

Juuso Salakka

Yhteissuunnittelun työprosessin muotoilu

Miten työkalujen ja -prosessin määrittely vaikuttaa
kollektiiviseen graafiseen suunnitteluun

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

27.4.2016

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Juuso Salakka Yhteissuunnittelun työprosessin muotoilu: Miten työkalujen ja -prosessin määrittely vaikuttaa kollektiiviseen graafiseen suunnitteluun 49 sivua + 7 liitettä 27.4.2016
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Katri Myllylä, lehtori
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkitaan yhteissuunnittelun soveltuvuutta graafiseen suunnitteluun. Siinä pyritään selvittämään, miten työkalujen ja työprosessin määrittely vaikuttaa työskentelyyn yhteissuunnittelussa. Tutkielmassa luodaan katsaus osallistavan suunnittelun näkökulmiin, jotta saadaan muodostettua kokonaiskuva yhteissuunnittelun viitekehystä. Työssä esiintyvät keskeiset käsitteet määritellään vertailemalla osallistavan suunnittelun tutkimuskirjallisuutta. Tutkielma lähestyy aihetta toimintatutkimuksen avulla. Tammi-huhtikuussa 2016 toteutetussa tutkimuksessa tarkasteltiin 13 suunnittelijan ryhmän kollektiivisen suunnittelun toimintaa. Tutkimuksessa kerättiin tietoa vuorovaikutuksesta suunnittelun työprosessissa haastattelemalla toimijoita, observoimalla ryhmän viestintää ja työskentelyä sekä analysoimalla työn tuloksia. Aineistoanalyysissä painopiste on prosessiin vaikuttavien osatekijöiden vuorovaikutuksessa.</p> <p>Tutkimusaineiston lisäksi tutkielmassa tarkastellaan kirjoittajan aiempaa omaa kokemusta ja graafisen suunnittelun alan esimerkitapauksia. Tutkimuksen tuloksia tarkastellaan yhteisön rakenteen, työprosessin ja työkalujen näkökulmasta. Toimintatutkimuksen löydöksiä reflektoidaan teoretietoon ja graafisen suunnittelun tapausesimerkkeihin. Tämän pohjalta luodaan katsaus yhteissuunnittelun käytännön soveltuvuudesta graafisessa suunnittelussa ja aiheen jatkotutkimustarpeista. Tulosten pohjalta ei esitetä teoriaa, vaan tarkoituksena on kokeilevan tutkimusasetelman ja abduktiivisen päättelyn kautta synnyttää ajatuksia aiheesta. Opinnäytetyössä käsitellään yhteissuunnittelun mahdollisuuksia ja haasteita. Tuloksissa tunnistetaan viestinnän ja motivoinnin merkitys sekä viestimien vaikutus keskustelukulttuuriin. Työprosessin muotoilua ja luonnollisia muuttujia tarkastellaan sekä työpajatyöskentelyssä että digitaalisessa työympäristössä. Työkalujen roolia tutkitaan assosiaation välineinä ja mekaanisina parametreinä.</p> <p>Kehittyvät kulttuurilliset ja teknologiset rakenteet mahdollistavat ja edellyttävät demokraattista osallistumista kaikilla suunnittelun osa-alueilla. Huolimatta osallistavan suunnittelun runsaasta tutkimusmateriaalista graafisen suunnittelun käytännön sovellusmahdollisuuksia ei ole tutkittu. Tämä opinnäytetyö tarjoaa avaimia yhteissuunnitteluun ja toimintatutkimukseen graafisen suunnittelun ammattilaisille ja opiskelijoille, mutta osallistuu myös teoreettiseen keskusteluun suunnittelun menetelmistä.</p>	
Avainsanat	Osallistava suunnittelu, yhteissuunnittelu, toimintatutkimus, metasuunnittelu, vuorovaikutus

Author(s) Title	Juuso Salakka Defining the Design Process in Co-Design: How the determining of the tools and the working process affect collective graphic design
Number of Pages Date	49 pages + 7 appendices 27 April 2016
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Katri Myllylä, Senior Lecturer
<p>This thesis studies co-design applied in graphic design. It aims to prove how determining the tools and the workflow affect the design process in the co-design framework. The study summarizes theories and methods of participatory design in order to pin down the notion of co-design. The key concepts introduced in the text are defined comparing participatory design research literature. The paper approaches its subject with an action research that was conducted from January until April in 2016. It examines collective design activity of a group of 13 graphic designers. Reflections on the interaction in the collective design process were collected by interviewing the actors, observing their activities and communication and analyzing the results of the design assignments. The analysis of the data focuses on the interactions between the factors influencing the design process.</p> <p>In addition to the research material, the study explores prior professional experience of the author and exemplary case studies in the field of graphic design. The material is reviewed through community structures, tools and design processes. The findings in the action research are reflected on the theory of participatory design and case studies of graphic design. Based on the findings, the thesis attempts to create an overview on opportunities to utilize co-design in graphic design and to point out possibilities for further research. In the experimental research setting, it seeks to abductively raise discussion on the theme, not to introduce a theory of its own. Both opportunities and challenges of co-design are proven in the action research. The significance of communication and motivation is recognized in the results as well as the intrinsic influence of the medium on the discourse. Process designing and natural variables are examined in workshop and digital environments, and the design tools are investigated on a level of association and as a set of mechanical parameters.</p> <p>Developing cultural and technological structures both enable and require democratic participation in all areas of design. Despite the abundant research material on participatory design, practical applications in graphic design have not been investigated. The thesis offers graphic design professionals and students tools for co-design and action research but also takes part in the discussion on the theories and methods of graphic design.</p>	
Keywords	Participatory design, co-design, action research, metadesign, interaction

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tutkielman lähtökohdat	3
2.1	Tutkimusmenetelmät	3
2.2	Toimintatutkimuksen lähtökohdat tutkielmassa	7
3	Osallistaminen ja yhteistyö	8
3.1	Osallistamisen ja osallistumisen motiivit	9
3.2	Osallistavan suunnittelun menetelmät ja roolijaottelu	12
4	Yhteisön rakenteet	17
4.1	Yhteistyö yhteisön perustana	18
4.2	Yhteisön sosioteknologiset rakenteet	19
5	Työkalujen määrittely	24
5.1	Työkalujen vaikutus assosiaation ja abstraktisaation tasolla	24
5.2	Työkalujen määrittely ja parametrit	29
6	Työprosessin muotoilu	34
6.1	Vuorovaikutteisen työprosessin määrittely	35
6.2	Vuorovaikutteisten merkitysten muodostuminen	37
7	Yhteenveto	40
	Lähteet	46
	Liitteet	
	Liite 1. Haastattelu Elizabeth Legate (Hort)	
	Liite 2. Reflektio toisesta toimeksiannosta käyttäjiltä	
	Liite 3. Reflektio toisesta toimeksiannosta suunnittelijalta	
	Liite 4. Reflektio kolmannesta toimeksiannosta käyttäjiltä	
	Liite 5. Reflektio kolmannesta toimeksiannosta suunnittelijalta	
	Liite 6. Reflektio neljännessä toimeksiannosta käyttäjiltä	
	Liite 7. Arja Karhumaa: Graafikoiden Ihmiskokeita Master-version (alkuperäiste-oksen) taittoproseduuri	

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkin yhteissuunnittelun soveltuvuutta graafisen suunnittelun ongelmanratkaisussa. Pyrin vastaamaan kysymykseen, miten työkalujen ja työprosessin määrittely vaikuttaa työskentelyyn yhteissuunnittelun sovelluksessa. Tarkoitukseni on toimintatutkimuksella selvittää, miten yhteissuunnittelun sovelluksessa työkalujen ja suunnitteluprosessin ennalta määrittely toisaalta voi rajoittaa käyttäjän ilmaisua ja toisaalta mahdollisesti rohkaista irtautumaan rutiininomaisesta ajattelusta. Vastaavasti tutkielmassa tarkastellaan, miten työkalujen ja suunnitteluprosessin määritelleen toimijan odotukset poikkeavat yhteissuunnittelun lopputuloksesta. Luvuissa 2 ja 3 esittelen lyhyesti tutkielmassa käyttämäni teoriat. Kolmannessa luvussa luon katsauksen osallistavan suunnittelun näkökulmiin muodostaakseni kokonaiskuvan yhteissuunnittelun viitekehystä. Määrittelen työssäni käyttämät keskeiset käsitteet vertaillen osallistavan suunnittelun tutkimuskirjallisuutta.

