Osallistavaa pelisuunnittelua

Käsikirja osallistavan pelisuunnittelun toteuttamiseen ryhmässä

Euroopan unionin osarahoittama
Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
Pohjois-Karjala Maakuntaliitto
Nuorisoseurat
Livohka

Sisällys:

Johdanto 2
Taustaa – Mikä Livohka? 3
Toiminnan kehykset 4
Ohjaajan rooli ja osallisuus 4
Ryhmätoiminta 5
Koko kauden runko 5
12 askelta valmiiseen peliin 6
Yhden tapaamiskerran runko 9
Palikoita pelisuunnitteluprosessiin 11
Rento tunnelma – Välittämistä 11
Nuorisoseurojen turvallisemman tilan periaatteet 11
Hyvä meidän joukkue - Ryhmäytys 12
Mielekästä ja sopivan haastavaa tekemistä 12
Mahdottomia asioita on yllättävän vähän - Pelin teema ja muoto 13
Maalissa juhlistetaan – Pelin lanseeraus 14

Kirjoittajat: Livohkan tiimi - Jenni Hyttinen, Katri Mäkisalo ja Tero Sarkkinen

Euroopan unionin osarahoittama
Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
Pohjois-Karjala Maakuntaliitto
Nuorisoseurat
Livohka

Johdanto

Tervetuloa Livohka – osallistavaa pelisuunnittelua -toimintamallia esittelevän käsikirjan pariin. Livohka-hanke alkoi luomaan uudenlaista pelillistämisestä ammentavaa toimintaa Suomen Nuorisoseuroille (ry) 2023-2025. Käsikirja sisältää käytännön vinkkejä ohjattuun osallistavaan pelisuunnitteluprosessiin sekä koettujen prosessien aikana syntyneitä oivalluksia. Vaikka toimintaa pilotoitiin Livohkassa nuorten parissa, käsikirjan tavoitteena on antaa työkaluja mille tahansa ryhmälle alkaa suunnitella ja toteuttaa omaa ”ihan ite tehtyä” peliä, sekä antaa avaimia, jotta ryhmä voisi ottaa pelisuunnittelun osaksi toimintaansa.

Lisäksi käsikirjassa on tiivistetysti ajatuksia kulttuurisesta nuorisotyöstä, osallisuudesta ja sosiaalisesta vahvistamisesta tässä kontekstissa. Livohkassa pelisuunnittelu oli keskeisin työväline, jonka ympärille luotiin tavoitteet ja työtavat, jotka tukevat nuoren kasvua. Livohkan toimintamallissa kaikki pelit olivat lähtökohtaisesti ei-digitaalisia. Tällaisessa pelisuunnittelussa ja pelaamisessa kohtaaminen tapahtuu useimmiten samassa tilassa kasvotusten, ja prosessi muodostuu konkreettisen käsin tekemisen ympärille.

Tämä käsikirja on ensimmäisen hankevuoden tulos, ja töitä tehtiin tarmokkaasti. Paljon löysimme ja opimme. Jo tällä kokemuksella olemme varmoja, että pelisuunnittelu on kulttuurisen nuorisotyön kentällä erinomainen väline ja menetelmä. Toinen asia, josta olemme vakuuttuneita, on se, että pelisuunnittelu on laji, joka sopii oikeasti ihan jokaiselle. Se voi pitää sisällään kaikkia kulttuurin muotoja, kuten kuvataidetta, graafista suunnittelua, ilmaisun eri keinoja, käsikirjoittamista, musiikkia ja säveltämistä – you name it! Pelisuunnittelu on loputtoman monipuolista ja monikerroksista tekemistä, josta jokainen voi löytää omia vahvuuksiaan ja kiinnostuksenkohteitaan vastaavaa tekemistä. Myös uuden oppiminen on mahdollista, jopa todennäköistä. Jokainen tehty peli on itsessään taideteos; tekijöiden - Livohkan tapauksessa nuorten - puheenvuoro, jossa heidän äänensä ja ajatuksensa pääsevät näkyviin ja kuuluviin turvallisesti ja luovasti taiteen keinoin.

Innostavaa matkaa pelisuunnittelun maailmaan!

Livohka-tiimi

Euroopan unionin osarahoittama
Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
Pohjois-Karjala Maakuntaliitto
Nuorisoseurat
Livohka

Taustaa – Mikä Livohka?

> ***"Livohka on juuri sellaista, mitä kaipaa elämään."***
> – Livohka-nuori

Livohka-hankkeen tavoitteena oli lisätä pohjoiskarjalaisten 15–25-vuotiaiden nuorten osallisuuden toteutumista paikallisesti. Toiminta perustui ryhmämuotoiseen osallistavaan pelisuunnitteluprosessiin. Nuorten toimintaryhmissä kehitettiin erilaisia pelejä, jotka loivat uutta toimintaa hankkeen seitsemälle kuntakumppanina toimineelle paikkakunnalle. Toimintaa tukemassa oli myös oppilaitoskumppani Suomen Nuoriso-opisto Paukkula. Hanke alkoi syyskuussa 2023 ja päättyi tammikuussa 2025. Hankkeen rahoittajina toimivat Etelä-Savon ELY-keskus (ESR+) ja Pohjois-Karjalan maakuntaliiton tulevaisuusrahasto. Hanketta toteutti Suomen Nuorisoseurat ry:n Joensuun aluetoimisto Pohjois-Karjalan maakunnan alueella.

