



This is a self-archived – parallel-published version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details. When using please cite the original.

AUTHOR Riikka Franzén, Lenita Nieminen ja Katriina Heljakka

TITLE Leikillisuus yliopisto-opetuksessa – esimakua yrittäjämäisestä toiminnasta

YEAR 2023

VERSION Publisher's PDF

CITATION Riikka Franzén, Lenita Nieminen ja Katriina Heljakka 2023, Leikillisuus yliopisto-opetuksessa – esimakua yrittäjämäisestä toiminnasta. Teoksessa Anna-Greta Nyström ja Kalle Airo (toim.), Yrittäjyyden Edistäminen korkeakouluissa: Esimerkkejä ja käytänteitä. Turku: Åbo Akademi, s. 91-105.

LICENSE CC BY



LUKU 7

Leikillisuus yliopisto-opetuksessa – esimakua yrittäjämäisestä toiminnasta

Riikka Franzén, Lenita Nieminen ja Katriina Heljakka

TURUN YLIOPISTO

Tässä luvussa esittelemme kokeilumme leikillisistä lähestymistavoista integroidun yrittäjyyden opetuksessa yliopistossa. Lähdemme ajatuksesta, että opintojen tulisi tarjota todelliseen elämään pohjautuvien kokemusten lisäksi vaihtoehtoisten maailmojen ja tilanteiden kuvittelua. Tämä mahdollistuu leikillisissä lähestymistavoissa, kuten tilalliseen ja keholliseen kokemukseen perustuvassa kokemuksellisessä ja leikillisessä oppimisessä. Perehdymme erityisesti leikillisyyteen kokemuksellisenä oppimisena ja havaintoihimme siitä yliopistokontekstissa. Haluamme erityisesti avata lukijalle mitä leikillisuus on tutkimusnäkökulmasta ja miten se toimii yrittäjyysopetuksen menetelmänä. Nostamme esille esimerkin, miten yrittäjämäisyyttä, ja erityisesti luovuutta, rohkeutta, kommunikointia ja yhteistyötä voidaan lisätä opetukseen leikillisellä työpajatyöskentelyllä.

Tässä luvussa

- 92 Muuttuva maailma tarvitsee yrittäjämäistä ajattelua
- 98 Leikillisuus yrittäjyyden opetuksessa
- 101 Leikillisten lähestymistapojen 4C:n malli
- 104 Pohdinta
- 107 Lähteet

Muuttuva maailma tarvitsee yrittäjämäistä ajattelua

Maailman ja työelämän muuttuessa epävarmemmaksi ja kompleksisemmaksi on tärkeää, että valmistuvien opiskelijoiden osaaminen on sitä, mitä työelämässä tarvitaan nyt ja tulevaisuudessa. Yrittäjyys nähdään yhä useammin jokaiselle kansalaiselle tärkeänä taitona, jota tarvitaan kaikissa organisaatioissa niin yksityisellä, julkisella kuin kolmannellakin sektorilla. Yrittäjyys ei näin ollen rajoitu yrityksen perustamiseen, vaan se ymmärretään laajempaan, yrittäjämäisenä ajattelu- ja toimintatapana (esim. Neck & Green 2011, Arpiainen 2019), jolla lähestymme ongelmia, viemme innovaatioita käytäntöön, löydämme ratkaisuja, jaamme ideoita ja luomme muutosta (Nadelson 2018). Yrit-

“Yrittäjyyden ei näin ollen nähdä rajoittuvan yrityksen perustamiseen, vaan se ymmärretään laajempaan, yrittäjämäisenä ajattelu- ja toimintatapana.”

täjyys nähdään myös yhteiskunnallisten muutosten mahdollistajana (Gibb 2002), ja erityisesti arvon (taloudellisen, kulttuurisen tai sosiaalisen) tuottamisena muille (Lackéus 2015). Vaikka tällainen yrittäjyyden ns. laajempi määrittely onkin saanut kannatusta, edelleen ajatus yrityksen perustamisesta yrittäjyysopetuksen tavoitteena elää sitkeässä (Verduijn & Berglund 2019).

Korkeakouluopetus ei kuitenkaan aina näytä tukevan yrittäjyyttä; korkeakoulutuksen on jopa esitetty tukahduttavan opiskelijoiden luovuutta ja innovointia (Turner & Mullholland 2019), tai ainakaan toivottuun tulokseen ei näytä päästävän perinteisillä opetusmenetelmillä (Robinson ym. 2016). Yrittäjyyden opetukseen kaivataan uudenlaista oppimisympäristöä, joka on osallistava ja vastaanottavainen, yhteisöllinen ja individualistinen, sekä feminiinisiä että maskuliinisia työskentelytapoja arvostava, sekä myös eettinen ja kestävä (Rae 2010). Viime aikoina myös tunteiden rooli yrittäjyyden opetuksessa on noussut esille (Cope 2005); yrittäjyyttä pidetään ”sydämen matkana” (Nabi ym. 2017), jossa juuri kokemukset ja tunteet korostuvat. Yrittäjyyden oppimisympäristön tulee mahdollistaa kokemuksellinen oppiminen tarjoamalla mahdollisuus olla kosketuksissa ja tehdä kokeiluja ”todellisen elämän”, reflektoida näitä kokemuksia sekä luoda identiteettiä yrittäjänä (Rae 2010; Jones 2019).

