

IM

IT

AA

IMITAATIOPELI

IMITAATIOPELI

OPAS PELIN JÄRJESTÄMISEEN

TIO

PE

Tiina Airaksinen, Heikki Koponen

II

Tekijät

Tiina Airaksinen ja Heikki Koponen

Taitto ja graafinen suunnittelu

Robert Blomerus

ISBN 978-951-96511-8-7 (pdf)

Hanke ja rahoittaja

Tunnetko naapurisi -hanke, Koneen säätiö

Otavaia, 2020

© tekijät ja Otavia

Oppaan lyhytlinkki

<https://link.otavia.fi/imitaatiopeliopas>

Aineistokansion lyhytlinkki

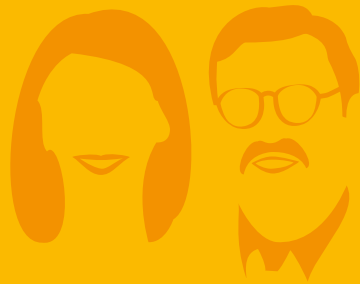
<https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>

OTAVIA

 **KONEEN SÄÄTIÖ**

1. TUNNETKO NAAPURISI -HANKE	5
2. IMITAATIOPELI OPPIMISEN VÄLINEENÄ	7
PELIN TAVOITTEEN MÄÄRITTELY JA PELIAIHEEN VALINTA	8
IMITAATIOPELIN ROOLIT JA PELIN KULKU	9
Pelin roolit, kysymysten laatiminen ja vastaaminen	9
Vastausten arviointi ja purkukeskustelu	10
PERUSPELISTÄ MUUNNELMIIN	11
3. KLASSINEN PELIASETELMA (reaaliaikainen yksilöpelii)	12
4. CHAT-PELI (reaaliaikainen yksilöpelii netissä)	14
MONINPELIMUUNNELMA	14
ESIMERKKI KOKEILUSTA	15
Ohjeet moninpelin toteuttamiseksi	16
5. RYHMÄPELI (reaaliaikainen ryhmäpelii)	19
ESIMERKKI KOKEILUSTA	20
Ohjeet ison ryhmäpelin toteuttamiseksi	21
6. SÄHKÖPOSTIPELI (asynkroninen yksilöpelii netissä)	23
ESIMERKKI KOKEILUSTA	24
Ohjeet kiteytettynä	25
7. RYHMÄPELI SÄHKÖPOSTILLA (asynkroninen ryhmäpelii netissä)	27
ESIMERKKI KOKEILUSTA	30
8. PELIVARIAATIOT JA MUITA IDEOITA	31
ILMOITUSTAUPELI (asynkroninen yksilöpelii)	31
IMITAATIOPELI KUVINA TAI VIDEOINA	31
SEMINAARITOTEUTUS (reaaliaikainen ryhmäpelii, yleisö mukana)	33
9. LOPUKSI	35

TUNNETKO NAAPURISI -HANKE



Tämä opas on laadittu osana Koneen säätiön rahoittamaa Tunnetko naapurisi -hanketta. Hankkeen rahoituskausi käynnistyi vuonna 2017. Hankkeessa imitaatiopeliä lähestytään tutkimus-, media- ja oppimissovelluksena. Pedagoginen osahanke kesti vuoden 2019 loppuun.

Tunnetko naapurisi -hankkeen aikana jalostetaan imitaatiopelin erilaisia soveltamismahdollisuuksia. Tavoitteina on ollut (1) tutkia ja kehittää imitaatiopeliä sosiaalisia ryhmiä koskevan tiedontuotannon välineenä, (2) luoda uusia pedagogisia välineitä tukemaan vuorovaikutustaitoja toisten yhteisöjen kohtaamisen tueksi, (3) tarkastella tieteen yleistajuistamisen mahdollisuuksia osallistua massamedian avulla ihmisryhmiä koskevien ennakkoluulojen purkamiseen sekä (4) tuottaa myönteistä asenneilmastoa sosiaalisten ryhmien kesken osallistamalla, lähentämällä ja inhimillistämällä osapuolia.

“Työ- ja tutkimusvälineenä hankkeessa on niin kutsuttu imitaatiopeli. Imitaatiopeli on alkujaan satoja vuosia vanha seurapeli, jossa tuomari-pelaajan tulee kirjallisten vastausten perusteella erottaa kahdesta pelaajasta, kumpi on aito ja kumpi on teeskentelijä; esimerkiksi, kumpi pelaajista on

nainen ja kumpi teeskentelee olevansa nainen. Imitaatiopelin teki kuuluisaksi Alan Turing (1912–1954), joka kehitti siitä tekoälyä koskevan sovelluksen. Turing kysyi, pystyisikö ihmistuomari erottamaan viiden minuutin kyseilyn perusteella kahdesta pelaajasta koneen ihmisestä. Mikäli ihmistuomari ei kykenisi erottamaan tekoälyä, tulisi tekoälyn katsoa toteutuneen. – – Turingin jälkeen sosiologit ja muut alkoivat kehittää imitaatiopelistä tutkimusvälinettä ihmisryhmien keskinäisen ymmärryksen tutkimiseen. Pelin idea on hyvin yksinkertainen. Tuomari-pelaajan tehtävä on selvittää kysymysten avulla, kumpi kahdesta muusta pelaajasta on väittämänsä sosiaalisen ryhmän jäsen ja kumpi taas on teeskentelijä. Peliasetelmia voi vapaasti muokata. Pelaajina voi esimerkiksi olla yksilöitä tai ryhmiä.”
(Hankkeen johtaja Ilkka Arminen hankeblogissa, <https://blogs.helsinki.fi/tunnetkonaa-purisi/2017/06/15/100-ristiretkelija-surmattu-manchesterissa>)

Tunnetko naapurisi -hankkeen pedagogisessa osahankkeessa suunnittelu ja kokeilut ovat edenneet kehityssykleittäin siten, että jokainen pilotti tuottaa kokemustietoa, palautetta ja yhteisöllistä arviointia jatkokehityksen pohjaksi. Pelipedagoginen kehittäminen edellyttää useita peluutuskertoja ja mallien testaamista sekä aktiivista reflektointia ja arviointia niin

suunnittelijoilta kuin osallistujilta. Imitaatiopelin mahdollisuuksia ja oppimistuloksia on suunniteltu, kehitetty ja arvioitu eri osallistujaryhmien kanssa, esimerkiksi vastuunkantoteemainen lemmikkieläinpeli alakoululaisten kanssa, pelejä siitä, millaista on käyttää silmälaseja, olla nainen tai muistisairaana läheinen ja vaikkapa biologian kurssien yhteistyöpeluutukset diabetesyhdistysten kanssa siitä, millaista on olla diabeetikko.

Erilaisten toteutustapojen pilotointien perusteella on kertynyt aineistoa uusien soveltamistapojen kehittämiseksi. Kokemusta ja aineistoa toteutusten tueksi on

koottu tähän oppaaseen. Aluksi oppaassa kuvataan imitaatiopelin yleistä ideaa, esitellään millaisia käyttötarkoituksia varten pelejä voidaan toteuttaa. Tämän jälkeen esitellään pelin kulkuun liittyviä yleisesti huomioitavia asioita. Oppaassa pääpaino on kuitenkin käytännön toteutuksessa ja erilaisissa pelivariaatioissa: miten organisoida oma peli.

IMITAATIOPELI OPPIMISEN VÄLINEENÄ

Imitaatiopeli on jalostunut sosiaalietiteelliseksi menetelmäksi, jonka avulla tarkastellaan vuorovaikutuksellista asiantuntijuutta eli sitä, miten eritaustaiset ja eri tavoin ajattelevat ihmiset voivat ymmärtää toisiaan. Menetelmää kutsutaan imitaatiopeliksi, koska pelissä imitoidaan sellaista ryhmän jäsentä, jonka ryhmään imitoijalla ei ole pääsyä. Kyse voi olla tietämyksen tai omakohtaisen kokemuksen puutteesta. Peliä voidaan käyttää monin tavoin oppimisen tukena. Imitaatiopeli ohjaa tunnistamaan, mitä eri ryhmät voisivat oppia omasta ja toisen asemasta, ja sitä voidaan soveltaa eri ihmisryhmien kohtaamisen helpottamiseksi.

Imitaatiopelin pedagogisen soveltamisen yhtenä tavoitteena on vuorovaikutuksellisen asiantunteisuuden lisääminen. Peliasetelman tuomarilta tämä edellyttää kykyä esittää vastaajan tunnistamisen kannalta relevantteja kysymyksiä, ja vastaajilta kykyä vastata roolinsa mukaisesti. Tällöin pelin aiheeseen liittyviä ilmiöitä ja merkityksiä yhdistetään toisiinsa vuorovaikutuksellisen asiantunteisuuden avulla.

Imitaatiopelissä ei erityisesti testata sitä osaako osallistuja ottaa toisen ihmisen näkökulman omakseen

imitoimalla eli matkimalla asioita, joita olettaa toisen sanovan. Pikemminkin pyritään siihen, että imitoiva pelaaja joutuu asettumaan sellaisen ihmisen asemaan, jonka kokemusmaailmasta hänellä ei ole omakohtaista tietoa. Pelin pedagogiset sovellukset toimivat esimerkiksi itsetuntemuksen ja yksilön oman identiteetin rakentamisen tukena sekä lisääntyvän tiedon avulla välineenä vastakkainasettelujen purkamisessa. Näiden lisäksi pelien avulla voidaan kehittää myös muita laaja-alaisia osaamisalueita, erilaisiin yhteisöihin tutustuminen muun muassa syventää kulttuurista osaamista, opettaa kielitietoisuutta ja vahvistaa metakognitiivisia taitoja. Pelin avulla on mahdollista kartuttaa taitojen lisäksi tietoa. Imitaatiopeliä voidaan pelata myös viihteellisessä tarkoituksessa.

Tunnetko naapurisi -hankkeessa imitaatiopelin pedagogista soveltamista on mallinnettu eri osallistujaryhmien kanssa erilaisin teemoin. Imitaatiopelin soveltaminen opetuskäyttöön sopii kaikille kouluasteille, myös non-formaaliin oppimiseen kuten osaksi kansalaiskeskustelua. Hankkeen aikana pedagogista käyttöä on pilotoitu esimerkiksi internetissä opiskelevien aikuislukioilaisten kanssa,

eri-ikäisten perusopetusryhmien sekä opetus- ja ohjaushenkilöstön kanssa. Peleihin on kutsuttu mukaan yksilöitä ja ryhmiä koulun ulkopuolelta kulloisenkin peliasetelman mukaan.

