

Skenaariopeli

Peliohjeet

Pelin käyttöoikeudet

Voit vapaasti:

- Jakaa — kopioida aineistoa ja levittää sitä edelleen missä tahansa välineessä ja muodossa
- Lisenssinantaja ei voi peruuttaa näitä oikeuksia niin kauan kuin noudatat lisenssin ehtoja.

Seuraavilla ehdoilla:

- **Nimeä** — Sinun on mainittava lähde asianmukaisesti, tarjottava linkki lisenssiin sekä merkittävä, mikäli olet tehnyt muutoksia. Voit tehdä yllä olevan millä tahansa kohtuullisella tavalla, mutta et siten, että annat ymmärtää lisenssinantajan suosittavan sinua tai teoksen käyttöäsi.
- **EiKaupallinen** — Et voi käyttää aineistoa kaupallisiin tarkoituksiin.
- **EiMuutoksia** — Jos remiksaat tai muokkaat aineistoa taikka luot sen pohjalta uusia aineistoja, et voi jakaa tällaista muunneltua aineistoa.
- **Ei muita rajoituksia** — Et voi asettaa sellaisia oikeudellisia ehtoja tai teknisiä estoja, jotka estävät oikeudellisesti muita tekemästä mitään sellaista, minkä lisenssi sallii.

Huomautukset:

- Sinun ei tarvitse noudattaa lisenssin ehtoja sellaisten aineiston osien osalta, jotka on asetettu vapaaseen yleiseen käyttöön (public domain), tai silloin, kun käyttösi on sallittua jonkin soveltuvan poikkeuksen tai rajoituksen nojalla.
- Mitään takuita ei anneta. Lisenssi ei välttämättä anna sinulle kaikkia käyttösi edellyttämiä oikeuksia. Esimerkiksi henkilön oikeus määrätä nimensä, kuvansa tai henkilönsä muun tunnistettavan osan kaupallisesta käytöstä, yksityisyyden suojaa koskevat oikeudet taikka moraaliset oikeudet voivat rajoittaa aineiston käyttöäsi.
- Kun aineistoa jaetaan tai kopioidaan, tekijän nimi täytyy mainita (Sauli Anetjärvi)

Tämä julkaisu on lisensoitu Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 –lisenssillä.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fi>



Pelin kuvaus

Pelaajat pääsevät tutkimaan kaupunkiansa mahdollisia tulevaisuuksia kolmessa aikakaudessa valitsemassaan skenaariossa. Näiden aikakausien aikana he luovat toimintatapoja ja kärkihankkeita menestyäkseen muutosten aikana ja kaupungin asukkaiden näkemyksiä kuunnellen. Mitä menestyneempiä he ovat muutosten keskellä, sitä enemmän he kahmivat pelissä palkintoja.

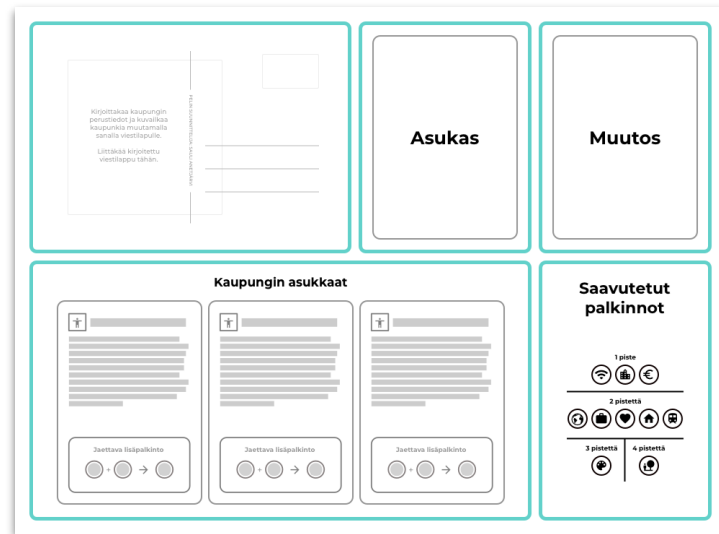
Jos eri peliryhmiä on useampia pelaamassa samaan aikaan, pelin lopuksi kukin kaupunki esittelee toisilleen palkintopisteensä sekä menestyksensä avaimet.

