



# Mitäs peliä sitä oikein pelataan?

---

Fasilitoitu hyötypeli osana luovaa ongelmanratkaisua, ideointia ja verkostoitumista

Sanna Ristaniemi ja Susanna Snellman

12/5/2012



Metropolia Ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Vyyhti -verkostot, yrittäjyysosaaminen ja yhteistoiminnallisuus luovilla aloilla -hanke

## Sisällys

1. Johdanto	2
2. Kirjoittajat	4
3. Pelillisyyden nousu ja uho	8
3.1 Pelin ja peligenren määritelmä	9
3.2 Pelillisuus osana organisaation ja oppilaitoksen toimintaa	11
4. Fasilitoitu hyötypeli. Case: Vyyhtipeli	14
4.1 Mikä on fasilitoitu hyötypeli?	18
4.2 Fasilitaattori pelinrakentajana	19
4.3 Fasilitoidun hyötypelin kehittämisen työryhmä	21
4.4 Fasilitoidun hyötypelin työvaiheet	24
5. Pohdinta	29
Lähteet	31

## 1. JOHDANTO

Artikkeli on syntynyt tarpeesta avata pelillisyyden käsitteitä ja luoda selkeä kuva yhteisöllisen, fasilitoidun pelitilanteen luomisen prosessista aina peli-idean pohtimisesta pelaamiseen asti.

Artikkelin kirjoittamisen aikaan kirjoittajia häiritsi ajatus pelillisyydstermin käytöstä monien menetelmien kohdalla, joissa kyse ei ole pelistä tai pelaamisesta. Lukuisia asioita halutaan pelillistää, mutta mitä sillä tarkoitetaan? Voinko pelillistää yhteisöni toiminnan helposti, nopeasti ja yksinkertaisesti? Näihin kysymyksiin artikkelissa etsitään vastauksia.

*“Peleillä on myös positiivisia vaikutuksia. Ne tuovat pelaajalleen mielihyvää ja rentouttavat. Peleihin liittyy keskeisesti ongelmanratkaisua, luovuutta ja mielikuvituksellisuutta”. - Prof. Raine Koskimaa (A Propos, 2011 verkkosivu)*

Pelaaminen on ensisijaisesti sovituisissa rajoissa leikkimistä ja ihmisten kohtaamista. Se antaa positiivisen ja vapaan ympäristön ideoida ja rikkoa omia rajojaan. Pelaamisen ajan olet joukkueen jäsen ja panoksesi yhteiseen peliin on tärkeää. Pelin tuoman leikkimielisen tilanteen on helppo antaa viedä mukanaan kuvitteellisiin ympäristöihin.

Ennen pelillistämistä on hyvä etsiä motivaatio sille, miksi jokin osa organisaation tai yhteisön toimintaa halutaan pelillistää.

Pelillisyyden hyödyntämistä tapahtuu esimerkiksi osana opetusta, terapiaa, innovointia, ideointia, kasvatusta ja kehittämistyötä. Pelillisyyden voidaan ajatella kumpuavan tekniikan kehityksestä, innovaatiohalukkuudesta, kaupunkikulttuurin murrostilasta, yhteisöllisyyden noususta, sosiaalisesta mediasta ja teknologian kehityksestä. Yhtenä syynä pelillisyyden nousuun lie pelialan saama mediahuomio ja menestystarinat.

Peli ei synny pelkästään teettämällä pelilaudan tai muuta pelimateriaalia. Hyvän pelin rakentamisessa on huomioitava pelattavuus ja pelin ohjattavuus. Laadukasta peliä ei voida luoda pohtimatta pelaamista, sääntöjä, graafista ilmettä tai pelimekaniikkaa.

Vyyhti-hankkeessa on kehitetty vuoden 2012 aikana lautapeli, joka tukee yhteisöjen ongelmanratkaisua ja yhteistoiminnallisuuden lisäämistä. Peliä pelataan fasilitoidusti joukkuepelinä. Vyyhtipelin kehitystyön myötä kertyneiden kokemusten pohjalta artikkeli tarkastelee pelillistämisen ilmiötä, fasilitoidun pelin tuotantokaarta sekä lanseeraa uuden termin *fasilitoitu hyötypeli*. Menetelmä määrittellään artikkelin luvussa 4.1.

Vyyhtipelissä fasilitaattori eli pelinvetäjä on osoittautunut tarpeelliseksi linkiksi joukkueiden väliselle kanssakäymiselle. Fasilitaattori on puolueeton ja ulkopuolinen pelin asiantuntija, joka on myös perehtynyt joukkueisiin ja heidän erityistarpeisiin pelin suhteen. Fasilitaattorin roolia pelinrakentajana hahmotellaan luvussa 4.2.

Koska peligenrejen, pelillisyyden, erilaisten käyttökohteiden, peliteollisuuden ja pelin määritelmien määrä on runsas, artikkeli rajautuu käsittelemään vain osaa pelillistämiseen liittyvistä ilmiöistä. Näitä ovat sosiaalinen peliteollisuus, roolipelaaminen ja digitaalinen pelimaailma. Kirjoittajat keskittyvät pohtimaan fasilitoituja pelitilanteita, tuoden kuitenkin esille tämänhetkisen pelillisyyden nousun ja siihen liittyvää problematiikkaa.

## 2. KIRJOITTAJAT

Artikkeli on toteutettu Metropolia Ammattikorkeakoulun kulttuurin ja luovan alan viestinnän koulutusohjelman *Vyyhti - verkostot, yrittäjyysosaaminen ja yhteistoiminnallisuus luovilla aloilla* -hankkeessa.

Vyyhti on hankkeena kehittänyt yhteisöissä toimimista Hub Helsingin ja Helsingin kaupunginosayhdistykset ry Helkan kanssa. Vyyhti edistää yhteistoiminnallisuuden lisäksi luovan alan opiskelijoiden yrittäjyysosaamista, yhdistysten yrittäjämäistä työskentelyotetta ja yrittäjien verkostoitumistaitoja. Hanke päättyy vuoden 2013 lopussa.

**Susanna Snellman** on kulttuurituottaja (YAMK) ja Helsingin kaupunkikulttuurin ja fasilitoidun hyötypelaamisen asiantuntija, joka työskentelee Metropolia Ammattikorkeakoulun Vyyhti-hankkeessa projektisuunnittelijana.

Vyyhtipeli syntyi osana Susanna Snellmanin kulttuurituottaja YAMK-lopputyötä, jossa etsittiin ratkaisua yhteistoiminnan lisäämiselle Helsingin alueellisessa kaupunkikulttuurissa. Vyyhtipeli oli uudenlainen ja luonnollinen työväline yhteistoiminnallisuuden rakentamiseen luovilla aloilla ja yhdistystoiminnassa.

Vyyhtipeli on 15m2:n kokoinen jättimäinen pelilauta. Pelin avulla yhteisöt ratkaisevat ongelmakohtiaan, etenevät kohti yhteistoiminnallisuutta ja tutustuvat toisiinsa. Vyyhtipeliä on pelattu erilaisten yhteisöjen kanssa testimielessä, eikä se vielä ole valmis liki vuoden kehittämisen jälkeen. Peli on siis toisin sanoen vielä kesken. Vyyhtipelin kehittämisen yhteydessä on syntynyt uusi pelimääritelmä: *Fasilitoitu Hyötypeli*, jonka Snellman on kehittänyt yhdessä kollegansa Sanna Ristaniemen kanssa.

Pelillisyyden vahvassa nousukiidossa Snellman on kiinnittänyt huomiota termin väärinkäyttöön monissa eri yhteyksissä. Pelillisyyttä halutaan tuoda positiivisena ja trendikkäänä ilmiönä osaksi opetusta, julkisia tiloja, mainostamista, yrittäjyyttä ja yhteistoiminnallisuutta. Aina ei muisteta kiinnittää huomiota tai aikaresursseja siihen, että onko toiminta fasilitointimenetelmän käyttämistä vai sisältyykö siihen varsinainen peli tai pelaaminen. Snellman haluaa antaa tämän artikkelin kautta lukijalle pelikehittämisen perustietoja ja pohtia pelillistämisen ja pelaamisen mahdollisia eroavaisuuksia.

Snellmanin mielestä pelaaminen ja pelillistäminen ovat asioita, joilla potentiaalisesti voidaan tuoda uutta, leikkisää ja eteenpäin vievää ilmapiiriä osaksi monia eri toimintoja ja organisaatioita.

Diginatiivisukupolven nousun, kaupunkikulttuurin murroksen ja teknologian kehittymisen myötä ihmisten vaikuttamisen halu on kasvanut. Esimerkiksi fasilitoitu hyötypeli tuo pelaamisen hiukan lähemmäksi ei-pelaajan arkea. Pelillisuus on myös osittain mukana olemista ja osallistumista ja se liittyy yhteen monia tällä hetkellä kiinnostavia ja kehittyviä menetelmiä. Ihmiset voivat vaikuttaa omalla panoksellaan pelin rakentumiseen yhteistä tavoitetta kohti. Innostus tämän artikkelin kirjoittamiseen kumpuaa etenkin tämän hetken vallankumouksellisista yhteistoimintaa ja yhteistä ratkaisuhaluutta tuovista asioista, jotka tekevät maailmasta hetki hetkeltä enemmän yhteisöllisesti toimivan paikan.