Esitämme, että leikilliset menetelmät tarjoavat opiskelijoille tilan kuvitella, kokeilla, tuntea, oivaltaa ja luoda uutta ymmärrystä. Testasimme leikkitoiminnallista työpajaa yliopiston opettajien kanssa. Koostimme havaintomme 4C-malliksi, joka kuvaa neljää ulottuvuutta, joita leikkitoiminnallinen työpaja näyttää tukevan: luovuutta (creativity), rohkeutta (courage), kommunikaatiota (communication) ja yhteistyötä (collaboration). Näiden katsomme olevan osaa leikillistä ajattelutapaa, joka kuuluu 2000-luvun työelämätaitoihin. Pohdimme myös, miten opetuksessa nämä tulisi huomioida, ja millaisia yrittäjyys-taitoja näillä voidaan kehittää.

Leikilliset lähestymistavat leikillistyvässä maailmassa

Leikki on laaja-alainen käsite, ja niinpä sen tutkimuskin on moninaista.

1. Leikki on vapaata, jossain määrin sääntöjen määrittelemää, tiettyyn aikaan ja ympäristöön kuuluvaa toimintaa. Leikin lähtökohtana on usein mielikuvitus, ja leikkikokemukseen liittyy usein huumori ja ilo, vaikkakin leikissä voidaan käsitellä myös elämän vaikeita kysymyksiä (Caillois'n 2001).

2. Leikki on spontaania, vapaaehtoista, tavoitteellista ja viihdyttävää (Burghardt (2011).

3. Leikissä on sääntöjä, joiden seuraaminen perustuu vapaaehtoisuuteen ja osallistumiseen (Van Oers 2013).

Nojaamme tässä luvussa seuraaviin leikin määrittelyihin:

Leikkiin (erityisesti aikuisiän leikkiin) liittyy läheisesti käsitteet leikkimielisyys ja leikillisuus, jotka edustavat asennetta ja valmiuksia ymmärtää leikkiä, kun taas itse leikki on toiminnallista. Leikkimielisyyteen kuuluu hauskuus, huumori, spontaanuus ja tietynlainen kepeys. Leikillisyyttä puolestaan voidaan pitää leikin esias-teenä, sillä leikkiin ryhtymiseen tarvitaan leikkimieltä ja leikillistä asennoitumista tilanteisiin, välineisiin, toimintaympäristöihin ja in- himilliseen vuorovaikutukseen.

Viime vuosina tutkijoita on yhä enemmän kiinnostanut nimenomaan aikuisiällä toteutuva leikillisuus. Leikillisen aikakauden alku (engl. ludic age; Sutton Smithin 1997) ja leikillinen käänne (engl. ludic turn; Raessensin 2012) näyttävät sijoittuneen 2010-luvulle. Siitä lähtien leikkitoiminta on levittäytynyt entistä laajemmin aikuisten vapaa-aikaan digitaalisten pelien, leikkien urheilullistumisen ja pelilistymisilmiön myötä. Viihteellistymiskehitys on tuonut leikillisyyden myös osaksi työelämää, ja leikillisiä lähestymistapoja on alettu tutkia myös työelämän kontekstissa, esimerkiksi arvionluonnissa, johtamisessa ja organisaatioiden toiminnoissa (Starbuck & Webster 1991, Sörensen & Spoelstra 2011). Leikillisten työympäristöjen odotetaan kannustavan työntekijöitä toimimaan avoimesti ja luovasti tuoden esiin leikillisyyttä eri tavoin. Tutkimuksissa on tarkasteltu myös erilaisten leluhahmojen, pelivälineiden ja leikillisten sisustusratkaisujen ynnä muiden leikillisten elementtien tuomista osaksi organisaatioiden tiloja sekä näiden vaikutuksia organisaatioiden toimintakulttuureihin (Heljakka & Borg 2019).

Aikuisten ei välttämättä ole helppoa ryhtyä leikkiin tai myöntää leikkivänsä edes vapaa-ajallaan, vaikka monet jonkinasteista leikillisyyttä itsessään tunnistaakin. Monesti leikkiä myös halutaan häveliäisyssyistä häivyttää kutsumalla omaa leikkitoimintaa lelujen tai muiden leikkivälineiden (nukke- ja nukkeotikulttuurit, miniatyyrit) keräilyksi tai harrastamiseksi (esim. roolipelaaminen) (ks. esim. Heljakka 2018). Tämän vuoksi kutsumme leikkitoiminnallisia harjoitteita (kuten työpajoja ja toimintaa kulttuureissa ja tiloissa) leikilliseksi lähestymistavoiksi, joilla tarkoitamme erilaisten työvälineiden, työkalujen, teknologioiden, tilojen ja toimintaympäristöjen käyttöä niin, että siinä toteutuu leikillinen asenne eli avoimuus ja yrittäjämäinen ajattelu. Leikillisissä lähestymistavoissa korostuvat yhteistoiminnallinen tekeminen ja luova vuorovaikutus esineiden ja ympäristöjen kanssa, jossa myös keholla ja tilallisuudella on oma merkityksensä (Franzén ym. 2020a). Leikilliset lähestymistavat kutsuvat aikuiset ilmaisemaan leikillisyyttään monin tavoin mahdollistaen omien rajojen, olettamusten ja roolien koettelun.