Koska Suomen Nuorisoseurat on kulttuurisen nuorisotyön toimija, lähestyttiin myös Livohkan pelisuunnittelun toimintamallia kulttuurisen nuorisotyön näkökulmasta. Suomen Nuorisoseurojen hallinnoiman Nuori Kulttuuri -toiminnan mukaan "kulttuurinen nuorisotyö on toimintaa, jossa taiteen ja kulttuurin voimin tuetaan nuorten kasvua, itsenäistymistä ja osallisuutta yhteiskunnassa". Tätä ajatusta täydentää hienosti Kulttuuriareena 44:n määritelmä, jonka mukaan "kulttuurin avulla rakennetaan mielekkyyttä elämään ja rakennetaan kuvaa itsestä ja maailmasta".

Nuorisoseurojen arvot osallisuus, yhteisöllisyys, yhdenvertaisuus ja moninaisuus vaikuttivat toiminnan taustalla ja tukivat toimintaa. Lisäksi Livohka-toiminnalle keskeisiksi arvoiksi nimettiin turvallisuus ja inspiraatio. Kaikessa toiminnassa noudatettiin turvallisemman tilan periaatteita, jotka avaamme tarkemmin Palikoita pelisuunnitteluprosessiin -otsikon alla.

Livohkan toimintamallissa hankkeen aikana keskeisessä roolissa olivat myös mentorinuoret, jotka koulutettiin tehtävään hankkeen alussa. Heidän roolinaan oli toimia kannustavina vertaisohjaajina, peliasiantuntijoina, innostajina ja viestijöinä nuorten toimintaryhmissä. Mentorit eivät kuitenkaan ole välttämätön osa kokonaisuutta, jos haluaa toteuttaa osallistavaa pelisuunnitteluprosessia nuorten kanssa.

Euroopan unionin osarahoittama
Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
Pohjois-Karjala Maakuntaliitto
Nuorisoseurat
Livohka

Toiminnan kehykset

> ***"Livohkassa suunnitellaan yhdessä pelejä, mutta on se toden totta myös tie monipuolisen taiteellisen luovuutensa vapauttamiseen, itsensä esille tuomiseen ja valtavan hauskaan sekä monipuoliseen osaamisen harjoittamiseen."***
> – Livohka-nuori

Alla esiteltävät toimintatavat avaavat, miten Livohka-hankkeessa lähdettiin rakentamaan osallistavan pelisuunnittelun toimintamallia. Toimintamallin ydinajatuksena on osallistujien vahvistaminen, heidän osaamisensa lisääminen sekä omien vahvuuksien tunnistamisessa tukeminen. Livohkassa toiminnan lähtökohtina olivat kulttuurinen nuorisotyö, sosiaalinen vahvistaminen ja osallisuus. Toimintaa voi toteuttaa myös muulla tavalla, kuten soveltamalla Livohkan luomia viitteellisiä toiminnan kehyksiä omalle ryhmälle sopivalla tavalla.

Ohjaajan rooli ja osallisuus

Livohkan pelisuunnittelutoiminnan ytimessä on osallisuus. Osallisuus tässä yhteydessä tiivistetysti tarkoittaa esimerkiksi ryhmään kuulumista, yhteisöllisyyttä ja vaikuttamista ryhmän ilmapiiriin. Lisäksi osallisuus Livohkassa tarkoittaa monipuolisia vaikuttamisen ja aktiivisen toiminnan mahdollisuuksia yhdessä tehtävässä pelisuunnittelussa. Osallistavat menetelmät luovat myös osallistujien ja ohjaajien välille erityisen asetelman – ohjaajan roolina on ennen kaikkea olla luotettava rinnalla kulkija, joka innostaa, kannustaa, kohtaa ja mahdollistaa. Ohjaaja mahdollistaa toiminnalle raamit ja luo turvallisen toimintaympäristön, toimien kuitenkin viimeisenä vastuunkantajana toiminnan taustalla.

Ohjaaja voi myös inspiroida ja tuoda omaa kokemustaan ja asiantuntemustaan ryhmän käyttöön osallisuutta vähentämättä. Jos ohjaajalla on esimerkiksi tietoa erilaisista pelityypeistä, hän voi jakaa osaamistaan roolipelien mekaniikasta tai niksejä pakohuonepelien erityyppisistä pulmista, erilaisista lukoista tai pelikäsikirjoittamisen dramaturgiasta. Sama pätee mihin tahansa tietoon ja taitoon, josta voisi pelisuunnittelussa olla hyötyä. Jokaisen on mahdollista oppia pelisuunnittelua sekä tekijänä että ohjaajana. Ohjaajalta ei siis välttämättä vaadita pelitaustaa tai muuta erityisosaamista, vaan koko ryhmä ohjaajineen oppii yhdessä tekemisen kautta ja uutta tietoa etsien. Tärkeintä on, että peli on ryhmän itse luoma.

Kun peliprossissa tulee luova kriisi, on ohjaajan tärkeää ohjata ojan yli, muistaen kuitenkin, että luovat jumit ovat myös tietyssä määrin tyypillinen osa ammattilaistenkin työtä. Ohjaaja voi ohjata osallistujia ongelmanratkaisuun esimerkiksi kyselemällä apukysymyksiä. Pelisuunnitteluprosessissa epämääräisyyden sietäminen ja usko prosessiin ovat kuitenkin hyviä oppeja ja kasvattavat resilienssiä. Ohjaaja on joka tapauksessa se, joka viimekädessä on tietoinen siitä, missä kohtaa prosessi on suhteessa tavoitteisiin.