**Sanna Ristaniemi** on ammatiltaan teatteri-ilmaisun ohjaaja. Hän on rakkaudestaan lautapeleihin ja pelaamiseen tehnyt taiteellisesta opinnäytetyöstään vuodesta 2010 lähtien erilaisia yhteistoiminnallistavia jättikokoisia pelimenetelmiä, joissa fasilitointi on avainasemassa pelaajien apuna ja tutkimusmateriaalia tuottaessa.

Teatteri-ilmaisun ohjaajan lopputyö "Muistipeliä" oli Monopolin säännöistä Ristaniemen muuntama esityskäsikirjoitus, jossa pelattiin oikeasti jokaisen esityksen ollessa tästä syystä erilainen. Esitykseen tuli ensimmäisen kerran idea jättikokoisesta pelimatosta, joka peitti koko esitystilan (n. 12m<sup>2</sup>). Tämän jälkeen Ristaniemi teki Lappeenrannan teknillisen yliopiston Lahti School of Innovationille samaisella Monopolin pohjalla Innotin-pelin, jota pelataan edelleen fasilitoidusti eri asiakkaiden kanssa.

Vyyhti-hankkeessa hän työskentelee Vyyhtipelin kehittäjänä Snellmanin rinnalla ja tuo omalla osaamisellaan näkökulmaa peleihin fasilitoitujen ja yhteistoiminnallisten jättipelien asiantuntijana. Ristaniemi ei koe olevansa fasilitoinnin tai pelisuunnittelun asiantuntija, vaan hänen vahvin työskentelykenttensä on juuri näiden kahden, sekä teatterin ja jättikokoisten lautapelien yhdistäminen ja jatkuva soveltaminen. Ristaniemi on viime aikoina pohtinut pelillistämistä termin tullessa esille useimmissa keskusteluissa ja seminaareissa. Hän on ihmetellyt sitä, että miksi pelitermiä käytetään menetelmistä, jotka eivät edes ole oikeasti pelejä. Syntyi tarve kirjoittaa aiheesta näiden asiantuntijuuksien ja kokemuksien valossa.



*KUVA 1. Sanna Ristaniemi ja Susanna Snellman Vyyhtipelissä. Kuva: Milla Laasonen.*



### 3. PELILLISYYDEN NOUSU JA UHO

Tarvitseeko pelisuunnittelija tietoa pedagogiikasta tai pelisuunnittelusta? Vai molemmista? Voiko kuka tahansa tehdä oman pelin ja pelillistää työympäristönsä?

Monilta osin muotoaan vielä etsivä termi “Gamification”, eli “pelillistäminen” esiintyy eri yhteyksissä. Pelillistäminen on tämän päivän (ja tulevaisuudessa entistä laajemmin) käytetty menetelmä, jolla vaikeat kysymykset voidaan yksinkertaistaa mielekkäiksi, helposti käsiteltäviksi kokonaisuuksiksi. Esimerkiksi oppilaitosympäristössä sisällöt muuttuvat pelillisyyden ansiosta tasaisesti kaikkia osallistujia kiinnostavaksi. Yrityksissä ja yhteisöissä kyetään pelillisyyden avulla ratkaisemaan asioita nopeasti, tehokkaasti ja hauskaasti.

*“Pelillisuus on iloinen väline, mutta suunnittelijoiden on suhtauduttava välineeseen sen vaatimalla positiivisella vakavuudella. Muuten se on sairaalapellen vesipyssy ilman lämmintä vettä, tai punainen nenä, joka puristaa liian tiukasti. Tarkoitus on hyvä, mutta toteutus jää vajaaksi. Silloin ollaan oikealla tiellä, kun pelillisen oppimisen suunnittelussa on rooli sellaisillekin opiskelijoille, joiden oppimistyyli on tiukan loogis-rationaalinen ja he haluavat silti olla osa pelillistä kokonaisuutta ymmärtäen oman osansa. Edelleen erityisenä haasteena on oppijat, joiden haasteena on perustaitojen osaaminen”. (Leikki kesken-blogi 2011, nimimerkki malaakso)*

Pelillisyyden avulla onnistutaan hyppäämään hetkeksi pois arkikuvioista ja uskalletaan rohkeammin innovoida yhdessä asioita, joiden pohtimiseen voisi muuten mennä useita kuukausia. Pelillisyyden avulla saa toteutustavan näennäisen kepeyden ansiosta monenlaisia ihmisryhmiä pohtimaan ja ratkomaan vaikeitakin asioita. Pelisuunnittelijoita ja pelifasilitaattoreita tarvitaan tueksi, kun pelillisyyttä tuodaan mukaan eri toimintaympäristöihin.

*“Pelillisuus on strategian ja dynaamisten prosessien mallintamista ja tutkimista. Jokaisesta arkielämän asiasta voidaan tehdä pelillisen oppimisen avulla kiinnostava.” - Laakso, Mauri (verkkodokumentti 2012, kieliverkosto)*

Nimimerkki Jaris pohtii Verkkopedagogi-internetsivuilla pelillisuus -termin muotoutumista ja vertaa sitä termiin “opettajuus”. Voidaanko sanoa, että opettajuus on paljon enemmän kuin opettaja? Voitaisiko termiä soveltaa muillekin aloille? Kuten projektisuunnittelu, taksinkuljettajuus, keittäjyys? Onko kentälle viime aikoina juurtunut pelillisuus -termi myös samankaltainen? Onko peli, johon on liitetty pelipedagogiikka yhtä kuin pelillisuus?

*“Pelillisuus on tietysti enemmän kuin peli tai pelipedagogiikka, se muuttaa kaiken. Kaikki pedagogiset ongelmat poistuu kunhan vaan muistat pelillisyyden” (Verkkopedagogi pohtii: Nimimerkki Jaris verkkokeskustelussa, 2012)*

### 3.1 Pelin ja peligenren määritelmä

Peligenreille ei ole olemassa virallista listaa tai määritelmää (Kivinen 2008, 14). Peligenren määrittelemisen paras tapa on Kivisen (2008) mukaan tutkia tiettyjä olettamuksia pelin sisällöistä, mikä pelien kohdalla tarkoittaa pääasiassa pelimekaniikkaa. Pelien neljä virallista peligenreä ovat simulaatio, strategia, toiminta ja roolipelit. Peleistä käytetään monia eri määritelmiä, kuten esimerkiksi: toiminta-, äly-, liikunta-, opetus-, seikkailu-, turvallisuus-, bisnes-, mainos-, kaupunki-, poliittiset ja sosiaaliset pelit.

Voidaksemme puhua peleistä ja pelillisyydestä, on yritettävä määrittää myös peli. Seuraavassa esitys neljästä määreestä, jotka tekevät pelistä pelin (esimerkiksi fasilitointimenetelmän tai leikin sijaan):

### **1. Säännöt ja mekaniikka**

Pelaaminen pohjaa ennalta sovittuihin sääntöihin, kuten usein myös lasten leikkiminen. Säännöt antavat pelaajille turvallisen paikan kokeilla rajojaan. Jotta voitaisiin puhua pelistä, pitää olla säännöt. Ilman sääntöjä pelin rakenne ei selviä ulkopuolisille peliin osallistuville pelaajille. Säännöt muodostavat pelille mekaniikan, jolla pelataan.

Jonne Arjoranta (2010, 41) on pro gradussaan koonnut eri teoreetikoiden mukaan viisi määritelmää pelin säännöille. Näitä ovat:

1. Pelaajien vaihtoehdot rajataan säännöillä. Kaikki toiminnot pelin eri vaiheissa eivät ole yhtä relevantteja keskenään.
2. Säännöt ovat yhteisiä, julkilausuttuja ja yksiselitteisiä. Kaikkiin pelaajiin pätee samat säännöt, joissa ei ole tulkinnanvaraa.
3. Muuttumattomat säännöt. Pelaaja ei voi muuttaa sääntöjä kesken pelin halutessaan.
4. Säännöt sitovat. Pelaajien täytyy osallistuakseen peliin sitoutua sääntöihin ja mahdolliseen tuomariin ja hänen päätösvaltaansa.
5. Toistettavat säännöt pelikerrasta toiseen ja pelaajista riippumatta.

### **2. Päämäärä pelissä**

Pelin tavoite on ensimmäinen asia, joka säännöissä yleensä määritellään. Tavoite on myös se, joka ohjaa kaikkia pelaajien toimintoja pelissä. Toisin sanoen toimintojen suhde pelin tavoitteeseen on olennaista pelistrategian luomisen kannalta.

Arjoranta (2010) on määritellyt pelin päämäärille kolme eri tasoa.

1. Kokemuksellinen taso keskittyy pelaajan tavoitteeseen ja asennoitumiseen.
2. Formaali taso määrittää pelin rakenteen asettamia päämääriä.
3. Systeemin taso sisältää pelisuunnittelijoiden määrittämät tavoitteet. (Arjoranta 2010, 45).

### **3. Pelillinen asenne ja vapaaehtoisuus**

Pelillinen asenne on halu pelata peliä sekä valmius hyväksyä säännöt (Arjoranta 2010, 44). Peliin osallistumisen pitäisi olla vapaaehtoista tai pelaajan pitäisi ainakin tietää osallistuvansa peliin, sillä oman panoksensa peliin tuominen vaatii halun osallistua. Peli tai leikki voidaan keskeyttää milloin tahansa.