Pelin kuvaus

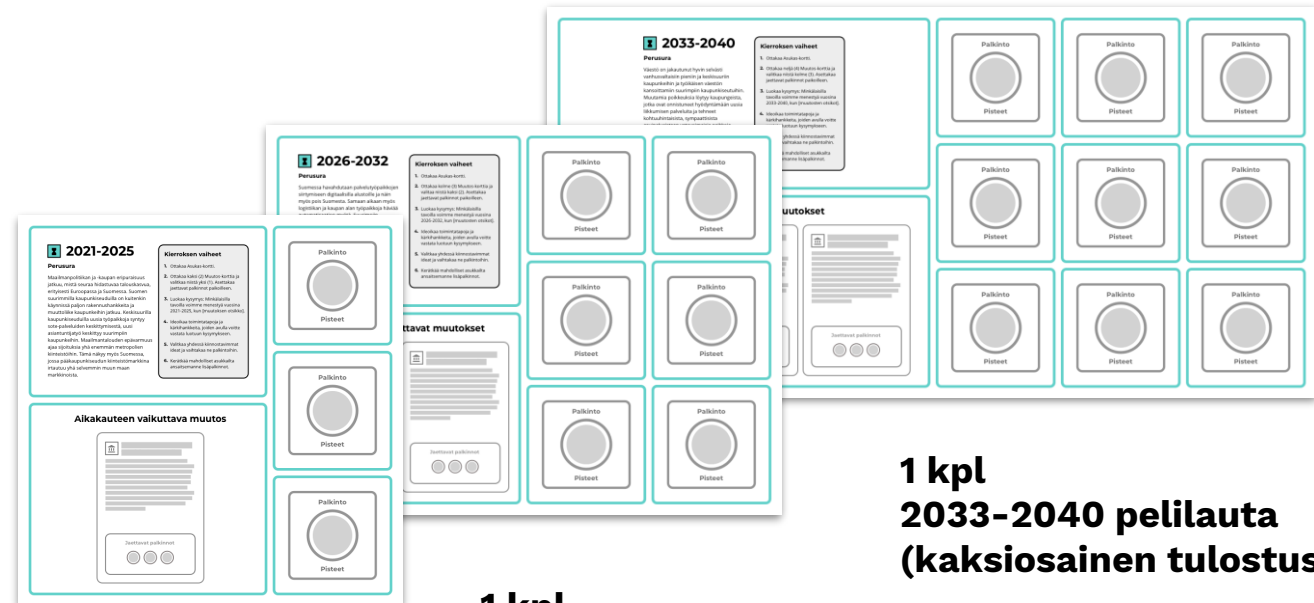
Yhtä skenaariota varten tarvitsette

- 3-6 pelaajaa
- noin 2 tuntia peliaikaa
- Skenaarioon kuuluvat tulostettavat materiaalit
- Neliönmuotoisia viestilappuja liimapinnalla (esim. Post-it-lappuja kooltaan 76 mm x 76 mm)
- Tussikynä jokaiselle pelaajalle

Yhtä skenaariota varten tulostettavat materiaalit



1 kpl kaupunkilauta



1 kpl
2021-2025
pelilauta

1 kpl
2026-2032
pelilauta

1 kpl
2033-2040 pelilauta
(kaksiosainen tulostus)

Esimerkkinä valittu Perusura

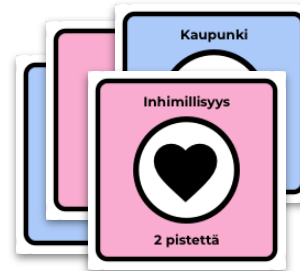
Yhtä skenaariota varten tulostettavat materiaalit