Lähestyn aihetta toimintatutkimuksen avulla. Esittelen toimintatutkimuksen menetelmän ja opinnäytetyössä käsittelemäni tutkimuksen lähtökohdat luvussa 2. Tammi-huhtikuussa 2016 toteutetussa tutkimuksessa tutkin 13 suunnittelijan ryhmän kollektiivisen graafisen suunnittelun toimintaa. Pyrin keräämään tietoa vuorovaikutuksesta kollektiivisen suunnittelun työprosessissa haastatteleamalla toimijoita, observoimalla ryhmän viestintää ja työskentelyä sekä analysoimalla sen tuloksia. Aineistoanalyysissä painopiste on prosessiin vaikuttavien osatekijöiden vuorovaikutuksessa. En analysoi tai arvota tutkimuksessa syntynyttä aineistoa esteettisyyden tai tehokkuuden näkökulmasta. Tutkimusaineiston lisäksi reflektoin löydöksiäni omaan aiempaan osaamiseeni sekä graafisen suunnittelun alan esimerkitapauksiin. Käsittelemän osallistavaa suunnittelua myös eri muotoilun ja tekniikan alan asiantuntijoiden ja tutkijoiden näkökulmasta, mutta tutkimani aineisto keskittyy vahvasti graafiseen suunnitteluun. Luvussa 2 esittelen myös käyttämäni aineistonkeruu- ja -analyysimenetelmät, ja kuinka sovellan niitä tutkielmassani sekä käyn läpi osallistavan suunnittelun teorioita, menetelmiä ja niiden soveltuvuutta tutkielmassa. Tämän pohjalta tarkastelen tutkimuksessa esille nousseita tuloksia kolmessa eri aihepiirissä: yhteisön rakenne, työkalujen ja -prosessin määrittely. Pyrin kaikissa aihepiireissä vertailemaan toimintatutkimuksen löydöksiä teoriatietoon sekä mielestäni relevantteihin ja ajankohtaisiin graafisen suunnittelun ja viestinnän tapausesimerkkeihin. Lopuksi kokoan tutkielmani tulokset yhteenvedossa ja luon katsauksen käsittelemäni aiheen käytännön soveltuvuuteen ja jatkotutkimustarpeisiin.

Kolmannen luvun alussa vertailen osallistamisen ja yhteistyön keskinäistä merkityseroa nojaten newyorkilaisen The New School -yliopiston alaisen Vera List -organisaation taiteen ja sosiaalisen oikeuden työryhmän määritelmiin. Verkkoalustalla toimivan työryhmän pyrkimyksenä on tutkia ja kehittää dialogia taiteellisen työn menetelmistä ja terminologiasta. Työryhmä lähestyy aihetta läpinäkyvän sokraattisen menetelmän kautta ja tarjoaa sivuston käyttäjälle mahdollisuuden osallistua vuoropuheluun. Tieteelliselle tutkimukselle on ominaista, että taustalla on yhteisö, joka on sitoutunut löytämään kullakin hetkellä parhaan saatavilla olevan ratkaisun ongelmaan. Tutkimus kehittyi jatkuvasti, sillä yhteisön kritiikki ajaa sitä eteenpäin. (Nordmann 2015, 109.) Vastaavasti suunnittelutyössä erityisesti graafisen suunnittelun alalla vaikuttaa edelleen olevan vallalla käsitys suunnittelijalle ominaisesta kyvystä tehdä yksilöllisesti intuitiivisia päätöksiä ulkopuolisen yhteisön puolesta. Tutkija Nigel Cross esittää useiden analysoimiensa tutkimusten pohjalta, että insinöörin rationaalista ajattelua vastaava ominaisuus suunnittelijalle on intuitiivinen älykkyys (Rölli 2015b, 155). Suunnitteluprosessissa kuitenkin yhdistyvät lähes aina rationaaliset kriteerit ja yksilöllinen päätöksenteko (Herdt 2015, 118). Keskeinen merkitysero suunnittelulla ja tieteellisellä tutkimuksella on ongelmanratkaisussa. Tieteellinen tutkimus lähestyy ongelmanratkaisua analyysin kautta, kun taas suunnittelutyö synteessin kautta. Suunnittelun synteesiin perustuva ongelmanratkaisu pyrkii esittämään yhteyksiä asioiden välille ja luomaan uusia merkityksiä, kun taas tieteen pyrkimys on analysoimalla määrittellä olemassa olevia asioita. (Mareis 2015, 96–97.)

Suunnittelu-sanana (engl. design) määritelmä on kasvanut käsittämään laajan joukon toimintoja kuten muotoilla, laskelmoida, järjestää, asetella, paketoita, esitellä, nikkaroita tai koodata, joita ei enää ole mahdollista erottaa sanan sisäisestä merkityksestä. Lisäksi sen toimiala on kasvanut yksittäisten tuotteiden muotoilusta kattamaan kaupunkikehitystä, maisemia, kulttuureja, jopa geenejä. (Latour 2008, 2.) Näkisin, että suunnittelun määritelmän laajeneminen on toisaalta sekä seurausta suunnittelun kentän valtavasta kasvusta että itsessään syy suunnittelijan toimenkuvan kehitykseen. Synteesiin perustuva ongelmanratkaisu takaa sen, että kaikkea voidaan suunnitella ja uudelleen suunnitella.

Usein suunnitteluprojekteissa, varsinkin julkishallinnon tuottamisissa, tehdään merkittävä pohjatyö käyttäjätiedon selvittämiseksi, mutta lopulta suunnittelija perustaa ongelmanratkaisun intuitioon. Käyttäjien, tai asukkaiden tarpeita kuullaan, mutta niiden tuloksia

hyödynnetään vain tietyllä osa-alueella, tai voidaan jättää kokonaan huomioimatta. Intuitiivinen ajattelu voi näyttäytyä suunnitteluprosessia ajavana moottorina, joka muodostaa ratkaisun ongelmaan synteysin avulla, nivomalla yhteen olemassa olevia osatekijöitä. Tällöin ratkaisukeskeisessä suunnittelutyössä, toisin kuin tieteellisessä toiminnassa kritiikki sen sijaan voidaan nähdä vastavoimana, prosessia hidastavana tekijänä. Jos ulkopuolinen kritiikki nähdään suunnittelutyössä negatiivisena arvona ja kyky intuitiiviseen ongelmanratkaisuun positiivisena, suunnittelijalle ominaisena kykynä, päädytään tilanteeseen, joka hylkii vuorovaikutusta ja dialogia suunnittelijan ja suunnittelun kohteen välillä. Tämä näyttäytyy mielestäni ongelmallisena kehityksenä, koska vahvemmin kuin esimerkiksi tieteessä tai taiteessa, ovat suunnittelussa keskeiset pyrkimykset nähdäkseen vuorovaikutussuhteiden muodostamisessa. Jos suunnitteluprosessin sisällä ei tapahdu vuorovaikutusta, tai mikä todennäköisempää, kaikkia prosessiin vaikuttavia toimijoita ei tiedosteta, uskon että suunnittelulla on heikot mahdollisuudet saavuttaa pyrkimyksiään.

Tutkielmassani pyrin toimintatutkimuksen avulla hahmottamaan graafisen suunnittelun prosessissa vuorovaikutuspisteitä. Tavoitteeni on tunnistaa, milloin toimijat ovat keskenään tai ulkopuolisen toimijan kanssa vuorovaikutuksessa. Lopuksi pyrin esittämään löydösteni pohjalta mahdollisia keinoja hyödyntää tuloksia graafisen suunnittelun työssä ja vastaamaan kysymykseen, miten työkalujen ja työprosessin määrittely vaikuttaa kollektiiviseen graafiseen suunnitteluun. En kuitenkaan esitä tulosten pohjalta teoriaa tai oletuksia, vaan tarkoitukseni on kokeilevan tutkimusasetelman ja abduktiivisen päättelyn kautta herättää ajatuksia aiheesta.

2 Tutkielman lähtökohdat

Tässä luvussa esittelen tutkielmani lähtökohdat. Käsittelen ja perustelen tutkielmassa käyttämäni tutkimus-, aineistonkeruu- ja aineistoanalyysimenetelmät. Käyn läpi toimintatutkimuksen tutkimusprosessin ja kerron, kuinka sovellan sitä tutkielmassani. Lisäksi esittelen lyhyesti tutkielmassani käsittelemäni teoriat.

2.1 Tutkimusmenetelmät

Opinnäytetyössäni esittelen kollektiivisen suunnittelutyön menetelmiä ja motiiveja, sekä tutkin työprosessin osatekijöiden, kuten viestimien, suunnittelutyökalujen, luonnollisten

toimijoiden ja toimintaympäristön vaikutusta suunnitteluun ja kollektiiviseen toimintaan. Lisäksi tutkimukseen osallistuneet toimijat tuovat oman näkökulmansa graafiseen suunnitteluun reflektoiden omaa työskentelyään ja ajatteluaan. Tästä aineistosta nousee esille ajatuksia ja mielipiteitä, jotka kuvaavat graafista suunnittelua ja sitä ympäröivää kontekstia. Sen lisäksi, että hyödynnän aineistoa reflektoiden sitä kollektiivisen suunnittelun teorioihin, sivuan myös muita aineistossa esille nousseita teemoja, kuten kriittistä suunnittelua sekä yhteisön rakennetta ja identiteettiä.

