköisesti saavuttamaan, kun työkalua pilotoidaan kaupunkilaisilla. Silloin saadaan vastauksia siihen, onko työkalulla mahdollista saada niitä tuloksia, joita siltä on haluttu ja herättääkö työkalu toivotunlaista mielenkiintoa käyttäjien keskuudessa.

Lopulta työkalun toimivuuden ratkaisee se, millaisia tuloksia sillä saadaan ja kuinka aktiivisesti kaupunkilaiset sekä kaupungin työntekijät innostuvat sitä käyttämään. Lisäksi onnistumisen mittarina voidaan pi-

tää sitä, saako työkalu herätettyä kaupunkilaisten luottamuksen aitona, osallistavana välineenä ja millaiseen vuorovaikutukseen se kannustaa. Onko se sellainen, jonka pariin halutaan palata uudelleen ja joka motivoi ja kannustaa osallistumaan sellaisella innostuksella, joka ei muuten olisi todennäköinen.

Opinnäytetyön taustoituksen suurimpia haasteita ovat olleet muuttuvat aikataulut sekä laajaksi osoittautunut aihepiiri. Tästä syystä opinnäytetyön rajaus ja fokuskin vaihtuivat prosessin aikana useaan otteeseen. Käyttäjälähtöisyyteen perehtymisellä sekä muotoilun menetelmien tarkemmalla selvityksellä, olisi tutkimukseen varmasti voitu tuoda vielä lisää syvyyttä, josta olisi ollut hyötyä myös pelin kehittämisen kannalta. Opinnäytetyön aikataulun ja laajuuden ollessa rajallinen, ei näihin alueisiin voitu kuitenkaan perehtyä sen syvällisemmin, sillä se olisi ollut pois pelillisyyden ja psykologisten vaikuttimien selvittämisestä.

Selkeitä jatkotutkimuksen arvoisia aiheita olisikin varmasti käyttäjälähtöisyyden huomioiminen pelillistetyssä kaupunkisuunnittelussa. Myös co-design -prosessin seuraaminen ja tutkiminen vastaavassa monialaisessa työryhmässä, olisi tutkimuksen arvoinen kohde. Tämän opinnäytetyön tekijänä ehdin omalta osaltani useaan otteeseen toivoa, että minulla olisi ollut jo paljon omakohtaista kokemusta pelaamisesta ennestään. Ajatusmaailman ja käsitteiden tuntemisesta olisi varmasti ollut hyötyä. Toisaalta tämä ”puhtaan pöydän lähtötilanne” mahdollistisen, että aihetta oli alusta saakka mahdollista lähestyä teoreettisesta, taustoittavasta näkökulmasta ja varsin avoimin mielin ilman, että valmiit mielikuvat olisivat johdatelleet liikaa jo käytettyjen ideoiden suuntaan.

Yksi pelin jatkokehittämisessä ratkaistava asia voisi olla sen tarkentaminen, halutaanko, että kaupunkilainen astuu pelitilaan, koska haluaa jakaa tietoaan ja havaintojaan. Vai tullaanko pelillistettyyn maailmaan siitä lähtökohdasta, että henkilö haluaa pelata ja pelatessaan tulee antaneeksi tietoa kaupunkisuunnittelun käyttöön? Pelillistettyä, osallistavaa työkalua suunniteltaessa tulee myös miettiä, missä määrin ja kuinka selkeästi pelimaailman mekanismeja halutaan hyödyntää. Halutaanko

mukaan tuoda seikkailuhenkeä ja eskapistista lähestymistä? Vai riittääkö, että pelimaisia mekanismeja hyödynnetään vain tasojen, pisteiden, edistymistä tai aktiivisuutta ilmaisevin indikaattorein? Kuinka suuri ja millainen rooli mahdollisella avatarella on ja halutaanko sellaista ylipäänsä käyttää? Ja missä määrin esimerkiksi aisteja halutaan ruokkia? Pelillisten mekanismien tarjoamia mahdollisuuksia on paljon, joten se jättää avoimeksi myös monia muita kysymyksiä.

Opinnäytetyön tarjoama taustoitus soveltuu Bay City Playn, ja muiden vastaavien hankkeiden, pohjatyöksi. Siihen on pyritty kokoamaan pelisuunnittelun lainalaisuuksia sekä selvitystä psykologisesti motivoivista ja sitouttavista tekijöistä. Selvitys toivon mukaan auttaa hankkeen jatkon kehitystyössä, nostamalla esiin mahdollisia käyttökelpoisia mekanismeja, ajatusmalleja ja ideoita. Bay City Playn kehitystyötä tullaan jatkamaan vielä opinnäytetyön päätyttyä ja onkin selvää, että ehdotetut toiminnot tulevat vielä muuttumaan ennen kuin lopullinen versio löytää muotonsa edes pilotointivaiheeseen asti.