### **4. Taikapiiri eli ero ympäröivästä todellisuudesta**

Alunperin Johan Huizinga (1984, 19-20) on käyttänyt taikapiiri-käsitettä leikkiin liittyen. Taikapiiri voidaan ajatella kehyksenä, josta käsin tarkastellaan maailmaa ja joka sulkee pelin kannalta epäoleelliset seikat maailmasta pois (Arjoranta 2010, 43). Pelaajat toisin sanoen valitsevat sen, että ovatko he pelin taikapiirissä (täyttäen edellä mainitut määreet) antautuen pelin säännöille, vai jäävätkö he taikapiirin eli pelin ulkopuolelle.

#### **3.2 Pelillisyyden osana organisaation ja oppilaitoksen toimintaa**

Voisiko tulevaisuudessa oppilaitos olla jättimäinen teemapuisto? Voiko erilaisia asioita tuottaa ja ideoida leikkien ja pelaillen? Tulevaisuuden toimintaympäristöjä hahmoteltaessa esiin nostetaan luovuuden maksimointi, tehokkuus, yhteiset tilat, projektityötilat, etäopiskelu, internet, yhteisöllinen oppiminen, toisilta oppiminen, oman

osaamisen jakaminen ja yrittäjämäinen ajattelumalli. Voisivatko nämä olla osa myös tulevaisuuden julkisia palveluita, kirjastoja, uimahalleja ja konserttitaloja?

*“Jos avaamme pelillistä oppimista leikkilisen oppimisen, toisella tavalla tekemisen ja keskeneräisyyden hyväksymisen näkökulmasta, pelioppiminen ehkä muuttuu laseammaksi, helpommin lähestyttäväksi. Pelillisyyks voi olla myös pieniä asioita, asennetta ja rohkeutta muuttaa totuttuja kaavoja hiukan.”*

Mauri Laakso. <http://www.kieliverkosto.fi/article/pelillisuus-oppimisymparistona/>

Pelin säännöt luovat turvallisen “leikkikentän” vaikeallekin aiheelle. Sääntöjen mukaan toimiminen on kaikille tuttua, vaikka säännöt olisivatkin uudet. Pelin käyttämistä organisaatiossa puoltaa myös se, että peliaika voi olla ennalta määrätty ja kompakti, jolloin peli saadaan paremmin osaksi työpäivää. Pelin mukana tuleva ulkopuolinen fasilitaattori helpottaa asioiden käsittelyä yhdessä.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa Harviainen (2012) nostaa tärkeitä huomioita esille (useiden eri lähteiden havainnoista poimittuna) pelaamiseen organisaatiossa liittyen:

1. Pelaamisella täytyy olla selkeä viitekehys organisaation toiminnassa, jolloin pelaamiselle on selkeä merkitys.
2. Pelilliset elementit tuodaan pelaamisen jälkeen osaksi työyhteisöä, jolloin esim. hyvästä ideoinnista tehdään käytäntö.
3. Pelin purkaminen ja dokumentointi auttavat oppimaan uusia taitoja ja ottamaan uudet taidot heti käyttöön. (Harviainen 2012, 100)

Pelimenetelmän käyttäminen osana työhyvinvointipäivää tai opetusta on todennäköisesti helpompi myydä osallistujille kuin esim. osallistava teatterimenetelmä. Osallistaminen on nykyhetken trendi, mutta väitämme kokemuksiimme viitaten, että osallistava teatteri tuntuu monista vaikeammalta lähestyä kuin peli. Osallistamisen vaikeus perustuu aikuisten kirjaviin ja usein negatiivisiin kokemuksiin esiintymisestä.

Joskus ratkaisut saattavat löytyä vain uudenlaisen menetelmän avulla, jollainen peli monelle organisaatiolle on. Lähes kaikesta voi tehdä pelin, mikä tekee siitä käyttökelpoisen ja monipuolisen menetelmän monta kertaa käytettäväksi. Pelit ovat määriteltävissä tarpeen mukaan usealle sadalle osallistujalle, jolloin samaan aikaan saadaan paljon osallistujia liikkeelle. Päämäärä voi olla esimerkiksi käytännön ongelman ratkaisu, jossa joukko saa nopeasti paljon ratkaisuja aikaiseksi.

Pelin luontainen kilpailuasetelma saa pelaajat monesti yrittämään parastaan eli ylittämään itsensä. Ryhmätyön merkitys korostuu ja usein ryhmätyötaidot paranevat, kun menetelmän rakenne (peli ja säännöt) auttaa siinä automaattisesti. Edellä mainituista syistä lyhyt pelisessio voi olla erittäin antoisa organisaation kehittämisen kannalta.

Pelit osana opetusta voivat auttaa erilaisia oppijoita kiinnostumaan opetuksesta enemmän ja sisäistämään oppimaansa paremmin. Kun kokemus on omakohtainen, se jättää varmemman ja henkilökohtaisemman muistijäljen sekä kasvattaa niin sanottua hiljaista tietoa. Hiljaisella tiedolla tarkoitetaan kokemuksellista ja intuitiivista tieto-taitoa, joka on meissä jo valmiina ja se nostetaan käsitteenä monesti älyn ja tunteen rinnalle. (Koskenniemi 2007, 34.) Myös uudet opiskelijaryhmät on helppo ryhmäyttää pelin avulla, joka "pakottaa" hyvässä mielessä yhteistoiminnallisuuteen ja tavoitteiden asettamiseen.

#### 4. FASILITOITU HYÖTYPELI. CASE: VYYHTIPELI

Vyyhtipeliä pelataan fasilitoidusti erilaisten yhteisöjen kanssa kahden tai kolmen joukkueen voimin. Se voidaan luokitella strategiapeliksi, jossa pelin osapuolet tekevät suunnitelmia ja niihin pohjautuvia toteutuksia voittaakseen pelissä vastustajansa ja siten koko pelin (Wikipedia hakusana strategiapeli, 16.11.2012).

Vyyhtipeli on kahden tai useamman joukkueen välinen kilpailun siitä, mikä osapuoli saavuttaa ensimmäiseksi pelin voittoon tarvittavat tavoitteet. Pelin kehittäminen on luonteva osa Vyyhti-hankkeen toimintaan, jossa yhtenä päämääränä on luoda uusia menetelmiä luoville aloille yhteistoiminnallisuuden ja verkostoitumisen kehittämiseksi.

Pelistä haluttiin helposti hankkeen kohderyhmien käyttöön muokattava ja konkreettisia tuloksia tuova toteutus, jolla olisi potentiaalia jäädä elämään vielä hankkeen päättymisenkin jälkeen.

Vyyhtipelin suunnittelemisessa otettiin alusta asti huomioon tehokas pelitilanteen hyödyntäminen. Peli ei saanut olla vain fasilitointimenetelmä, joka on suora kopio aikaisemmasta hyväksi todetusta menetelmästä. Se ei saanut olla keskinkertainen eikä se saanut olla liian vakavamielinen.

Vyyhtipelin tavoitteiksi listattiin aidon yhteistoiminnallisuuden synnyttämisen mahdollisuuden tarjoaminen, törmäyttäminen, nopeus ja tulosten hyödynnettävyys. Alusta asti asetettiin tavoitteeksi, että pelin olisi oltava kokonaisuus, jonka pelimekaniikka toimii ja pelaaminen on eteenpäin vievää, tuloksellista ja hauskaa. Pelin avulla haluttiin vaikuttaa pelaajien arkeen luoden oikeanlaista kipinää yhteistoiminnallisuuteen ja ongelmanratkaisuun.

Pelin ideoinnin yhteydessä tutustuttiin erilaisiin fasilitointimenetelmiin, joista monet on hyödynnettävissä pelin sisällön suunnittelussa. Hyvienkin fasilitointimenetelmien vaarana on tuottaa hyödynnettäväksi kelpaavaa ja luovaa ideamateriaalia, jonka

jatkokäyttöön ei kiinnitetä tarpeeksi huomiota ja tulokset jäävät pöytälaatikkoon. Vyyhtipelin jatkokehittämisessä kiinnitettiin huomiota pelaamalla kerättyjen tulosten konkreettiseen hyödynnettävyyteen ja sovellettavuuteen.

### **Tavoitteellinen ongelmanratkaisupeli**

Vyyhtipeliä pelataan joukkueissa ja pelissä edetään heittäen isoja muovinoppia. Pelin tavoitteena on ensimmäisenä saada kerätyksi alussa valitsemansa kolme tavoitetta ja päästä ensimmäisenä takaisin lähtöruutuun. Ennen pelaamista joukkueissa pohditaan tavoitteita, jotka kirjoitetaan pelin pinkkeihin, isoihin pylpyröihin ennen pelin alkua. Tavoite voi olla esimerkiksi ”myönteinen apurahapäätös” tai ”hyvä työilmapiiri”. Pelin muokkaaminen tapahtuu kirjaamalla tavoitteet laminoituihin pelimerkkeihin kalvotusseilla.

Peli pohjaa nopeaan ongelmanratkaisumalliin, jossa pelaajat haastavat toisiaan etsimään nopeita ratkaisuja ongelmiin sekä luomaan nopeasti väyliä yhteistoiminnallisuuteen. Tätä nopeaa ongelmanratkaisumallia kutsutaan Jumi!ksi.