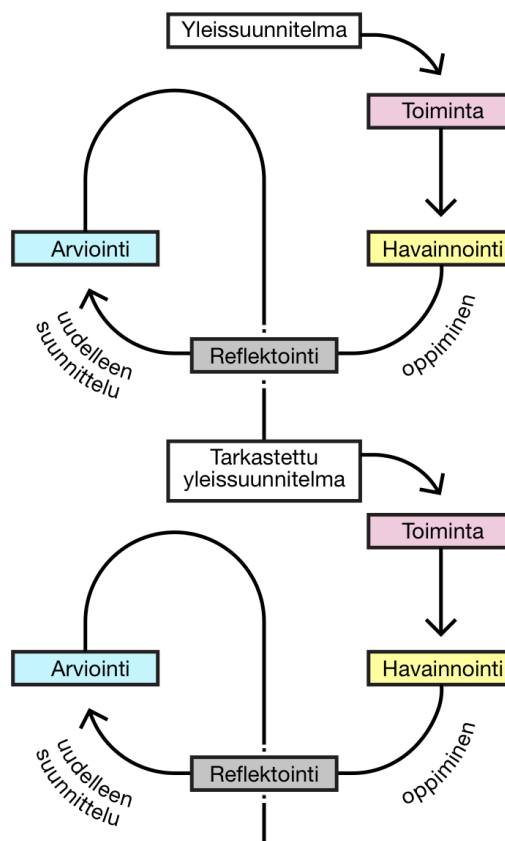
Muodostaakseni käsityksen kollektiivisen suunnittelun viitekehyksestä esittelen luvussa 3 osallistavan suunnittelun näkökulmia ja sen menetelmiä hyödyntäen laaja-alaisesti kirjallisuutta aiheesta. Olen tutkielmassani käsitellyt kollektiivista suunnittelua myös metasuunnittelun (engl. metadesign) teorian näkökulmasta, koska osallistavan suunnittelun tutkimuskirjallisuus keskittyy vahvasti itse osallistamiseen ja sen motiiveihin, mutta jättää osallistamisen mahdollistavat työkalut hyvin vähälle huomiolle (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost 2008, 107). Metasuunnittelun teoria tutkii suunnitteluprosessin muotoilua ja suunnittelun parametrejä, eli luonnollisia muuttujia. Se pyrkii luomaan sosiaalisia ja teknisiä rakenteita, joita voidaan hyödyntää yhteissuunnittelussa (Fischer & Giaccardi 2004, 1).

Tarkoitukseni oli muodostaa kattava käsitys yhteissuunnittelun käytännön menetelmistä ja työkaluista graafisen suunnittelun alalla haastattelemalla kolmea eurooppalaista graafisen suunnittelun toimistoa, jotka työssään hyödyntävät ja kehittävät kollektiivista visuaalista ongelman ratkaisua. Haastattelujen järjestäminen osoittautui kuitenkin haastavaksi. Toteutin yhden haastatteluista berliiniläisen suunnittelutoimisto Hortin edustajan kanssa sähköpostitse (liite 1), mutta siinä ei ilmennyt merkittävää uutta tietoa aiheesta, joten luovuin tästä tutkimusmenetelmästä. Käsittelen kuitenkin Hortin, lontoolaisen Hato-toimiston, helsinkiläisen Kokoro & Moin sekä Aalto –yliopiston graafisen suunnittelun opiskelijoista koostuvan GRMMXI-kollektiivin töitä ja aiempaa julkista haastatteluaineistoa tutkielmassani.

Lähestyn tutkimuskysymystä graafisen suunnittelun näkökulmasta toimintatutkimuksen avulla. Tutkimukseen osallistui tammi-huhtikuun 2016 välisenä aikana vapaaehtoisesti kolmetoista suomalaista visuaalisen suunnittelun ammattilaista tai opiskelijaa. Heistä yhdeksän oli graafisen suunnittelun alempaa korkeakoulututkintoa suorittavat opiskelijaa. Lisäksi tutkimukseen osallistuivat uusmedian maisteriopiskelija, kaksi visuaalisen viestinnän ammattilaista sekä graafisen suunnittelun tuntiopettaja. Vaikka osallistumi-

nen ei ollut kokeessa tasapuolista jäsenten kesken, on tuloksissa kuitenkin huomioitava myös niiden toimijoiden osallisuus, joiden panos oli lähinnä viestinnällinen. Kaikki tutkimuskohteet olivat tietoisia observoinnista ja muusta tutkimustoiminnasta, mutta eivät sitoutuneet tutkimuksen teoreettisiin pyrkimyksiin, vaan osallistuivat yhteiseen toimintaan omista lähtökohdistaan. Tutkittava ryhmä muodostui toimijoiden jo olemassa olevien verkostojen pohjalle. Joukossa ei kuitenkaan ollut yhteistä tekijää, joka olisi itsenäisesti muodostanut ryhmän tai jo ennalta linkittynyt sen kaikkiin osiin. Kolmetoista tutkimuskohdetta vaikutti määrällisesti riittävältä takaamaan aktiivisen toiminnan kuitenkin säilyttäen yksittäisellä toimijalla vaikutelman mahdollisuuksistaan vaikuttaa.

Toimintatutkimuksen keskeinen idea on jatkuva toiminta- ja tutkimusvaiheiden vuorottelu (kuvio 1). Yksi toimintatutkimuksen kierros eli sykli käsittää suunnittelun, toiminnan, havainnoinnin ja reflektoinnin. Yhtä kierrosta ei itsessään voida vielä pitää toimintatutkimuksena, vaan jokaisen kierroksen tarkoituksena on jatkuvasti kehittää toimintaa ja tutkimusta sekä verrata tuloksia aiempiin sykleihin. (Suojanen 1992, 40.)



Kuvio 1. Kemmisin esittämässä toimintatutkimuksen prosessissa toistuvat suunnittelun, toiminnan, havainnoinnin ja reflektoinnin vaiheet sykleissä (vrt. Suojanen 1992, 42.)

Toimintatutkimuksen menetelmään kuuluu, että aineisto myös analysoidaan yhdessä tutkittavan ryhmän kanssa. Kerätyn tiedon laatu riippuu paljon koehenkilöiden ominaisuuksista ja keskinäisestä vuorovaikutuksesta. (Anttila 1996, 295.) Tutkimuksessa kerättyä aineistoa lähestyn tutkielmassa symbolisen interaktionismin kautta. Tällöin tutkimuksen painopiste on vahvasti itse työprosessin sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Lisäksi niin analyysissä, kuin reflektoinnissakin pyrin tarkastelemaan suunnitteluprosessin teorian ja käytännön vuorovaikutusta kriittisen teorian lähtökohdista. Tällä on tarkoitus esittää päätelmiä graafisen suunnittelun standardisoitujen toimintaperiaatteiden ja yhteisön rakenteiden vaikutusta luovaan prosessiin.

Tunnusomaista niin metasuunnittelun teorialle, kuin toimintatutkimuksellekin on niiden kriittinen suhtautuminen kohteisiinsa. Toimintatutkimus voidaan nähdä reflektiivisyyden kautta pedagogisena tai yhteiskunnallisena kriittisenä toimintana (Anttila 1996, 208). Metasuunnittelussa kriittisen tarkastelun kohteeksi päätyvät suunnittelussa käytetyt työkalut sekä koko prosessimalli; suunnittelijan ja käyttäjän roolit ja suhde (Fischer & Giaccardi 2004, 4-8). Aineiston analyysi tapahtuu abduktiivisen päättelyn kautta, joten tutkielmassani esittämiäni päätelmiä ei voida pitää muussa kontekstissa sovellettavina, deduktiivisesti pätevinä. Kuten abduktiivisella aineistoanalyysillä usein, tutkielmani pyrkimyksenä on herättää kysymyksiä aiheesta eikä esittää pätevää menetelmää tai teoriaa kollektiivisesta suunnittelusta. Analysoin tutkimusryhmän kollektiivisen toiminnan näkökulmia ja motiiveja luvussa 3. Toimintatutkimuksessa syntynyttä visuaalista aineistoa, toiminnan observointia ja työskentelystä kerättyä reflektiota käsittelen luvuissa 4–6. Lopuksi kokoaan aineistossa esille nousseet löydökset yhteenvedossa.