Yhteenvedona tehdyn taustoituksen perusteella voitaisiin sanoa, että pelisuunnittelusta voitaisiin hyvinkin löytää välineitä ja ajatusmalleja, joiden avulla kaupunkisuunnittelu näyttäytyisi houkuttelevampana, konkreettisempänä ja kookuttavampana kuin se on tähän asti totuttu näkemään. Ne voisivat mielenkiintoisella tavalla herättää kaupunkilaiset huomaamaan oman vastuunsa ja mahdollisuutensa toimia aktiivisemmin kaupunkien kehittämisessä. Pelin avulla heidät voitaisiin ottaa mukaan arjen asiantuntijoina. Osallistamalla he voisivat kertoa avoimesti ja kehittävässä mielessä näkemyksiään miten kaupungista voitaisiin tehdä paras mahdollinen versio ja kuinka se voitaisiin toteuttaa mahdollisimman kestävällä tavalla.

Paljon on varmasti vaikutusta myös sillä, millaisia ominaisuuksia pelissä päädytään ottamaan käyttöön. Sekä sillä kuinka rohkeita valintoja kaupungit ovat valmiita tekemään, pyrkiessään osallistamaan kaupunkilaisia suunnitteluun ja kuinka paljon resursseja siihen oikeasti ollaan valmiita käyttämään. Kaupunkien tulisi olla jollain tasolla valmiita osittain luo-

pumaan päättäjän asemasta ja luoda kaupunkilaisille oikeita tilaisuuksia saada äänensä kuuluville, muidenkin kuin perinteisten väylien kautta. Osallistumisen ei tulisi myöskään edellyttää ”kapulakielen” hallintaa tai tarkkaa pykälään perehtymistä ennakkoon, voidakseen tarjota vakavasti otettavia näkemyksiä. Lopulta suurin muutos on tapahduttava asenteiden tasolla, sekä kaupunkilaisten että kaupunkien suunnittelijoiden keskuudessa, ennen kuin ponnisteluja yhteisellä ”hiekkalaatikolla” voidaan viedä edistyksellisiin, jopa eppisiin mittasuhteisiin. Tähän pelisuunnittelusta lainatut mekanismit ja ajatusmallit voivat yhtenä muotoilun keinona tarjota välineitä.

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

Boinodiris P. 2014. Serious Games for Business. Using Gamification to Fully Engage Customers, Employees and Partners. Tampa, USA: Meghan-Kiffer Press.

Bäcklund P., Häkli J. & Schulman H. 2002. Osalliset ja osajat: Kansalaiset kaupungin suunnittelussa. Helsinki: Gaudeamus kirja.

Gray D., Brown S. & Macanuso J. 2010. Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers. First Edition. Sebastopol, USA: O'Reilly.

Kaupunkitutkimus ja metropolipolitiikka - hankehakemus 2015.

Lapintie K. (Bäcklund P., Häkli J. & Schulman H. 2002.). Osalliset ja osajat: Kansalaiset kaupungin suunnittelussa. Helsinki: Gaudeamus kirja.

Lerner J. 2014. Making Democracy Fun: How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics. Massachusetts, USA: The MIT Press.

McGonigal J. 2012. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change The World. London, UK. Vintage Books.

Ojasalo K., Moilanen T. & Ritalahti J. 2014. Kehittämistyön menetelmät 2014, Helsinki: Sanoma Pro Oy

Ruulio, T. 2014. Focus 1/2014: Pelillistyvä tulevaisuus. Helsinki: Metropolia ammattikorkeakoulu.

Sanders E B.-N. & Stappers P. J. 2013. Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design. BIS Publishers.

Tuulaniemi J. 2011. Palvelumuotoilu. Hämeenlinna: Talentum Media Oy.

Walz S. P. & Deterding S. 2015. The Gameful World. Lontoo, UK: MIT Press.

Ängeslevä S. 2014. Level_up: Työrutiinit peliksi. Helsinki: Talentum.

LUENNOT JA KOKOUKSET

Gallagher C., 3.6.2015. Participatory geographic information systems and technologies -luento.

Palomäki J. 2015. Yleiskaava-arkkitehti. Kaupunkisuunnittelu-luento Kansainväliselle työpajalle. Lahti 5.6.2015.

Saari H. Lahden kaupungin vuorovaikutussuunnittelija, 11.3.2015. Bay City Play -kokous.