PELIN TAVOITTEEN MÄÄRITTELY JA PELIAIHEEN VALINTA

Imitaatiopelin osallistujilla voi olla joko tietoon tai kokemukseen pohjautuvaa asiantuntijuutta, ja pelimuunnelmia voidaan kehittää tietojen ja taitojen oppimiseen. Taitoja ovat esimerkiksi vuorovaikutustaidot ja ristiriitojen ratkominen, media- ja monilukutaito, henkilökohtaisten projektien muodostaminen ja toimeenpano sekä vastuu sosiaalisesta ja ekologisesta ympäristöstä. Imitaatiopeli soveltuu sosiokulttuuristen rakenteiden tunnistamisen ja ryhmäkuuluvuuteen liittyvien sosiaalisten prosessien tiedostamisen tueksi. Erilaiset peliasetelmat auttavat myös tunnistamaan samaan teemaan liittyviä useita näkökulmia sekä ohjaavat tarkastelemaan asiaa toisen silmin. Pelin erilaiset muunnelmat tuottavat osallistujille substanssiedon lisäksi tunteita ja kokemuksia, joilla voi olla laajoja siirtovaikutuksia eli toisiin oppimistapahtumiin ulottuvia vaikutuksia.

Tunnetko naapurisi -hankkeessa pelejä esimerkiksi integroitiin sisällöllisesti osaksi lukiokurssien teemoja, jolloin tavoitteena oli, että opiskeltavien aihepiirien kiinnostavuus ja merkityksellisyyden

kokemus syvenevät omakohtaisten kokemusten kautta. Pelin avulla opiskelijoita ohjattiin tunnistamaan, mitä eri ryhmät voivat oppia omasta ja toisen kokemuksista, ja miten näitä tietoja ja kokemuksia voidaan soveltaa eri ihmisryhmien kohtaamisessa. Pelillistämisellä pyrittiin lisäksi siihen, että dialogin myötä kurssin opettaja pystyy pelin purkutilaisuudessa sitomaan pelin kokemuksellisia teemoja niihin sisältöihin, jotka kurssilla yleisesti koetaan hankaliksi tai joista muutoin on tarpeen keskustella.

Esimerkkejä pelin aiheista

- Harrastukset
- Ammatti
- Uskonnollisuus
- Poliittinen suuntautuminen
- Sukupuoli
- Seksuaalisuus
- Riippuvuudet
- Vegaaninen elämäntapa
- Oikea-/vasenkätisyys
- Ihonväri
- Kantaväestö/vähemmistöryhmät
- Mieltymykset kuten "Olen kissa-/koiraihminen"
- Kokemukset kuten "Olen antanut ensiapua"
- Eri sairauksien vaikutus elämään

Imitaatiopelin tavoitteena voi esimerkiksi olla (1) saada lisää tietoa peliteemaksi valitusta aiheesta, (2) ymmärtää, miten peliteemaksi valittu kysymys vaikuttaa osallistujien elämään tai (3) hahmottaa pelattavaa aihetta osana laajempaa kokonaisuutta. Pelin tavoite antaa kehyksen sopiville peliaiheille. Erään esimerkkipelien tarkoituksena oli saada lisää tietoa ykköstyypin diabeteksesta, sen hoidosta ja vaikutuksesta diabeetikon elämään ja toisen tavoitteena oli tukea oppilaita senhetkisessä elämäntilanteessa (siirtyminen alakoulusta yläkouluun), vahvistaa itsetuntemusta ja huomata jotain toisen näkökulmasta. Pelin aihe voidaan päättää pelinjärjestäjän ja esimerkiksi opettajan kesken tai aiheesta sopimiseen voidaan ottaa mukaan myös osallistujat, esimerkiksi oppilaat. Opettaja voi myös itse toimia pelinjärjestäjänä.

IMITAATIOPELIN ROOLIT JA PELIN KULKU

Pelin roolit, kysymysten laatiminen ja vastaaminen

Imitaatiopeliin tarvitaan vähintään kolme osallistujaa, kullakin on oma roolinsa. Tuomarin tehtävänä on kysyä kysymyksiä ja yrittää vastausten perusteella päätellä, kumpi vastaajista on aito ja kumpi imitoija.

- Tuomari keksii kysymykset ja yrittää päätellä vastausten perusteella kumpi vastaajista on aito ja kumpi imitoija.

- Aito pelaaja kuuluu tuomarin kanssa samaan asiantuntijaryhmään ja hän vastaa kysymyksiin luonnollisesti, yrittämättä esittää muuta kuin on.
- Imitoijalla ei ole samaa asiantuntemusta kuin tuomarilla ja aidolla pelaajalla mutta vastauksissaan hän esittää kuuluvansa samaan ryhmään.

Tuomari keksii sellaisia kysymyksiä, joiden hän ajattelee auttavan erottamaan osallistujat toisistaan. Hyviä ovat sellaiset kysymykset, joihin tuomarin itsensä olisi vaikea vastata ilman omaa kokemusta. Tuomarin kannattaa pyrkiä esittämään pelattavasta aiheesta kysymyksiä, jotka liittyvät kokemukseen ja tunteisiin, ei pelkästään kysymyksiä, joiden tarkoituksena on mitata asiaan liittyvää tietoa. Koska imitoija voi käyttää internetiä apuna vastatessaan, kokemuksiin tai tunteisiin keskittyvät kysymykset ovat hyviä, sillä niihin liittyvien vastausten löytäminen internetistä on vaikeampaa kuin faktatiedon tarkistaminen.

Yleensä tuomari esittää yhden kysymyksen kerrallaan, jolloin peli etenee keskustelunomaisesti ja tuomari pystyy hyödyntää saamiaan vastauksia uusien kysymysten laatimisen tukena. Tätä on kuitenkin mahdollista muunnella pelityyppiin mukaan esimerkiksi siten, että tuomari esittää aluksi kaksi kysymystä ja sen jälkeen tarpeen

mukaan aina yhden lisäkysymyksen kerrallaan. Joissain pelimuunnelmissa kaikki kysymykset (esim. 5 kysymystä) esitetään yhdellä kertaa. Pelattavaan teemaan liittyviä kysymyksiä voidaan myös keksiä etukäteen yhdessä osallistujien kanssa. Näin tuomarilla on käytössään valmis lista kysymyksiä, joita hän voi hyödyntää.

Kun tuomari esittää kysymyksen, muut pelaajat eli aito ja imitoija vastaavat siihen. Aidon vastaajan tehtävänä on vastata tuomarin kysymyksiin mahdollisimman aidosti ja luonnollisesti. Tärkeää on vastata omalla itsenään eikä yrittää vastata siten, miten luulee, että tämän ryhmän jäsenet yleensä vastaisivat (vrt. stereotyyppiä). Aidon pelaajan ei esimerkiksi tarvitse teeskennellä pitävänsä asioista, joista ei pidä. Tai jos aito pelaaja ei tiedä vastausta johonkin kysymykseen, hän vastaa totuudenmukaisesti, ettei tiedä.

Imitoija puolestaan vastaa tuomarin kysymyksiin siten, että hän yrittää saada tuomarin uskomaan, että hän on jotakin, mitä ei oikeasti ole. Todennäköisesti tehtävä tuntuu imitoijasta hankalalta: toisen aseman ymmärtäminen ilman omaa kokemusta onkin vaikeaa. Imitoijaa on hyvä kehottaa tekemään parhaansa siinä, että hän yrittää esiintyä kuin tietäisi paljon toisen ihmisen asemasta tai kokemuksesta. Tärkeää on, että imitoija ei koe vastaamista testinä omasta tietämyksestään vaan pikemminkin ajattelee osallistumista mahdollisuutena tarkastella omia käsityksiään ja verrata niitä toisen tietämykseen tai kokemukseen.

Pelin tuomari voidaan valita pelin osallistujaryhmän keskuudesta tai hänet voidaan kutsua mukaan esimerkiksi jonkin yhdistyksen kautta. Peliversiosta riippuen tuomari toimii joko itsenäisesti tai tuomarin paikalla on 2–3 hengen tuomariryhmä, joka yhdessä keskustelemalla laatii kysymykset ja tekee päätelmät vastauksista. Aitoja osallistujia tarvitaan vähintään yksi mutta heitä voi olla useita. Aito pelaaja voidaan valita osallistujaryhmästä tai hänet voidaan kutsua mukaan muuta kautta. Aidon roolissa voi toimia itsenäisesti tai 2–3 hengen ryhmässä. Samoin kuin aitoja, myös imitoijia tarvitaan vähintään yksi mutta heitä voi olla useita ja he voivat toimia joko itsenäisesti tai 2–3 hengen ryhmässä, jolloin he yhdessä keskustellen päättävät, mitä vastaavat tuomarin kysymyksiin.

Vastausten arviointi ja purkukeskustelu

Kysymysten jälkeen tuomari saa molempien pelaajien vastaukset luettavakseen. Pelityypistä riippuen tämä tapahtuu eri tavoin. Kysymysten määrää ei ole rajattu. Yleensä kannattaa esittää ainakin kolme kysymystä, ja yleensä kymmenen kysymyksen jälkeen saatavan lisätiedon merkitys alkaa vähentyä. Kun tuomari on valmis tekemään päätöksen, hän esittää arvionsa siitä, kumpi pelaajista on aito ja kumpi imitoi. Päätöksenteon tukena tuomari voi pohtia esimerkiksi: Oletatko, että henkilö, jolla on sama kokemus kuin sinulla vastaisi tällä tavalla? Mistä sinulle oli eniten hyötyä päätöksenteossasi (esim. vastausten sisällöt, vastausten

muotoilu kuten kieli ja käytetyt käsitteet)? Entä kuinka varma olet arviostasi (esim. asteikolla 1-5)?

Tuomari esittää arvionsa perusteluineen joko kirjallisesti tai osana yhteistä keskustelua. Pelin purkutilaisuudessa käydään läpi osallistujakokemuksia, kysymyksiä ja niihin annettuja vastauksia sekä tuomarin päätelmiä. Keskustellaan myös pelin aikana opitusta ja oivalletusta. Mikäli pelattavaan aiheeseen on liittynyt tietoiheisiä kysymyksiä, niistä voidaan keskustella purkutilaisuudesta. Kokemukseen perustuvien kysymysten osalta pohditaan esiinnousseita erilaisia näkökulmia.

Purkutilaisuus on oleellinen osa peliä. Siihen kannattaa panostaa ajallisesti, sillä siinä tapahtuu herkullisimmat hetket oivaltamisen, oppimisen ja ajatustenvaihdon osalta. Tuomarilla esimerkiksi on tilaisuus selvittää, miksi on päätyneet esittämään tiettyjä kysymyksiä ja mitkä kysymykset olivat lopulta ratkaisevia päätöksenteossa.