Toimintatutkimuksen menetelmä liittyy vahvasti osallistavan suunnittelun metodologiaan. 1970- ja 1980-luvuilla skandinavialaistutkijat pyrkivät muodostamaan yhteistyötä ammattiliittojen ja sovelluskehittäjien välille ja mahdollistamaan työntekijöiden osallistumisen uusien teknologioiden suunnitteluun. Aikaisemmin tietokoneavusteiset työkalut oli suunniteltu ensisijaisesti tehostamaan työprosessia ja lisäämään kontrollia yksityiskohtaisissa työtehtävissä. Johtoportaan kehittämät ohjelmistot eivät tukeneet työntekijöiden työprosessia, vaan korvasivat ja automatisoivat siitä osia. Tutkijat tukeutuivat työkaluun kehityksessä toimintatutkimukseen. (Spinuzzi 2005, 164.) Samoin kuin osallistavassa suunnittelussa, on toimintatutkimuksessa painopiste työprosessin haitallisten vaikutusten tunnistamisen sijaan positiivisten tulevaisuuden mahdollisuuksien tutkimisella yhdistettynä etnografisiin, eli kansallisen ja kulttuurillisen tutkimuksen menetelmiin. (Spinuzzi 2005, 164.) Niin toimintatutkimus kuin osallistava suunnittelukin

pyrkivät välittömän osallistumisen kautta saavuttamaan poliittisia tai käytännön päämääriä kohteen elämässä, kuten vähentämään rutiinityöskentelyä, lisäämään autonomiaa työprosessissa tai kehittämään tehokkaampia työkaluja (Clement & van den Besselaar 1993, 33). Toimintatutkimuksessa reflektiolla ja nimenomaan itsereflektiolla on keskeinen rooli. Reflektiosta on jopa käytetty ilmaisuja meta-ajattelu kuvaamaan ajatuksen ja toiminnan vuorovaikutuksen tutkimusta. (Suojanen 1992, 27.) Toimintatutkimuksessa tarkastellaan kohdetta joko yksilön ja yhteisön, tai teorian ja käytännön välisenä vuorovaikutuksena. Näin ollen yhteisöllä on tutkimuksessa merkittävä painoarvo, ja osallistuvan toimintatutkimuksen periaatteisiin kuuluukin, että yhteisö on tutkimusprosessissa mukana alusta alkaen. Niin ikään tutkijan rooli on tutkimuksessa osana demokraattista yhteisöä toisaalta kontrolloivana toimijana, mutta samalla tasa-arvoisena yhteisön jäsenenä. Tutkijan osallisuus voi siis hyvin vaikuttaa tutkimustuloksiin. (Suojanen 1992, 21.)

2.2 Toimintatutkimuksen lähtökohdat tutkielmassa

Toimintatutkimuksessa yhteisenä pyrkimyksenä oli vapaamuotoisen kokeilullisen graafisen suunnittelun kautta saada perspektiiviä oman ja yhteisen työskentelyn rutiineihin, arvioida suunnittelun työprosessia ja mahdollisesti omaksua uusia menetelmiä. Yleissuunnitelma kollektiivisen toiminnan pohjaksi laadittiin vapaamuotoisessa keskustelussa seitsemän toimijan läsnä ollessa. Keskustelu nauhoitettiin, ja sen lopputuloksena muodostimme toimintamallin tutkimuksen aktiivisesta toiminnasta ja sen havainnointimenetelmistä. Toiminta noudatti avoimen toimeksiannon mallia. ”Avoimella” tässä tarkoitettiin toisaalta että toimeksianto oli sen laatijan avoimesti määriteltävissä, ja toisaalta toimeksiannon tulkinta oli vastaanottajalle avoin sekä toimintaan osallistuminen oli vapaaehtoista. Lisäksi tulosten arviointi ja sisäinen viestintä tapahtui ryhmässä avoimesti. Toimintatutkimuksessa jokainen vuorollaan määritteli toimeksiannon yhteisen suunnittelun lähtökohdaksi. Sen aihe ja työprosessi saattoivat olla mitä tahansa, mutta suunnittelulle tuli määritellä jokaisessa toimeksiannossa ainakin yksi rajoite. Ne saattoivat olla esimerkiksi fyysisiä, ajallisia tai vuorovaikutteisia ennakkoehtoja. Rajoitteiden tuli jollain tapaa vaikuttaa työprosessin muotoiluun tai työvälineisiin. Havainnoinnin apuna käytimme työpajassa videokameraa, mutta digitaalisessa ympäristössä havainnointi nojautui toimijoiden oman toiminnan sekä ryhmän viestinnän observointiin.

Toimintatutkimuksen avoimilla toimeksiannoilla oli pyrkimyksenä tarjota mahdollisuus kokeilulle ja oman suunnittelun reflektoinnille. Reflektointia kerättiin tutkimuksessa toi-

mijoilta koskien työskentelyä toimeksiannon puitteissa ja toimeksiannon laatineelta toimijalta koskien työskentelyn tuloksia. Opinnäytetyössä ei pyritä analysoimaan tai arvottamaan tutkimusaineistoa tehokkuuden näkökulmasta. Sen sijaan tarkoituksena on tunnistaa, missä suunnitteluprosessin vaiheissa esiintyy vuorovaikutusta ryhmän sisäisten sekä ulkopuolisten toimijoiden välillä ja tuoda esiin mahdollisuuksia hyödyntää sitä.

Tutkimuksessa observoin omaa ja muiden osallistumista käytännön yhteissuunnittelun toiminnassa sekä vastaavasti keräsin muiden osallistujien reflektointia ja analyysia. Toiminnan reflektointi ja tulosten arviointi kerättiin haastatteluilla kustakin toimeksiannosta. Haastattelukysymyksillä pyrittiin saamaan tietoa toimijoiden työskentelystä suhteessa toisiinsa. Myös toimeksiannon laatintua toimijaa haastateltiin hänen motiiveista ja niiden toteutumisesta. Osallistuneilta toimijoilta kerättyä aineistoa verrattiin toimeksiannon laatineen toimijan näkemyksiin. Toimeksiantoon osallistuneille toimijoille suunnatut kysymykset pyrkivät tuomaan esiin sekä havaintoja omasta toiminnasta ja subjektiivisesta kulttuurista ympärillään että tulkintaa muiden tutkimusten sisäisten ja ulkopuolisten toimijoiden toiminnasta ja todellisuuksista. Haastattelukysymykset ja niillä kerätty aineisto löytyvät liitteenä (liitteet 2–6). Lisäksi tutkimuksessa syntynyttä visuaalista aineistoa arvioitiin vapaamuotoisesti ryhmän sisäisessä viestinnässä.

3 Osallistaminen ja yhteistyö

Tässä luvussa määrittelen osallistavan suunnittelun keskeiset käsitteet ja esittelen sen motiiveja, menetelmiä ja roolijaottelua tukeutuen osallistavan suunnittelun tutkimuskirjallisuuteen. Reflektoin sen teoreettiseen viitekehykseen toimintatutkimuksessa syntynyttä aineistoa sekä aiempaa ammatillista kokemustani ja esimerkkitapauksia graafisen suunnittelun alalta. Lopuksi esitän kritiikkiä osallistavan suunnittelun menetelmistä ja tutkin niiden soveltuvuutta graafiseen suunnitteluun.

Osallistavassa suunnittelussa osallistamisella tarkoitetaan suunnitteluprosessin määrittelyä niin, että se antaa ulkopuoliselle toimijalle (tai käyttäjälle) mahdollisuuden vaikuttaa lopputulokseen eli osallistua. Vera Listin työryhmässä määritellään osallistumiseksi (engl. participation) mikä tahansa tietoinen toiminta ennalta määrättyssä rakenteessa. Toinen määritelmä ehdottaa, että osallistumisen keskeinen piirre on kokemus tilanteesta. Osallistumisessa ei siis ole oleellista itse mekaaninen toiminta vaan tietoisuus siitä, miten toiminta vaikuttaa itseemme ja ympäristöömme. Ensimmäinen ehdotus tekee

eron osallistamisen ja yhteistyön (engl. collaboration) käsitteille. Sen mukaan yhteistyössä päätöksenteko tapahtuu vuorovaikutuksessa käyttäjien kanssa. (Vera List 2014a.) Vaikka työryhmä määrittelee osallistamisen ja yhteistyön keskeisen merkityseron, osallistavan suunnittelun teoriassa luetaan usein suurin osa sosiaalisessa vuorovaikutuksessa tapahtuvasta suunnittelusta yhteisesti osallistavan suunnittelun eri menetelmiksi. Voidaan jopa todeta, että luonnollisessa yhteisössä toimimme jatkuvasti osallistavassa suunnittelussa, rakentaessamme kotia tai muodostaessamme uusia keinoja vuorovaikutukselle. Olemme jatkuvasti yhteistyössä toimijoiden kanssa, jotka eivät välttämättä edes halua tai tiedä osallistuvansa. (Nordmann 2015, 13–14.) Tukeudun jatkossa käsitteeseen ”osallistava suunnittelu” käsitellessäni yleisesti vuorovaikutteista suunnittelua.