Jumi! on aina pelaavan yhteisön sisältä tullut ongelmakohta, johon pureudutaan leikkimielisesti, mutta tosissaan. Jumi!en ratkaiseminen on Vyyhtipelin varsinaisia tuloksia tuottava elementti. Hyvissä ajoin ennen pelitilannetta fasilitaattori työstää pelaavan kohderyhmän edustajan tai edustajien kanssa Jumi! -kysymyksiä, jotka pureutuvat yhteisön omiin arkipäivän polttaviin ongelmakohtiin. Näin Vyyhtipeli on joka kerralla ainutkertaisesti pelaavalle ryhmälle kohdennettu. Riittävän yksinkertainen ja visuaalisesti toimiva toteutus mahdollistaa pelin muokkaamisen lähes loputtomiin.

### **Pelimateriaali syntyy**

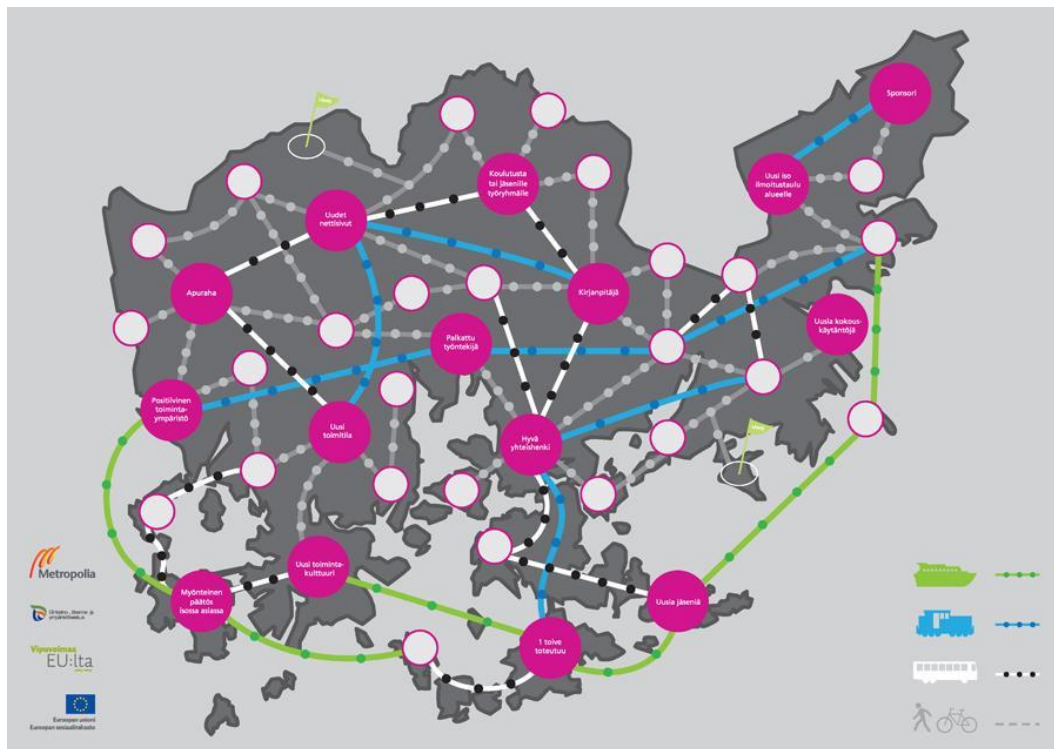
Pelin sisällön suunnittelussa seurattiin Snellmanin lopputyön tavoitteita, eli haluttiin luoda helposti käyttöön otettava ja konkreettinen väline yhteistoiminnallisuuden synnyttämiseen.





syntyi Vyyhtiraha, Jumi! -kortit sekä noppa ja ajanottoväline, jotka ovat käytettävissä myös mobiiliversioina.

Pelistä oli alunperin tarkoitus tehdä painettu versio, jonka kyljessä olisi internetistä printattava kokonaisuus oheismateriaaleineen. Printattavasta versiosta päätettiin kuitenkin toteuttaa Sanna Ristaniemen aikaisemman pelitoteutuksen mukainen muovimattopeli, joka on 15m2:n kokoinen pelilauta. Iso pelilauta mahdollistaa visuaalisesti mielenkiintoisen, hauskan ja helposti lähestyttävän pelitoteutuksen, jossa fasilitoinnilla on tärkeä osuus.



Kuva 3: Vyyhtipelin lopullinen versio keväällä 2012. Grafiikka: Riikka Häkkinen

## Nykytilanne

Peliä on pelattu useita kertoja erilaisten ryhmien kanssa ja muokattu joka kerran jälkeen toimivampaan suuntaan. Ensimmäisen koepelin jälkeen voitiin todeta pelin rakenteiden toimivan hienosti tukien nopeaa ongelmanratkaisua. Yksittäinen koepeli ei kuitenkaan

riitä muodostamaan oikeaa käsitystä toimivuudesta, vaan lisäksi oli tuotettava vertailukelpoista tietoa pelin toimivuudesta eri kohderyhmien käytössä.

Peliä pelattiin vuoden 2012 aikana mm. Jyväskylän kaupunginteatterissa yhteistoiminnallisuuden synnyttämisen välineenä, Metropolia Ammattikorkeakoulun kulttuurituottajaopiskelijoiden kanssa, innovoinnin välineenä sekä Helsingin alueella kaupunginosatoimijoiden yhteistoiminnallisuuden ja verkostoitumisen välineenä. Lisäksi peliä esiteltiin lyhyiden pelitilanteiden kautta Uusimaa-viikolla “Kulttuuri rakentaa uutta maata” -seminaarissa sekä Uudenmaan sairaanhoitajien koulutuspäivillä, jossa sairaanhoidon esimiehet kokeilivat peliä toimivan dialogin rakentamisen välineenä.

Onnistuneiden testipelien, jatkokehityksen ja eri alojen ammattilaisten kanssa käytyjen keskustelujen jälkeen Vyyhti-hanke koki tärkeäksi tiedon jakamisen tahoille, jotka suunnittelevat omaa peliä tai ovat kiinnostuneita pelillisyyden hyödyntämisestä omassa organisaatiossa tai tiimissä.

#### 4.1 Mikä on fasilitoitu hyötypeli?

Vyyhtipelin esitleminen ja selittäminen oli haastavaa: peli on iso mattopeli, sitä pelataan fasilitoidusti, sen avulla ratkotaan ongelmia joukkueissa ja kyllä, siinä oikeasti myös pelataan. Mikä Vyyhtipeli oikeastaan on ja minkälaisen pelien asiantuntijoita sen kehittäjät ovat? Vyyhtipeli tarvitsi viitekehityksen.

Kirjoittajat esittävät, että Vyyhtipelin kaltaista pelitoteutusta kutsutaan *fasilitoiduksi hyötypeliksi* (eng. Facilitated Serious Game). Fasilitoidussa hyötypelissä yhdistyvät kontekstisidonnainen pelaaminen ja fasilitointi toisiinsa. Vyyhtipeli on kontekstisidonnainen peli siksi, että sen pelaaminen ei ole mielekästä ilman todellista kohderyhmää (pelaajia) ja aihetta, koska todellisia tavoitteita tai ongelmia ei silloin ole.

Hyötypelin käsitteelle ei ole virallista määritelmää ja epäviralliset määritelmät vaihtelevat (Kivinen Joni 2009, 5). Käsite *hyötypeli* on ollut käytössä pääasiassa tietokonepeliteollisuudessa laaja-alaisina ohjelmina, jotka hyödyntävät peliteknologiaa, ja joita käytetään myös johonkin muuhun kuin viihteeseen. Hyötypeli on antanut mahdollisuuden tietokonepelien, simulaatiolähestymistapojen ja -teknologioiden käytölle ei-viihteelliseen käyttöön ja peliteknologian, prosessien ja suunnittelun käyttämisen yritysten ja muiden yhteisöjen ongelmien ratkaisuksi (Kivinen 2009, 5).

Tietokonemaailmassa hyötypelieistä suuri osa on tarkoitettu itsenäiseen pelaamiseen, mutta niitä käytetään myös esimerkiksi opetus- ja koulutuskäyttöön, jossa tarkoituksena on opettamisen sijaan oppia pelaamisen kautta. Hyötypelin yleinen käyttötarkoitus onkin tietoisuuden lisääminen erilaisista asioista (Kivinen 2008, 19). Oppiminen pelaamisen kautta tuntui oikealta määreeltä Vyyhtipelille.

Artikkelissa käännetään fasilitoidun hyötypelin määritelmä digitaalisesta pelimaailmasta lautapeleihin ja käytämme lautapelin lähestymistapaa ja mekaniikkaa ei-viihteelliseen käyttöön sivuuttaen leikkimisen, fasilitoinnin ja pelimekaniikan sisältöjä. Fasilitoitu hyötypeli (FSG) toimii oikein toteutettuna monen eri yhteisön ongelmanratkaisun, innostamisen, ryhmäytymisen ja yhteistoiminnallisuuden välineenä.

Fasilitoidun hyötypelin mahdollisuudet konkretisoituvat esimerkiksi oppilaitosympäristössä, jossa FSG toimii oppilaanohjauksen, oppimisen ja oppimisen kaaren apuvälineenä. Tällöin pelistä voitaisiin käyttää myös termiä fasilitoitu oppimishyötypeli.

#### 4.2 Fasilitaattori pelinrakentajana

Fasilitaattori tarkoittaa helpottajaa ja tulee latinankielen sanasta *facil*. Fasilitaattoreita käytetään nykyään useilla eri toimialoilla helpottamaan organisaation ja verkostojen suunnittelu- ja kehittämistyötä. (Fasilitaattorit 2012).