**8 kpl
Asukas-korttia**



**24 kpl
Muutos-korttia**



**84 kpl
palkintoja**

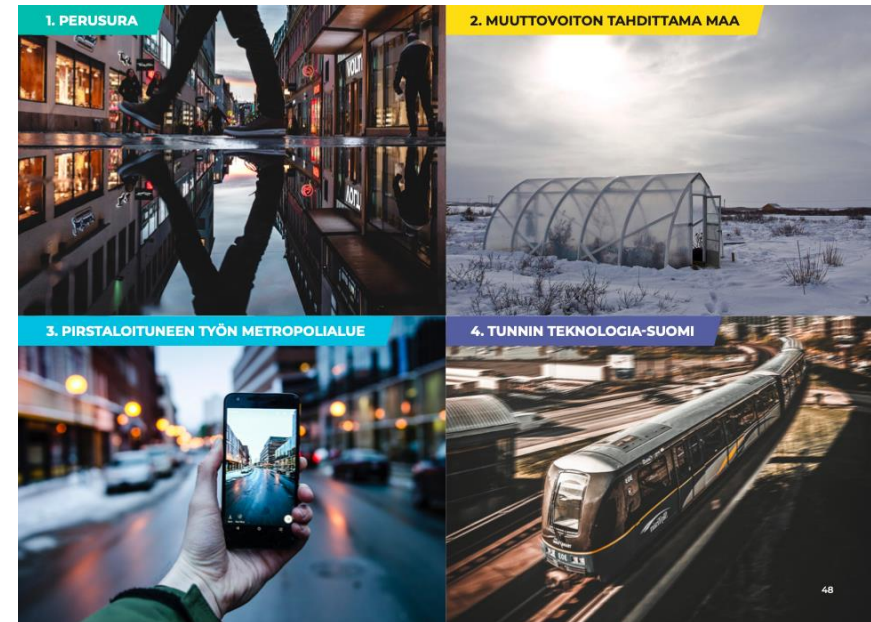
Esimerkkinä valittu Perusura

Pelin valmistelu

Valitkaa pelattava skenaario

1. Perusura
2. Muuttovoiton tahdittama maa
3. Pirstaloituneen työn metropoli
4. Tunnin teknologia-Suomi

Lisätietoa skenaariosta löydätte Demos Helsingin julkaisusta *Kaupungistumisen käännekohdat: Skenaarioita Suomen kaupungistumisen tulevaisuudesta 2039*



Pelin valmistelu

Asettakaa valitsemanne skenaarion **Kaupunkilauta** pöydän keskelle.

Sekoittakaa skenaarioon kuuluvat **Asukas-kortit** ja asettakaa ne kuvapuoli alaspäin kohtaan Asukas.

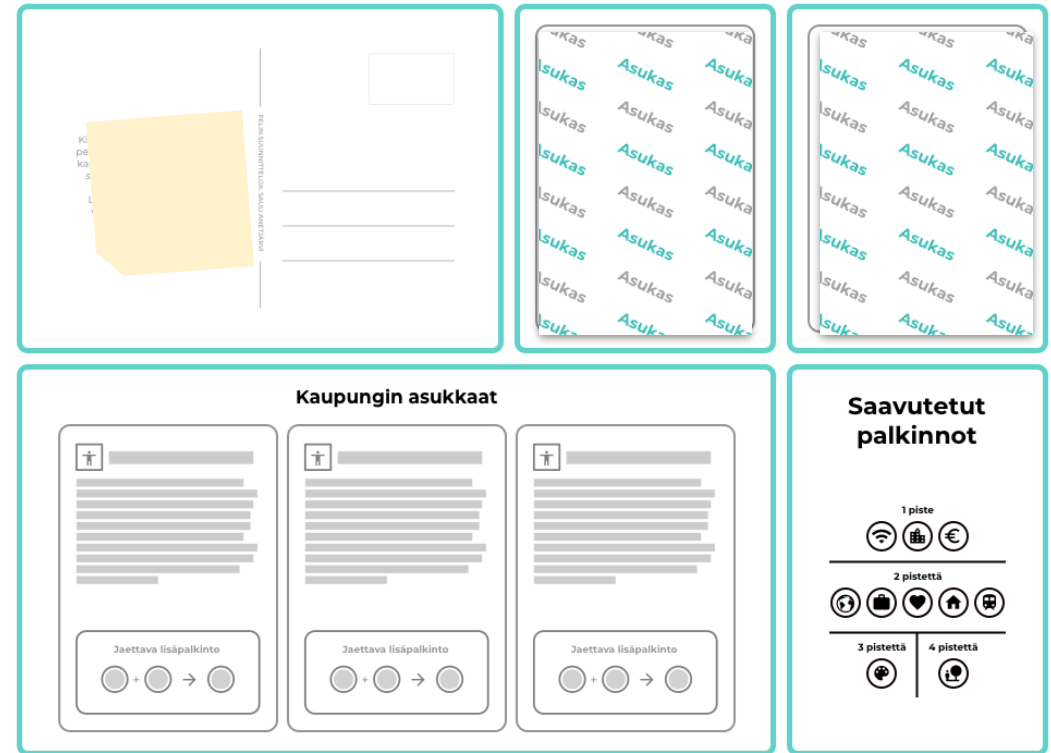
Sekoittakaa skenaarioon kuuluvat **Muutos-kortit** ja asettakaa ne kuvapuoli alaspäin kohtaan Muutos.