3.1 Osallistamisen ja osallistumisen motiivit

Osallistavaan suunnitteluun on lukemattomia lähestymistapoja, ja selkeä rajanveto eri metodien välille on hankalaa. Se käsittää useita menetelmiä ja näkökulmia, joista toiset ottavat käyttäjän suunnittelun keskiöön ja toiset vain vahvistavat suunnittelun ennakkoletukset loppukäyttäjillä. (Spinuzzi 2005, 164.) Eri toimialoilla voidaan lähestyä eri ongelmia soveltaen lähes samoja menetelmiä. Tästä syystä monet määritelmistä ovat usein epämääräisiä ja menetelmissä käytetään keskenään eri aloilla eri terminologiaa. (Friedrich 2013, 23.) Tutkija Pirjo Friedrich kertookin itse blogissaan, kuinka joutuu työssään jatkuvasti arpomaan käyttäkö termiä käyttäjäkeskeinen, osallistuva, yhteissuunnittelu, vai käyttäjä- tai yhteisölähtöinen innovointi (Friedrich 2011). Tässä luvussa tukeudun osallistavan suunnittelun käyttäjä–suunnittelija -roolijaotteluun. Asetelman käyttö asettaa ennakkoletuksia ja saattaa monesti näyttäytyä haasteellisena prosessin luonteen kannalta. Käsitelen sen rajoitteita myöhemmin luvussa 3.2. Jatkossa tutkielmassani käytän toimintatutkimuksen suunnittelun eri osapuolista yhteisesti nimitystä ”toimija”, korostaakseni molemmin suuntaista vuorovaikutussuhdetta toimijoiden välillä. Toimija-käsite tulee toimijaverkkoteoriasta (engl. actor-network theory), jossa työprosessiin osallistuvista tai vaikuttavista henkilöistä ja niihin rinnastettavista epäinhimillisistä instansseista käytetään yhteisesti nimitystä toimija (engl. actor). Tämä tarjoaa mahdollisuuden tarkastella sosiaalista ja teknologista tai materiaalista todellisuutta saman aikaisesti. (Law 2007, 8–9.) Muista sosiaalisista teorioista poiketen toimijaverkkoteoria mahdollistaa jatkuvasti muuttuvien sosiaalisten rakenteiden tutkimisen (Buurmann 2015a, 25).

Perinteinen osallistavan suunnittelun metodologia lähtee liikkeelle olettamuksesta, että käyttäjillä on arvokasta tietoa tuotteen tai palvelun kehitystarpeista. Päämääränä menetelmällä on käyttäjäryhmän tunnistaminen ja käyttäjätiedon kerääminen. Esimerkiksi ohjelmistokehityksessä hiljaista käyttäjätietoa on pyritty keräämään käyttäjien aktiivisella osallistamisella tietokoneavusteisten ohjelmien kehityksessä. Näin on voitu luoda ja kehittää ohjelmistoja, jotka soveltuvat monipuolisesti työskentelyn tueksi sen sijaan, että mahdollistaisivat vain ennalta määritellyn työprosessin. (Spinuzzi 2005, 3–4.) Osallistamalla kerätty tieto voi myös varsinaisen käyttäjätiedon sijaan käsitellä kulttuurista pääomaa tai etnistä orientaatiota. Esimerkiksi Kokoro & Moi –toimiston luotsaamassa World Design Capital (WDC) Helsinki 2012 –ilmeen suunnittelussa kerättiin avoimissa työpajoissa ympäri maailmaa aineistoa identiteetin perustaksi. Muotoilupääkaupunkivuoden teemoina olivat avoin kaupunkitila, kansainvälinen vastuullisuus ja muotoilu kasvun lähteenä. Identiteetti ilmensi teemaa yhdistäen kaupunkilaisia sekä globaalilla tasolla että paikallisesti, ja toimi kehitysvaiheessa ja merkkivuoden 2012 aikana jatkuvasti eri medioissa kehittyvänä konseptuaalisena ilmeenä. (Kokoro & Moi 2013.) Vastaavasti vuoden 2016 Lontoossa järjestetyn graafisen suunnittelun festivaalin, Pick Me Upin ilmeessä annettiin käyttäjille jo kehitysvaiheessa mahdollisuus osallistua ilmeen suunnitteluun. Paikallinen Hato-suunnittelutoimisto loi identiteetin pohjaksi verkkopohjaisen työkalun, jolla käyttäjät pääsivät suunnittelemaan kirjasintyyppejä festivaalin mainos- ja esitysmateriaaleihin. (it's Nice That 2016a.) Kulttuurillisen orientaation sijaan ilmeen pääasiallinen pyrkimys oli sitouttaa erittäin luovaa ja individualistista kohderyhmää tapahtumaan. It's Nice That -verkkomedian haastattelussa Haton luovajohtaja Ken Kirton toteaa ettei suunnittelija koskaan suunnittele vain itselleen. Suunnittelun kohteena on aina laaja ryhmä, jonka osallistaminen työprosessissa tekee projektista merkittävästi sitouttavamman. (it's Nice That 2016b.)

Monia tutkijoita ja osallistavan suunnittelun harjoittajia motivoi osaltaan myös pyrkimys demokratiaan yhteiskunta-, koulutus-, tai markkina-asetelmassa. Tämä toteutuu huomioimalla vähemmistöryhmiä tuotteiden ja palveluiden suunnittelussa. (Muller 2002, 3.) Aalto-yliopiston muotoilun professori Tuuli Mattelmäki näkee osallistamisen ensisijaisesti demokratian työkaluna. Esimerkiksi ikäihmisten ottaminen mukaan heidän palveluidensa suunnitteluun on erityisen tärkeää. Muuten heille saatetaan tarjota täysin vääränlaisia palveluita. (Mattelmäki & Jäppinen.) Pyrkimys demokratiaan ei kuitenkaan poissulje mahdollisia motiiveja uusien käyttäjäryhmien tunnistamisesta ja sitouttamisesta tai markkinaedun tavoittelusta käyttäjien osallistamisen avulla. Osallistamisesta puhutaan yhteisesti, oli sitten kyseessä työntekijöiden osallistaminen amattitoimensa ke-

hitykseen (vrt. luku 2.1) tai kuluttajan osallistaminen Nike-lenkkareiden kustomointiin verkkoalustalla ennen ostopäätöstä (Vera List 2014a). Tästä syystä suunnittelussa tulisi tarkastella osallistamisen ja osallistumisen motiiveja.

Osallistavalle suunnittelulle voidaan esittää kolme näkökulmaa: 1) eettinen, 2) teoreettinen ja 3) pragmaattinen. Näiden pohjalta voidaan tutkia osallistamisen ja osallistumisen todellisia motiiveja. Eettisen näkökulman päämotiivina on usein skandinaavisen poliittisen järjestelmän hengessä luontainen pyrkimys demokratiaan. Käyttäjät tuntevat olevansa sekä oikeutettuja että vastuussa työ- ja elinympäristönsä tutkimisesta ja kehittämisestä. Teoreettisesta näkökulmasta osallistamista motivoi mielenkiinto yhteiseen aiheeseen ja sen tutkimukseen. Lopulta pragmaattisesta näkökulmasta osallistamisen päämotiivina on pyrkimys kehittää työprosessia ja saada aikaan parempia tuloksia. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost 2008, 103.)