Vyyhtipelin yhteydessä fasilitaattorin tehtävä on kuunnella jokaista pelaajaa ja kaiuttaa eli uudelleen ääneen sanoa heidän sanomansa asiat. Kaiuttamisen tärkeys perustuu siihen, että sanotun kertaus on opintojen äiti ja uudelleen ääneen sanominen saa sanotun tuntumaan tärkeämmältä. Joskus on myös helpompi kuunnella asiat puolueettoman, ulkopuolisen ihmisen eli fasilitaattorin sanomana.

Fasilitaattori antaa kasvot pelille, joten hänen on tultava toimeen erilaisten ihmisten kanssa. Fasilitaattorin on hyvä olla helposti lähestyttävä eikä liian hyökkäävä, jolloin pelaajat saattavat pelästyä. Hänen olisi osattava ymmärtää joukkueiden tarpeita ja asettua ulkopuoliseksi tarpeen niin vaatiessa. Esimerkiksi omien ideoiden jakaminen ei yleensä kuulu fasilitaattorin toimenkuvaan. Mittapuuna fasilitoidulle taidetyölle toimii se, kuinka saa näkyväksi muut kuin oman erinomaisuutensa (Louhija 2012, 60). Intohimo ongelmanratkaisuun (tai ainakin halu vastausten etsimiseen) on kuitenkin eduksi fasilitaattorin työssä.

Vyyhtipelin fasilitaattorina on toiminut teatteri-ilmaisun ohjaaja (AMK), jonka opinnoissa paneudutaan ryhmänohjaamiseen, perinteiseen ja soveltavaan teatteriin sekä erilaisissa yhteisöissä toimimiseen. Näiden osa-alueiden harjoittaminen TIO-koulutuksessa on ollut suureksi avuksi erilaisten ryhmien ohjaamisessa.

Pelifasilitaattorina voi toimia myös muun kuin TIO -koulutuksen saanut. Tärkeintä on omata ne ominaisuudet, jotka tukevat fasilitointia sekä kiinnostus peleihin. Fasilitaattorin on hyvä olla peliin innostava ja kannustava sekä säännöt perinpohjaisesti osaava ammattilainen. Ammattilaisuus ja tietynlainen rutinoituminen ovat avuksi etenkin sellaisissa peleissä, kun fasilitaattorin oma vireystaso on huono tai pelin ollessa haastava.

Fasilitaattorin tulisi siis osata paneutua pelaaviin joukkueisiin, osata ohjata heidän keskusteluaan ja lopettaa napakasti liian pitkät tai rönsyilevät puheenvuorot. Tämän kaiken pitää olla rehellistä, sillä epäaitous näkyy ja kostautuu niin, että pelaajien into

peleihin voi lopettaa. Avainasemassa on siis luottamuksen ja yhteyden luominen pelaajien ja fasilitaattorin välille, jonka jälkeen fasilitaattorin eli helpottajan työ voi alkaa.



*Kuva 4: Joukkueet tekevät itse pelinappulansa ennen Vyyhtipelin alkamista*

#### 4.3 Fasilitoidun hyötypelin kehittämisen työryhmä

Ennen pelin kehittämiseen tähtäävien prosessien aloittamista on hyvä ottaa huomioon erinäisiä seikkoja, kuten henkilöresurssit ja suunnittelu-aika. Pelin rakentaminen on mahdollista toteuttaa yksilösuorituksena tiettyyn prosessin vaiheeseen asti.

Ideointi, idean piirtäminen auki ja sääntöjen hahmottelu on mahdollista aloittaa ilman työryhmää, mutta pian voi huomata tarvitsevänsä asiantuntija-apua. Eri alojen ammattilaisten tieto-aidon käyttäminen pelinkehittämisprosessissa on ensisijaisen tärkeää, jotta pelistä saadaan tehtyä visuaalisesti miellyttävä ja pelaajaa houkutteleva kokonaisuus. Tärkeää on myös pelaamisen asiantuntijan käyttäminen viimeistään osallisena testipelitilanteita. Omaan kehitysprosessiinsa sokeutuu helposti ja esimerkiksi pelin sääntöjen kirjoittaminen voi olla haastavaa. Pelin kehittämisprosessi on siis vuoropuhelu innovaattorin, visuaalisen ilmeen toteuttajan, pelaajien ja parhaimmillaan pelin seuraajien ja jatkokehittäjien välillä.

Vyyhtipelin työryhmään kuului idean kehittäjä, visuaalisen ilmeen toteuttaja ja koepelaajat. Tällä päästiin alkuun. Sen jälkeen työryhmään on tullut mukaan peliasiantuntija, projektipäällikkö (pelin kehittämisen suunnat, asiakaslähtöisyys, rajaehdot, prosessin ohjaaminen oikeaan suuntaan), teollinen muotoilija, kulttuurituottaja ja kymmeniä testipelaajia sekä yhteisöjä.

Fasilitoidun hyötypelin kehittämisen työryhmän osaaminen ja kokemukset:

### **1. Innovaattori(t)**

- kokemusta projektinhallinnasta
- kokemusta erilaisista fasilitointimenetelmistä fasilitaattorina ja suunnittelijana
- kokemusta peleistä, pelaamisesta
- perehtyneisyyttä alan kirjallisuuteen, tutkimuksiin (käsitys pelialan tilanteesta)

### **2. Projektipäällikkö**

- henkilö, joka pitää langat käsissään
- kulttuurituottaja?
- kokemusta projektinhallinnasta ja luovien prosessien tukemisesta

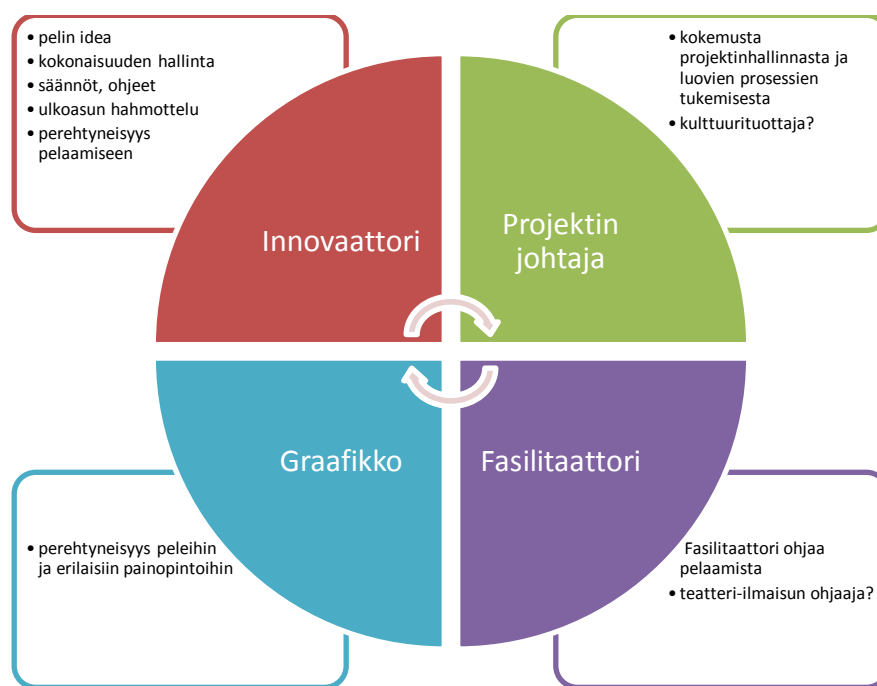
### 3. Graafikko

- perehtyneisyyttä lautapeleihin
- perehtyneisyyttä erilaisiin painomateriaaleihin

### 4. Pelin fasilitointi?

Jos peliäsi pelataan fasilitoidusti, on fasilitaattori hyvä ottaa mukaan jo suunnitteluprosessissa.

- teatteri-ilmaisun ohjaaja?



*Kuva 5. Fasilitoidun hyötypelin kehittämisen tiimi*

Pelin valmistuttua järjestettiin työpaja, jossa Vyyhtipeliä kehittämään kutsuttiin eri alojen ammattilaisia muutamaksi päiväksi. Peli oli osalle asiantuntijoista entuudestaan



tuntematon. Syntyi uusia ideoita ja suuntia, seurantamenetelmiä ja kiteytys siitä, miten pelin fasilitointiin ja toteutukseen voisi tuoda mukaan uusia elementtejä.

Työpajan järjestäminen oli ensisijaisen tärkeää. Tämäkin puhuu vuoropuhelun puolesta: mitä enemmän pelistä saa kommentteja mahdollisimman erilaisilta ihmisiltä, sitä nopeammin pelinkehittäjä saa sysäyksiä viedä peliä eteenpäin toimivampaan suuntaan.

#### 4.4 Fasilitoidun hyötypelin työvaiheet

Pelisuunnittelijan on mietittävä omat tavoitteensa työn mielekkyyden, pelin tavoitteen ja pelin pelattavuuden suhteen.

Helppimmillaan fasilitoidun hyötypelin suunnittelun voi aloittaa tutusta pelistä, jota lähtee muokkaamaan mieleisekseen. Kannattaa päättää kysymys tai teema, johon lähtee etsimään pelillään vastausta. Toisin sanoen, vastaa ensin kysymykseen, että mikä on pelin tavoite ja kenelle peli on suunnattu. Pelien peruselementit (kuten genret, säännöt ja mekaniikat) on hyvä hallita. Tutun pelin (kuten Monopoli tai Afrikan tähti) soveltaminen voi olla helpoin ja varmin tie tehdä hyvä peli ensikertalaisena.