Pelin valmistelu

Kirjoittakaa viestilapulle kaupunkinne nykytilanteen perustiedot, esimerkiksi kaupungin väkiluku, tunnuspiirteet, sijainti, voimavarat yms.

Asettakaa viestilappu kaikkien luettavaksi Kaupungin postikortin päälle.



Pelin aloitus

Ottakaa **2021-2025 pelilauta** pöydän keskelle **Kaupunkilaudan** viereen. Lukekaa aikakauden kuvaus ääneen.

Aloittakaa aikakausi seuraamalla aikakaudelle annettuja **Kierroksen vaihteita**.

**2021-2025**

Perusura

Maailmanpolitiikan ja -kaupan eripaisuus jatkuu, mistä seuraa hidastuvaa talouskasvua, erityisesti Euroopassa ja Suomessa. Suomen suurimmilla kaupunkiseuduilla on kuitenkin käynnissä paljon rakennushankkeita ja muutoksia kaupunkien jalkoihin. Keskeisillä kaupunkiseuduilla uusia työpaikkoja syntyy sote-palveluiden keskittymisestä, uusi asiantuntijatyö keskittyy suurimpiin kaupunkeihin. Maailmantalouden epävarmuus ajaa sijoituksia yhä enemmän metropolien kiinteistöihin. Tämä näkyy myös Suomessa, jossa pääkaupunkiseudun kiinteistömarkkina irtautuu yhä selvemmin muun maan markkinoista.

Kierroksen vaihteet

1. Ottakaa Asukas-kortti.
2. Ottakaa kaksi (2) Muutos-korttia ja valitkaa niistä yksi (1). Asettakaa jaettavat palkinnot palkkoihin.
3. Luokkaa kysymys: Mikäläisellä tavalla viimeinen menestys vuosina 2021-2025, kun (muutoksen osaku).
4. Ideoita toimintatapoja ja kirkkohankeita, joiden avulla voitte vastata kutsuun kysymykseen.
5. Valitkaa yhdessä kiinnostavimmat ideat ja valitkaa ne palkkoihin.
6. Kerätkää mahdolliset asukkailla ansaitsematne lisäpalkinnot.

Palkinto



Pisteet

Palkinto



Pisteet

Palkinto



Pisteet

Aikakauteen vaikuttava muutos



Jaettavat palkinnot



Kierroksen vaiheet

1. Ottakaa Asukas-kortti.
2. Ottakaa **(X)** Muutos-korttia ja valitkaa niistä **(X-1)**. Asettakaa jaettavat palkinnot paikoilleen.
3. Luokaa kysymys: Minkälaisilla tavoilla voimme menestyä vuosina **[aikakausi]**, kun **[muutoksen otsikko]**.
4. Ideoikaa toimintatapoja ja kärkihankkeita, joiden avulla voitte vastata luotuun kysymykseen.
5. Valitkaa yhdessä kiinnostavimmat ideat ja vaihtakaa ne palkintoihin.
6. Kerätkää mahdolliset asukkailta ansaitsemanne lisäpalkinnot.

2021-2025

Perusura

Maailmanpolitiikan ja -kaupan eripaisuus jatkuu, mistä seuraa hidastuvaa talouskasvua, erityisesti Euroopassa ja Suomessa. Suomen suurimmilla kaupunkiseuduilla on kuitenkin käynnissä paljon rakennushankkeita ja muuttoliike kaupunkeihin jatkuu. Keski-suurilla kaupunkiseuduilla uusia työpaikkoja syntyy sote-palveluiden keskittymisestä, uusi asiantuntijatyö keskittyy suurimpiin kaupunkeihin. Maailmantalouden epävarmuus ajaa sijoituksia yhä enemmän metropolien kiinteistöihin. Tämä näkyy myös Suomessa, jossa pääkaupunkiseudun kiinteistömarkkina irtautuu yhä selvemmin muun maan markkinoista.