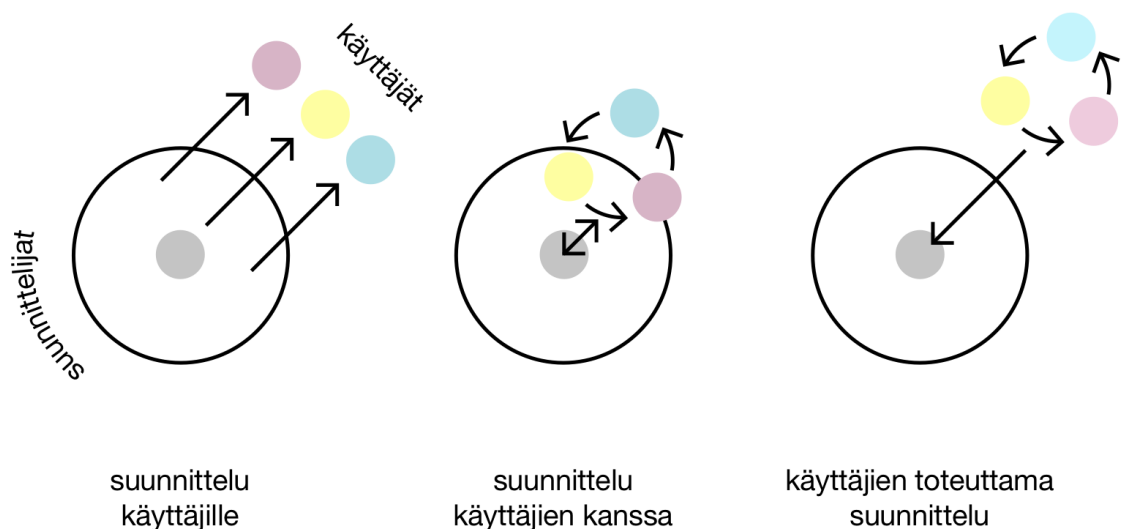
Yleissuunnitelman hahmottamiseksi käydyssä keskustelussa nousi tarkastelemani ryhmän kesken esiin kaikkia edellä mainittuja näkökulmia yhteisen toiminnan motiiveina. Osa ryhmän jäsenistä puolsi eettisin perustein täysin avoimen osallistumisen mallia, jossa kaikki kollektiivista toimintaa koskevat päätökset tulisi tehdä suorassa demokraattisessa suhteessa. Teoreettisesta näkökulmasta asiaa käsittelevät pitivät tutkimuksellisesti tehokkaampana osin kontrolloitua työprosessia. Osa jäsenistä sen sijaan painotti yhteisen lopputuotteen määrällistä itseisarvoa. Bergvall-Kåreborn ja Ståhlbrost (2008, 109) esittävät kirjallisuuskatsauksessa vuoden 2006 Osallistavan suunnittelun konferenssissa (Participatory Design Conference) julkaistujen artikkelien näkökulmat. Viidestätoista artikkelista kuusi lähestyi aihetta pragmaattisesta näkökulmasta, kuusi teoreettisen kiinnostuksen näkökulmasta ja vain kolme poliittisesta näkökulmasta. Tutkimus puoltaa tutkijoiden mukaan alalla esillä ollutta väitettä, että poliittinen näkökulma olisi menettämässä kannatustaan osallistavassa suunnittelussa. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost 2008, 109.)

Yleissuunnitelmaa luodessa ilmeni tutkittavan ryhmän sisällä haasteita kollektiivisen aktiivisen toiminnan toteuttamiselle. Lähes kaikki seitsemästä keskusteluun osallistuneesta ryhmän jäsenestä pitivät aikataulullisia rajoitteita vaativan osallistumisen haasteena. Yllättäen hajontaa kuitenkin esiintyi toimijoiden välillä koskien suosituksia toiminnan menetelmistä. Vastauksissaan säännöllisesti työssäkäyvät graafiset suunnittelijat (2) suosivat vahvasti vuorovaikutteista osallistumista. Omien aikataulullisten haasteidensa puitteissa he vastasivat olevansa valmiita osallistumaan tiettyinä ajankohtana

ja kannattivat ajatusta, että kaikki olisivat samaan aikaan samassa paikassa. Lisäksi he suhtautuivat mielenkiinnolla ja vapautuneesti työkalujen ja työprosessin rajoittamiseen. Sen sijaan keskusteluun osallistuneista jäsenistä graafisen suunnittelun opiskelijat (3) vastustivat fyysisiä tapaamisia ja suhtautuivat varauksella työprosessin rajoitteisiin. Fyysisen työpajan sijaan he suosivat verkkoympäristössä tapahtuvaa vapaamuotoista toimintaa, jossa osallistumisen aikaikkuna olisi avoimempi. Heille osoittautui tärkeäksi pyrkimys individualistiseen ilmaisuun. Kollektiivinen luova toiminta kiinnosti kuitenkin myös opiskelijoita, ja he suosivat ajatusta yhteisistä toimeksiannoista. Näiden kahden pääryhmän välille sijoittuivat ne keskustelun jäsenet (2), jotka toimivat suunnittelijoina työelämässä opintojensa ohella. He osoittivat kiinnostuksensa sekä vapaamuotoiseen kollektiiviseen suunnitteluun että selkeästi strukturoituun toimintaan.

3.2 Osallistavan suunnittelun menetelmät ja rooli jaottelu

Bergvall-Kåreborn ja Ståhlbrost jakavat käyttäjälähtöisen suunnittelun kolmeen ryhmään osallistamisen tason suhteen – suunnittelu käyttäjille, suunnittelu käyttäjien kanssa ja käyttäjien toteuttama suunnittelu (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost 2008, 106). Näihin rooli jaotteluihin perustuen Friedrich esittää (kuvio 2) vastaavasti lähestymistavat: 1) Käyttäjälähtöinen suunnittelu (user centered design), 2) osallistava suunnittelu (participatory design), 3) käyttäjäjohtoinen suunnittelu (user-driven innovation)(Friedrich 2013, 22–23).



Kuvio 2. Käyttäjällä on kolme mahdollista roolia suunnittelussa (vrt. Friedrich 2013, 23).

1) Käyttäjälähtöinen suunnittelu, eli suunnittelu käyttäjille käsittää käyttäjien konsultoinnin suunnittelijan kontrolloimassa toimintaympäristössä ja suunnitteluprosessissa. Käyttäjillä on passiivinen rooli, ja heidän tehtävänsä on pääasiassa kommentoida suunnittelua. Merkittävin työpanos on tässä tapauksissa viestinnällinen. Suunnittelijan keskeinen tehtävä on luoda käsitys käyttäjien kontekstista ja toiminnasta sekä suunnitella tuotteita tai palveluita, jotka tyydyttävät heidän tarpeensa. 2) Osallistavassa suunnittelussa, eli suunnittelussa käyttäjien kanssa suunnittelijalla on edelleen käyttäjää aktiivisempi ja kontrolloivampi rooli prosessin fasilitoinnissa. Ideoinnissa ja erityisesti kontekstin luomiseen liittyvissä tehtävissä käyttäjillä on yhtä vahva tai jopa suunnittelijoita vahvempi rooli. Suunnittelijan tehtävä on synnyttää tehokas työsuhte käyttäjien kanssa sekä valita ja toteuttaa toimivia suunnittelumenetelmiä ja -teorioita. 3) Käyttäjäjohtoinen suunnittelu käsittää käyttäjien toteuttaman tuotteiden ja palveluiden suunnittelun suunnittelijan avustuksella. Käyttäjä toimii käytännössä aktiivisena suunnittelijana, kun taas suunnittelijan rooli on lähinnä fasilitoiva. Käyttäjien työpanos on sekä kontekstin luomisessa että yllättävien innovaatioiden kehittämisessä. Suunnittelija joko määrittelee työkalut käyttäjän työskentelyn tueksi ja kehittää syntyneestä aineistosta lopputuotteen tai tarjoaa tukea käyttäjän itsenäiselle toiminnalle. (Bergvall-Kåreborn ja Ståhlbrost 2008, 106.)

Seuraavassa visuaalisessa esityksessä (kuviokuva 3) olen käyttänyt lähteenä Aaltoyliopiston professorin, Sampsa Hyysalon kategorisointia osallistavan suunnittelun lähestymistavoista (Hyysalo & Johnson, 2015). Pyrin tätä kategorisointia hyödyntäen hahmottamaan osallistavan suunnittelun viitekehyksen, ja esittelemään sen eri menetelmiä. Esityksessä osallistavan suunnittelun ympäristö on jaettu eri lähestymistapoihin loppukäyttäjien aktivoinnin, eli osallistamisen tason perusteella. Olen jakanut selkeyden vuoksi osallistamisen menetöt neljään pääryhmään – 1) käyttäjäinspiraatio, 2) käyttäjä-tutkimus, 3) käyttäjäyhteistyö ja 4) käyttäjäyhteisö. Useat perinteiset osallistavan suunnittelun menetelmät poikkeavat huomattavasti edellä esitetystä osallistavan suunnittelun määritelmästä ja ovatkin muodostaneet omia suunnittelumetodologioitaan. Osallistavan suunnittelun menetelmille kuitenkin yhteistä on että suunnittelu tehdään yhdessä käyttäjien kanssa eikä heidän puolestaan kuten muissa käyttäjälähtöisen suunnittelun menetelmissä, esimerkiksi käyttäjäinspiraatioissa. (Spinuzzi 2005, 164.) Aiempaan määritelmään nojaten voidaan todeta, että asteikon ääripään menetöt, käyttäjäinspiraatio ja käyttäjäyhteisö eivät ole osallistavan suunnittelun menetelmiä sanan varsinaisessa merkityksessä, sillä suunnittelu ei välttämättä tapahdu vuorovaikutuksessa. Käsitte-

len kuitenkin seuraavaksi myös näitä menetelmiä luodakseni kokonaiskuvan osallistavan suunnittelun kentästä.



Kuvio 3. Osallistavan suunnittelun menetelmät voidaan jakaa neljään pääluokkaan suhteessa käyttäjän aktivointiin suunnitteluprosessissa (vrt Hyysalo & Johnson 2015).