Kokemuksen kertyessä pelisuunnittelija halunnee tehdä itselleen mieluisan ja haastavan pelin kopioimatta jo olemassa olevia pelejä. Vaikeinta voi olla saada tällaisesta pelistä tarpeeksi helppo uusille pelaajille, joilla ei ole pelikokemusta tai jotka eivät muuten pelaa pelejä laisinkaan (non-players).

Fasilitoidun hyötypelin suunnittelussa kannattaa miettiä, mitkä elementit tai säännöt tekevät pelistä mahdollisimman yhteistoiminnallisen. Voi olla vaikeata rakentaa peli, joka on koukuttava ja kiinnostava, mutta melko helppo uusille pelaajille opittavaksi.

Kun peli on valmis, peliä on testautettava useampaan kertaan ja erilaisilla pelaajilla. Palautteen saaminen on oleellista. Pelisuunnittelija voi palautteen perusteella joutua

mahdollisesti luopumaan pelin rakkaimmista elementeistä. Monesti yksinkertainen on kaunista, vaikka se saattaa olla suunnitteluvaiheessa tylsän tuntuista. Yksinkertaisenkin pelin suunnittelu, toteutus, testaus ja korjaus vievät yllättävän paljon aikaa.

Vaiheistus fasilitoidun hyötypelin kehityksen avuksi:

### **1. Idea, selkeä tekemisen malli**

Ideota voi olla vaikka kuinka monta. Idean testaaminen siivilöi timantin.

Minkälaisia pelejä muut ovat tehneet? Mikä on oma lempipelisi? Mitä uutta pelissäsi on? Ketkä sitä pelaisivat? Miksi he pelaisivat sinun peliäsi? Milloin pelisi on tarkoitus valmistua?

Netistä löytyy erilaisia fasilitointimenetelmiä. Voisitko soveltaa jotain niistä pelissäsi? Testaa menetelmät itse ennen soveltamista. Täyttyykö pelissäsi pelin määritelmä? Missä haluat pelisi julkaista? Teetkö printattavan nettiversiön vai tuotatko fyysisen pelimateriaalin?

### **2. Pelimekaniikka, pelin säännöt, pelissä eteneminen**

Mikä tekee hyvästä ideasta pelin? Miten peliä pelataan? Mikä on tavoite? Miten pelilaudalla edetään? Kenelle peli on suunnattu? Kuka toteuttaa pelin graafisen ilmeen?

### **3. Testipeli 1. Idean testaus**

Pelin ideaa on hyvä testata alusta alkaen. Voit piirtää ja havainnollistaa pelilaudan itse sekä kokeilla aihion toimivuutta.

### **4. Pelimateriaalin työstäminen (sääntöjen kirjoittaminen, luonnostelu)**

Sääntöjen kirjoittaminen on yllättävän hankalaa, joten tähän osioon saattaa kulua paljon enemmän aikaa kun alunperin luulit. Luetuta säännöt mahdollisimman monella ulkopuolisella henkilöllä. Yksinkertainen on kauneinta! Pelissä on hyvä olla myös mahdolliset käyttöohjeet ja sisällön kuvaus.

## **5. Pelimateriaalin suunnittelu. Mitä tarvitaan mahdollisen pelilaudan lisäksi?**

Tarvitaanko pelissäsi lisämateriaalia? Tuleeko peliisi pelimerkit tai pelikortit? Minkälaista graafista materiaalia tarvitset?

## **6. Testipeli 2. Peliaihio.**

Tässä vaiheessa peli alkaa hahmottumaan. Peliä on hyvä testata jonkun ulkopuolisen ryhmän kanssa. Kirjaa ylös pelin kulku ja kerää mahdollisimman paljon palautetta. Jos mahdollista, kutsu pelin graafisen ilmeen toteuttava henkilö koepeliin mukaan.

## **7. Testipeli 3. Materiaaliaihiot.**

Nyt pelisi näyttää jo peliltä ja sen pelaaminen on jo hauskaa. Nyt vielä voit tehdä muutoksia. Lopulliset säännöt alkavat muotoutumaan. Malta mielesi, sillä peli ei vielä ole läheskään valmis!

## **8. Graafinen ilme**

Pelin graafinen ilme lyödään lukkoon. Onko pelipaketissa nyt kaikki pelissä tarvittavat elementit?

## **9. Testipeli 4. Miltei valmis peli koekäyttöön.**

Tässä vaiheessa voit vielä tehdä muutoksia grafiikkaan, oheismateriaaliin ja sääntöihin

## **10. Sääntöjen tarkastaminen**

Tarkista pelin säännöt ja käyttöohjeet testipelin tulosten perusteella.

## **11. Testipeli 5**

Tässä välissä testaisimme peliä vielä kertaalleen.

## 12. Tiedotus

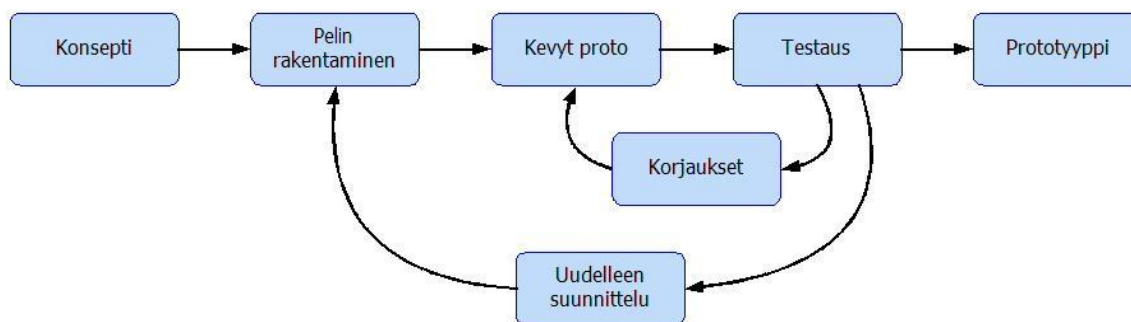
Mille tahoille pelistäsi olisi hyvä tiedottaa?

## 13. Peli painoon

Onneksi olkoon!

## 14. Uusia testipelejä ja pelin edelleenkehittämistä

Sinun pitäisi tässä vaiheessa olla valmistautunut tuotteen jakamiseen. Joku toinen voi hyödyntää peliä omiin tarkoituksiinsa ja sitä voidaan fasilitoida jopa tietämättäsi monessa eri paikassa. Tällöin olet onnistunut luomaan aidosti toimivan pelituotteen, jonka hyödyt ja tulokset puhuvat puolestaan. Nyt voit kerätä tuotteesi hedelmiä esimerkiksi tutkimustulosten muodossa. Pohdi viimeistään tässä vaiheessa, mitä haluat tuotteellasi saavuttaa? Toisiko pelituotteesi sinulle liiketoimintaa?



KUVA 6. Kaavio pelisuunnittelun työvaiheista (Roll D 6 2012).

## Entä sitten kun peli on valmis? Vai onko?

Vyyhtipelin kohdalla on havaittu konkreettisesti, miten jokainen läpivedetty koepeli antaa kehittäjille uusia ajatuksia, väyliä ja kehittämisen kohtia. Jatkuva innovointi tarvitsee

tuekseen ulkopuolista arviota ja projektijohtajaa, joka kykenee toimimaan luovan tiimin järjen äänenä.

Milloin peli on sitten valmis? Painomateriaalin valmistuttua varsinainen fyysinen pelituote on valmis. Fasilitoidun hyötypelin kehittäminen voi jatkua tavoitteista riippuen loputtomasti.

Peli muotoutuu pelikertojen lisääntyessä ja eri kohderyhmien ottaessa sitä käyttöönsä. Vyyhtipelin jatkokehittämisen tarkoituksena on saada peli juurrutettua käyttöön erilaisiin organisaatioihin. Tämä tarkoittaa sitä, että pelikehittäjiä on kyettävä päästämään tuote omista käsistään jatkokehittäväksi sitä pelaavan organisaation omiin tarkoituksiin. Hyvin toimiva ja tarpeeksi yksinkertainen pelialusta (pelilauta) antaa jatkokehittelylle monia eri mahdollisuuksia jalostua eteenpäin moniksi eri kokonaisuuksiksi.

Vyyhtipelin osalta hankkeen sisällä tehtävä kehittämisprosessi on loppusuoralla. Onkin tärkeää määritellä pelille tarkat kohderyhmät ja kohdentaa sekä rakentaa peliä toimivaksi kokonaisuudeksi suppeamman pelaajaryhmän käyttöön. Kehittämisen kaaren aikaresurssin ollessa rajallinen, ei pelistä ole mahdollista työstää yleismaailmallista tuotetta kaikkien yhteisöjen, yhdistysten ja luovan alan toimijoiden käyttöön. Hankkeen päättyessä fyysinen pelituote jää elämään omaa elämäänsä ja on toivottavasti osa monen eri organisaation perustoimintaa.