Leikillisuus yrittäjyyden opetuksessa

Yrittäjyysopetusta käsittelevässä kirjallisuudessa on korostettu kokemuksellisuutta yrittäjämäisen ajattelu- ja toimintatavan oppimisessa (Rae 2010; Cope 2005). Esimerkiksi taideprojektit (Bureau & Komporozos-Athanasiou 2017), draama (Tunstall ym. 2016) ja improvisaatio (Balachandra 2018) on havaittu toimiviksi menetelmiksi tuoda omakohtaisia kokemuksia ja niiden reflektointia yrittäjyysopetukseen. Haluamme nostaa näiden rinnalle myös leikilliset lähestymistavat, joissa hyödynnetään erilaisia leikkivälineitä (esimerkiksi lelut ja pelit), leikillisiä ympäristöjä (tilat) ja leikillisyyteen kannustavia toimintakulttuureja oppimisen ja työelämäkompetenssien kehittymisen tukena. Yrittäjyyden opetuksessa pelillistyminen on näkynyt lähinnä tietokonepelien ja simulaatioiden käytön yleistymisenä. Epävarmuuden ja riskin sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemuksen rakentaminen peleihin ja simulaatioihin on haasteellista (Fox ym. 2018), vaikkakin ne ovat keskeisestä roolissa yrittäjämäisessäkin oppimisessa (McKeaver ym. 2015).

Opettajat kokeilemassa leikillisiä menetelmiä

Tutkiaksemme leikillisten lähestymistapojen soveltuvuutta yrittäjyyden yliopisto-opetuksessa, kutsuimme kaupunkikorkeakoulun opettajat ja tutkijat leikilliseen työpajaan. Tavoitteena oli antaa esimerkki leikillisten menetelmien soveltamisesta sekä tarjota osallistujille emotionaalinen oppimiskokemus, jossa tekemällä oppiminen, yhteiskehittäminen ja leikkitoiminnallisuus yhdistyivät paineen alaisena työskentelyyn informaalisissa ympäristöissä. Me kirjoittajat osallistuimme työpajan suunnitteluun ja käytännön toteutukseen. Toteutimme työpajan kaksipäiväisen tutkimusseminaarin yhteydessä. Ensimmäisenä päivänä fasilitaattori antoi osallistujille askartelutehtävän, eräänlaisen teaserin, jonka tarkoituksena oli innostaa ja herättää uteliaisuutta ja keskustelua.

Varsinainen työpaja kesti kolme tuntia, ja siinä ryhmät hahmottivat, suunnittelivat ja toteuttivat kolmiulotteisena mallinnettuja ratkaisuja fasilitaattorin antamiin tehtäviin (”Rakentakaa torni.”, ”Rakentakaa tutkimusryhmäänne kuvaava olento.”, ”Rakentakaa unelmienne oppimisympäristö.”) suurikokoisia Comicubes-kartonkikuutiota (40x40x40cm) käyttäen (Kuva 7.1).



Kuva 7.1. Työpajatyöskentelyä Comicubes kartonkikuutioilla

Comicubes on kolmiulotteinen ja moniaistillinen työkalu, jota voidaan käyttää yksin tai useamman kuution sarjana konseptointiin ja fyysisten mallien rakentamiseen (kts. Heljakka & Ihamäki 2016, Ihamäki & Heljakka 2020a, Ihamäki & Heljakka 2020b). Kuutioita voidaan asettaa vierekkäin, päällekkäin, niihin voidaan piirtää tai kirjoittaa, ja ne voidaan kääntää, jolloin voidaan hyödyntää niin kuution ulko- kuin sisäpintaakin. Kyseessä oli avoin esineleikki (engl. open-ended object play), jossa leikkijät voivat määrittää omat sääntönsä, tavoitteensa ja merkityksensä (De Valk ym. 2013), mikä mahdollistaa uusien toiminta- ja ajattelutapojen luomisen (Heljakka & Ihamäki 2016).

Analyysivaiheessa ryhmittelimme osallistujien kommentit ja omat havaintomme työpajatyöskentelystä neljään kategoriaan: rohkeus, kommunikaatio, yhteistyö ja luovuus (Taulukko 7.1).