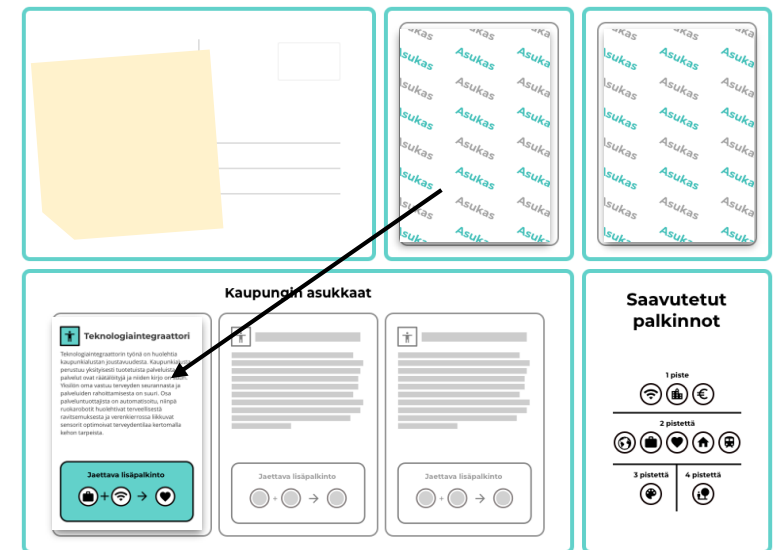
Kierroksen vaiheet

1. Ottakaa Asukas-kortti.
2. Ottakaa kaksi (2) Muutos-korttia ja valitkaa niistä yksi (1). Asettakaa jaettavat palkinnot paikoilleen.
3. Luokaa kysymys: Minkälaisilla tavoilla voimme menestyä vuosina 2021-2025, kun [muutoksen otsikko].
4. Ideoikaa toimintatapoja ja kärkihankkeita, joiden avulla voitte vastata luotuun kysymykseen.
5. Valitkaa yhdessä kiinnostavimmat ideat ja vaihtakaa ne palkintoihin.
6. Kerätkää mahdolliset asukkailta ansaitsemanne lisäpalkinnot.

1. Asukkaan muuttaminen

Ottakaa pakasta **Asukas-kortti** ja asettakaa se **Kaupungin asukkaisiin**. Kyseinen asukas on mukana kaikissa aikakausissa. Lukekaa kortin kuvaus ääneen. Asukkaalla on ajatuksia ja toivomuksia, mihin asioihin hän toivoisi kaupungissa panostettavan.

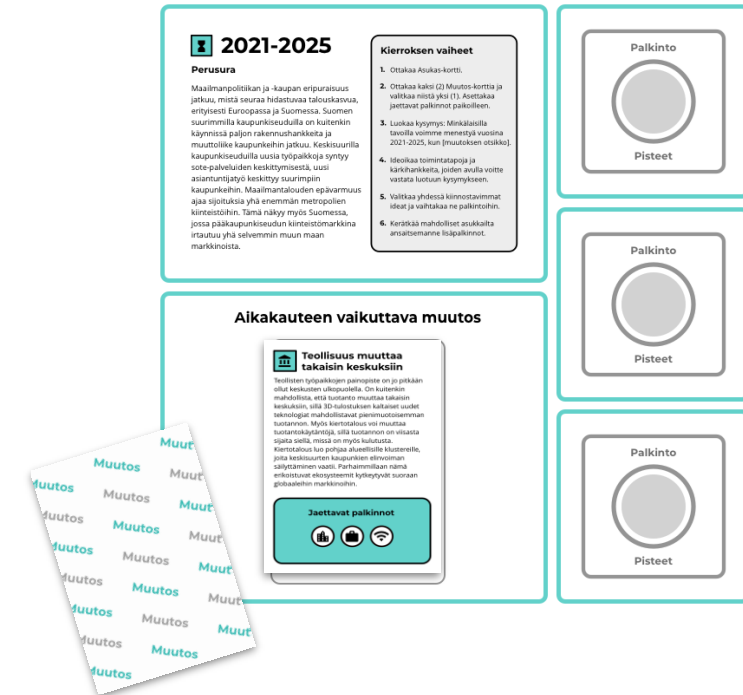
Aikakauden lopuksi asukas voi jakaa pelaajille lisäpalkinnon, jos hänen tarpeensa toteutuu. Lisäpalkinnoista kerrotaan lisää kohdassa **6**.
Lisäpalkintojen jako.



2. Muutokseen valmistautuminen

Ottakaa pakasta Muutos-kortteja aikakauden mukaisesti ja **valitkaa** yhdessä niistä aikakauden velvoittama määrä. Asettakaa valittu muutos **Aikakauteen vaikuttaviin muutoksiin**