Euroopan unionin osarahoittama
Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
Pohjois-Karjala Maakuntaliitto
Nuorisoseurat
Livohka

Livohkan toimintaryhmissä toimi kaksi ohjaajaa työparina. Tällä varmistettiin yksilöllinen ohjaaminen ja huomioiminen ryhmässä. Yksilöllisessä ohjauksessa kukin nuori tulee nähdyksi ja kuulluksi henkilökohtaisesti, ja samalla nuori saa mahdollisuuden jakaa ajatuksiaan ja tuntojaan turvallisesti luotettavalle aikuiselle. Lisäksi ohjaaja saa ammennettua tietoa nuoren toiveista sekä tämän vahvuuksista. Jos nuori ei esimerkiksi itse tunnista asioita, joita hän osaa, ohjaajalla on hieno mahdollisuus kannustaa nuorta ja tukea tämän minäpystyvyyttä. Kahden ohjaajan panos ryhmässä mahdollisti myös prosessin aikana pienryhmissä toimimisen ryhmän sisällä, vastuun jakamisen sekä ohjaajien omien vahvuuksien hyödyntämisen eri asioissa. Pelisuunnitteluprosessin voi luotsata myös yhdellä ohjaajalla.

Ryhmätoiminta

Livohka-hankkeessa toimintaa toteutettiin erikokoisissa ryhmissä ja hieman erimittaisissa toimintakausissa. Ryhmäkoot olivat kolmesta kahdeksaan henkilöä, mutta toimintaa voi toteuttaa myös isommalla ryhmällä. Yksittäiset kokoontumiskerrat olivat kahden tunnin mittaisia. Tämä aika koettiin optimaalisena, sillä siinä oli väljyyttä rauhoittumiselle ja oivaltamiselle ja toisaalta taas asioihin keskittymiselle. Kahden tunnin kokoontumisaika tuki myös ryhmien sisäisiä prosesseja ja ryhmässä toimimisen taitojen kehittymistä. Tarvittaessa esimerkiksi rakentamisvaiheessa voi pidempikin kokoontuminen olla perusteltu. Prosessin aikana peliä voidaan edistää niin ryhmässä, yksilöllisesti kuin pienryhmiin jakautuen. Pienryhmät voidaan jakaa esimerkiksi vahvuuksien tai kiinnostuksenkohteiden perusteella. Myös uuden oppimiseen kannustetaan.

Koko kauden runko

> ***"Koska pelien tekeminen ja suunnittelu olivat itselle jotain aivan uutta, en oikein tiennyt mitä odottaa. Alkuun toki hieman jännitti mutta onneksi lähdin kuitenkin Livohkaan mukaan kokeilemaan, sillä se osoittautui kaikkinensa kivaksi kokemukseksi."***
> – Livohka-nuori

Kaikissa Livohkan toimintaryhmissä on kuljettu läpi samankaltainen osallistavan pelisuunnittelun prosessi. Alla esiteltävän rungon avulla saa tehtyä toimivan pelin. Runko on karkea ohje peliprosessin sisällöistä. Osallistavat peliprosessit elävät hetkessä. On tärkeää tarkastella oman peliprosessin kulkua ja huomioida esimerkiksi ryhmä ja sen rytmi sekä osallistujien toiveet ja tarpeet. Ohjaajan vastuulla on huolehtia, siitä että ryhmän sisällä asetettuihin tavoitteisiin ja valmiiseen peliin päästään ja siksi läpi peliprosessin on hyvä palata omaan kokonaissuunnitelmaan prosessin kulusta.

Runko on sovellettavissa eri tilanteisiin ja sitä voi tarpeen mukaan tiivistää tai pidentää. On hyvä ottaa huomioon, että tietyt asiat prosessin aikana tapahtuvat myös yhtä aikaa ja limittäin: Esimerkiksi pelin juonta ja konkreettisempia pelin osia voi työstää pienryhmissä hyvin samanaikaisesti eikä niille tarvitse varata omia erillisiä tapaamiskertoja. Toiminnan raamien suunnittelussa kannattaa huomioida käytettävissä oleva budjetti suhteessa siihen, minkälaista peliä on mahdollista alkaa suunnittelemaan. Lisäksi jo pelisuunnitteluprosessin alussa on hyvä keskustella pelin juurtumisesta: voiko pelin esimerkiksi jättää pysyvästi jonnekin pelattavaksi ja löytyisikö pelin sijoittamiseen yhteistyökumppania, jos omia tiloja ei ole valmiina? Juurrutustyön kautta pelin tulevaisuus ja käyttöön jääminen voi tarjota esimerkiksi uutta toimintaa alueelle.

On tärkeää mahdollistaa myös vaihtoehtoisia osallistumistapoja. Esimerkiksi ryhmän keskinäinen keskusteluryhmä voi tukea niitä osallistujia, jotka mieluummin kirjoittavat kuin puhuvat. Livohkan toimintaryhmille luotiin keskusteluryhmät, joissa vuorovaikutus ja ideointi osallistujien kesken sai jatkua myös muuna aikana tukien koko prosessin edistymistä. Innostuneet osallistujat miettivät mielellään myös kotona asioita ja toisaalta osa kokee luovuuden kukkivan nimenomaan itselle tutussa ympäristössä. Kullekin ryhmälle parhaiten sopivat toimintatavat saa selville esimerkiksi osallistamalla osallistujia ja kokeilemalla eri menetelmiä.