Taulukko 7.1 Työpajan osallistujien kommentteja ja tutkijoiden havaintoja leikillisestä työpajasta (Franzén ym. 2020b mukailten)

	Osallistujien kommentteja	Tutkijoiden havaintoja
Rohkeus	<ul style="list-style-type: none"> • "opetti heittäytymistä ja kokeilemista" • opettaa improvisointia • opettaa epäselvyyden ja epävarmuuden sietämistä 	<ul style="list-style-type: none"> • työpajan alussa epätietoisuutta, hämmennystä • jotkut pitäytyvät sivussa
Yhteistyö	<ul style="list-style-type: none"> • auttaa tiimiytymään • "opittiin toisistamme ja piirteistämme, ja se edistää yhteistyötä ja suoriutumista jatkossa" • auttaa toimimaan yhdessä 	<ul style="list-style-type: none"> • paljon puhetta • yhdessä tekemistä • naurua, iloa
Kommunikaatio	<ul style="list-style-type: none"> • "vakavaa leikkiä, jolla päästiin hyvään keskusteluun" • opettaa kuuntelemaan toisia • opettaa rakentamaan toisten ajatusten päälle 	<ul style="list-style-type: none"> • paljon puhetta, yleistä hälinää • vaihtoehtoisten merkitysten tuottamista • liikkuminen suhteessa toisiin niin, että keskustelukumppani(t) vaihtuu • ei-verbaalinen kommunikaatio vahvempaa
Luovuus	<ul style="list-style-type: none"> • auttaa luopumaan ylikriittisyydestä • korostaa prosessia lopputuloksen sijaan • irrotti totutusta ja toi uusia aineksia 	<ul style="list-style-type: none"> • leikin laajeneminen käsitteillä leikkimiseen ja leikkitiedon aktivoitumiseen, henkilökohtaisiin leikkimuistoihin (esim. sanaleikit "kivi, paperi, sakset", kartonkisen "kirpun" askartelu ja ottaminen mukaan työpajatehtävään)

Osallistujien kommentit heittäytymisestä, kokeilusta ja improvisoinnista, joita ei koettu itselle luontevaksi tai sellaiseksi, mihin yliopistokoulutus antaisi valmiuksia, viittaavat siihen, että leikillinen työpaja sai osallistujat astumaan oman mukavuusalueensa ulkopuolelle. Tutuista ja turvallisista toimintatavoista irtautuminen ja työpajan alun synnyttämän hämmennyksen ja epäselvyyden hyväksyminen vaativat rohkeutta, epävarmuuden sietämistä ja leikilliseen toimintaan läheisesti liittyvää ajatusta kokeilevuudesta. Osallistujat saattoivat kuitenkin luottaa ryhmän kykyyn tuottaa pyydetty tulos, vaikkeivat he olisikaan uskoneet kykenevänsä tehtävien tekemiseen itsekseen. Ryhmän jäsenet todennäköisesti myös tunsivat tarvitsevansa ryhmäänsä tehtäviin vastaamiseen, mikä oletettavasti kannusti heitä yhteistyöhön. "Opetti tosi hyvin heittäytymistä ja kokeilemista. Kun on itse ihmisenä päämäärätietoinen ja tavoitteellinen ja tykkää suun-

nitella, ja tässä pakko heittäytyä, että nyt me ryhmässä tehdään jotain, niin pakko vaan improvisaationa lähtee siihen. Kun joku toinen heittää jotain, voi ajatella, että en itse ole samaa mieltä, tai en lähtisi tuohon suuntaan, mut okei, tehdään näin, otetaan tämä, sen sijaan että sanoisi ”en mä nyt tiedä”, sanookin ”okei, ja”, eli lähdetään yhdessä jatkaamaan siitä, mitä joku muu on aloittanut.”

Yllä olevassa lainaus kertoo myös yhteistyöstä ja kommunikaatiosta. Leikilliset tehtävät auttoivat keskustelun avaamisessa, toisten kuuntelemisessa ja heidän ajatustensa päälle rakentamisessa. Ryhmien esitellessä omia rakennelmiaan pystyi havaitsemaan, miten osallistujat tuottivat vaihtoehtoisia merkityksiä, jatkoivat toisten esittämistä ajatuksista tai poimivat ajatuksia toisten ryhmien esityksistä ja kehittivät niitä eteenpäin. Näin leikillinen työpaja ohjasi osallistujia yhteiskehittämiseen. Työpaja tarjosi myös mahdollisuuden oppia ryhmän jäsenistä uusia, todennäköisesti erilaisia asioita kuin normaalissa työympäristössä, minkä koettiin auttavan ryhmän toimintaa jatkossa. Lisäksi yhteinen kokemus leikin taikapiirissä toimimisesta synnyttää luottamusta, joka voi kantaa muuhunkin yhteistyöhön. Kommunikaatio ei luonnollisestikaan rajoitu verbaaliseen kommunikaatioon, ja tässä työpajassa isokokoisten leikkivälineiden ansiosta keho ja tilallisuus olivat vahvasti läsnä. Leikillinen työpaja luonnollisesti pakotti osallistujat luovuuteen, kuten seuraavasta sitaatista käy ilmi: ”Kiteytyy koko luovuuden prosessi: alussa ei tiedetä, mihin lopussa päädytään. Tämä kannustaa luovuuteen, ja vaikkei lopputulosta tiedäkään, silti kannattaa tehdä töitä sen eteen, koska se lopputulos kumminkin palkitsee. Ja joskus matka on tärkeämpi kuin se, mihin päätyy.”