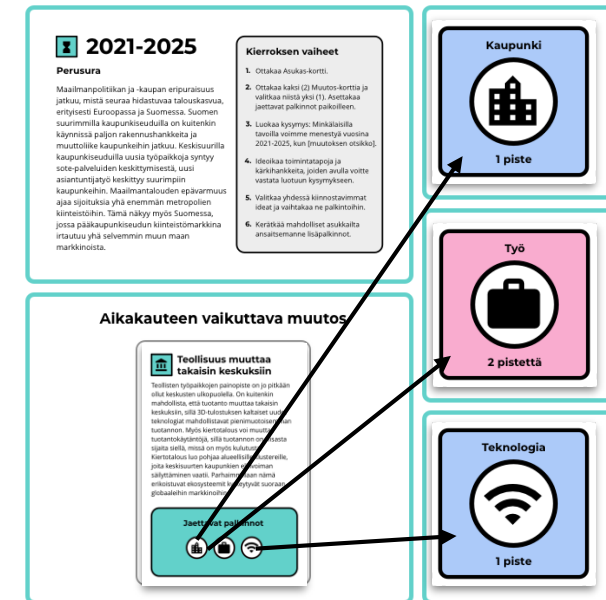
Asettakaa valitsemaaton Muutos-kortti korttipakan alle.



2. Muutokseen valmistautuminen

Asettakaa valittujen Muutos-korttien alaosassa merkityt **Jaettavat palkinnot** pelilaudan **Palkinnoille** tarkoitettuihin kohtiin.

Esimerkiksi Teollisuus muuttaa takaisin keskuksiin -muutoksesta pelaajat voivat ansaita **Kaupunki-, Työ- ja Teknologia-palkinnon**.



3. Kysymyksen muodostaminen

Kirjoittakaa kysymys viestilapulle ideoinnin tueksi:

Minkälaisilla tavoilla voimme menestyä vuosina **[aikakausi]**, kun **[muutoksen otsikko]**?

Esimerkki:

Minkälaisilla tavoilla voimme menestyä vuosina **2021-2025**, kun **Teollisuus muuttaa takaisin keskuksiin**?

**2021-2025**

Perusura
Maailmanpolitiikan ja -kaupan eripuraisuus jatkuu, mistä seuraa hidastuvaa talouskasvua, erityisesti Euroopassa ja Suomessa. Suomen

**Teollisuus muuttaa takaisin keskuksiin**

Teollisten työpaikkojen painopiste on jo pitkään ollut keskusten ulkopuolella. On kuitenkin mahdollista, että tuotanto muuttaa takaisin keskuksiin, sillä 3D-tulostuksen kaltaiset uudet teknologiat mahdollistavat pienimuotoisemman tuotannon. Myös kiertotalous voi muuttaa tuotantokäytäntöjä, sillä tuotannon on viisasta sijaita siellä, missä on myös kulutusta. Kiertotalous luo pohjaa alueellisiille klustereille, joita keskiuurtien kaupunkien elinvoiman säilyttäminen vaatii. Parhaimmillaan nämä erikoistuvat ekosysteemit kytkeytyvät suoraan globaaleihin markkinoihin.

Jaettavat palkinnot


Kierroksen vaiheet

1. Ottakaa Asukas-kortti.
2. Ottakaa kaksi (2) Muutos-korttia ja valitkaa niistä yksi (1). Asettakaa jaettavat palkinnot paikoilleen.
3. Luokaa kysymys: Minkälaisilla tavoilla voimme menestyä vuosina 2021-2025, kun [muutoksen otsikko].
4. Ideoikaa toimintatapoja ja kärkehankkeita, joiden avulla voitte vastata luotuun kysymykseen.
5. Valitkaa yhdessä kiinnostavimmat ideat ja vaihtakaa ne palkintoihin.
6. Kerätkää mahdolliset asukkailta ansaitsemanne lisäpalkinnot.

4. Ideoiminen

Teidän tehtävänä on ideoida mahdollisimman paljon toinen **toistaan kiinnostavampia toimintatapoja ja kärkihankkeita**, joilla voidaan menestyä muutoksen aikana. **Panostakaa ideoissanne muutoksessa jaettaviin palkintoihin. Yksi idea yhtä viestilappua kohden.**