Vyyhtipeli on kehitetty hankkeen sisällä, joten sen käyttämiseen ei sellaisenaan liity esimerkiksi taloudellista hyötytavoitetta. Vyyhtipelin kohdalla taloudellisen hyödyn sijasta on tärkeää pystyä mittaamaan menetelmän aikaansaamaa hyötyä konkreettisella tasolla. Mitattavaksi hyödyksi lasketaan pelaamisen yhteydessä syntyneet verkostot, uudet ideat ja yhteistoiminnallisuus sekä uudenlaiset toimintamallit. Mikäli kehitetään peliä, jossa on selkeät taloudelliset hyödyt, on pelin kohdalla hyvä käydä lävitse asiaankuuluvat IPR-asiat. Kannattaa peliä suunnitellessa pohtia, että miten pelin käy julkistamisen jälkeen. Kenelle kuuluvat tekijänoikeudet, miten pelin kehittäjä tai pelisuunnittelija suhtautuu siihen, että pelistä tulee kaikille hyödynnettävissä oleva

menetelmä.

*“...olisi loistavaa, ettei kaikkien tarvitsisi yksin uurtaa ja puurtaa sitä samaa kehityspolkua vaan voisimme aidosti oppia toisiltamme ja niistä yhteisistä virheistä ja etenkin onnistumisista. Ja tietenkin tsempata toisiamme” - Nuppu Stenros (Aitamurto & Siivonen Waasa Graphics Oy 2012: Ominvoimin -mutta yhdessä, 16).*

## 5. POHDINTA

Onko kaikki pelillistäminen siis oikeasti määriteltävissä peliksi tai pelaamiseksi? Tärkeintä lienee kuitenkin, että on hauskaa ja pelaamisen avulla syntyy kestäviä tuloksia ja uutta virtaa toimintaan. Jos pelillisyydellä saadaan aikaiseksi seikkailuja, yllätyksellisyyttä ja tukea arjesta selviämiseen, on se varmasti tarpeellinen ja kehittämiskelpoinen menetelmä.

Pelejä luotaessa on hyvä pohtia pelillistämisen lisäksi pelin mekaniikkaa, sääntöjä ja kohderyhmää. Mitä, jos peli ei pelitä. Pelillistäminen parhaimmillaan saa aikaiseksi hyviä tuloksia ja uusia menetelmiä esim. oppimiseen tai ryhmäytymiseen.

Erilaisten pelikäsitteiden hahmottaminen vie tutkijansa yhä syvemmillä määrittelyyrityksiin. Oman pelin määrittelemisen auttaa kuitenkin jatkossa puhumaan pelistä, kuten Vyyhtipelin ja fasilitoidun hyötypelin määrittelemisestä voidaan todeta. Työstettäessä fasilitoidulle lautapelille omaa määritelmää kirjoittajat päätyivät kääntämään käsitteitä digitaalisesta pelimaailmasta lautapelimaailmaan.

Pelialasta puhuessa kuulija kysyy ensimmäisenä, mitä tarkoitat peleillä? Oletko roolipelialalta, digitaalisesta pelimaailmasta vai kenties lautapelaaja? Vai teetkö pelejä sosiaaliseen mediaan? Fasilitoitu lautapeli, jota pelataan 15m2 matolla, ei ole mikään

edellämämainituista vaan yhdistelmä monenlaisia eri hyviksi todettuja menetelmiä. Määrittely on hankalaa, jonka takia fasilitoidun hyötypelin määritelmän lukitseminen tämän artikkelin kirjoittamisen yhteydessä on ollut hyvä tulos.

Artikkelin pohjaksi haastateltu Samuli Snellman (Wooga, Berlin) avasi kuitenkin Vyyhtipelin kaltaisen toteutuksen mahdollisuuksia ei-pelaajien (non-gamers) motivoimiseen esimerkiksi sosiaalisessa peliteollisuudessa (social gaming field).

Onko Vyyhtipeli kuitenkin fasilitoitu sosiaalinen hyötypeli? Sosiaalisen pelaamisen kiekuroiden avaaminen olisi tarkoittanut tämän artikkelin laajentamista entisestään.

Koska näkökulma on kuitenkin mielenkiintoinen, avaavat kirjoittajat fasilitoitujen pelikokonaisuuksien ja etenkin Vyyhtipelin määrittelemistä tarkemmin artikkelin toisessa osassa keväällä 2013.

## LÄHTEET

Fasilitaattorit ry:n www-sivu 2012. Viitattu 16.11.2012. <http://www.fasilitaattorit.fi/>

Harviainen, J. Tuomas 2012. Pelitutkimuksen vuosikirja 2012.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-10.pdf>

Jonne Arjoranta, 2010. Pro gradu -tutkielma, Filosofia, Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos, Jyväskylän yliopisto

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/23052/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201003221336.pdf?sequence=1>

Huizinga, Johan, 1984. Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineen määrittelemiseksi. Porvoo: WSOY, 1984.

Koskenniemi, Pieta 2007. Osallistava teatteri, devising ja muita merkillisyyksiä. Opintokeskus Kansalaisfoorumi.

Laakso, Mauri. Luettu 15.9.2012.

<http://www.kieliverkosto.fi/article/pelillisuus-oppimisymparistona/>

Leikki kesken-blogi 2011, nimimerkki malaakso. Luettu 06.11.2012

[malaakso.blogit.fi](http://malaakso.blogit.fi)

Laakso, Mauri (verkkodokumentti 2012, kieliverkosto)

Verkkopedagogi pohtii: Nimimerkki Jaris verkkokeskustelussa, 2012. Luettu 06.11.2012

<http://www.kieliverkosto.fi/article/pelillisuus-oppimisymparistona/>



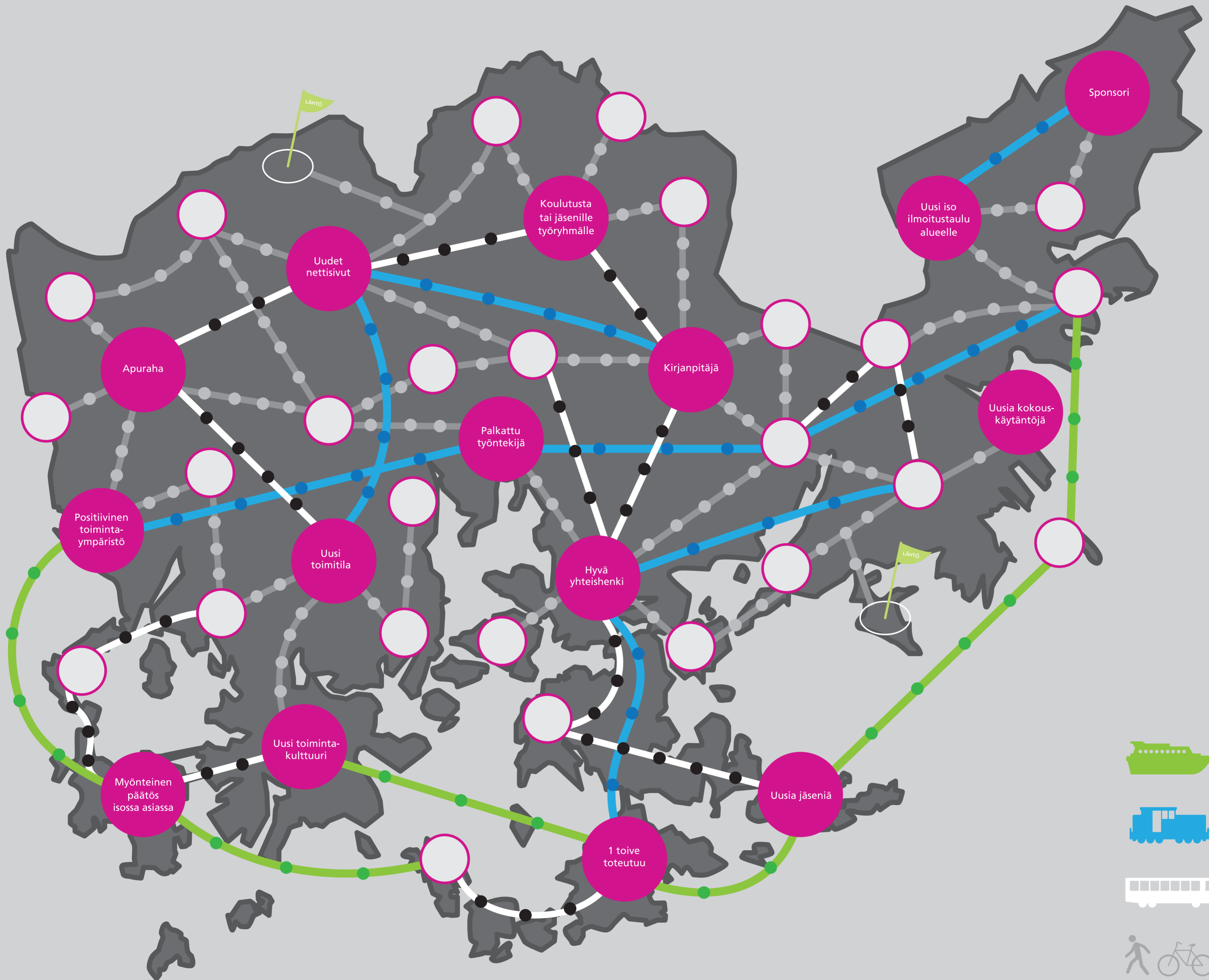
Louhija, Marja 2012. Tekemisen ja kohtaamisen tieto. Teoksessa P. Kallio & A.-M. Viikuna: Kansalaisnavigointi. Soveltava teatteri matkalla metropoliin (toim.). Metropolia Ammattikorkeakoulu, kulttuuri ja luova ala 2012, 101-103.