Leikillisten lähestymistapojen 4C:n malli

Aikapaineen ja mukavuusalueen ulkopuolella olemisen johdosta osallistujat joutuivat irrottautumaan (yli)kriittisyydestä ja lähtemään mukaan tekemään jotakin, minkä lopputulos oli epäselvä. Tehtävänänoissa pyydettyjen rakennelmien tekeminen, niiden ominaisuuksien keksiminen ja merkitysten antaminen vaativat luovuutta. Unelmien oppimisympäristöä rakentaessaan osallistujat houkuteltiin kuvittelemaan vaihtoehtoinen maailma ilman rajoituksia. Työpajatyösken-

telyssä korostuu leikin itseisarvo ja prosessin merkitys; tehty matka on lopputulosta tärkeämpi. Fyysisiin esineisiin perustuva, kehollinen ja tilallinen leikki antoi selkeästi luvan irtautua normaalista kriittisyydestä ja vakavuudesta, ja leikillisuus laajeni myös sanaleikeiksi ja käsitteillä leikittelyksi.

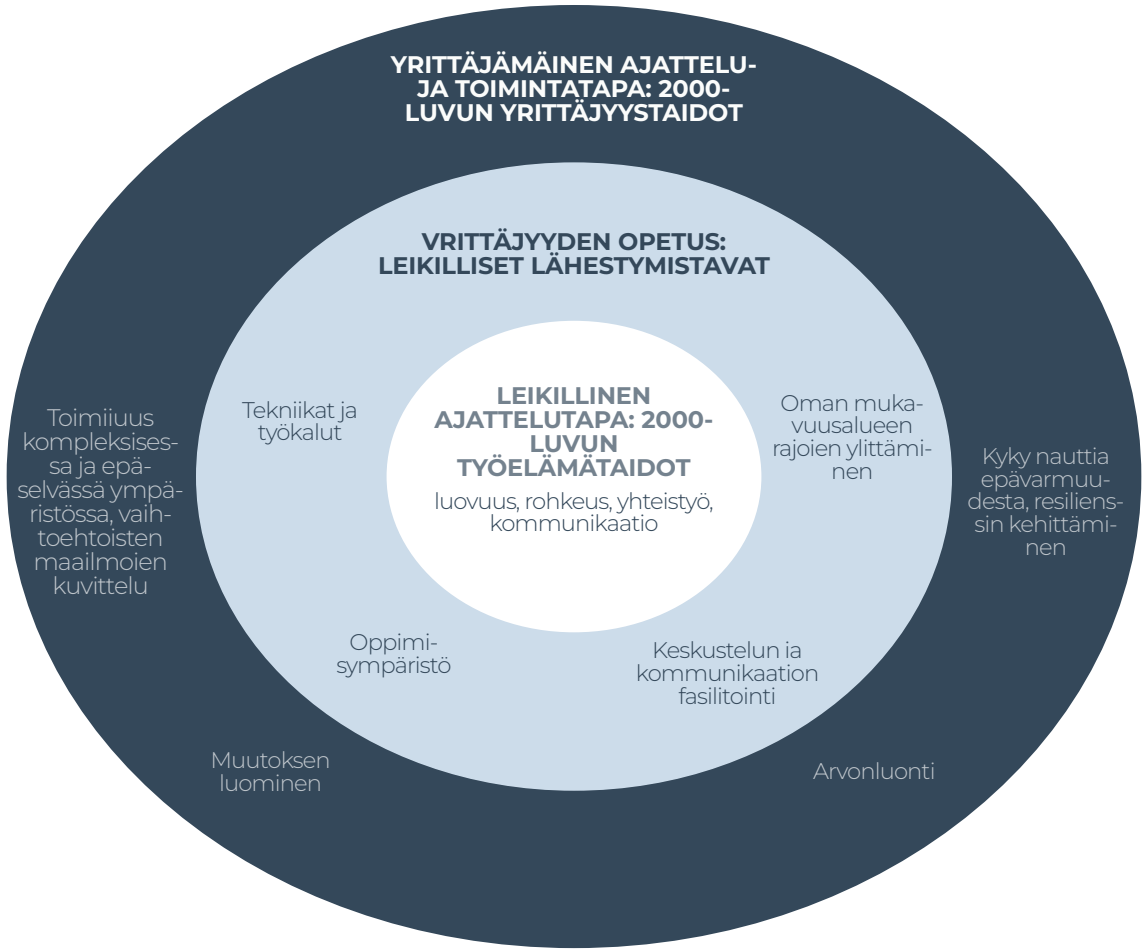
Edellä esitettyjen osallistujien kommenttien ja tutkijoiden havaintojen perusteella olemme rakentaneet leikillisten lähestymistapojen 4C:n mallin (engl. courage, collaboration, communication, creativity).

Leikillisissä lähestymistavoissa korostuvat yhdessä tekeminen, yhteiskehittäminen, luova ongelmanratkaisu ja oman mukavuusalueen ulkopuolelle meneminen. Nämä ilmentyvät 4C-mallin neljässä komponentissa: luovuus, rohkeus, kommunikaatio, yhteistyö kuvaavat kollektiivista toimijuutta leikillisenä lähestymistapana ja tukevat yrittäjyyskompetenssien kehittymistä.