Itse toiminnassa muistiinpanovihkojen hyödyntäminen osallistujien ideoiden ja ajatusten kokoamisessa yksiin kansiin on suositeltavaa. Vihkot toimivat paitsi dokumentoinnin myös ideoinnin, inspiroitumisen ja fiilisten tallettamisen välineenä. Moni Livohkan toimintaryhmien osallistujista koki vihkon oman keskittymisensä kannalta hyvänä apuvälineenä, joka sai muutenkin kiitosta innostavuudesta. Samalla osallistujien kehittymisen seuraaminen helpottuu ja jokaiselle rakentuu omien toimintaedellytyksien hahmottamisen kautta kuva siitä, mihin kaikkeen hän onkaan kykenevä.

12 askelta valmiiseen peliin

1. **Tutustuminen – pelisuunnitteluryhmä ja peli-idea**
   - Eväät
   - Tutustuminen
   - Turvallisemman tilan periaatteet ja pelisäännöt ryhmätoiminnalle
   - Prosessin esittely ja tavoitteet
   - Ryhmäytys alkaa
   - Keskustelua ja kartoitusta toiminnallisesti:
     - Minkälaisista peleistä tykkäät?
     - Millainen peli olisi kiva tehdä?
     - Mikä peleissä kiinnostaa tai innostaa?
     - Tutustumista erilaisiin peleihin ja peligenreihin, kuten lautapeli-, korttipeli-, pakohuonepeli-, roolipeli… sekä pelailua
   - Päivän palaute / fiiliskierros

2. Brainstorm eli ideointi – pelin pohja ja karkea suunnitelma

- Eväät ja kuulumiset
- Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta sekä päivän tavoite
- Pelaamista (pelit valittu edellisen kerran pelisuunnittelukeskustelun pohjalta)
- Brainstorm:
    - Pelin teema ja genre
    - Pelin lyhyt suunnitelma ja kuvaus: millainen peli, mitä pelissä tehdään?
- Aikataulutus yhdessä nuorten kanssa: raamit, mitä tapahtuu milloinkin ja milloin pelin on tavoite olla valmis
- Karkea roolitus/työnjako kiinnostuksen ja osaamisen mukaan (tausta-ajatuksena porukan monimuotoisuus ja projektityöntekijöiden tuki osaamisen tunnistamisessa)
- Päivän palaute / fiiliskierros

3. Syventyminen – pelin tarina

- Eväät ja kuulumiset
- Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta sekä päivän tavoite
- Teemaan syventyminen
- Ideoita teeman ympärille ja pelimekaniikkoihin
- Pelin juonen kehittelyä
- Päivän palaute / fiiliskierros

4. Teeman kehittely – pelinkulku

- Eväät ja kuulumiset
- Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta sekä päivän tavoite
- Pelin ydintavoitteen kirkastaminen:
    - Mistä pelissä on kysymys?
    - Kohderyhmä: kenelle peli on suunnattu?
    - Missä peli sijaitsee: tarvitaanko tilaa vai kulkeeko mukana?
- Uusien teemasta nousevien pelin elementtien kehittäminen
- Piirroksia ja hahmotelmia pelistä
- Päivän palaute / fiiliskierros

5. Pelin mekaniikat ja säännöt

- Eväät ja kuulumiset
- Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta sekä päivän tavoite
- Pelin mekaniikkojen, sääntöjen ja ohjeiden kehittelyä, ja työskentelyä:
    - Miten peli etenee?
    - Miten pelaajan päätökset, liikkeet ja toiminnot vaikuttavat peliin?
    - Miten tulee voitto tai häviö?
- Päivän palaute / fiiliskierros

6. **Puurtaminen, rakentaminen, luominen ja käsin tekeminen**
   - Eväät ja kuulumiset
   - Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta sekä päivän tavoite
   - Konkreettista rakentelua – peli konkretisoituu
     - Piirtämistä, graafista suunnittelua, viestintää, kirjoittamista, peliin tarvittavien elementtien suunnittelua ja valmistamista...
   - Työskentelyä ja pelin kehittelyä edelleen
   - Päivän palaute / fiiliskierros

7. **Puurtaminen, rakentaminen, luominen ja käsin tekeminen jatkuu**
   - Sama sisältö kuin edellisessä

8. **Testaaminen – pelin pulmat ja tehtävät**
   - Eväät ja kuulumiset
   - Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta sekä päivän tavoite
   - Pulmien ja tehtävien suunnittelua ja testausta
   - Eri elementtien yhdistelyä – testaamista, miten kaikki suunnitellut osat ja pulmat käyvät yhteen ja toimivat pelin kokonaisuudessa
   - Pelin testaaminen, oli peli missä vaiheessa tahansa
     - Tarvitaanko ulkopuolisia testipelaajia (pelin kohderyhmää)?
   - Testauksen kokemusten purkaminen ja analysointi
   - Tarvittavien asioiden hiominen ja korjaaminen
   - Päivän palaute / fiiliskierros