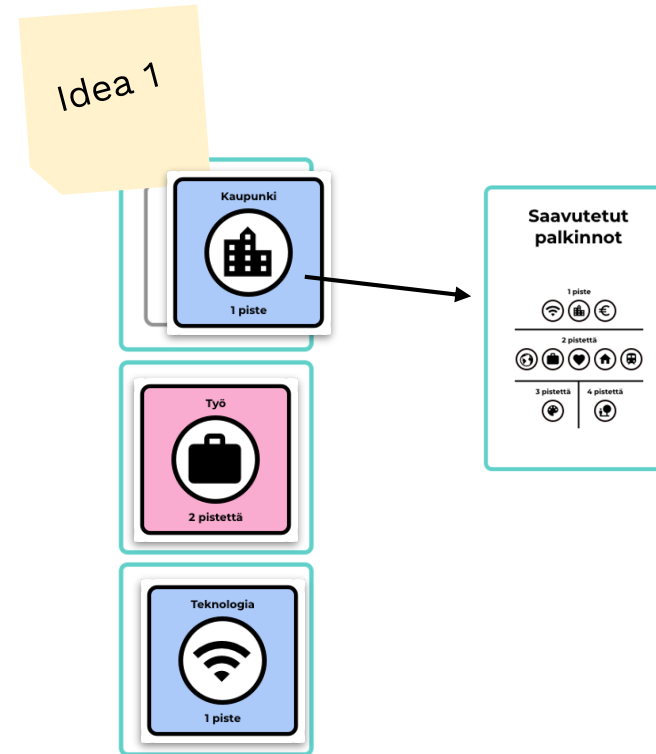
Kun ideoitte, laittakaa ideanne pöydän keskelle. **Rakentakaa toistenne ideoiden päälle.** Tässä kohtaa on tärkeää venyttää epäuskoisuuttaan ja uskoa mahdolltomuuksiin.

Huomioikaa kaupunkinne asukkaat, joilla on toiveita, taitoja ja tarpeita. Lisäksi tiedostakaa, että te elätte tietyssä tulevaisuuden skenaariossa ja aikakaudessa.

5. Ideoiden valitseminen

Ideoinnin lopuksi tutkikaa pöytää ja keskustelkaa syntyneistä ideoista.

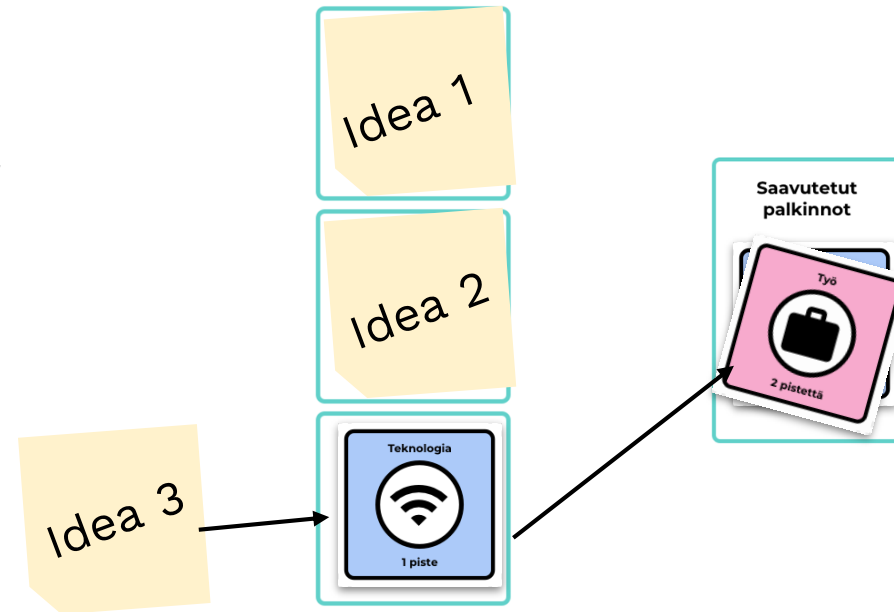
Valitkaa ideat ja vaihtakaa ne palkintoihin asettamalla idean sisältämä viestilappu palkinnon tilalle ja laittamalla ansaittu palkinto **Saavutettuihin palkintoihin** Kaupunkilaudalle.



5. Ideoiden valitseminen

Valitkaa enimmillään vain niin monta ideaa kuin kyseinen aikakausi sallii. Ensimmäisellä aikakaudella voitte valita enimmillään kolme ideaa. Toisella aikakaudella kuusi ideaa ja kolmannella aikakaudella yhdeksän ideaa.

Jos ette kehittäneet kaikkiin kohtiin ideaa, ette voi ansaita kaikkia aikakauden palkintoja.



6. Lisäpalkintojen jako

Kaikki kaupungin asukkaat jakavat lisäpalkintoja **jokaisena aikakautena** sen mukaan, minkälaisia palkintoja kaupunkinne sai kyseisenä aikakautena.

Jos saitte tällä aikakaudella ideoistanne Asukas-kortissa tarvittavat kaksi palkintoa, asukas antaa teille kortissa nuolen oikealla puolella olevan lisäpalkinnon. Voitte asettaa lisäpalkinnon **Saavutettuihin palkintoihin**.