Leikillisissä lähestymistavoissa yhdistyvät leikki, opetus ja yrittäjämäinen asennoituminen maailmaan. Leikillinen ajattelu luetaan yhdeksi tulevaisuuden taidoista, ja näin ollen myös opetuksessa tulee huomioida leikillisten lähestymistapojen merkitys ja arvo. Leikilliseen ajattelukykyyn ja asenteeseen kuuluvat mielestämme myös kollektiivista toimijuutta synnyttävät luovuus, rohkeus, kommunikaatio ja yhteistyö, joihin yrittäjyysopetus voi vastata tarjoamalla oppimista tukevia työkaluja, tekniikoita, oppimisympäristöjä, keskusteluun tähtäävää fasilitointia ja ilmapiirin, joka kannustaa oppijoita ylittämään oman mukavuusalueensa rajat.

Kuviossa 7.2 on esitetty, miten leikillisiä lähestymistapoja hyödyntämällä voidaan kehittää oppijoiden yrittäjämäistä ajattelu- ja toimintatapaa.

v



Kuvio 7.2. Leikin, yrittäjyydenopetuksen ja yrittäjämäisen ajattelutavan yhteydet

Leikillisen asenneilmapiirin ja leikillisten lähestymistapojen yhteisvaikutuksella voidaan luoda suotuisa kasvuympäristö yrittäjyyskompetensseille ja yrittäjämäiselle ajattelulle. Tällaisella ympäristöllä tuetaan toimijuutta muuttuvassa ja kompleksisessa maailmassa, edistetään kykyä muutoksen luomiseen (ajattelumalleissa ja merkityksissä), tarjotaan kokemus arvon luomisesta (toisille), kehitetään kykyä nauttia epävarmuudesta ja sen tuomista mahdollisuuksista sekä tuetaan resilienssin, eli palautumiskyvyn, itsepystyvyyden ja sinnikkyyden kehittymistä.

Yrittäjyysopetuksen kirjallisuudessa on korostettu, että opiskelijoille tulisi tarjota mahdollisuuksia epäonnistumiseen ja siitä selviämiseen, mikä mahdollistaa resilienssin kehittymisen. Tässä työpajassa epäonnistuminen olisi ollut mahdollista ehkä siinä tapauksessa, ettei ryhmän tuotos olisi vastannut sen omia odotuksia. Yhden osallistujan kommentti viittaa tähän: ”Oli aika vaikea, en tiedä onnistuttiinko mitenkään tässä tekemisessä.”

Pohdinta

Koska leikillisuus ja yrittäjämäisyys näyttäisivät linkittyvän toisiinsa, päätimme kokeilla, miten leikillisuus soveltuu erityisesti yrittäjyyden yliopisto-opetukseen. Kerätyn datan perusteella työpajassa käytetty leikillinen lähestymistapa tukee henkilön kehitystä kohti yrittäjämäistä ajattelu- ja toimintatapaa. Leikilliset lähestymistavat linkittyvät vahvasti yrittäjämäisiin kompetensseihin, kuten luovuuteen, visiointikykyyn ja epävarmuuden ja epätietoisuuden sietämiseen. Havaintojemme mukaan leikillinen työpaja innoitti luovuuteen, jonka on todettu edistävän yrittäjyysintentioiden syntymistä (Hamidi ym. 2008 teoksessa Nabi ym. 2017), ja tarjosi osallistujille omakohtaisia kokemuksia yhteiskehittämisestä sekä epävarmassa ja epäselvässä tilanteessa toimimisesta. Leikkitoiminnallinen työskentely herätti osallistujissa tunteita ja ajatuksia, joita jaettiin ja refleктоitiin ryhmässä, eli taitoja, joita pidetään olennaisena osana yrittäjämäistä oppimista. Osallistujien kommentteissa tuli esiin hämmennystä, epävarmuutta, epämukavuutta, iloa, tyytyväisyyttä, turhautumista ja pettymyksen tunteita, minkä myös tutkijoiden havainnot työpajatyöskentelystä vahvistavat. Työpajassa osallistujille annettiin mahdollisuus kokea sekä negatiivisia että positiivisia tunteita. Yrittäjyysopetuksessa opiskelijoille tulisi tarjota mahdollisuus kokea yrittäjyysprosessiin liittyviä tunteita jo opiskeluaikana (Nabi et al 2017). Leikkitoiminnallinen lähestymistapa näyttäisi tarjoavan tähän areenan, ja tunteiden merkitystä yrittäjyyden opetuksessa onkin yksi mielenkiintoinen suunta yrittäjyysopetuksen tutkimukselle tulevaisuudessa.