PERUSPELISTÄ MUUNNELMIIN

Hankkeen aikana Alan Turinginkin käyttämää klassista peliasetelmaa on varioitu eri tavoin eli imitaatiopelistä on kehitetty erilaisia muunnelmia, jotka eroavat toisistaan pelien paikan, ajankohdan ja osallistujien suhteen. Klassisessa peliasetelmassa pelaajat ovat yhtä aikaa koolla samassa paikassa ja

kukin pelaa omassa roolissaan itsenäisesti. Muuntelua syntyy sen mukaan (1) tapahtuuko kohtaaminen saman fyysisen tilan sijaan sittenkin verkossa, (2) pelataanko reaaliajassa vai eteneekö peli vuo-roittain asynkronisesti ja (3) pelataanko kutakin tai joitain rooleja yksin, pareittain vai ryhmässä.

Oppaan logiikka ja pelityyppien esittelyt etenevät paikan, ajan ja osallistujien ja niistä syntyvien yhdistelmien mukaan. Pelataan

- livenä – verkossa
- reaaliajassa – asynkronisesti
- yksin – ryhmässä.

Kulloinkin käytettävät pelivälineet voivat vaihdella eli vaikka pelaajat olisivat koolla samassa tilassa, voidaan välineenä käyttää paperin ja kynän sijaan vaikkapa verkon keskusteluohjelmia. Menetelmää kehittänyt Cardiffin yliopisto on myös tehnyt kaksi ohjelmaa, toinen on tarkoitettu tutkimusten aineistonkeruuseen, toinen, Masquerade-niminen kännykkäsovellus toimii vaihtelevasti.

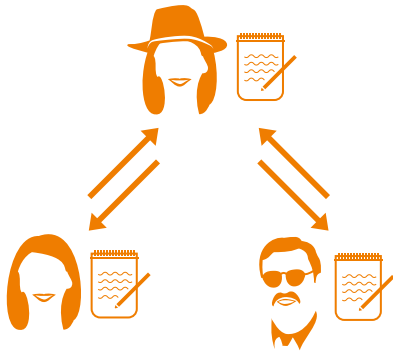
Seuraavaksi esitellään hankkeen aikana kehitettyjä peliasetelmia ja annetaan ohjeita niiden mukaisten peluutusten toteuttamiseksi.

ks. aineistokansioista <https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>

- Kirjallisuutta: artikkelit, videot, muut linkit

KLASSINEN PELIASETELMA

(reaaliaikainen yksilöpeli)



12

Klassinen peliasetelma on pelin perusmuoto ja toimii pohjana koko imitaatiopelimenetelmälle. Klassisen peliasetelman mukaiseen imitaatiopeliin tarvitaan kolme osallistujaa. Yhdessä he valitsevat pelattavan aiheen. Kullakin osallistujalla on oma roolinsa: tuomari keksii kysymykset ja yrittää päätellä vastausten perusteella kumpi vastaajista on aito ja kumpi imitoija.

Pelaajat asettuvat eri huoneisiin tai esimerkiksi tilaa jakavien sermien taakse, kuten Turingin peliasetelmissä. Tuomari esittää kysymyksen kirjoittamalla sen paperille. Kysymys kuljetetaan pelaajille, jotka

vastaavat siihen oman roolinsa mukaisesti. Valmiit vastaukset kuljetetaan tuomarille luettavaksi, minkä jälkeen tuomari esittää seuraavan kysymyksen. Kysymysten ja vastausten kuljettamisessa apuna voi olla neljäs henkilö, jonka tehtävänä on yksinkertaisesti toimia kuriirina. Mikäli kuriiria ei ole, voidaan vastaukset jättää sovitun paikkaan, josta tuomari hakee ne. Kriittistä on nimenomaan se, että tuomari ei saa nähdä keneltä vastaukset tulevat, sillä se paljastaa asetelman samantien.

Kysymysten määrää ei ole rajattu. Peliin on mahdollista sopia myös jokin aikaraja (esim. 20 min), jonka puitteissa tuomari voi esittää niin monta kysymystä kuin ehtii. Kun tuomari on valmis tekemään päätöksen, hän esittää arvionsa siitä, kumpi pelaajista on aito ja kumpi imitoi. Purkukeskustelussa käydään läpi eri osallistujakokemuksia, kysymyksiä ja niihin annettuja vastauksia sekä tuomarin päätelmiä. Keskustellaan pelin aikana opitusta ja oivalletusta, pelin tietoihista tai kokemuksiin liittyvistä eri näkökulmista.

ESIMERKKI PELITILANTEESTA



Esimerkkipelissä on kolme pelaajaa. He ovat pelanneet imitaatiopelin tiettyyn harrastukseen liittyvästä teemasta. Tällöin tuomari ja aito ovat saman aiheen harrastajia, mutta imitoijalla ei ole omakohtaista kokemusta tästä harrastuksesta.

13

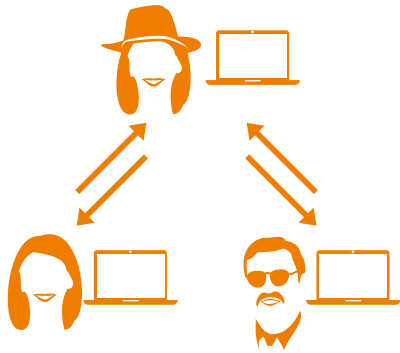
ks. aineistokansioista <https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>

(luo dokumenteista itsellesi omat kopiot, joita voit muokata)

- Imitaatiopelin ohjeistus (yleinen)
- Rooliohjeet pelaajille

CHAT-PELI

(reaaliaikainen yksilöpeli netissä)



14

Chat-peli on kuin klassinen peli-asetelma mutta välineenä käytetään paperin ja kynän sijaan internetin keskusteluhuoneita (chat-huoneet). Erilaisia ilmaisia keskusteluhuoneita on internetissä valittavana runsaasti, myös monet videoneuvotteluohjelmat mahdollistavat tällaisen pelimuodon. Oleellista on mahdollisuus käyttää nimimerkkejä, jotta pelaajien anonymiteetti säilyy eikä pelaajia voida tunnistaa käyttäjänimistä. Chat-peli antaa liikkumavaraa, sillä osallistujien ei ole välttämätöntä olla koolla samassa paikassa.

Ennen pelin alkua kokoonnutaan keskustelemaan pelin kulusta. Alkukeskustelussa valitaan pelin aihe ellei sitä ole päätetty etukäteen. Myös roolit jaetaan ennen pelin alkua. Kun nämä seikat ovat sovittuina voidaan siirtyä keskustelualueelle itse peliin. Peli etenee

kuten klassinen peli eli tuomari kysyy haluamansa määrän kysymyksiä ja tarpeeksi tietoa saatuaan tekee päätöksensä. Peluutuskierroksia voi aiheesta ja osallistujista riippuen olla useita. Kunkin kierroksen jälkeen on hyvä kokoontua käymään pelikohtainen keskustelu ja/tai loppukeskustelu. Yhteiskeskusteluissa huomioidaan muun muassa eri roolien osallistujakokemukset, mahdollisen yleisön eli chat-pelin seuraajien huomiot sekä peliaiheeseen liittyvä substanssikeskustelu.

Tässä pelityypissä, samoin kuin muissakin peleissä, tuomareiden kysymyksiä voidaan keksiä etukäteen valmiiksi. Tämä helpottaa kysymysten laatimista peluustilanteessa. Tuomareilla on siis pelin aikana edessään lista aitojen pelaajien keksimiä kysymyksiä, johon tuomarit voivat halutessaan tukeutua. Imitoijat eivät luonnollisesti ole mukana laatimassa näitä kysymyksiä.

MONINPELIMUUNNELMA

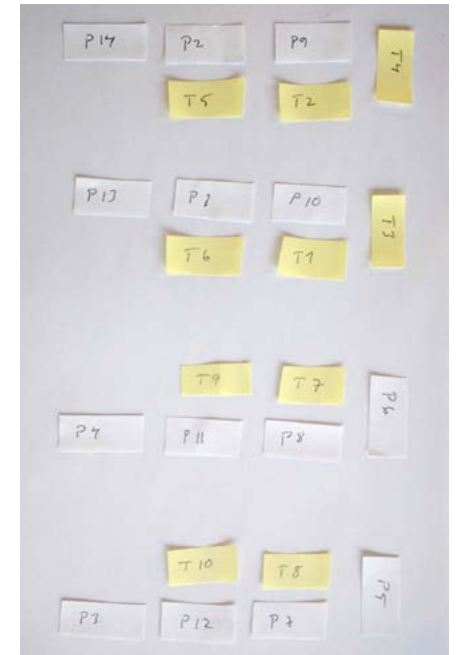
Klassisen peliasetelman mukaista kolminpeliä voidaan pelata joko paperilla ja kynällä tai hyödyntäen internetin keskusteluhuoneita ja chat-sovelluksia. Myös peliin osallistuvien pelaajien lukumäärä, samoin kuin yhtä aikaa pelattavien pelien lukumäärä voi vaihdella. Sen sijaan, että tuomari esittää kysymyksensä yhdelle aidolle ja yhdelle

imitoijalle, molemmissa vastaajarooleissa voikin olla useita pelaajia. Tällöin jokainen osallistuja kirjautuu chat-ympäristöön nimimerkillä ja vastaa tuomarin esittämiin kysymyksiin oman roolinsa mukaisesti. Pelinjärjestäjä kertoo tuomarille montako osallistujaa pelissä on yhteensä mutta välttämätöntä ei ole paljastaa sitä, kuinka moni heistä pelaa missäkin roolissa – pääasia, että molemmissa rooleissa on vähintään yksi pelaaja.

ESIMERKKI KOKEILUSTA

Oheisessa kuvassa havainnollistetaan pelinjärjestäjän tekemää roolijakoa pelissä, jossa tuomarin kysymyksiin vastaa viisi pelaajaa. Tässä pelin aiheena on suku-puoli (tyttö/poika). Osallistujia on yhteensä 24, heistä tyttöjä on 10 ja poikia 14. Pelaajat on jaettu neljään eri peliin, joita pelataan yhtä aikaa. Tällä ensimmäisellä pelikierroksella tuomareina ovat pelaajat T4, T3, P6, P5. Tällöin esimerkiksi tuomarin T4 (tyttö) pelissä aitoina ovat pelaajat T5 ja T2 ja imitoijina pojat P14, P2 ja P9. Ensimmäisen kierroksen jälkeen pelattiin vielä kaksi pelikierrosta: joka kierrokselle muodostettiin uudet ryhmät siten, että jokainen pääsi pelaamaan kussakin kolmesta roolista.