 **Teknologiaintegraattori**

Teknologiaintegraattorin työnä on huolehtia kaupunkialustan joustavuudesta. Kaupunkialusta perustuu yksityisesti tuotetuista palveluista, palvelut ovat räätälöityjä ja niiden kirjo on suuri. Yksilön oma vastuu terveyden seurannasta ja palveluiden rahoittamisesta on suuri. Osa palveluntuottajista on automatisoitu, niinpä ruokarobotit huolehtivat terveellisestä ravitsemuksesta ja verenkierrossa liikkuvat sensorit optimoivat terveydentilaa kertomalla kehon tarpeista.

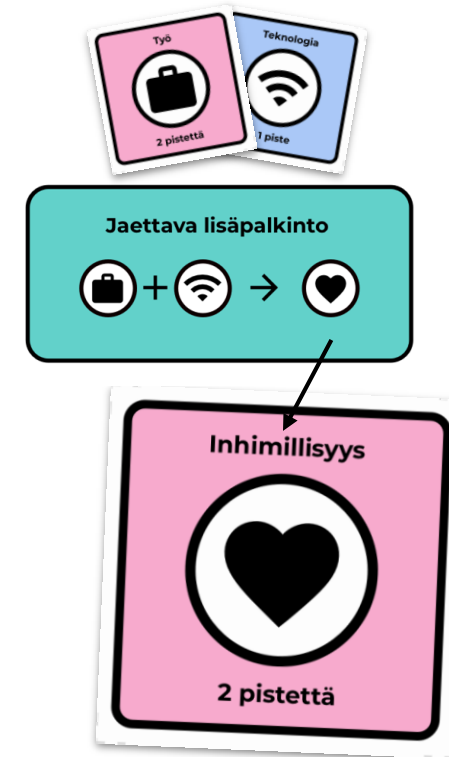
Jaettava lisäpalkinto

 +  → 

6. Lisäpalkintojen jako

Esimerkiksi jos pelaajat ansaitsivat toimenpide- ideoistaan palkinnoksi **Työn ja Teknologian samalla aikakaudella**, asukas antaa pelaajille lisäpalkinnoksi **Inhimillisyy**s-palkinnon. Jos asukkaan pyytämät palkintotarpeet eivät toteudu kokonaisuudessaan samalla aikakaudella, pelaajat **eivät saa** asukkaan antamaa **lisäpalkintoa**.

Asukkaan lisäpalkinto on mahdollista saada jokaisella aikakaudella riippumatta edellisistä aikakausista.



Aikakauden sulkeminen

Kun kaikki kierroksen vaiheet on käyty läpi, on aika sulkea aikakausi. Siirtäkää suljetun aikakauden pelilauta sivuun muutoksineen ja ideoineen.

Ottakaa seuraavan aikakauden pelilauta pöydän keskelle **Kaupunkilaudan viereen.**

Aloittakaa uusi aikakausi lukemalla sen kuvaus ääneen ja seuraamalla kierroksen vaihteita.

Huomioitavaa uusilla aikakausilla

Jokaisen aikakauden alussa kaupunkiin tulee uusi asukas vanhojen asukkaiden lisäksi. Kaupungin asukkaat ovat mukana jokaisella aikakaudella ja voivat jakaa lisäpalkintonsa uudestaan.

Jokaisella aikakaudella muutosten määrä kasvaa, jolloin myös jaettavien palkintojen ja tarvittavien ideoiden määrä kasvaa.

Pyrkikää myös huomioimaan uusien aikakausien ideoissanne, että uuden aikakauden toimenpiteet ja kärkihankkeet olisivat loogisia edeltäviin aikakausiin nähden.

Pelin lopetus

Kun olette pelanneet kaikki kolme aikakautta läpi, alkaa pelin viimeinen vaihe.

Laskekaa saavutettujen palkintojen pisteiden yhteissumma ja merkitkää se ylös.

Käykää yhdessä läpi aikakaudet ja niiden aikana ideoidut muutokset, toimintatavat ja kärkihankkeet.

Jos peliryhmiä oli useampia, esitelkää menestystarinanne: Valitkaa kustakin aikakaudesta yksi idea, jonka haluatte esitellä muille peliryhmille. Kertokaa hieman taustaa kustakin aikakaudesta ja muutoksista, jotka ovat johtaneet näihin ideoihin ja miten kaupunkinne on menestynyt näiden ideoiden johdosta.