VERKKOLÄHTEET

Desai R., toimitusjohtaja 2013, YouTube: KHAN ACADEMY Gamification: Making Learning Fun. 10.9.2013. [Viitattu 8.8.2015]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=2EZcpZSy58o>.

Deterding S., Sicart M., Lennart Nacke, O'Hara K., Dixon D. 2011, 2425. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. Vancouver, BC, Canada. [Viitattu 3.6.2015]. Saatavissa: <http://hci.usask.ca/uploads/198-Gamification.pdf>

Finlex 2015. [Viitattu 27.7.2015]. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990132>.

Finlex 2015. Maankäyttö- ja rakennuslaki. [Viitattu 29.6.2015]. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990132>

Gamestorming: What is Gamestorming? 2015. [Viitattu 15.7.2015]. Saatavissa: <http://gamestorming.com/about/>

Hamari J. 2014. [Viitattu 13.8.2014]. Saatavissa: <http://gamification-research.org/2014/08/flow/>

Kielitoimiston sanakirja 2004. [Viitattu 20.7.2015]. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Peli>

Lahden ammattikorkeakoulu 29.4.2015 Uutinen: Bay City Play haastaa pelaamaan kaupunkimuotoilupeliä. [Viitattu 21.7.2015]. Saatavissa: <http://www.lamk.fi/ajankohtaista/Sivut/bay-city-play-haastaa-pelaamaan-kaupunkimuotoilupelia.aspx>

Lerner J. 2015. [Viitattu: 20.7.2015.] Saatavilla: <http://www.joshlerner.net> Löytyniemi R. (koonnut). Oudot tunteet: Flow [Viitattu 26.6.2015]. Saatavissa: <http://oppiminen.yle.fi/psykologia-ihmissuhteet/oudot-tunteet/oudot-tunteet-flow>

Malmberg L. 2015. Helsingin Sanomat: Toiveita lähikaupoista ja valituksia liikenteestä 15.7.2015, Päivitetty: 15.7.2015. [Viitattu 2.8.2015]. Saatavissa: <http://www.hs.fi/kaupunki/a1436845737438>.

Mikkonen M. 2012. Heittäydy rohkeasti virtaan! [Viitattu 26.6.2015]. Saatavissa: http://tyopiste.ttl.fi/Uutiset/Sivut/Heittaydy_rohkeasti_virtaan.aspx

Mpr-center 2012. [Viitattu 17.6.2015]. Saatavissa: <http://mprcenter.org/blog/2012/08/the-positive-side-of-video-games-part-iii/>

Ojanen M. [Viitattu 26.6.2015]. Saatavissa: <http://www.markkuojanen.com/psykologia/flow-ilmio/>

Paavola J.-M. Elämä pelissä, peli elämässä. Tampereen ylioppilaslehti Aviisi 04/2011. [Viitattu 19.7.2015.]. Saatavissa: <http://arkisto.aviisi.fi/artikkeli/?num=04/2011&id=8c12f9d>

Sanders E B.-N. & Stappers P. J. 2008. Co-creation and the new landscapes of design. [Viitattu 26.8.2015]. Saatavissa: http://www.maketools.com/articles-papers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf

Suomen Kuntaliitto ry 2015. Kuntalaki 27 §. [Viitattu 27.7.2015]. Saatavissa: <http://www.kunnat.net/fi/palvelualueet/demokratia/osallistuminen/Sivut/default.aspx>

Wikipedia: Alternate_reality_game 2015. [Viitattu 10.7.2015]. Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game#Community_development.

Wikipedia: Metagaming [Viitattu 23.7.2015]. Saatavissa: <https://en.wikipedia.org/wiki/Metagaming>

Wikipedia, vapaa tietosanakirja: Jane McGonigal [verkkodokumentti]. Päivitetty 4.4.2013. [Viitattu 20.7.2015.] Saatavissa: https://fi.wikipedia.org/wiki/Jane_McGonigal.

Wikipedia, vapaa tietosanakirja: [Viitattu 10.7.2015]. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Flow>

Ympäristöhallinto: Osallistuminen kaavoitukseen. Julkaistu 22.8.2013, päivitetty 16.9.2013. [Viitattu 25.6.2015]. Saatavissa: http://www.ymparisto.fi/fi-FI/Elinymparisto_ja_kaavoitus/Kaavoituksen_eteneminen/Osallistuminen_kaavoituksessa

KUVAT

Evi Linnoaho-Kaarre, jos ei toisin mainittu. Muun visuaalisen aineiston kreditit merkitty kuvien ja visualisointien yhteyteen.