9. **Hiominen – peli luovana menetelmänä**
   - Eväät ja kuulumiset
   - Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta sekä päivän tavoite
   - Työstetään pelikokonaisuutta testauksen pohjalta
     - Hahmot, rekvisiitta, visuaalinen ilme, viestintä – kaikki kokonaisuuteen liittyvä
     - Tärkeää antaa aikaa luovuudelle, ajatuksille, keskusteluille, onnistumisille ja erheille
     - Hiotaan ja parannellaan yksityiskohtia
   - Pelille nimi, jos ei vielä ole!
   - Päivän palaute / fiiliskierros

10. **Viimeistely ja julkaisun valmistelu**
    - Eväät ja kuulumiset
    - Kertaus ja fiilikset edellisestä tapaamisesta ja päivän tavoite
    - Pelin hiomista
    - Viimeisten tarvittavien hankintojen listaamista ja hankkimista tai tekemistä
    - Testipelaamista
    - Julkaisun valmistelua
    - Päivän palaute / fiiliskierros

11. Julkaiseminen eli lanseeraustilaisuus

- Juhlava tilaisuus, jossa nuoret saavat olla ylpeitä aikaansaannoksestaan
- Tsemppaaminen ja yhteishengen nostatus
- Tilaisuuden ja tarjoilujen valmistelu
- Pelin julkistaminen ja pelaaminen
    - Tekijät pääsevät kertomaan pelistä ja prosessista
    - Tilaa kysymyksille
    - Palautekeskustelua – pelaajien palaute pelin kehittämisen näkökulmasta
- Pelisuunnitteluryhmän palkitseminen esimerkiksi diplomeilla
    - Voi siirtää myös viimeiseen kertaan
- Päivän palaute / fiiliskierros

12. Purku ja arviointi

- Eväät ja kuulumiset
- Kertaus ja fiilikset pelin julkaisemisesta
- Keskustelua, palautetta ja arviointia
    - Koko pelisuunnitteluprosessista
    - Erilaisia arviointimenetelmiä hyödyntäen
    - Yksilöllistä arviointia – mitä minä olen oppinut?
    - Ryhmäarviointia
- Tulevaisuuden suunnitelmat
    - Jatkuuko toiminta?
    - Pääseekö omaa peliä vielä pelaamaan jatkossa?
- Kiitokset ja palkitsemiset, mikäli ei vielä julkaisemistilaisuudessa palkittu

Yhden tapaamiskerran runko

Kuten missä tahansa ryhmätoiminnassa myös Livohkassa jokainen yksittäinen tapaamiskerta rakentui tietynlaista runkoa mukaillen. Tärkeää on, että jokaisella tapaamiskerralla on selkeä ja toistuva aloitus ja lopetus sekä tavoitteellista pelisuunnitteluprosessia edistävää toimintaa, joka voi kerrasta ja pelistä riippuen olla lähes mitä tahansa. Suunniteltu runko ja siihen sisältyvä tietty toisto erityisesti ensimmäisillä kerroilla on tärkeää, sillä toimintojen vakiinnuttaminen luo luottamusta.

Alla esitetyt kestot minuutteina ovat vain suuntaa antavia ja täysin muokattavissa omaan prosessiin sopivaksi.

1. **Aloitus: kuulumiset ja välipala / noin 5–15 minuuttia ryhmän koosta riippuen**

Ihan ensimmäisellä tapaamiskerralla on hyvä opetella ryhmäläisten nimet – myös niin, että jokainen osallistuja tuntee toisensa nimeltä. Livohkan toiminnassa koettiin tärkeäksi, että turvallisemman tilan periaatteita noudattaen jokaista kutsuttiin nimellä, jolla hän toivoi tulevan kutsutuksi. Jokainen tapaamiskerta aloitetaan huomioimalla osallistujat, kuten käymällä läpi ryhmäläisten kuulumiset. Kuulumisten läpikäyntiin on olemassa monenlaisia menetelmiä, kuten

perinteinen kuulumiskierros ja kuvakorttien hyödyntäminen. Tapaamiskerta voi myös alkaa rennolla rupattelulla, jonka aikana ohjaajat varmistavat jokaisen tulevan kuulluksi ja nähdyksi.

Livohkassa jokainen tapaamiskerta sisälsi pienen eväshetken. Kahvia ja pientä purtavaa voi ottaa missä vaiheessa tapaamiskertaa tahansa, mutta Livohkassa tavaksi muodostui aloittaa tapaamiset yhdessä kahvikupposen ja pienen naposteltavan äärellä. Eväät auttavat jaksamaan, työskentelemään ja olemaan läsnä, minkä lisäksi ne toimivat myös houkuttelun, innostamisen ja sitouttamisen keinona. Se on myös yksinkertainen ja konkreettinen tapa ohjata osallisuuteen: kuka päättää mitä syödään, minkä verran tehdään itse ja kuka laittaa eväät esille? Kysymykset ovat suoraan projektinhallintaa sekä siirrettävissä peliprosessiin. Yhdessä ruuan tekeminen on myös mainio ryhmäytysmenetelmä.

2. **Toiminta / noin 85 minuuttia**

Jokainen toimintaosio on hyvä aloittaa kertaamalla edelliskerralla läpikäytyjä asioita sekä johdattelemalla päivän teemaan. Toimintaosuuden sisältö riippuu siitä, missä kohtaa toimintakautta ollaan menossa. Toimintaosioon voi sisältyä esimerkiksi erilaisten pelien pelaamista, ideointia, pelin hahmottelua piirustuksin sekä konkreettista käsin tekemistä, kuten rakentamista. On hyvä myös huomioida osallistujien toiveet sisältöjen suunnittelussa. Jokaisella kerralla on tarkoitus edistää peliprosessia, jotta päästään lopussa häämöttävää valmista peliä kohti.