Isokokoisten fyysisten välineiden, kuten Comicubes-kartonkikuutioiden, kanssa työskenneltäessä erityisesti kehollisuus ja tilallisuus nousevat esiin. Toiset ryhmät ottivat enemmän fyysistä tilaa kuin toiset, tosin joillakin ryhmillä myös oli enemmän tilaa käytettävissä. Osallistujat liikkuvat tilassa ja kiertelivät rakennelmiensa ympärillä keskustellen. Tällöin keskustelukumppani vaihtui jouhevammin kuin pöytien ääressä istuttaessa. Kehollisuuteen liittyy myös käsillä tekemisen tuoma rentous, mikä helpottaa luovaa ajattelua. Kehon vahvempi huomioiminen oppimistilanteessa mahdollistaa kaikkien aistien aktiivisuuden, mikä luo kokonaisvaltaisemman kokemuksen. Näistä huolimatta kehon rooli oppimisessa ei ole saanut sen ansaitsemaa huomiota, vaikka se on kiinnostava uusi tutkimusalue (Branscombe 2015).

Vaikkakin monet pitivät työpajaa mukavana ja hyödyllisenä, yksi osallistuja toi esiin epäilynsä epäonnistumisesta. Miten tässä tapauksessa onnistuminen ja epäonnistuminen määriteltiin, mitä olisi pitänyt syntyä, jotta työskentelyä olisi pidetty onnistuneena? Työpajan päätteeksi rakennelmat purettiin ja palattiin ”normaaliin” tutkimusseminaarityöskentelyyn. Pelitutkija Markus Montola (2012) huomioi tutkimuksessaan leikin katoavaisen (engl. ephemeral) luonteen. Montola toteaa leikin olevan hetkellistä ja katoavaa; kun leikki päättyy, siihen on mahdotonta päästä käsiksi ilman leikkitapahtumaa todistaneiden raportteja, valokuvia tai leikissä syntyneitä ja käytettyjä artefakteja. Leikin jäljet säilyvät sen synnyttämissä kokemuksissa ja oivalluksissa sekä leikin dokumentaatioissa, kuten tässä työpajamme lähtökohtia ja tuloksia käsittelevässä kirjanluvussa. Leikillisen työpajamme lopputuloksena syntyi yhteisiä kokemuksia ja ratkaisuja työpajassa esitettyihin ongelmiin, mutta niiden jatkokehittäminen ja käytäntöön vieminen jätettiin ryhmien omalle vastuulle. Mikäli tämä vaikutti kokemukseen epäonnistumisesta, kertooko tämä siitä, että opetus- ja tutkimustyössä ollaan edelleen kiinnostuneempia lopputuloksesta kuin prosessista?

Kokeilussamme yhdistämme leikillisyyden yrittäjyysopetukseen uudella tavalla. Leikillisyyden on kuulunut yrittäjyyden opetukseen lähinnä pelien ja simulaatioiden muodossa, mutta varsinainen avoin tai vapaa leikki ja leikillisyyden ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Tutkimuksemme tulosten mukaan leikillisyyden asenteena tukee yrittäjyyttä kehittämällä luovuutta ja kykyä kuvitella vaihtoehtoisia maailmoja, houkuttelemalla oman mukavuusalueen ulkopuolelle men-

emiseen, monipuoliseen kommunikaatioon, yhteistyöhön ja yhteiskenttämiseen. Myös kriittisen yrittäjyysopetuksen ajatus (kts. Verduijn & Berglund 2020) elää leikillisessä lähestymistavassa tarjoamalla areenan keskustelujen, vuorovaikutuksen ja reflektion kautta rakentaa yhteisiä, vaihtoehtoisia ja uusia tulkintoja yrittäjyydestä sekä näiden kautta antamalla mahdollisuuden uudistaa käsitystä itsestä yrittäjänä.