Käyttäjäinspiraation 1) lähestymistavoissa loppukäyttäjän osallistaminen on vähäistä ja suunnittelijan rooli on aktiivinen. Tähän joukkoon sisältyvät käyttäjäinspiraatio ja kehittäjän kompetenssin hyödyntäminen. Käyttäjäinspiraatioissa työprosessi on suunnittelijan vastuulla, ja käyttäjä toimii vain innoittajana uusien innovaatioiden syntyyn sekä standardisoitujen kategorioiden purkamiseen. Kehittäjän kompetenssi tarkoittaa, että kehittäjällä on kokemustensa pohjalta kattava käsitys loppukäyttäjien tarpeista ja kontekstista. (Hyysalo & Johnson 2015.)

Käyttäjätutkimus 2) pitää sisällään käyttäjäkokemuksen sekä käyttäjälähtöisen suunnittelun lähestymistavat. Lähestymistavoissa käyttäjä on suunnittelun keskiössä, mutta käyttäjän roolina on lähinnä konsultti tai tutkimuskohde. Käyttäjäkokemus on holistinen, eli kokonaisvaltainen näkemys käyttäjän kokemuksista käyttötilanteessa. Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa taas tulisi nähdä käyttäjän tarpeet jo suunnittelun lähtökohtana, mutta toisin kuin käyttäjäinspiraatioissa, loppukäyttäjää tutkitaan ja konsultoidaan kaikissa suunnittelun vaiheissa. (Hyysalo & Johnson 2015.)

Käyttäjyhteisöstä poiketen yhteissuunnittelussa ja käyttäjyhteistyössä 3) käyttäjien toimintaa ohjataan aktiivisesti. Tämä voidaan toteuttaa samanaikaisesti yhteistyönä (engl. collaborative design) tai osittain toteutettuna sovelluskehiksenä, yhteissuunnitte-

luna. Yhteissuunnittelu (engl. co-creative design tai co-design) on suunnittelumenetelmä, jossa työ on osittain käyttäjien toteuttama. Olennaista on antaa käyttäjille mahdollisuus löytää uusia käyttötarpeita ja kehitysehdotuksia tuotteelle, kun he käyttävät sitä omassa kontekstissaan. (Hyysalo & Johnson, 2015.) Mattelmäki toteaa, että yhteissuunnittelussa tulisi olla loppukäyttäjien lisäksi mukana ihmisiä muistakin sidosryhmistä (Mattelmäki & Jäppinen). Hyysalon ja Johnsonin esityksen mukaan yhteissuunnittelun eri muunnelmia ovat käyttäjäkehittäminen (end-user development), yhteistoteutus (co-realization), living labs -alustat ja metasuunnittelu. Yhteistoteutuksessa suunnittelu toteutetaan osin kuten käyttäjäyhteistyössä, samanaikaisesti käyttäjien kanssa. Pyrkimyksenä on luoda yhdessä käyttäjien kanssa hankkeen ydinratkaisut. Käyttäjäkehittämisen tarkoituksena on luoda työkalut ja menetelmät ohjelmointitaitoisille käyttäjille, jotka voivat itsenäisesti kehittää ja ylläpitää järjestelmäänsä. Living labs -alustat ovat kokeilullisia tosielämän käyttöympäristöjä, joissa uusia tekniikoita voidaan tutkailla. Metasuunnittelun tarkoituksena taas on määritellä työkalut ja prosessi, joiden avulla käyttäjä voi osallistua suunnitteluun suunnittelijan tukena. (Hyysalo & Johnson, 2015.)

Käyttäjäyhteisöt 4) ovat avoimia alustoja käyttäjien itsenäisen suunnittelun tueksi. Yhteisö tarjoaa käyttäjille sosiaaliset ja tekniset rakenteet, jotka mahdollistavat osallistumisen. Lähestymistavan muunnelmiin vaikuttaa ulkopuolisen toimijan rooli yhteisön toiminnassa. Ulkopuoliset yritykset pyrkivät usein ylläpitämässään yhteisöissä joukkouttamalla kehittämään tuotteitaan ja palveluitaan, kuten esimerkiksi Applen App Store. Sen sijaan hyvä esimerkki täysin itsenäisestä käyttäjäyhteisöstä on Wikipedia-tietosanakirja. (Hyysalo & Johnson, 2015.)

Olen pyrkinyt esittelemään osallistavan suunnittelun keskeiset menetelmät luodakseni kokonaiskuvan metodologiasta. Tässä esityksessä on tutkielmani kannalta kuitenkin kaksi merkittävää ongelmaa: Ensiksikin menetelmät harvoin soveltuvat suunnitteluprojektissa täysin yksittäisinä. Bergvall-Kåreborn ja Ståhlbrost uskovatkin, että kaikilla osallistamisen tasoilla ja menetelmillä on aikansa ja paikkansa. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost 2008, 106.)

Havainnollistavana esimerkkinä tyypillisestä yhteissuunnittelun ja osallistavan suunnittelun ilmentymästä graafisen suunnittelun projektissa esittelen 2014 yhteistyössä Vantaan kaupunkisuunnittelun kanssa suunnittelemani lautapeliprojektin. Pelin tarkoitus oli markkinoida Vantaan kaupunkia ja sen arkkitehtuurisia kohteita sekä esitellä kaupunkisuunnittelua pelaajalle. Kaupunkisuunnittelijoilla oli merkittävä työpanos projektin kol-

messa keskeisessä työvaiheessa. Työprosessi jakaantui ideoinnin, pelimekaniikan, suunnittelun ja tuotannon suunnittelun vaiheisiin. Pelin tuli esitellä mielenkiintoisesti Vantaan kaupungin arkkitehtuurisia kohteita ja kaupunkisuunnittelun ongelmanratkaisua, joten ensimmäisessä vaiheessa keräsin teemahaastatteluilla tietoa kaupunkisuunnittelijoiden toimenkuvasta. Toisessa vaiheessa kehitin nopeita prototyyppejä pelimekaniikoista, joissa kaupunkisuunnittelun keskeinen ongelmanratkaisu oli yksinkertaistettu pelattavaan muotoon. Tässä vaiheessa oli tärkeää ottaa prototyypin testaukseen mukaan mahdollisimman monta käyttäjää, jolloin sain nopeasti tietoa kehitystarpeista. Kolmannessa vaiheessa suunnittelin pelin visuaalisen ilmeen ja kuvitin pelikortit sekä myyntipakkauksen. Jotta peli edustaisi Vantaan kaupunkisuunnittelun näkemystä, käytimme jaettua Google Maps -karttaa, jonne kaupunkisuunnittelijat ja arkkitehtipiis- kelijat keräsivät kuvitettavia kohteita. Ensimmäisissä työvaiheissa sovelsin käyttäjäins- piraation menetelmiä, toisessa vaiheessa tein käyttäjätutkimusta, ja kolmannessa vai- heessa voidaan nähdä piirteitä yhteissuunnittelusta, vaikkakin viime kädessä tein itse suunnittelijana päätökset kuvitettavista kohteista. Osallistavan suunnittelun menetelmi- en omaksuminen työprosessiin ei ollut täysin tietoinen strateginen valinta vaan luontai- nen ratkaisu oman kompetenssin ja resurssien puutteessa.

Toinen esityksen (vrt. kuviot 2 ja 3) soveltuvuuden kannalta haastava kysymys on roo- lien jaottelu käyttäjiin ja suunnittelijoihin. Osallistavan suunnittelun sekä toimintatutki- muksen teoriassa käytetään tutkimuskohteista, eli heistä, jotka osallistuvat pääsääntöi- sesti termiä ”käyttäjä” ja fasilitoijista, tutkijoista, tai suunnittelijoista, eli heistä, jotka osallistavat käytetään termiä ”suunnittelija”. Kun tutkittava ryhmä on käyttäjäryhmän sijaan etnografisesti rajattu yhteisö, käytetään käyttäjälähtöisestä suunnittelusta usein termiä ihmislähtöinen suunnittelu (engl. human-centered design). (Di Russo 2012.) Palvelumuotoilussa ja tuotekehityksessä nähdään usein sovellettavan osallistavan suunnittelun menetelmiä, jolloin kohteesta käytetään nimitystä ’asiakas’ (Bergvall- Kåreborn & Ståhlbrost 2008, 108.) Pääsääntöisesti menetelmät perustuvat kuitenkin kiinteästi valtasuhteiden vaihteluun. Toimintaa voidaan tarkastella kohteen näkökul- masta joko valtana, jota hänellä on; mahdollisuus vaikuttaa tilanteeseen ja muuttaa lopputulosta, tai valtana, joka häneltä puuttuu; tehdä konkreettisia päätöksiä. (Vera List 2014a.)

