

Comicubes-konseptointityökalua kehittämässä: Kartonkikuutiot pelillistämisen, leikillistämisen ja lelullistamisen (tutkimuksen) lähtökohtana

Tämä esitys käsittelee taiteellisen työskentelyn parissa syntyneen lelullistetun ja pelillisen konseptin kehittämistä, jatkojalostamista ja hyödyntämistä tuotesuunnittelussa, palvelumuotoilussa ja tieteellisen tutkimuksen jäsentämisessä. Konsepti perustuu ensimmäisen kirjoittajan luomaan kokeelliseen leikkivälineeseen, joka edustaa kaksikulotteisen kuvallisuuden ja kolmiulotteisuuden lelun välimaastoon asettuvaa hybridisiä piirteitä sisältävää esinettä.

Deterding ja muut (2011) kuvailevat pelinkaltaistamista sillä että pelin rakenteita ja elementtejä otetaan käyttöön muissa kuin peleihin liittyvissä konteksteissa. Pelillistyminen näyttäisi olevan yksi Brian Sutton-Smithin (1997) ja James E. Combsin (2000) esilletuoman leikkilisen käänteeseen (ludic turn/ludenic age) tämänhetkistä ulottuvuuksista. Joost Raessens toteaa kulttuurin ja sen toimijoiden tulleen yhä leikkisämiksi pääosin mediaympäristössä tapahtuneiden muutosten ansiosta. Tietokonepelit muiden digitaalisten teknologioiden kuten mobiililaitteiden ja internetin ohella näyttäisivät Raessensin mukaan stimuloivan leikkisiä tavoitteita ja edesauttavan leikkisten identiteettien muotoutumista (Raessens 2006, 1). Digitaalisten leikkivälineiden lisäksi eri-ikäisten leikkikulttuureissa harjoitetaan edelleen toimintaa myös materiaalien välineiden, kuten perinteisten, digitaalista kytköstä vailla olevien leluesineiden parissa. Leikkilisyys manifestoituu ajassamme multimediaalisina tuotannon, jakelun, kulutuksen ja käyttäjien kulttuureina, joissa omaa rooliaan näyttävät niin leikkivälineet, media kuin molempia luovasti hyö-

dyntävät käyttäjä-leikkijät (Heljakka 2015). Pelien ja lelujen vakiinnuttaessa paikkansa yhä useamman aikuisen arkikokemuksessa, voidaan pelillistymisen ohella puhua laajemmin paitsi kulttuurin leikillistymisestä, myös sen lelullistumisesta. Myös tutkimusmetodien voidaan ajatella leikillistyvän, lelullistuvan ja pelillistyvän. Seuraavassa esittelemämme Comicubes-konseptointityökalun voidaan nähdä edustavan tätä suuntausta.

Comicubes-nimellä kutsumamme konseptointityökalu (Heljakka, 2014) rakentuu yksinkertaiseen, kartonkikuutioihin perustuvaan paperiteknologiaan. Se edustaa materiaalista, fyysisten mallien rakenteluun soveltuvaa ja prototyypointiin liittyvässä työskentelyssä hyödynnettävää leikillistä välinettä ja se voidaan ymmärtää myös konseptoinnin metodina. Työkalu kutsuu leikittelemään kolmiulotteisella materiaalisuudellaan ja sen avulla on helppo luoda mallinnuksia erilaisista aiheilmistä. Keskeistä työkalussa on sen yksinkertainen, mutta universaalisti tunnistettu muoto ja fyysisen manipulointiin liittyvä olemus. Prototyypoinnissa käytetty väline tarjoaa aiemmin suunnittelussa hyödynnettyihin leikillisiin työkaluihin (esim. Lego-palikoihin) verrattuna edullisen, ekologisen, helposti lähestyttävän, muokattavan ja luovan ideointialustan.