Chat-pelin moninpelimuunnelmaa on hyödynnetty muun muassa kahdessa yläkoulun 9. luokan pelissä. Kummassakin pelin teemana oli sukupuoli. Sukupuoliteemainen imitaatiopeli on klassinen ja havainnollistava esimerkki pelistä. Pelaajaroolien jako on pääsääntöisesti helppo tehdä biologisen sukupuolen mukaan ja pelin idea on helppo ymmärtää. Hyvien kysymysten keksiminen ei kuitenkaan



15

ole helppoa ja yläkoulun peleissä käytettiin oppilaiden etukäteen keksimiä kysymyksiä, joita tuomareilla oli mahdollisuus käyttää apuna. Pelin etukäteisvalmisteluita eli ryhmäjakoa varten tarvittiin lista opiskelijoiden etunimistä. Niiden perusteella opiskelijoille annettiin keskusteluissa käytettävät nimimerkit.

Jos osallistujia on paljon ja haluaa järjestää peluutuksen, jossa pyörii useita samanaikaisia pelejä niin järjestäminen vaatii hieman työtä. Pelaajien innostus ja pelissä saatavat oivallukset kannustavat suositteluun pelin toteuttamista! Yhtä hyvin pelin voi toteuttaa vähemmällä osallistujilla ja kierroksella vaikkapa siten, että osa mukanaolijoista on yleisönä ja osallistuu purkukeskusteluun tekemiensä havaintojen perusteella.

OHJEET MONINPELIN TOTEUTTAMISEKSI

Valmistelut

- jaetaan/tunnistetaan roolit
- laaditaan peliryhmät eri kierroksille
- avataan ja nimetään tarvittava määrä chat-huoneita, chat-alustana voidaan käyttää esimerkiksi Yo Teach! -sivustoa (<https://yoteachapp.com>)
- ryhmästä riippuen annetaan oppilaiden keksiä itselleen nimimerkit tai jaetaan ne heille valmiiksi (esim. eläinten tai kasvien nimiä), tuomarit pelaavat nimimerkillä "Tuomari"
- tulostetaan tyttöjen ja poikien kysymyslistat, mikäli ne laadittu etukäteen
- tulostetaan oppilaille jaettavat rooliohjeet
- tulostetaan tuomarin arviointitaulukko

ks. aineistokansiosta <https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>

(luo dokumenteista itsellesi omat kopiot, joita voit muokata)

- Imitaatiopelin ohjeistus (yleinen)
- Yläkoulun 1. esimerkkikysymyslista tuomarille tytöt-pojat
- Yläkoulun 2. esimerkkikysymyslista tuomarille tytöt-pojat
- Rooliohjeet pelaajille
- Tuomarin arviointitaulukko

Peluutuksen aikataulu

- järjestäytyminen 20 min
- 1. pelikierros ja purku 20–30 min
- 2. pelikierros ja purku 20–30 min
- (3. pelikierros ja purku 20–30 min)
- tuomareiden päätökset ja loppukeskustelu 20 min

Peluutus paikan päällä

1. Kirjaututaan oman pelin chat-ympäristöön (saadulla) nimimerkeillä.
2. Tuomari/tuomarit esittävät chatissa kysymyksiä oppilaiden laatimalta kysymyslistalta, heillä on mahdollisuus keksiä myös omia kysymyksiä.
3. Aidot ja imitoijat vastaavat tuomarin kysymyksiin roolinsa mukaisesti.
4. Tuomareilla on apuvälineenä arviointitaulukko, johon he rastittavat vastausten lukemisen jälkeen arvionsa siitä, kumpi on kumpi.
5. Riittävän monen kysymyksen jälkeen tai peliajan päättyttyä tuomarit tekevät päätöksensä ja kirjoittavat taulukkoon perustelunsa sekä antavat arvion siitä, kuinka varmoja ovat päätöksestään (asteikko 1–5).
6. Tuomaripäätökset voidaan purkaa kierroskohtaisesti tai vasta lopuksi; laajempaa loppupurkua puoltaa se, että tällöin seuraavien pelikierrosten osallistujat eivät voi ottaa mallia "hyvistä" vastauksista.

1. kuinka usein lakkaat kynsiäsi?

10:21am, Fri, May 18, 2018 by Tuomari

noin kerran viikossa.

10:21am, Fri, May 18, 2018 by jänis

kesäisin viikottain, mutta muuten noin kahden viikon välein

10:22am, Fri, May 18, 2018 by villisika

Lakkaan juhlatilanteissa, mutta en arkena.

10:22am, Fri, May 18, 2018 by peura

noin pari kertaa viikossa

10:22am, Fri, May 18, 2018 by kauris

2. mistä vaateliikkeestä ostat usein vaatteesi?

10:26am, Fri, May 18, 2018 by Tuomari

zalando

10:27am, Fri, May 18, 2018 by jänis

Tilaan useimmiten netistä. Zalandoilta tai Nelly.comilta. Kivijalkaliikkeistä suosikkejani ovat mm. BikBok, Vero Moda ja Zara.

10:27am, Fri, May 18, 2018 by peura

netistä eri liikeistä

10:28am, Fri, May 18, 2018 by villisika

Tilaan vaatteet yleensä zalandosta, mutta ostan myös vaatteita h&m:sta

10:28am, Fri, May 18, 2018 by kauris

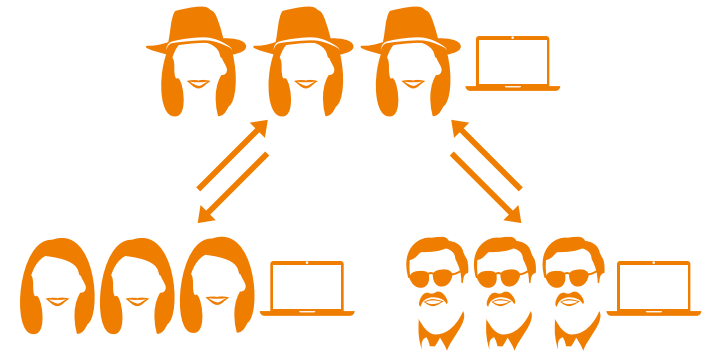
Katkelma eräästä pelin aikana käydystä keskustelusta. Pelaajista peura on aito, muut nimimerkit imitoivat.

Vinkkejä ja huomioita chat-pelistä

- Keskusteluhuoneiden heikkous on siinä, että vastaukset näkyvät kaikille huoneessa oleville heti lähettämisen jälkeen. Näin toinen pelaajista pystyy muokkaamaan omaa vastaustaan ensiksi kirjoitetun vastauksen perusteella. Noheva tuomari pystyy tosin päättämään tällaisesta selvästä matkimisesta imitoijan roolin.
- Käyty peli on helppo ottaa talteen kopioimalla keskusteluhistoria chatista. Näin pelin kulku saadaan käyttöön esimerkiksi myöhemmä purkutilannetta varten.
- Chat-peliä voidaan pelata myös virtuaalisesti käyttämällä VR-Chat-ohjelmaa ja virtuaalilaitteistoa (tietokone, jossa on virtuaalilasit esim. HTC Vive). Tällöin pelaajat voivat valita pelissä näkyvän hahmonsa vapaasti eivätkä roolit paljastu esimerkiksi ulkonäön perusteella. Pelaaminen on mahdollista myös ympäristöissä, joissa pelaajilla on käytössä avatarit (itseluodut, liikuteltavat hahmot), esimerkiksi Second Life -virtuaalimaailmassa.

RYHMÄPELI

(reaaliaikainen ryhmäpeli)



Ryhmäpelissä pelataan otsikon mukaisesti ryhmissä eli kutakin klassisen peliasetelman kolmesta roolista pelaa 2–3 henkilöä ryhmätyönä. Peli on yhdistelmä klassista peliä ja chat-peliä eli osallistujat voivat olla koolla samassa paikassa mutta pelin keskustelut käydään kuten chat-pelissä. Ryhmäpelissä tuomariryhmän on kuitenkin hyvä olla erillään muista pelaajista, esimerkiksi viereisessä huoneessa siten, että he eivät kuule pelajaryhmissä käytyjä keskusteluja. Samasta syystä myös aitojen ja imitoijien on hyvä olla riittävän etäällä toisistaan.

Tuomariryhmä keksii kysymykset ryhmätyönä ja esittää ne pelajaryhmille eli aitojen ja imitoijien ryhmille. Ryhmät laativat vastauksensa yhteistyönä eli päättävät

yhdessä keskustellen, mitä tuomarille vastataan. Yhdessätoimiminen mahdollistaa koko prosessin ääneenajattelun, kun kukin ryhmä pohtii, mitä kysytään, miten vastataan ja miten vastauksiin reagoidaan. Pelin jälkeen asetelma puretaan yhteiskeskusteluna, jolloin koko peliprosessista tulee pelattavan teeman ja siihen liittyvän sosiaalisen osaamisen karttumisen lisäksi ryhmäprosessissa tapahtuvaa oppimista, kuten oman ajattelun sanoittamista ja ongelmanratkaisua yhteistyössä muiden kanssa. Ryhmäpeli vahvistaa meta-kognitiivisia taitoja ja sillä on myös voimakas vertaistuellinen merkitys, kun samassa elämäntilanteessa olevat pääsevät keskustelemaan pelattavasta aiheesta pienryhmässä.

ESIMERKKI KOKEILUSTA

Ryhmäpelin toimivuutta on kokeiltu muun muassa alakoulun 6. luokan kanssa. Peliin aiheina olivat itse-näisesti harrastettava harrastus / yksilölaji tai ryhmässä tapahtuva harrastus / joukkuelaji, lemmikkieläimen omistaminen ja sukupuoli (tytöt/pojat). Suuren ryhmän monikerroksinen peli vaatii kolminpeliä enemmän etukäteisvalmisteluita. Näissä apuna oli luokan opettaja, joka teki tila- ja tietokonevaraukset ja jolta muun muassa saatiin etukäteen oppilaiden etunimilistat sekä tietoja oppilaiden taustoista. Valmiiksi tehdyt ryhmäjaot ja luodut chat-huoneet olivat tärkeitä tämän noin kaksi tuntia kestäneen pelin sujuvuuden varmistamiseksi.

Oppilaat pääsivät myös itse ehdottamaan peliaihteita, ja toteutunut lemmikkieläinpeli, jossa ideana oli tarkastella etenkin vastuuseen liittyviä kysymyksiä, oli oppilaiden keksimä. Tämänikäisiltä imitaatiopeli sujuu moitteettomasti ja tietokoneen ääressä oli runsaasti innostunutta toimintaa. Pelikierrosten jälkeisessä purkukeskustelussa pohdimme itse, että *”opettajaa voisi ottaa enemmän mukaan valmisteluun: apua teemojen valintaan sekä mahdollisuus hyödyntää ”aidosti” aineistoa pelin jälkeen”*. Opettaja pohti, että imitaatiopeli *”voisi soveltua esimerkiksi ristiriitojen tai vastakainasettelujen purkuun luokassa”*. Imitaatiopelin mahdollisuuksista oppilaat ehdottivat, että peli voisi sopia *”esimerkiksi ADHD:n tai muun keskittymisvaikeuden käsittelyyn: mikä on oma kokemus verrattuna siihen, miltä kyseisen henkilön toiminta tai olo näyttää ulospäin”*.