Uusia opeteltavia asioita tulee myös varmasti eteen. Osallistujia on hyvä rohkaista astumaan pois omalta mukavuusalueelta ja kokeilemaan rohkeasti uutta, jolloin uuden oppiminen ja tietopääoman lisääntyminen mahdollistuu. Näitä tilanteita ajatellen on hyvä huomioida, että uutta asiaa ei tulisi liikaa, mutta kuitenkin riittävästi. Yhdessä ihmetteleminen ja harjoitteleminen tukevat uuden oppimista – jokainen kokoontumiskerta voi olla sukellus syvemmälle pelisuunnitteluun!

3. **Tauottaminen / 5–10 minuuttia**

On tärkeää myös tauottaa toimintaa erityisesti silloin, jos ryhmä sitä toivoo tai ohjaaja huomaa vaikkapa ryhmän vireystason laskevan. Tauot auttavat jaksamaan ja ne tukevat keskittymistä.

4. **Lopetus: yhteinen läpikäynti ja palaute / 10 minuuttia**

Tapaamisen lopussa kerrataan: päivän saavutukset, oivallukset ja fiilikset. Palautteen läpikäyntiin on aloituksen kuulumistenvaihdon tavoin monia eri tapoja, kuten peukkuäänestys tai piirtäminen. Osallisuuden näkökulmasta tämä on myös paras paikka yhdessä suunnitella seuraava kerta: mitä ensi kerralla pitäisi tehdä, työskennelläänkö yhtenä ryhmänä vai jakaannutaanko pienryhmiin ja onko toiveita tarjottavien eväiden suhteen?

Viikon kuva on menetelmänä projektipäiväkirjan kaltainen työkalu, mihin voi jäsentää ja kirjata omia ajatuksia, oivalluksia tai fiiliksiä. Se voi olla yksi sana, piirros, runo tai päiväkirjamainen avautuminen. Jos ryhmällä on oma tila, voi koko prosessin laittaa esiin seinälle laittamalla jokaisen viikon kuvat janalle, josta kukin osallistuja pystyy havainnoimaan prosessia ja arvioimaan kehitystä.

Palikoita pelisuunnitteluprosessiin

Tässä luvussa on kuvailtuna vielä teemoja, jotka koettiin tärkeiksi ja merkityksellisiksi Livohkan toimintamallin näkökulmasta.

Rento tunnelma – Välittämistä

> ***”Livohka on kivaa ja rentoa, saa olla oma itsensä!”***
> – Livohka-nuori

Livohkan toiminnassa noudatettiin Nuorisoseurojen turvallisemman tilan periaatteita ja pyrittiin siihen, että jokainen tulisi kohdatuksi omana itsenään eikä kenenkään tarvitsisi pelätä syrjityksi tulemista. Turvallinen ilmapiiri, jossa tulee nähdyksi ja kuulluksi sellaisena kuin on lisää luovuutta, osallisuuden toteutumista ja parantaa myös pelien laatua. Lisäksi turvallinen ja rento ilmapiiri tuo nuoret lähemmäs toisiaan kuin itsestään, edistää ryhmäytymistä ja luo sitä kautta vahvempaa yhteisöä. Pelisuunnitteluprosessi on toiminut väylänä käsitellä myös erilaisia elämän kokemuksia ja tunteita turvallisessa ympäristössä: esimerkiksi todellisen elämän haasteiden käsittely helpottuu, kun ne siirretään pelihahmon kompastuskiveksi tai pelin punaiseksi langaksi. Asioiden tarkasteleminen objektiivisesti ja siitä juttelu turvallisessa yhteisössä vertaistuellisesti luo hedelmällisiä keskusteluja ja oivalluksia.

Nuorisoseurojen turvallisemman tilan periaatteet

1. Olemme yhdenvertaisia ja moninaisia. Kaikilla on oikeus osallistua. Sitoudumme syrjinnänvastaisuuteen ja antirasistisuuteen.
2. Emme oleta. Kunnioitamme jokaisen itsemäärittelyoikeutta emmekä tee oletuksia esimerkiksi toisten sukupuolesta, seksuaalisesta suuntautumisesta, uskonnosta, perhesuhteista tai muusta henkilön taustaan liittyvästä syystä.
3. Annamme tilaa kaikille osallistua toimintaan. Kiinnitämme huomiota sanavalintoihimme, kohtaamme kaikki kunnioittavasti ja kannustamme mukaan osallistumaan.
4. Puutumme häirintään emmekä hyväksy vihapuhetta. Puutumme häirintätilanteisiin ja vihapuheeseen, kun sellaisia havaitsemme tai ne tulevat tietoomme.
5. Ihmettelemme yhdessä. Toiminnassamme on rento ote, kysymysten esittäminen ja erehtyminen on sallittua. Opimme kokemuksista.