Comicubes on sekä tutkimustietoa tuottava materiaallinen väline että uusi menetelmä: Se on ymmärryksemme mukaan tutkimusinstrumentti, jota voidaan käyttää luovien prosessien tukena etenkin leikillistämisen (pelillistämisen ja lelullistamisen) näkökulmasta. Vuonna 2014 kehitetty Co-

micubes-työkalua on viime vuosien aikana käytetty niin materiaalisena resurssina kuin eri yhteyksissä järjestettyjen ideointityöpajojen konseptuaalisena lähtökohtana eri-ikäisten ja eri taustoista tulevien testaajien kanssa (Heljakka & Ihamäki, 2016; 2017, Ihamäki & Heljakka, 2017).

Tutkimuksessamme tavoitellaan tietoa käyttäjien kokemuksista. Eri käyttäjäryhmien kanssa toteuttamissamme työpajoissa olemme testanneet Comicubesin soveltuvuutta fyysisten mallien rakenteluun. Esikouluikäiset lapset ja eri alojen yliopistopiskelijat ovat toteuttaneet työkalun avulla lelullisia konsepteja, taiteilijat teoksia ja eri alojen ammattilaiset erilaisia mallinnoksia asiakaspoluista. Jokainen tässä esityksessä kuvaamamme konseptointityökalun avulla toteutettu työpaja mahdollistaa eri-ikäisten ja eri taustoista tulevien käyttäjäryhmien ongelmanratkaisun tarkastelun, olipa kyseessä tuotteeseen tai palveluun liittyvän ideoinnin prototyyppivaiheeseen perustuva työskentely. Taiteellisesta projektista alkunsa saanut leikkilinen konsepti ja väline on osatutkimuksiemme myötä kehittynyt resurssiksi, jota on mahdollista hyödyntää taidetta, tiedettä ja tuotesuunnittelua käsittelevissä ja yhdistävissä, leikkilistämiseen, pelillistämiseen ja lelullistamiseen tähtäävissä projekteissa. Yksi tämänhetkisen tutkimuksemme kannalta keskeisistä kiinnostuksen alueista on jatkaa Comicubes-työkalun soveltuvuuden testaamista palvelumuotoilussa. Ehdotamme työkalun sopivan esimerkiksi asiakaspolun (customer journey) pelillistämisen ennakoivaan suunnitteluun ja tarkasteluun. Olemme tutkineet Comicubes-konseptointityökaluun liittyviä mahdollisuuksia myös liiketoiminnallisista lähtökohdista. Seuraavat tapaustutkimuksemme käsittelevät lelujen internet (Internet of Toys) -tyyppisten tuoteideoiden suunnittelua sekä työkalun hyödyntämistä brändinrakentamiseen ja -hallintaan liittyvässä toiminnassa.

Lähteet

Combs, J. (2000). *Play World. The Emergence of the New Ludenic Age*. Greenwood: Westport.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings from MindTrek '11*. Tampere, Finland. (pp. 9-15). ACM.

Heljakka, K. (2014). *Comicubes*.

Heljakka, K. (2015). *Leikkitieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikkilisen käänteen aikakaudella*. Lähteessä *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015 (toim.)* Raine Koskimaa (päätoimittaja), Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman, Jonne Arjoranta, (ss. 99-119).

Heljakka, K., Ihamäki, P. (2016). *Comicubes - A playful tool to stimulate (design) creativity*. In *Proceedings of the 10th International Conference on Design & Emotion 27-30.9.2016, Amsterdam, Holland*, (pp. 387-394).

Heljakka, K., Ihamäki, P. (2017). *Digital Natives and Cardboard Cubes: Co-creating a Physical Play(ful) Ideation Tool with Preschool-children*. In *Proceedings of IDC'17, June 27-30, 2017, Stanford CA, USA*. (pp. 541-547). ACM.

Ihamäki, P., Heljakka, K. (2017). *Gamification of the Customer Journey at a Ski Resort*. In *Proceedings of the Conference Design Management Academy Conference 2017, Research perspective on creative interaction 7-9.6.2017, Hong Kong, China*. In E. Bohemia, C. de Bont & L.S. Holm (Eds.) *Conference Proceedings of the Design Management, Vol. 1*, (pp. 247-260), London: Design Management Academy.

Raessens, J. (2006). *Playful identities, or the ludification of culture*. *Games and Culture*, 1(1): 52-57.

Sutton-Smith, B. (2017). *Play for Life. Play Theory and Play as Emotional Survival*. Rochester, NY: The Strong.