Ryhmäpelin tuomarit keskustelevat saamistaan vastauksista ja laativat yhdessä seuraavan tytöt-pojat-pelin kysymyksen.

OHJEET ISON RYHMÄPELIN TOTEUTTAMISEKSI

1. Tunnistetaan jokaisen osallistujan rooli pelattavan aiheen mukaan. Muodotetaan roolien perusteella noin kolmen hengen ryhmät eli kolmen tuomarin ryhmä, kolmen aidon ja kolmen imitoijan ryhmä.
2. Rooliryhmät siirtyvät eri tiloihin tietokoneiden ääreen, jossa heitä odottaa myös paperille tulostetut rooli-kohtaiset ohjeistukset.
3. Pelinjärjestäjä on avannut etukäteen jokaiselle pelille oman chat-huoneen. Koska pelaajaryhmät ovat eri tiloissa, peliin siirtymistä nopeuttaa paperille kirjoitettu chat-huoneen osoite. Chat-ohjelmalla voidaan käyttää esimerkiksi Yo Teach! -sivustoa (<https://yoteachapp.com>).
4. Aitojen ja imitoijien ryhmille annetaan ennaltamäärätty nimimerkki (testipeluuksissa on käytetty esim. eläinten ja kasvien nimiä). Nimimerkit voi kirjoittaa samalle paperille, jossa on chat-huoneen osoite.
5. Tuomariryhmä pelaa nimimerkillä Tuomari, ja peli käynnistyy, kun tuomari-ryhmä huomaa kummankin ryhmän kirjautuneen chat-huoneeseen.
6. Tuomarit keskustelevat pelin aiheesta ja päättävät yhdessä ensimmäisen kysymyksen.
7. Aitojen ryhmä käy keskustelua tuomarin esittämästä kysymyksestä, he jakavat omia kokemuksiaan ja tietoaan, ja päättävät yhdessä, mitä vastaavat kysymykseen. Samoin imitoijat keskustelevat aiheesta ja pyrkivät yhdessä keksimään mielestään mahdollisimman aidolta vaikuttavan vastauksen.
8. Tuomariryhmä voi tehdä muistiinpanoja ja kirjoittaa päätelmiään erilliseen arviointitaulukkoon. He voivat jokaisen kysymyksen jälkeen pohtia saamansa vastauksen aitoutta asteikolla 1–5. Tämä helpottaa lopullista tuomarointipäätöstä.
9. Kun tuomarit ovat kysyneet riittävän määrän kysymyksiä tai peliä on pelattu sovittu aika, siirrytään takaisin yhteiseen tilaan purkutilaisuuteen. Tuomarit tekevät päätöksensä ja on loppukeskusteluiden aika.

ks. aineistokansiosta <https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>

(luo dokumenteista itsellesi omat kopiot, joita voit muokata)

- Imitaatiopelin ohjeistus (yleinen)
- Rooliohjeet ryhmäpelin ryhmille ja tuomariryhmän taulukko

Vinkkejä ja huomioita reaaliaikaisesta ryhmäpelistä

- Yhdessä pelissä pelaa yhdeksän pelaajaa eli kolme kolmen hengen ryhmää. Jos osallistujia on enemmän, voidaan samanaikaisesti käynnistää useampia pelejä. Vaihtoehtoisesti osa mukanaolijoista voi olla jollain kierroksella yleisönä ja seurata valitsemansa ryhmän keskustelua.
- Pelinjärjestäjä voi seurata keskustelujen etenemistä chat-huoneessa. Etenkin, jos yhtäaikaista pelejä on useita, pelin toteuttamista helpottaa, jos yksi pelinjärjestäjistä toimii chat-huoneiden valvojana tai etenemisen seuraajana.
- Ryhmäpeliä chat-ympäristössä voisi olla mahdollista kokeilla luokahuoneen tai muun yhteisen fyysisen tilan sijaan ryhmien verkkokoh- taamisena. Tällaisessa reaaliaikaisessa ryhmäpelissä eri rooliryhmät olisivat koolla esimerkiksi eri paikkakunnilla. Keskustelujen ryhmäluonteen vuoksi kunkin rooliryhmän olisi kuitenkin hyvä olla koolla yhtenä ryhmänä.
- Ryhmäpelin keskusteleavuus antaa mahdollisuuden hyödyntää peliä yhtenä vertais-tuen muotona. Tuomariryhmä voisi käydä esimerkiksi keskustelua siitä, millaista on olla muistisaira omainen ja millaista tukea kaipaisi vaikkapa sote-palveluilta. Esitettyjen kysymysten mukaan aidot pystyvät jakamaan kokemuksiaan omassa ryhmässään. Imitoijina voisi toimia esimerkiksi sairaanhoitajaopiskelijat, joiden tehtävänä olisi yrittää asettua muistisaira omaisen asemaan.
- Ryhmäpelin keskusteluissa tulee hyvin esiin erilainen asiantuntijuus: tieto- ja kokemusasiantuntijuus. Erilaista asiantuntijuutta kannattaa hyödyntää, kun pohtii erilaisia peliaihteita ja sitä, ketkä niihin pelaajina osallistuisivat.

SÄHKÖPOSTIPELI (asynkroninen yksilöpelinetissä)



Sähköpostipelissä imitaatiopeliä pelataan asynkronisesti sähköpostin välityksellä. Kyseessä on niin sanottu postimiespeli. Postimiespelissä kysymykset ja vastaukset kulkevat pelaajien välillä anonyymeinä pelinjärjestäjän kautta. Pelin alussa pelattavasta aiheesta/ aiheista päätetään yhdessä osallistujien kanssa tai pelinjärjestäjä ilmoittaa pelin aiheen. Tässä vaiheessa kartoitetaan tarvittaessa pelaajien tausta, jotta pystytään tekemään roolijako sovitusta aiheesta.

Peli käynnistyy siten, että pelinjärjestäjä lähettää tuomarille sähköpostitse ohjeen, jossa kerrotaan pelin aihe ja tuomariroolin tavoite sekä kehoitetaan tuomaria laatimaan kaksi kysymystä pelattavasta aiheesta. Tuomari lähettää kysymykset pelinjärjestäjälle, joka välittää tuomarin kysymykset aidolle ja imitoijalle. Samalla pelinjärjestäjä ohjeistaa molemmat vastaajaroolien pelaajat ja kehoittaa heitä vastaamaan tuomarin kysymyksiin. Kun pelinjärjestäjä saa molempien pelaajien vastaukset, hän lähettää ne tuomarille arvioitavaksi. Tuomari voi joko esittää lisäkysymyksiä tai esittää saamiensa vastausten perusteella arvionsa siitä, kummat vastauksista ovat kummankin pelaajan. Vastaavia kysymys-vastaukset-kierroksia käydään, kunnes tuomari on valmis tekemään päätöksensä. Pelinjärjestäjä pyytää tuomarilta perustelut arviolleen samoin kuin arvion siitä, kuinka varma hän on vastauksestaan.

Lopuksi pelinjärjestäjä voi koostaa tuomarin kysymykset, pelaajien vastaukset ja tuomarin arvion dialogiketjuksi. Dialogiketjut tuomariarvioineen lähetetään osallistujille ja niihin liitetään tieto siitä, osuiko tuomari arviossaan oikeaan.

Pelin jälkeen järjestetään yhteinen keskustelu, jossa puretaan pelin kulku ja osallistujakokemukset sekä keskustellaan pelattuihin teemoihin liittyvistä tiedollisista ja kokemuksellisista sisällöistä.

ESIMERKKI KOKEILUSTA

Sähköpostipeli oli kokeiltavana pelityyppinä Nettilukion terveystiedon kurssilla. Peli toteutettiin todella laajana, siinä pelattiin 30 yhtäaikaista peliä yli kymmenestä eri aiheesta, ja lisäksi useita pelikierroksia siten, että jokainen osallistuja oli mukana eriteemaisissa peleissä eri rooleissa. Pelin roolituksia varten opiskelijoiden elämäntilanteita kartoitettiin kyselylomakkeella. Aiheet laadittiin yhdessä terveystiedon opettajan kanssa, jotta ne kohdentuivat kurssin eri osa-alueiden keskeisiin sisältöihin. Tavoitteena oli, että aihepiirien kiinnostavuus syvenisi, kun niitä käsiteltäisiin omakohtaisen kokemusten kautta. Kyselylomakkeen kysymyksiin opiskelijat vastasivat kyllä tai ei, ja heillä oli myös mahdollisuus jättää vastaa-matta, jos jostain aiheesta keskusteleminen anonyymeissä (vain pelinjärjestäjän tiedossa olevissa) sähköposteissa tuntui hankalalta.

Pelin purkutilaisuus järjestettiin sovittuna aikana videoneuvotte-luohjelman kautta. Siinä opettaja ja pelaajat (opiskelijat) kävivät läpi kokonaisuutta, opiskelijat esimerkiksi kysyivät opettajalta riippuvuuksiin ja uneen liittyvistä sisällöistä. Pelinjärjestäjä teki kaikkien kierrosten perusteella yhteenvedoja ja nosti esiin kiinnostavia huomioita.

Pelattavina aiheina olivat:

- Ensiapuun liittyvät tilanteet
 - Olen soittanut hätäkeskukseen onnettomuustilanteessa
 - Olen antanut ensiapua onnettomuustilanteessa
 - Minua on purrut kyykkäärme
- Riippuvuudet
 - Tupakoin tai olen tupakoinut
- Aktiivisuus
 - Harrastan liikuntaa vähintään 3 kertaa viikossa
 - Käytän / Olen käyttänyt aktiivisuus- tai hyvinvointiranneketta
- Uniongelmat
 - Minulla on unettomuutta tai muita uniongelmia
- Erilaiset Ruokavaliot
 - Minulla on erityisruokavalio
 - Olen kokeillut jotain laihdutusdieettiä (esim. karppaus)
- Vertaistuki
 - Olen osallistunut vertaistukiryhmään
 - Toimin vertaistukena toisille
- Koulukiusaaminen
 - Olen kokenut koulukiusaamista
 - Olen kiusannut koulukaveriani

OHJEET KITEYTETTYNÄ

- Jotta pelaajaroolit eivät paljastuisi, kaikki kommunikatio pelaajien kesken käydään pelinjärjestäjän kautta. Tämä on erityisen tärkeää, jos pelin aiheina on arkoja aiheita ja pelit halutaan pitää anonyymeina.
- Pelinjärjestäjä ohjeistaa pelaajat sähköpostitse. Kysymykset ja vastaukset lähetetään pelinjärjestäjälle sähköpostilla. Pelinjärjestäjä välittää tuomarin kysymykset pelaajille ja heidän vastauksensa tuomarille.
- Kun kysymyskierroksia on tarpeeksi, tuomari tekee päätöksen.
- Käydään purkukeskustelu.