Lähteet

- Arpiainen, R. (2019). Tiimityötä, toimintaa ja tunteita – näkökulmia yrittäjyyskasvatuksesta ja yrittäjämäisestä oppimisesta kokemuksellisen toimintaoppimisen viitekehyksessä. Helsinki: Aalto-yliopisto.
- Balachandra, L. (2019). The improvisational entrepreneur: Improvisation training in entrepreneurship education. *Journal of Small Business Management*, 57, 6077.
- Branscombe, M. (2015). SHOWING, NOT TELLING: Tableau as an embodied text. *The Reading Teacher*, 69(3), 321–329.
- Bureau, S. P., & Komporozos-Athanasidou, A. (2017). Learning subversion in the business school: An 'improbable' encounter. *Management Learning*, 48(1), 39–56.
- Burghardt, G.M. (2011). Defining and recognizing play. Teoksessa Nathan, P., Pellegrini, A.D. (toim.). *The Oxford Handbook of the Development of Play*, 9–18. Oxford University Press, NewYork. Doi.
- Caillois, R., Barash, M. (2001). *Man, play and games*. Urbana (Ill.). University of Illinois Press, Chicago.
- Combs, J. E. (2000). *Play world: The emergence of the new ludenic age*. Greenwood Publishing Group.
- Cope, J. (2005). Toward a dynamic learning perspective of entrepreneurship. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 29(4), 373–397.
- Combs, J. (2000). *Play world: The emergence of the new ludenic age*. Greenwood Publishing Group.
- De Valk, L., Bekker, T., Eggen, B. (2013). Leaving room for improvisation: towards a design approach for open-ended play. Teoksessa: 12th international conference on interaction design and children, 92–101.
- Fox, J., Pittaway, L., & Uzuogbunam, I. (2018). Simulations in entrepreneurship education: Serious games and learning through play. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 1(1), 61–89.
- Franzén R., Heljakka K., Nieminen L. (2020a) Playful approaches to entrepreneurial competencies in university teaching: Introducing the 4Cs model. Teoksessa Markopoulos E., Goonetilleke R., Ho A., Luximon Y. (toim.). *Advances in Creativity, Innovation, Entrepreneurship and Communication of Design*. AHFE 2020. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1218. Springer.
- Franzén, R., Heljakka, K., & Nieminen, L. (2020b). Leikilliset lähestymistavat yrittäjyyden yliopisto-opetuksessa, YKTT2020-konferenssijulkaisu.
- Gibb, A. (2002). In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning: Creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge. *International Journal of Management Reviews*, 4(3), 233–269.
- Heljakka, K. (2018). More than collectors: Exploring theorists', hobbyists' and everyday players' rhetoric in adult play with character toys. *Games and Culture*, 13(3), 240–259.
- Heljakka, K. & Borg, K. (2019). Leikillistyminen osana työkalutuurin muutosta: Leikilliset artefaktit heimokulttuurien toteemina. Teoksessa Tammelin, M. & Otonkorpi Lehtoranta, K. (toim.) *Työelämän tutkimuspäivät 2018. Kestävä tuottavuus ja inhimillinen työelämä*. Työelämän tutkimuskeskus, Tampereen yliopisto, 46–55.
- Heljakka, K., Ihamäki, P. (2016). Comicubes—A playful tool to stimulate (design) creativity, *Celebration Contemplation*. Teoksessa: 10th International Conference on Design & Emotion, 27–30.
- Ihamäki, P. & Heljakka, K. (2020a) Co-creating gamified service design - Case

- gamified airport security workshop. Teoksessa (toim.) Ana Veloso, Oscar Mealha & Liliana Costa (2020) Proceedings of the 21st International Conference on Intelligent Games and Simulation, GAME-ON2020, A Publication of EUROSIS-ETI, 512.
- Ihamäki P., Heljakka K. (2020b) Out of the box, into the cubes: Envisioning user experiences through a Tool for Gamification, Toyification and Playification. Teoksessa Brooks A., & Brooks E. (toim.) Interactivity, game creation, design, learning, and innovation. ArtsIT 2019, DLI 2019. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering, 328. Springer, Cham.
- Jones, C. (2019). A signature pedagogy for entrepreneurship education. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 26(2), 243–254.
- Lackéus, M. (2015). Entrepreneurship in Education. When, What, Why and How: OECD, Entrepreneurship360, Background paper
- Montola, M. (2012). On the edge of the magic circle. Understanding role-playing and pervasive games. Väitöskirja. Tampereen yliopisto.
- Nabi, G., Liñán, F., Fayolle, A., Krueger, N., & Walmsley, A. (2017). The impact of entrepreneurship education in higher education: A systematic review and research agenda. *Academy of Management Learning & Education*, 16(2), 277–299.
- Nadelson, L. S., Palmer, A. D. N., Benton, T., Basnet, R., Bissonnette, M., Cantwell, L., Lanci, S. (2018). Developing next generation of innovators: Teaching entrepreneurial mindset elements across disciplines. *International Journal of Higher Education*, 7(5), 114–120.
- Neck, H. M., & Greene, P. G. (2011). Entrepreneurship education: Known worlds and new frontiers. *Journal of Small Business Management*, 49(1), 55–70.
- Rae, D. (2010). Universities and enterprise education: Responding to the challenges of the new era. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 17(4), 591–606.
- Robinson, S., Neergaard, H., Tanggaard, L., & Krueger, N. F. (2016). New horizons in entrepreneurship education: From teacher-led to student-centered learning. *Education & Training*, 58(7), 661–683.
- Starbuck, W. H., & Webster, J. (1991). When is play productive? *Accounting, Management, and Information Technologies*, 1(1), 71–90.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Tunstall, R., Nieminen, L., Jing, L., & Hjorth, R. (2016). Out of the blue: Teaching creativity and entrepreneurship through flashmobs. Teoksessa Papadopoulos, P. M., Burger, R., Faria, A. (toim.). *Innovation and Entrepreneurship in Education (Advances in Digital Education and Lifelong Learning 2)*, Emerald Group Publishing Limited, 31–56.
- Turner, J., & Mulholland, G. (2017). Enterprise education: Towards a framework for effective engagement with the learners of today. *The Journal of Management Development*, 36(6), 801–816.
- van Oers, B. (2013). Is it play? towards a reconceptualisation of role play from an activity theory perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 185–198.
- Verduijn, K., & Berglund, K. (2020). Pedagogical invention in entrepreneurship education.: Adopting a critical approach in the classroom. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour & Research*, 26(5), 973–988.