Hyvä meidän joukkue - Ryhmäytys

> ***”Olen saanut rohkeutta sanoa omat ajatukset ääneen. Uskon, että siitä on hyötyä jatkossakin.”***
> – Livohka-nuori

Ihmisellä on primitiivinen tarve kuulua joukkoon, ryhmään tai yhteisöön. Kuten missä tahansa ryhmätoiminnassa, myös pelisuunnitteluprosessin taustalla on tärkeä muistaa huomioida tyypilliset ryhmän muodostumisen vaiheet ja ryhmäprosessit, ja tukea ryhmän toimintaa vaiheiden mukaisesti. Jokaisen ei välttämättä tarvitse tuntea jokaista ryhmän jäsentä, vaan olennaisempaa on pystyä toimimaan yhteistyössä muiden kanssa kohti yhteistä päämäärää.

Livohkassa yhdessä erilaisten pelien pelaaminen oli ryhmäytyksen keskiössä mentoreiden vertaisohjaajuuden rinnalla. Pelaamisen yhteydessä huolehditaan, että kaikki pääsevät ääneen ja ryhmää ohjataan yhteistyöhön. Maailma on täynnä hyviä ryhmäytyspelejä ja esimerkiksi lautapeleistä löytyy paljon yhteistyöhön perustuvia pelejä, missä yhdessä voitetaan tai hävitään. Hyvin ryhmäytyneessä ryhmässä, joka noudattaa turvallisemman tilan periaatteita jokainen voi toimia myös toinen toistensa vertaiskasvattajina.

Mentorit taas toimivat osana ryhmäytystä ja ryhmäyttäjinä. Mentorit innostavat ja tukevat ryhmissä muita nuoria sekä auttavat pelien maailmaan sukeltamisessa. Tämän lisäksi mentoreista sai tietysti seuraa.

Vaikka ihannetapauksessa ryhmä on alusta alkaen koossa ja loppuun saakka vankkumaton, Livohkassa matkaan sai hypätä myös kesken kaiken. Ohjaajalta tämä vaatii taitoa ryhmäytyksen näkökulmasta, mutta toiminnan aikana todettiin, etteivät kesken kauden ryhmään liittyneet osallistujat yleensä riko alkuperäistä ryhmää, vaan he rikastuttavat sitä. Pidempään mukana olleet osallistujat ovat usein myös innoissaan uusista ryhmän vahvistuksista.

Mielekästä ja sopivan haastavaa tekemistä

> ***“Pääsee kotoa jumittamasta ja saa tehdä sitä, mikä kiinnostaa!”***
> *– Livohka-nuori*

Livohkan tavoitteena oli nuorten osallisuuden lisääminen ja mottona toimi tavoitetta tukien “ihan ite tehty”! Livohkan pelisuunnittelutoiminnassa oli periaatteena, että jokainen saa pelata omilla vahvuuksillaan. Jokainen taito ja erityisosaaminen on liitettävissä osaksi yhteistä tuotosta, eikä ole olemassa vahvuutta, joka ei pelisuunnitteluprosessiin sopisi. Yleisesti mielenkiintoinen toiminta tukee oman kädenjäljen esilletuomista. Musiikista innostuneella on mahdollisuus tehdä peliin musiikkia ja äänimaailmaa. Nikkaroijille huolehditaan siitä, että pelin tekeminen vaatii nikkarointia.

Toki kannustetaan tekemään myös itselle uusia asioita. Keskeistä on, että jokainen osallistuja saa olla valitsemansa tavan ja panoksen kautta aktiivinen toimija ryhmässä.

Ohjaajan tehtävänä on luoda raamit toiminnalle ja ohjata nuoria toteuttamaan peliä niin, että se on aidosti ryhmän ”ihan ite tehty” peli. Se, että nuoret saavat ison roolin toiminnan määrittelyssä ja itseohjautuvassa työskentelyssä, vaatii ohjaajalta herkkiä tuntosarvia tukea ja ohjata ryhmää niin, että prosessissa on uskoa ja kykyä jatkaa. Osallisuus myös ryhmäprosessin kannalta vaatii ohjaajalta taitoa pitää ryhmää kaikille turvallisena ja huolehtia, että kaikilla on sopivan haastavaa tekemistä ja tärkeäksi koettu osa prosessissa ryhmän jäsenenä.

Tavoitteellinen pelisuunnittelu ilon ja inspiroivan tekemisen ohella voi olla myös hetkittäin painetta aiheuttavaa toimintaa. Pitkissä luovissa prosesseissa hankalia ja haastavia hetkiä tiiviissä ryhmätyössä tulee jossain kohden lähes väistämättä. Mitä kunnianhimoisempi projekti on, sitä todennäköisemmin kasvaa stressin ja vastoinkäymisten määrä. Yhdessä niistä selviäminen lujittaa ryhmää ja yksilöitä. Sopivan haastavan tekemisen löytäminen kullekin ryhmän jäsenelle on ryhmän toveruudenkin näkökulmasta siis hyvä asia. Tässä ohjaajan tuki on merkityksellinen.

Toiminnan aikana syntyy sosiaalisen vahvistumisen lisäksi konkreettisia taitoja ja valmiuksia, jotka ovat siirrettävissä esim. opiskelu- ja työelämään. Esimerkiksi aikataulutus, toiminnanohjauksen kehittyminen ja projektin läpivienti alusta loppuun ovat keskeistä osaamista, jota osallistujille voi karttua. Moni Livohkan toiminnassa koki saaneensa sisältöä ja rytmiä muuhunkin omaan arkeensa. Luovuutta ei saada esiin pakottamalla, vaan houkuttelemalla. Tyhjään tauluun tulee viivoja pakottamalla, mutta jos piirtävä käsi saa pakottamisen sijaan leikkiä, niin sillä on parhaat mahdollisuudet luoda jotain uutta ja henkilökohtaista. Se pätee pelisuunnittelussa kaikkiin osa-alueisiin.