OLEN KOKENUT KOULUKIUSAAMISTA

Tuomarin kysymys 1:
Mitä tunteita kiusatuksi joutuminen herätti?

Pelaajan 1 vastaus: Pidin itseäni huonona. Ajattelin, että minussa on vikaa. Pettynyt olin sekä todella surullinen ja ahdistunut.

Pelaajan 2 vastaus: Kouluun meneminen ahdisti ja joskus jopa pelotti minua. Kiusaaminen sai oloni tuntu- maan hyvin epävarmalta ja ikään kuin sulkeuduin omaan kuoreeni.

ks. aineistokansioista <https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>
(luo dokumenteista itsellesi omat kopiot, joita voit muokata)

- Imitaatiopelin ohjeistus (yleinen)
- Sähköpostipeli, esimerkkikirjepohjat

Tuomarin kysymys 2:

Millaista apua sait?

Pelaajan 1 vastaus: En saanut. Opettajat kuittasivat kaiken "pieni kiusoitte- lu on normaalia" ja vanhemmilleni en kertonut. Eikä sitä tehnyt opettajatkaan.

Pelaajan 2 vastaus: Ensin sain apua ystäväiltäni, mutta lopulta kun uskalsin kertoa terveydenhoitajalle, hän ja opettajat puuttuivat asiaan. He järjestelivät asiat niin ettei minun tarvinnut koulussa kiusaajia juuri nähdä ja he myös järjestivät palaverin jossa kiusaajat pyysivät minulta anteeksi.

Tuomarin arvio:

Pelaaja 1 on aito. Tyypillinen tilanne on se, jossa kiusattu syyttää itseään kiusatuksi joutumisesta. Valitettavan usein on myös tosi asia, ettei kiusattu saa apua. Olen arvi- oista melko varma, 4.

> Tässä pelissä tuomarin arvio osui oikeaan eli aito vakuutti tuomarin ja teeskentelijä jäi kiinni.

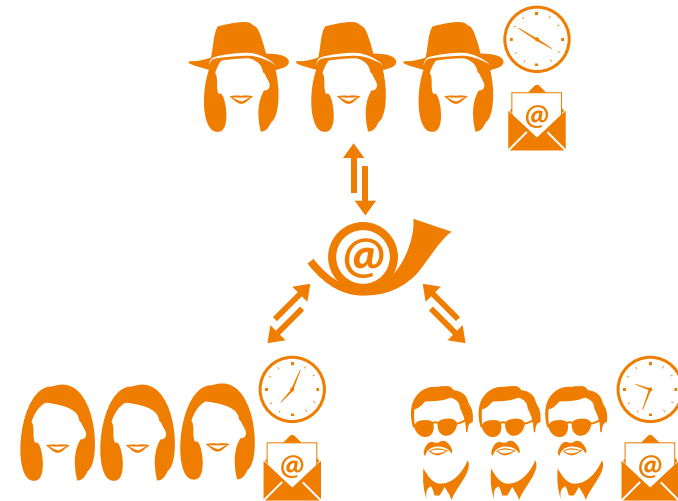
Katkelma eräästä pelin aikana käydystä keskustelusta. Pelaaja 1 on aito ja Pelaaja 2 imitoija.

Vinkkejä ja huomioita postimiespelistä

- Esimerkkipelin laajuisesti toteutettuna postimiespeli vaatii pelinjärjestäjältä varsin paljon työtä vastausten ja kysymysten välittämisessä. Dokumentoinnissa pitää myös olla erittäin huolellinen, jotta pysyy ajantasalla siitä, missä vaiheessa mikäkin peli on menossa ja kenelle omaan sähköpostiin tullut viesti pitää välittää. Helpoiten urakasta selviää hahmottelemalla kokonaisuuden taulukkoon, johon täydentää pelien tilanteita pelin edetessä.
- Peli on mahdollista toteuttaa myös yksinkertaisemmin ja ottaa mukaan vaikkapa vain kolme pelaajaa, yksi kuhunkin rooliin ja välittää tuomarin kysymyksiä ja aidon ja imitoijan vastauksia näiden kesken.

- Sähköpostin sijaan pelinjärjestäjä voi koota kertyvää keskustelua jaettuun dokumenttiin (esim. Google docs). Anonymiteetin varmistamiseksi pitää huomioida dokumentin jako-oikeudet eli määritellä asetukset siten, että dokumentin katsominen ei edellytä kirjautumista Google-tilille, jolloin dokumentin katselijan nimi tulee näkyviin. Esimerkiksi etherpad-dokumentit eivät edellytä tunnistautumista ja omalla nimellä kirjautumista.

RYHMÄPELI SÄHKÖPOSTILLA (asynkroninen ryhmäpeli netissä)



Postimiespelinä toteutettua imitaatiopeliä voidaan pelata yksilö- tai ryhmäpelinä. Ryhmäpelissä tuomari tai tuomariryhmä laatii kysymykset, ja aidot ja imitoijat muotoilevat vastauksensa yhdessä keskustellen. Tässä pelityypissä vastaajaryhmiä voi olla useita. Pelinjärjestäjän ei ole välttämätöntä paljastaa tuomarille, montako ryhmää kummassakin roolissa pelaa, pääasia, että molemmissa rooleissa on vähintään yksi ryhmä.

Postimiespeli mahdollistaa myös pelimuunnelman, jossa tuomari esittää kaikki haluamansa kysymykset kerralla. Tästä on etua

etenkin silloin, kun kaikille sopivaa yhteistä pelaikaa on hankala löytää. Tämä pelimuunnelma mahdollistaa myös laajempien kysymysten esittämisen, sillä pelaajilla on reaaliaikaiseen peliin verrattuna enemmän aikaa pohtia vastauksiaan, ja jopa etsiä tietoa tuomarin esittämiin kysymyksiin.

Ryhmissä pelattavassa postimiespelissä pelinjärjestäjä siis lähettää tuomarilta saamansa kysymykset aitojen ja imitoijien ryhmille. Pelaajilla on sovittu aika vastata kysymyksiin ja nämä vastaukset välitetään jälleen pelinjärjestäjän kautta tuomarille arvioitavaksi.

Tuomari käy läpi kaikki saaman-
sa vastaukset ja arvioi kysymys
kerrallaan vastauksia ja vastaajien
mahdollista roolia, ja tekee sitten
lopullisen päätöksen.

Purkutilanne voidaan toteuttaa
sähköpostitse, jolloin tuomarin
päätökset perusteluineen välite-
tään pelaajille, jotka voivat kom-
mentoida päätöstä tai perusteluja.
Reaaliaikainen purkutilaisuus
verkossa, esimerkiksi videoneuvot-
telu, on kuitenkin suositeltava, sillä
se antaa enemmän mahdollisuutta
pelatun aiheen reflektointiin.

Tuomarin/tuomariryhmän työs-
kentelyä helpottaa paljon pelin-
järjestäjän ylläpitämä taulukko.

Pelinjärjestäjä kokoaa ryhmien
vastaukset taulukkoon ja poistaa
lopuksi sarakkeissa näkyvät roolit.
Anonymisoidut vastaukset anne-
taan sitten tuomarille arvioitavaksi.
Tuomarin arviointityötä edelleen
helpottaa muistiinpanotila jokaisen
vastausrivin perässä. Siinä tuomari
voi arvioida kunkin kysymyksen
kohdalla sitä, kuinka todennäköi-
sesti aito vastaisi kyseisellä tavalla.
Pohdinnan myötä tuomari pisteyt-
tää sekä vastauksen aitouden että
oman arvionsa varmuuden. Lopuksi
tuomari tekee päätöksensä kusta-
kin ryhmästä.

KYSYMYS	Aito	Imitoija	Imitoija	Arviointi- ohje
Olet lähdössä reppureissaamaan Thaimaan kahden kuukauden ajaksi. Sinulla on monipistoshoitoinen diabetes. Millaisia haasteita lääkkeiden säilytykseen ja riittävyteen liittyy? Kuinka ratkaisisit ne?	Thaimaassa on yleensä hyvin lämmin ja inskan teho putoaa dramaattisesti lämmössä. Insuliinivarasto pitää säilyttää alle +30 celsius asteessa. Aika-ero vaikuttaa verensokerin vaihteluun eli pitää seurata verensokeria tiheämmin. Englanninkielinen resepti on hyvä olla mukana, tullia varten sekä jos lääkkeitä tarvitsee todennäköisesti ostaa lisää. Lääkkeitä ei saa laittaa ruumaan (voi jäätyä) vaan ottaa kaikki lääkkeet käsi- matkatavaroihin	Lääkkeitä pitää säilyttää jääkaappilämpötilassa eikä lääke saa jäätyä. Kuljetuksessa (lyhyessä) kynän voi kuljettaa alle +30 celsius asteessa. Aika-ero vaikuttaa verensokerin vaihteluun eli pitää seurata verensokeria tiheämmin. Englanninkielinen resepti on hyvä olla mukana, tullia varten sekä jos lääkkeitä tarvitsee todennäköisesti ostaa lisää. Lääkkeitä ei saa laittaa ruumaan (voi jäätyä) vaan ottaa kaikki lääkkeet käsi- matkatavaroihin	Monipistoshoitosen hoitoon tarvitsen päivässä 1-2 perusinsuliinipistosta ja ateriansuliinipistoksia syömisten mukaan. Kela korvaa kerralla noin 3kk annokset insuliinia, joten nämä hankkisin juuri ennen matkalle lähtöä. Insuliini ei kestä lämpöä kovin hyvin, joten Thaimaan kuumuudessa reppuuni tarvitsisin myös esimerkiksi kylmäpakkauksia lääkkeiden säilytykseen. Rikkoutumisen tai häviämisen varalta ottaisin matkalle	Merkitse jompi kumpi A = Aito I = Imitoija Entä kuinka varma olet arviostasi 1-5 (epävarma - varma) Arviointikriteereinä esim. * tieto - kokemus * kieli - sisältö * kuinka todennäköisesti kansasi samaan viiteryhmään kuuluva vastaisi näin

	Jos verensokeritasot nousevat korkealle, vaihtaisin kynän ampulliin aika herkästi. Reppureissaamisen kuumassa maassa on itseleni niin syvällä epämuokavuusalueella, että en välttämättä lähtisi kevyesti sitä yrittämään. Turistikohteessa voisin helposti vieraila, koska inskoja voisi silloin säilyttää viileässä helpommin.	(tarvitsen reseptiä turvatarkastuksessa). Lentokoneeseen kannattaa ottaa mukaan myös omia eväitä jos verensokerit laskevat alas. Pystyn reppureissaamaan lyhyempiä matkoja, jolloin pystyn säilyttämään lääkkeitä viileänä pitäviä säilytyspussukoita hyödyntäen. Lääkkeiden säilytyksessä auttaisi myös jos majoittuisin hotellissa ja tekisin siitä reisuja ympäryskaupunkeihin.	mukaan myös toiset pistosvälineet. Mukaan pakkaisin varmuuden vuoksi myös insuliinireseptin, jolla apteekista saisin tarvittaessa lisää insuliinia.	
asteikkotuomarointi (A vai I) (1-5)	A, 4	A, 3	I, 3	
tuomarin kommentit	Vastauksessa on tuotu niin hyvin esille erilaiset haasteet, joita insuliin eli inskan kuljetteluun liittyy, että pakko olla oikea diabeetikko vastaajana!	Tämä voisi olla hyvin diabeetikon pohdintaa, koska vastauksessa on nostettu esille tosi hyviä pointteja kuten aikaero, insuliinin säilytys viileässä, se ettei insuliini saa jäätyä jne.	Muuten asian- tunteva vastaus, mutta ainakin itselleni on niin vierasta puhua pistosvälineistä, jotka voivat rikkoutua kun käytän esitetyttä kyniä, joihin ruuvataan vain joka pistoskerälle uusi neula paikoilleen. Siksi epäilen imitoijaksi.	

