

Tulevaisuuden pelillistäminen: kiertotalouden ennakointipelin rakentaminen

Suomenkielinen tiivistelmä artikkelista

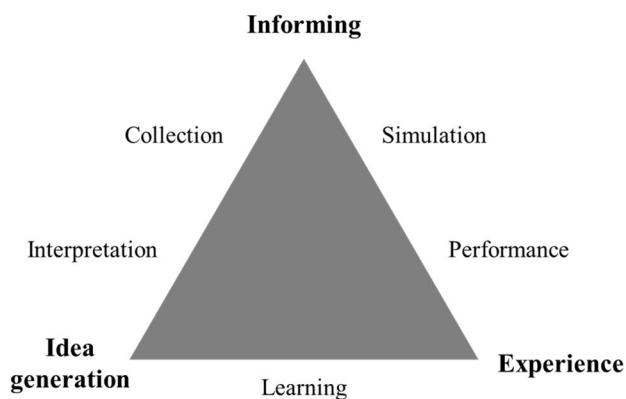
Mikko Dufva, Outi Kettunen, Henna Sundqvist-Andberg, Timo Tuomisto, Anna Aminoff and Maria Antikainen (2015). *Approaches to Gaming the Future: Planning a Foresight Game on Circular Economy. Proceedings of the 4th International Games and Learning Alliance Conference GALA, Dec 9th - 11th 2015, Rome, Italy.*

Miksi pelin kautta kiertotalouteen?

Merkittävät muutokset kuten kiertotalouteen siirtyminen, vaativat olemassa olevien ajatusmallien haastamista sekä katsomista pitkälle tulevaisuuteen. Hyötypelit (serious games) ovat yksi ratkaisu oppimiseen myös ennakoinnissa. Niiden avulla voidaan kommunikoida ja jakaa ideoita, sisäistää tietoa paremmin, lisätä eri osapuolien osallistumista sekä luoda uutta tulevaisuuden tietoa. Pelit voivat luoda hauskoja ja koukuttavia kokemuksia, joiden avulla lisätään osallistujien keskinäistä kanssakäymistä. Kiertotaloudessa tarvitaan uusia innovatiivisia liiketoimintamalleja, ja ne koskettavat usein montaa toimitus- ja tarjontaketjun osapuolta. Peli voi tarjota toimivan tavan luoda liiketoimintamalleja tulevaisuuden tarpeisiin yhdessä.

Mihin hyötypeljä voidaan käyttää ennakoinnissa?

Tässä artikkelissa pelin käyttötarkoitukset on jaettu kolmeen: 1. Ideoiden luominen: signaalien, trendien ja tulevaisuuden kehityssuuntien luominen. 2. Tiedottaminen: ideoiden, trendien ja skenaarioiden kommunikointi. 3. Kokemus: tulevaisuuden näkymien läpikäyminen tunteiden, aistimisen ja kokemisen kautta. Näiden kolmen tasapainoinen ja toimiva sijoittaminen ennakointipeliin on haastavaa, mutta kun siinä onnistuu, saadaan tuloksena peli, joka sekä avaa uusia mahdollisuuksia että on yhteydessä pelaajan jokapäiväiseen työhön. Silloin meillä on käsissämme peli, jota voi käyttää oivallusten luomiseen erilaisissa tulevaisuudenkuviissa.



Kuva 1: Pelien kolme päätarkoitusta ennakoinnissa

Circulate.Now -peli

Artikkelissa on kuvattu Circulate.Now-kiertotalouspelin rakentaminen. Pelissä pelaajat kehittävät uusia arvonluontitapoja omille yrityksilleen hyödyntämällä kiertotalouden tarjoamaa potentiaalia. Pelaajat luovat uusia bisnesideoita, ja arvioivat niiden taloudellista, sosiaalista ja ympäristöystävällistä kestävyyttä. Näitä tarkastellaan tulevaisuuden trendien valossa. Tämän jälkeen pelaajat arvioivat toistensa ideoita ja investoivat haluamiinsa ideoihin. Pelin tuloksena saadaan pelaajien kesken jaettu ja arvioituja bisnesideoita. Muuttuvat tulevaisuuden trendit, sekä arvioinnissa käytettävien indikaattorien suoran

vaikutuksen piilottaminen, tuovat peliin yllätyksellisyyttä ja satunnaisuutta. Pelaaja saa jatkuvaa palautetta pisteistä, saavutuksista sekä tekemiensä investointien tuottovaikutuksista.



Kuva 2: Circulate.Now-pelin vaiheet

Johtopäätökset

Ennakointia käytetään tulevaisuuden kehityssuuntiin varautumiseen ja toimenpiteiden laukaisemiseen. Hyötypelit voivat tukea ennakointia helpottamalla osallistumista, luomalla koukuttavia kokemuksia ja lisäämällä osallistujien välistä kanssakäymistä. Tässä artikkelissa tutkimme, miten hyötypelien avulla voidaan tarkastella ja luoda vaihtoehtoisia tulevaisuudenkuvia. Jaottelimme olemassa olevia lähestymistapoja ja kehitimme nettipohjaisen ennakointipelin kiertotalouteen. Kokemustemme perusteella pelit, jotka pohjautuvat idean luonnin, tiedottamisen ja kokemusten tasapainotettuun yhdistelmään, voivat tuoda oivalluksia ja uusia näkemyksiä pelaajien organisaation strategiaan ja käytäntöihin.

Esite: <https://www.slideshare.net/OutiKettunen1/gala-poster-dufva-kettunen/OutiKettunen1/gala-poster-dufva-kettunen>