Mahdottomia asioita on yllättävän vähän - Pelin teema ja muoto

> ***“Tämä upea kokemus Livohkassa auttoi minua kehittämään mielikuvitustani!”***
> – Livohka-nuori

Livohkassa ryhmäytys jo johdattaa erityyppisten pelien maailmaan. Sen jälkeen on aika valita teema ja pelimuoto. Keskustellen voi tunnustella kumpi lähestymistapa resonoi kussakin ryhmässä eniten. Livohkassa kun peliä pelataan, käydään pelistä analyyttinen keskustelu. Millainen fiilis pelistä syntyi? Oliko sitä kiva pelata? Mikä tässä pelissä toimi, aihe, mekaniikka, vaikeus, tasapaino, pelin pituus jne?

Joskus pelisuunnittelun voi aloittaa ajatuksesta, minkä tyyppinen peli tehdään, kuten vaikka lautapeli. Lähtökohta voi myös olla esimerkiksi tehdä sellainen peli, missä tulee hiki.

Livohkassa tähän vaikuttaa tietenkin eniten ryhmän tahto. Jos ryhmällä ei ole kokemusta erityyppisistä peleistä, on niitä syytä esitellä ja mielellään jopa pelata, ennen kuin tehdään päätös, minkälaisen pelin ryhmä haluaa tehdä. Kuten aiheenkin löytämiseen, myös muotoa voi etsiä

erilaisilla ideointityökaluilla. Esimerkiksi brainstormin kautta syntyi uudenlaisia pelin ideoita. Esimerkiksi yksi ryhmä päätyi kehittämään peliä, missä yhdistyvät kaupunkisota, Afrikan tähti ja hiiren häntä -pelit. Monissa Livohkan peleissä oli käytössä sellaisia ennen näkemättömiä pelimuotoja, mitä ei kokenutkaan pelisuunnittelija välttämättä ole aiemmin edes osannut ajatella.

Toinen pelimuodon valintaan liittyvä asia on, jos ohjaajilla on tässä vaiheessa jo tietoa ryhmäläisten henkilökohtaisista vahvuuksista ja mielenkiinnon kohteista pelisuunnittelussa tai rakentamisessa. Jos ryhmä puhuu enemmän vaikkapa lautapelin puolesta ja tiedät, että ryhmässä on vaikka kaksi, joita kiinnostaa rakentaminen. Löytyykö lautapelistä riittävästi rakennettavaa tai muuta heitä inspiroivaa? Voiko esimerkiksi pakohuonepeliin saada niitä elementtejä, joita lautapelin puolesta puhujat haluavat pelisuunnitteluun ja pelin rakentamiseen? Onko resursseja riittävästi, että ryhmässä esimerkiksi tehdään kaksi erilaista peliä yhtä aikaa?

Yksi Livohkan peleistä yhdisti strategisen lautapelin ja korttipelin. Lisäksi pelissä oli elementtejä roolipeleistä sekä peleistä missä voittaminen ei ole tavoitteena, vaan pelissä voi edetä osin myös itsearvioinnin kautta. Pelin tarvikkeetkin ovat otos monesta pelimuodosta. Pelilaatikkoon kuuluu peliruutuja, tavalliset pelikortit, kullekin pelaajalle jaettavat roolikortit, tehtäväkortit ja noppa. Voi vaikuttaa monimutkaiselta, mutta huolellisella pelisuunnittelulla tästä syntyi yhtenäinen jouhevasti etenevä peli.

Muita pohdittavia asioita esimerkiksi, haluaako pelin, jossa pärjää tuurilla, taktiikalla, strategialla, erityistaidoilla vai kenties muistilla. Kuka voittaa, ja miten? Klassisesti peleissä jokainen pelaaja tavoittelee voittoa itselleen. On olemassa myös tiimipelejä, missä voittaja on joko peli tai pelaaja(t), ja vastustajana on peli - esimerkiksi pakohuoneet ovat juuri tällaisia. On olemassa myös pelejä, missä ei tavoitella voittoa lainkaan.

Maalissa juhlistetaan – Pelin lanseeraus

Tärkeä osa Livohkan toimintamalli on pelien lanseeraus, eli uusien pelien julkistaminen. Livohkassa pelin valmistuessa järjestettiin pienimuotoinen lanseeraustilaisuus, jossa ryhmän ulkopuoliset pääsivät testaamaan peliä ja kertomaan ajatuksiaan pelistä, pelintekijät pääsivät kertomaan pelintekoprosessista ja tärkeimpänä pysähdyttiin juhlallisesti sen äärelle, mitä on yhdessä ryhmän kanssa saatu aikaan. Yleensä tilaisuuksissa oli tarjolla pientä naposteltavaa ryhmän toiveiden mukaisesti. Lanseeraukset olivat myös oiva tilaisuus jakaa kiitoksia ja ohjaajien laatimia diplomeja pelintekijöille.

> ***"Livohka oli ainutlaatuinen kokemus ja tälläista tilaisuutta ei ihan joka päivä tule vastaan."***
> – Livohka-nuori