Tunnetko naapurisi -hankkeessa toteutettiin ykköstyypin diabetestä käsittelevä imitaatiopeli. Tuomarit käyttivät apuna analysoinnissa muun muassa vastauksista kuvastuvaa tietoa ja kokemusta sekä kielenkäyttöä. Taulukkoon on poimittu yksi tuomarin kysymys sekä muutaman pelaajan vastaukset esimerkiksi. Vastausten jälkeen on tuomarin arviot ja kommentit.

ESIMERKKI KOKEILUSTA

Tunnetko naapurisi -hankkeen kahdessa eri pelissä aiheena oli ykköstyypin diabetes. Aitojen ja tuomareiden roolitusta varten tehtiin yhteistyötä Diabetesseura T1D ry:n kanssa. Ensimmäisessä peluutuksessa imitoijina toimi mikkeliäläisen Rantakylän yläkoulun 9. luokan sekä Mikkelin lukion opiskelijoita. Molemmat opiskelijaryhmät opiskelivat ihmisen biologian kurssia ja peli kytkettiin kurssin sisältöihin: opiskelijat etsivät aiheesta tietoa ja vastasivat tuomarin kysymyksiin pienryhmissä. Toisessa peluutuksessa imitoivina pelaajina oli Ota-vian Nettilukion aikuislukiolaisia. Pelatun aiheen odotettiin lisäävän opiskelijoiden mielenkiintoa tutustua ja omaksua tietoa ihmisen verensokerin säätelyyn liittyvistä mekanismeista.

Pelin jälkeen tuomari kommentoi, että *“kysymysten laadinta oli sinänsä jo ihan pysäyttävää, koska siinä ymmärsi, miten paljon jostain asiasta, tässä tapauksessa sairaudesta, kertyy hiljaista tietoa. Yritin miettiä kysymyksiä aiheista, joita diabeetikot kohtaavat usein, mutta joiden kompleksisuus ei välttämättä avaudu henkilöille, jotka eivät sairasta diabetesta.*

ks. aineistokansioista <https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>

(luo dokumenteista itsellesi omat kopiot, joita voit muokata)

- Imitaatiopelin ohjeistus (yleinen)
- Sähköpostipeli, esimerkikirjepohjat
- Taulukko sähköpostipelin tuomarointia varten (esimerkkinä diabetes-peli)
- Pelinjärjestäjän taulukkopohja sähköpostipelin koontia varten

Kysymykset kyllä toimivatkin hyvin paljastavina, koska imitoijat tunnisti aidoista suhteellisen helposti, vaikka monella opiskelijalla oli kyllä hyvää yri-tystä. Ehkä paljastavinta olikin nimen-omaan yritys, joko sitä oli liikaa tai liian vähän. Itse diabeetikot puhuvat asiasta vähemmän tieteellisesti kuin imitoijat”.

Aitojen mielestä *“vastaaminen oli mielenkiintoista, piti oikein pohtia miten kaiken tarpeellisen saa tiivistettyä suht lyhyeksi vastaukseksi. Hauskaa!”* ja *“kuulostaa innovatiiviselta tavalta opettaa asiaa niin että se jää mieleenkin. Uskon että ne jotka ovat aiheeseen todella paneutuneet muistavat faktat myös kokeen jälkeen.”* Imitoijat eli opiskelijat kommentoivat, että *“peli oli hyvä oppimisen kannalta. Tuli otettua tarkemmin ja syvemmin selvää erilaisista asioista ja sieltä jäi paljon mieleen”* ja *“Peli syventää oppimista! Ryhmässä jaetaan omia näkemyksiä ja tietoja ja niistä opitaan löytämään totuus ja muokkaamaan vastausta oikean diabeetikon vastauksen kuuloiseksi”.*

PELIVARIAATIOT JA MUITA IDEOITA

8.

ILMOITUSTAULUPELI (asynkroninen yksilöpeli)

Ilmoitustaulu-pelimuunnelmaa pelataan sananmukaisesti ilmoitustaululla. Peli voidaan toteuttaa esimerkiksi seminaarin tai muun päivän mittaisen tapahtuman aikana. Pelialustana toimii ilmoitustaulu, johon tuomari käy kiinnittämässä (esimerkiksi liimattavalla viestilapulla) kysymyksen sovitusta peliaiheesta. Pelaajat (aidot ja imitoijat) kirjoittavat vastauksensa lapuille ja kiinnittävät ne ilmoitustaululle ohikulkiessaan. Lappujen taakse pelaajat laittavat sovitun henkilökohtaisen tunnusteen. Päivän aikana tuomari lukee vastauksia ja tekee lisää kysymyksiä ja loppulta alkaa analysoida vastauksia. Pelin purku voidaan tehdä lappujen avulla. Tällöin tuomari laittaa jokaisen pelaajan kohdalle arvioinsa ja lyhyet perustelut. Pelaajat käyvät lukemassa arvioita ilmoitustaululta ja jättävät vielä tuomarille viestin, osuiko arvio oikeaan. Loppupurku voidaan toki toteuttaa myös sovitun aikana osallistujien kanssa keskustellen.

IMITAATIOPELI KUVINA TAI VIDEOINA

Imitaatiopeliä voidaan pelata muutenkin kuin kirjoittamalla. Joko kysymykset tai vastaukset on mah-

dollista esittää kuvina tai videoina, vaihtoehtoja ja mahdollisuuksia on runsaasti. Pelaajat esimerkiksi ottavat valokuvia, jotka sellaisenaan tai kuvateksteillä ovat vastauksia tuomarin kysymyksiin. Pelin kuvallinen muunnelma laajentaa imitaatiopelin alkuperäistä asetelmaa eikä se välttämättä sovellu kaikkiin peliaiheisiin. Kokeilun arvoinen se kuitenkin on. Millaisia kuvia voisi esimerkiksi sukupuoleen liittyvä peli tuottaa? Voisiko miestuomari tehdä helposti päätöksen siitä, mitkä kuvat ovat miehen ottamia kuvia, aiheesta, jonka tuomari määrää kysymykseksi?

Valokuvat vastauksina oli kokeiltavana toteutustapana Nettilukion matematiikan johdantokurssilla. Pelissä tuomarina toimi kurssin opettaja. Opiskelijat vastasivat valokuvien opettajan antamaan tehtävään: Tehtäväsi on ottaa valokuva (esim. puhelimellasi), joka edustaa parhaalla mahdollisella tavalla jotain kurssin sisältöä sekä sitä, miten kyseinen asia näkyy/vaikeuttaa arjessa/yhteiskunnassa.

Pelaajien roolit jaettiin perustuen opiskelijoiden omaan kokemukseen ns. matemattisesta osaamisidentiteetistään eli siitä, “Miten yleensä olet mieltänyt matemaattisen oppimisesi, onko se ollut sinulle melko helppoa?” (K/E).

Pelissä matematiikan osajaksi itsensä identifioi neljä opiskelijaa ja matematiikan itselleen vaikeaksi koki 14 opiskelijaa.

Varsinainen arviointitilanne oli verkkotapaaminen, jossa paikalla olivat kaikki osallistujat. Pelinjärjestäjä esitti kuvat tuomarille kolmeen kertaa. Tuomarilla oli joka kierroksella eri tehtävä. Ensimmäisellä kierroksella tuomari kertoi, mitä näkee kuvissa eli teki yleisiä havaintoja siitä, millaisiin kurssin sisältöihin kuva saattaisi liittyä (esim. prosentit, geometria, tietokone toimii matematiikalla, matematiikan näkyminen luonnossa ja arkkitehtuurissa, symmetria, mittavälineet ja -asteikot, sähkön ja elimistön kuvaaminen luonnonilmiönä matematiikan avulla). Toisella kierroksella tuomari täydensi kuvia koskevaa pohdintaansa nyt näkemänsä kuvatekstin perusteella ja esitti alustavan arvionsa

kumman roolin kuva on kyseessä. Kolmannella kierroksella tuomari arvioi perustellen kunkin kuvanottajan roolin ja manageri paljasti osuiko arvio oikeaan.

Pelin tavoitteena oli auttaa opiskelijoita oivaltamaan lisää matematiikan moninaisesta merkityksestä ihmiselle ja yhteiskunnalle. Pelillä pyrittiin myös vahvistamaan opiskelijoiden kokemusta omasta osaamisestaan ja matemaattisesta ajattelustaan. Peli antoi opettajalle välineen, jonka kautta hän pystyy avaamaan matematiikan merkitystä ja hyödyllisyyttä.



Kahden opiskelijan lähettämät kuvat matematiikkaan liittyvässä imitaatiope-
lissä. Miten matematiikka näkyy arjessasi?

Vinkkejä ja huomioita kuvallisesta toteutuksesta

- Imitaatiopeli voidaan toteuttaa myös videoiden avulla. Tuomari antaa kysymyksen kirjallisesti ja pelaajat laativat vastauksensa videon muotoon. Tuomari katsoo videoidut vastaukset ja tekee arvionsa niihin perustuen.
- Mahdollinen voisi olla myös toteutus, jossa kysymys esitetään kuvallisesti tai videona. Erään kaupunginosan asukaspuiston suunnittelun kohdalla mietittiin toteutusta, jossa sekä puiston käyttäjät että sen suunnittelijat ovat pelaajina. Tässä pelissä tuomarin (pääsuunnittelija/tilaaja) kysymysten paikalla esitetään havainnekuvia ja/tai videomateriaalia puistosuunnitelmasta. Puiston tulevat käyttäjät ovat aitoja eli kertovat siitä, mitä he kuvissa näkevät ja miten he puistoa käyttäisivät, suunnittelijat taas imitoivat eli he yrittävät asettua puiston käyttäjien asemaan vaikka eivät itse asukaan kyseisessä kaupunginosassa. Tällaisen toteutuksen avulla tilaaja/pääsuunnittelija pystyisi tarkistamaan vastaako suunnitelma tarkoitustaan.