Roll D 6 2012. <http://www.rolld6.com/wordpress/pelikehittajalle/pelisuunnittelun-vaiheet/>

Snellman, Samuli (Haastattelu. Lokakuu 2012. Wooga, Berlin)

Stenros, Nuppu 2012. (Aitamurto & Siivonen Waasa Graphics Oy 2012: Ominvoimin - mutta yhdessä, 16).

Wikipedia, luettu 16.11.2012. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Strategiapeli>





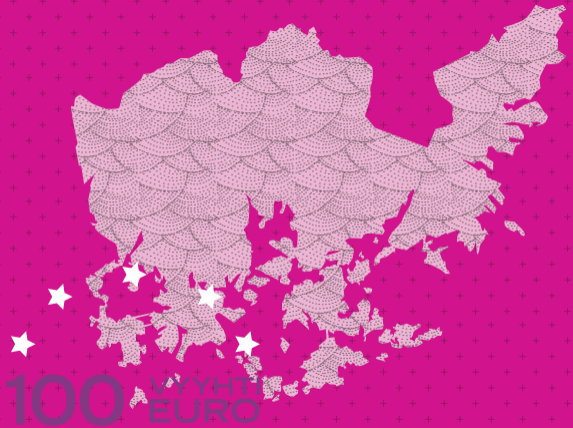
# 100



# 100

VYYHTI  
EURO

  
Metropolia



ᲙᲗᲗ



100



# 2000

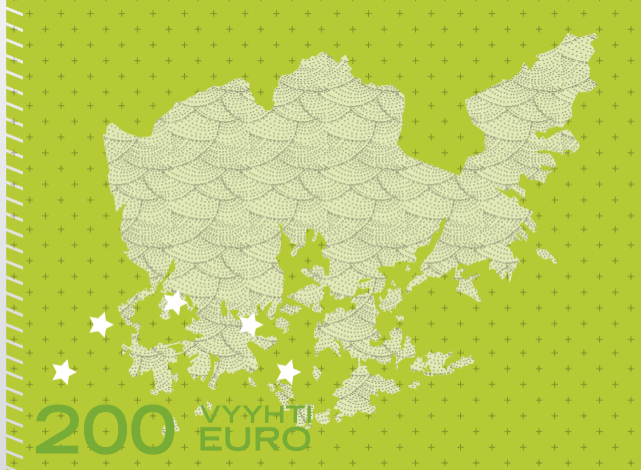


# 200

VYYHTI  
EURO

  
Metropolia





VYYHTI



200

# Peliohjeet



## Vyyhtipelin säännöt

Kiva, kun haluat ratkaista Vyyhtejä ja olet oikeissa pelata yhteistoiminnallisuutta.

## PELIALUSTA

Pelilauta koostuu vyyhti.metropolia.fi internetsivustolta printattavista materiaaleista, kuten pelilauta, jumikortit, valtausnappulat ja Vyyhtiraha. Peli syntyy yhdessä leikkaamalla ja liimaamalla seuraten materiaalin liitteenä olevia ohjeita. Pelinappula voi olla mikä tahansa pelaajilta löytyvä pieni esine kuten vaikkapa avaimenperä.

## PELIN ALOITTAMINEN

Pelissä kisaa 2 joukkuetta, kummassakin maksimissaan 6 osallistujaa. Pelin aluksi molemmille joukkueille jaetaan 400 Vyyhtirahaa. Joukkueille jaetaan myös valtauskiekot: toinen tiimi käyttää limevihreää puolta ja toinen aniliininpunaista.

Pelilaudalla on isoja, yhteistoiminnallisuudelle tärkeitä aniliininpunaisia ympyröitä, joista kumpikin joukkue valitsee pelin aluksi yhteisesti päätetyn määrän tavoiteltavakseen. Peliin kuuluvat myös pienet vihreät ympyrät, joiden kääntöpuolelta paljastuu joukkueen oikeassa arkielämässä tarvitsemia pikkuasioita. Pienen vihreän pelimerkin kohdalle osuessa joukkue maksaa 100 vyyhtirahaa kassaan ja saa lunastaa merkin itselleen.

Ennen pelin aloittamista pienet vihreät ympyrät asetellaan pelilaudalle tekstipuoli alaspäin.

Peli aloitetaan arpomalla nopalla. Suuremman silmäluvun saanut joukkue aloittaa.

## PELIN KULKU

Päästyään nopan tasaluvulla tavoiteltuun kohteeseen, se vallataan asettamalla valtausnappula kohteen päälle oman tiimin väri ylöspäin. Vallatakseen kohteen on joukkueen jäsenten kerrottava muille pelaajille, miksi joukkue lähti tavoittelemaan juuri kyseistä kohdetta.

Jotta jännitys pysyisi yllä, pienten vihreiden pienten ympyröiden kääntöpuolelta voi paljastua myös JUMI! Jumimerkin saatuaan joukkue nostaa Jumikortin ja vastaa kortissa esitettyyn kysymykseen. Aikaa Jumivyyhdin ratkaisemiseen on kahden tiimalasin käynnön tai yhden virtuaalisen tiimalasin kierron verran. Jumin ratkaisusta joukkue saa 300 Vyyhtirahaa.

Peli päättyy, kun toinen joukkueista on saanut kaikki ennalta sovitut aniliininpunaiset ympyrät valloitetuiksi itselleen ja palannut lähtöruutuun nopan tasaluvulla. Mikäli peli loppuu tasapeliin, voittajaksi kruunataan joukkue, joka on ratkonut enemmän JUMI! -kortteja pelin aikana.

Pelaamisen jälkeen joukkueet jakavat omista vihreistä ympyröistään kolme toisen joukkueen kanssa. Mikäli pelaamiseen haetaan lisähaastetta, voivat joukkueet pohtia realistisesti, minkälaisia asioita he voisivat keskenään jakaa edistääkseen omaa ja toisen joukkueen pelin ulkopuolista toimintaa.

Vyyhtipeli on sovellettavissa monien eri ryhmien työkaluksi. Säännöt ovat vapaasti sovellettavissa ja pelin aikana tehdyt sääntömuutokset ovat sallittuja.

## Vyyhti

Vyyhtipelin on kehittänyt Vyyhti-verkostot, yrittäjyysosaaminen ja yhteistoiminnallisuus-hanke. Kehitämme uutta osaamista luoville aloille, tutkimme verkostoja sekä saatamme yhdistystoimijat, opiskelijat ja yrittäjät toimimaan yhdessä. Toivotamme teidät tervetulleiksi osallistumaan koulutuksiimme, työpajoihimme ja tapahtumiimme.

Toimintaamme vuosina 2011–2013 rahoittavat Uudenmaan ELY-keskus Euroopan sosiaalirahaston varoin sekä Metropolia ammattikorkeakoulun kulttuuri ja luova ala. Lue lisää <http://vyyhti.metropolia.fi> ja kontaktoi meitä sosiaalisessa mediassa!



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto



Paku



Tyytyväinen jäsen



iJUMI!



Hyvä kamera



Radio-puhelimet



iJUMI!



Kiva lehtijuttu



Sponsori-sopimus painofirman kanssa



iJUMI!



Catering tapahtumaan



Innostunut julisteiden liimailija



iJUMI!



Tietokone



Skanneri



iJUMI!



Tuotantopuhelin



Laminointikone



iJUMI!



Toimiva kopiokone



Rahoittaja paikalle tapahtumaan



Hyvä palaute



Uusi tiskikone



Hyvä mieli



Paperia kopiokoneeseen





*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**



*Vyyhti*

**¡JUMI!**





## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Haluaisitte tehdä muiden joukkueiden kanssa yhteistyötä.

Minkälaista yhteistyötä te haluaisitte tehdä?

Ja miten se onnistuisi?

Tehkää ehdotus vastapelureilenne.



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Tarvitsette palkatun työntekijän.

Mistä saatte rahoituksen palkkaukseen?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Haluaisitte tehdä muiden joukkueiden kanssa yhteistyötä.

Minkälaista yhteistyötä te haluaisitte tehdä?

Ja miten se onnistuisi?

Tehkää ehdotus vastapelureilenne.



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Tarvitsette palkatun työntekijän.

Mistä saatte rahoituksen palkkaukseen?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Apurahapäätöksenne on myönteinen.

Mitkä seikat on johtaneet onnistuneen projektin suunnitteluun ja apurahan saamiseen?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Saatte uuden toimitilan.

Mitä toimitilassa tapahtuu?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Naapurikaupunginosan jäsenhankinta tökkii.

Miten neuvoisitte heitä toimimaan?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Tarvitsette jäsenillemme ja toimijoillemme koulutusta.

Minkälaista koulutusta tarvitsette ja mistä löydätte sitä?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Apurahapäätöksenne on negatiivinen.

Mitkä seikat ovat johtaneet apurahan hylkäykseen?

Mitä olisitte voineet tehdä toisin?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Minkälaisia vahvuuksia joukkueestanne löytyy?

Minkälaisen tapahtuman voisitte toteuttaa olemassa olevilla avuilla, fasiliteeteilla ja henkilöstöllä?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Apurahapäätöksenne on negatiivinen.

Mitkä seikat ovat johtaneet apurahan hylkäykseen?

Mitä olisitte voineet tehdä toisin?



## JUMI-tehtävä

*Tehtävä täytyy ratkaista ennalta määritetyn ajan sisällä.*

Minkälaisia vahvuuksia joukkueestanne löytyy?

Minkälaisen tapahtuman voisitte toteuttaa olemassa olevilla avuilla, fasiliteeteilla ja henkilöstöllä?