SEMINAARITOTEUTUS (reaaliaikainen ryhmäpeli, yleisö mukana)

Seminaarissa toteutettava reaal-
iaikainen ryhmäpeli lisää painet-
ta pohtia, kuinka yleisö otetaan
mukaan peliin, ei pelkästään sen
seuraamiseen vaan myös osal-
listumaan. Pelin voisi toteuttaa
esityssalissa, jossa yhden koneen
näyttö on heijastettu valkokankalle.
Pelinjärjestäjä ylläpitää näkymää
kankaalla ja sen avulla yleisö pää-
see mukaan peliin.

Tuomariryhmä (kolme pelaajaa) pe-
laa tilan ulkopuolella. Heillä on oma
kone ja jaettu, yhteisöllisesti kirjoj-
tettava dokumentti (esim. Google
docs), johon aineisto pelin kuluessa
kertyy. Tuomareiden dokumentti
voi olla joko taulukko tai juokseva
tekstidokumentti, johon eri ryhmien
vastaukset merkitään eri väreillä.
Tämä tuomarinäkymä näkyy myös
salin valkokankaalla. Aidot pelaajat
(kolme pelaajaa) ja imitoijat (kolme
pelaajaa) pelaavat esityssalissa
omina ryhminään siten, että ryh-
mät eivät kuule toisiaan. Ryhmillä
on käytössä oma kone ja roolikoh-
tainen dokumentti.

Tuomarit keskustelevat tilan ulko-
puolella ja keksivät kysymyksen,
jonka he kirjoittavat dokument-
tiinsa. Tämän jälkeen he saapuvat
saliin ja esittävät kysymyksensä
ääneen ja poistuvat salista. Ylei-
sön aktivointi pelin aikana voidaan
toteuttaa valkokankaalla näkyvällä
äänestystyökalulla (esim.
Mentimeter).

Sen avulla yleisö voi äänestää kunkin kysymyksen kohdalla ja/tai lopputuomion alussa siitä, kumpi ryhmä oli aito, kumpi imitoija. Pelinjärjestäjä päättää näkeekö tuomariryhmä yleisön äänestystuloksen ennen salista poistumistaan.

Molemmat pelaajaryhmät keskustelevat kysymyksestä ryhmässään ja muotoilevat vastauksen, jonka kirjoittavat omaan dokumenttiinsa. Pelinjärjestäjän koneella on auki kaikkien kolmen ryhmän dokumentit ja hän kopioi molempien ryhmien vastaukset tuomaridokumenttiin. Tuomarit keskustelevat saamistaan vastauksista, laativat uuden kysymyksen ja tulevat taas esittämään sen saliin. Yleisölle voidaan antaa mahdollisuus ehdottaa tuomareille hyviä kysymyksiä.

Kierroksia käydään sopiva määrä, kunnes tuomarit ovat valmiita tekemään päätöksen. He palaavat saliin loppupäätelmää ja purkukustelua varten. Tuomarit käyvät läpi jokaista kysymystä/vastausta ääneen pohtien, jolloin niin pelaajat kuin yleisö saavat käsityksen siitä, miten tuomarit ovat päätyneet arvioonsa. Ennen pelinjärjestäjän kertomaa lopullista tulosta (osuvatko tuomareiden arviot oikeaan) yleisölle annetaan mahdollisuus kommentoida, ja tarpeen mukaan yrittää vaikuttaa tuomariryhmän päätökseen. Yleisö voi myös äänestää värilapuilla, kumpia vastauksia he pitävät aitojen/imitoijien vastauksina. Lopuksi pelaajat saavat kertoa osallistumiskokemuksistaan, kuten mitkä kysymykset olivat helppoja tai vaikeita, miksi.

Tässä imitaatiopelin pelinjärjestäjän oppaassa on aluksi esitelty imitaatiopelin taustaa ja kerrottu yleistä menetelmästä. Klassisen peliasetelman esittelyn jälkeen on siirrytty tarkastelemaan erilaisia pelimuunnelmia. Perusasetelmaa voi muunnella sen mukaan ovatko osallistujat koolla samassa tilassa vai pelataanko netissä ja hyödynnetäänkö esimerkiksi jotain chat-tai VR-alustaa, toteutetaanko peli reaaliaikaisena vai asynkronisesti ja paljonko pelaajia on mukana. Osallistujien määrästä riippuen voidaan pelata joko kolminpeliä, jossa jokaisessa roolissa on yksi henkilö tai ryhmäpeliä, jossa vaihdella voi niin kussakin rooliryhmässä pelaavien määrä kuin sekin montako ryhmää pelaamassa on. Vaihtoehtoisesti voidaan pelata pienissä porukoissa useita samanaikaisia pelejä, tai pelejä, joissa osa paikallaolijoista toimii yleisönä, jolle voi antaa omat havainnointi- tai äänestystehtävänsä.

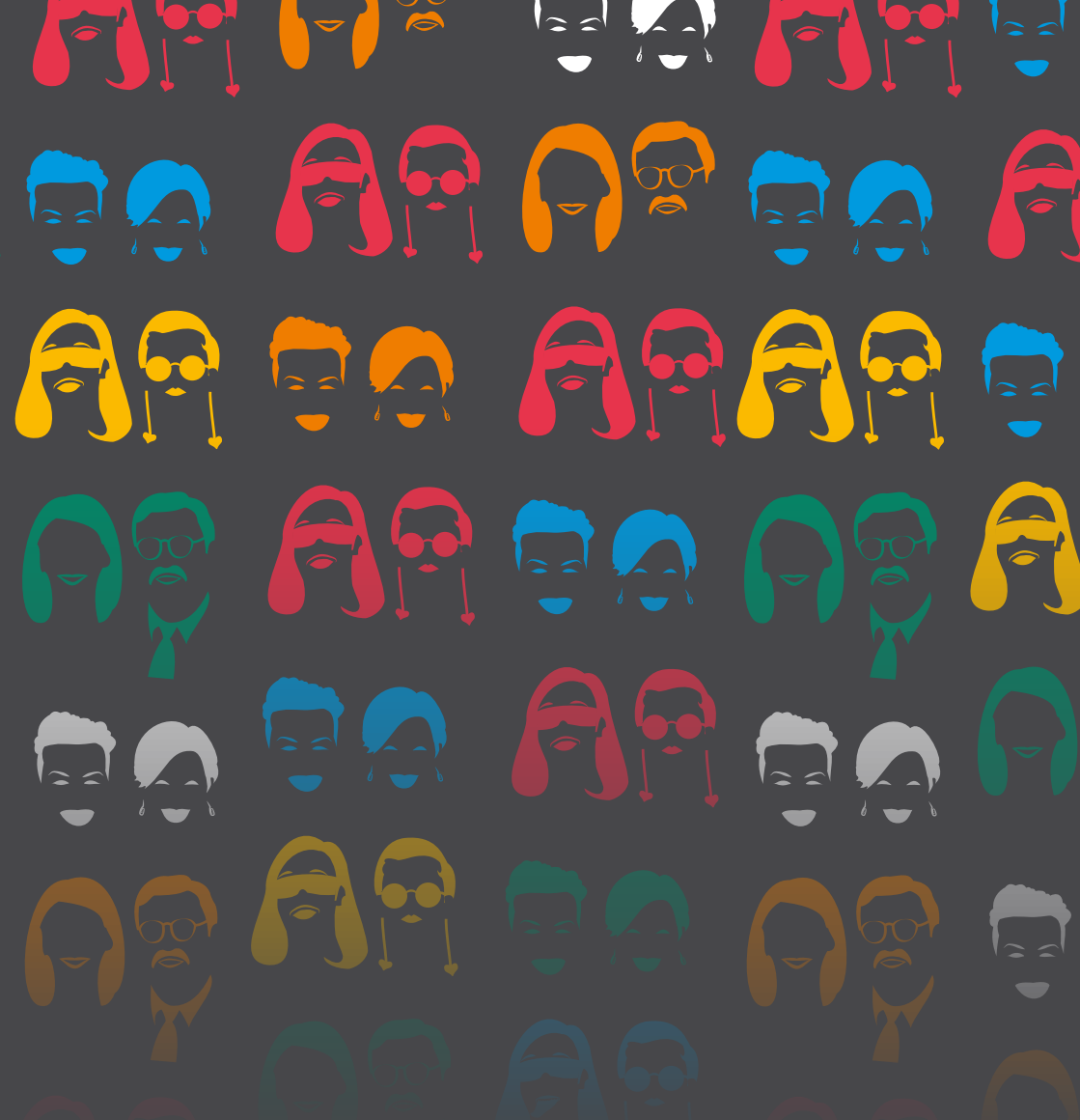
Oppaaseen kootun perusteella käy ilmi, että menetelmä on joustava ja sitä voi varioida lukuisilla tavoilla tilasta, välineistä, ajasta, osallistujista sekä pelattavasta aiheesta ja kunkin pelin tavoitteista tai tarkoituksesta riippuen. Kun alat suunnitella omaa peliä niin toivomme, että pidät kynnyksen ottaa meihin yhteyttä pelin ideointia ja erilaisista

mahdollisuuksista keskustelemista varten hyvin matalana. Kuulemme myös erittäin mielellämme, millaisia toteutuksia ja omia kokeiluja teette ja millä tavalla muuntelette peliä, mistä aiheista järjestätte peluutuksia, millaisia olivat järjestäjien ja osallistujien kokemukset ja niin edelleen. Yhteystietomme löydät aineistokansioista, <https://link.otavia.fi/imitaatiopelikansio>.

Haluamme kiittää Koneen säätö- ja Tunnetko naapurisi -hankkeen rahoituksesta sekä Helsingin yliopiston sosiologian tutkijoita ja Butterworks-tuotantoyhtiötä hankeyhteistyöstä. Imitaatiopeluuksia toteutettiin eri oppilaitosten kanssa. Niistä mukana oli sekä opettajia että yksittäisiä opiskelijoita tai kokonaisia luokkia tai opiskeluryhmiä. Pelipiloteissa yhteistyötä tehtiin myös yhdistysten kanssa. Lisäksi taustakeskustelua käytiin monien tutkijoiden, kehittäjien ja pedagogien kanssa. Haluamme kiittää kaikkia keskusteluista, reflektoinnista, arvioinnista ja palautteesta sekä osallistumisesta peleihin. Kiitos!

Helsingissä ja Mikkelissä
tammikuulla 2020,

Tiina Airaksinen ja Heikki Koponen



OTAVIA

 **KONEEN SÄÄTIÖ**

© tekijät ja Otavia