Roolijaottelu ei ole ainoastaan terminologinen ongelma, vaan osallistavan suunnittelun menetelmät tuntuvat näkevän sen kiinteänä rakenteena ja yksisuuntaisena hyötysuh- teena. Niin projektiluonteisen toiminnan kuin tutkimuksen kannalta on hyödyllistä tehdä

pitävä roolijaottelu, jotta tuloksia voidaan tarkastella ennalta asetettujen tavoitteiden valossa. Tällöin sitoudutaan kuitenkin tiettyyn hyötysuhteeseen, jossa käyttäjät antavat eettisistä, pragmaattista tai teoreettista lisäarvoa vastaan osaamistaan, kulttuurillista pääomaansa tai sitoutumistaan. Vaikka osallistavaan suunnitteluun liittyy monia tapoja osallistua ja vaikuttaa, sitä käsitellään usein yhtenäisenä konseptina. Jotta voidaan tutkia motiivien ja menetelmien vaikutusta, tulisi olla tarkempi eri toimijoiden kuvailussa. (Bergvall-Kåreborn & Ståhlbrost 2008, 108.) Sanotaankin, että osallistavaan suunnitteluun tulisi suhtautua evoluutiona, ei vallankumouksena (evolution, not revolution). Tämä tosin voi johtaa putkinäköisyyteen, jolloin vain tietyn sidosryhmän tarpeet otetaan suunnittelussa huomioon ja muut osakkaat jäävät vähemmälle huomiolle. Erityisesti osallistavan suunnittelun uudempien menetelmien ja Yhdysvalloissa sovelletun taloudellisen pragmaattisen lähestymistavan on kritisoitu liian kapeasti keskittyvän tuotteiden ja työkalujen hienosäätöön. Tällöin työprosessin muotoilu ja demokraattinen käyttäjien tukeminen jäävät vähemmälle huomiolle. (Spinuzzi 2005, 168.)

Toimintatutkimuksessa voidaan havaita eri suunnittelun ja toteutuksen vaiheissa hyödynnettävien eri suunnittelumentelmiä. Lähtökohtaisesti teoreettiset pyrkimykset perustuivat omaan käsitykseeni toimikentästä. Tutkimuksessa haastattelin toimijoita, ja reflektoinnin ja analyysin vaihe voidaan nähdä käyttäjätutkimuksena. Yleissuunnitelmassa kuitenkin kartoitimme osallisten toimijoiden näkemyksiä ja muodostimme yhteissuunnittelun mahdollistavan sovelluskehiksen, jossa jokaisen oli mahdollista vuorollaan toimia osallistavan suunnittelun ”suunnittelijana”. Tällöin roolijaottelu muuttui jatkuvasti jokaisen tutkimuksen syklin alussa.

4 Yhteisön rakenteet

Tässä luvussa tutkin toimija-, tai käyttäjäryhmän muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä. Esittelen näkökulmia yhteisön rakenteesta ja tarkastelen kuinka ne soveltuvat eri ympäristöissä. Vertailen yhteisön perustavia rakenteita etnografisesti eli kansallisesti ja kulttuurillisesti määriteltävässä ryhmässä sekä sosioteknologisessa ympäristössä eli sosiaalisten ja teknisten toimintojen yhtymäkohdassa. Lopuksi tutkin yhteisön rakennetta sekä siihen vaikuttavia sisäisiä ja ulkoisia tekijöitä toimintatutkimuksessa analysoiden ryhmän toimintaa ja sisäistä viestintää.

4.1 Yhteistyö yhteisön perustana

Osallistavan suunnittelun piirteitä on havaittavissa laajalti arkkitehtuurin, kaupunkisuunnittelun ja muotoilun aloilla. Erityisesti lisäarvoa osallistaminen tuo projekteihin, joissa päämääränä on yhteisöllinen integrointi tai käyttäjän sitouttaminen. Työskennellessäni kaupunkisuunnittelussa (vrt. luku 3) havaitsin, kuinka tärkeää kaupunkikulttuurin kannalta on asukkaiden osallistaminen oman asuinalueensa suunnitteluun. Tällöin voidaan maantieteellisesti rajatun ryhmän edustajia luotettavasti pitää asiantuntijoina. Verkkopalveluiden kehittämisessä taas on luontevaa käyttää verkkokehitystyökaluja, sillä maantieteellisesti hyvin laaja käyttäjäryhmä voidaan näin saavuttaa hyvin helposti (Friedrich 2013, 18). Etnografisesti pirstaloituneen kulttuurin problematiikasta on käytetty kritiikkinä ranskalaisfilosofi Gilles Deleuzen esittämää termiä nomadismi (suom. paimentolaisuus, vaeltajakansa) kuvaamaan fyysisten, todellisten yhteisörakenteiden rappeutumista verkkoympäristössä. Sosioteknologisessa toimintaympäristössä asiantuntijaryhmän hahmottaminen ei ole yhtä suoraviivaista kuin etnografisesti yhtenäisessä ympäristössä. Todellisen käyttäjäryhmän hahmottaminen on vaikeampaa eikä todennäköisesti perustu mihinkään yksittäiseen etnografiseen ryhmään. Poliittisesti ja kulttuurillisesti merkittävät sosiaaliset ryhmät eivät pohjaudu enää maantieteellisiin rajauksiin vaan ideologioihin, tai yhteisiin tavoitteisiin. (Youngblood 1984; Giaccardi 2003, 76.) Tällöin yhteisön arvojärjestelmä poikkeaa myös oleellisesti perinteisen poliittisen, tai kulttuurillisen ryhmän arvojärjestelmästä. Yhteiset arvot ja pyrkimykset toimivat ryhmän yhdistävinä tekijöinä etnografisen tai sosiaalisen statuksen sijaan.

Yhdysvaltalaiset tutkijat Paul Adler ja Charles Heckscher (2005, 13–17) esittävät yhteisölliselle toiminnalle kolme perusmallia: 1) Hierarkiaan perustuva yhteisö 2) Markkinoiden säätelemä yhteisö ja 3) yhteistyöhön perustuva yhteisö. Heidän mukaansa yhteisö perustuu luottamukseen ja sisäiseen logiikkaan siitä, miten teot ja seuraukset ovat suhteessa toisiinsa. Heidän esittämänsä kaksi ensimmäistä mallia, hierarkkisen yhteisön ja markkinavetoisen yhteisön mallit, voidaan nähdä esiintyvän jatkuvasti poliittisessa keskustelussa. Hierarkkisessa yhteisössä vallitsee vahva luottamus, joka perustuu selkään ja strukturoituun oletukseen yhteisön vuorovaikutuksesta. Hierarkia pohjautuu auktoriteettisen kontrollin synnyttämiin normatiivisiin rakenteisiin. Yhteisössä vaikuttaa vahva sisäisen yhteenkuuluvuuden tunne, ja palkitseminen sekä identiteetti perustuvat statusarvoon. Sen sijaan markkinavetoinen yhteisö perustuu heikkoon luottamukseen siitä, kuinka yhteisön jäsenten voidaan olettaa toimivan rationaalisesti tietyissä tilanteissa. Rakenteet ja palkitseminen pohjautuvat taloudelliseen pääomaan ja sen jatku-

vaan liikkumiseen. Yhteisössä vaikuttaa vahva individualismin sekä avoimen universalismin tunne, ja päätöksentekoa ohjaa rationaalinen perustelu. (Adler & Heckscher 2005, 13–17.)

Heckscher ja Adler allekirjoittavat jo Marxin esittämän kritiikin, että markkinajohtoinen yhteisö systemaattisesti rikkoo perinteisiä yhteisön rakenteita taloudellisen tehokkuuden tieltä. Siitä huolimatta he uskovat kapitalistisen markkinatalouden osaltaan johtaneen uuden yhteistyöhön perustuvan yhteisömallin kehitykseen. Yhteistyöhön perustuvan yhteisön rakenne pohjautuu todellisiin, muodollisiin tai epämuodollisiin sosiaalisiin rakenteisiin. Sen perustana ovat yhteisön sisäisesti hyväksymät yhteiset arvot, ja palkitseminen perustuu sosiaaliseen pääomaan. Yhteisömallissa vallitsevat saman aikaisesti sisäisesti vahva yhteenkuuluvuuden tunne sekä individualismi ja universaali orientaatio. (mts. 12–13.) Edellisessä luvussa kritisoin osallistavan suunnittelun menetelmiä pragmaattisesta orientoitumisestaan. Heckscher ja Adler esittävät kirjoituksessaan yhteistyön mallin, joka antaa yhteissuunnittelulle mielestäni paremmat edellytykset kuin täysin markkinajohtoinen osallistavan suunnittelun malli.

4.2 Yhteisön sosioteknologiset rakenteet

Sosioteknologista interaktiota tutkiva professori Gerhard Fischer ennusti vuonna 2011 julkaistussa kirjoituksessaan (112–113) tulevana vuosina osallistamisen kulttuurin ennestään lisääntyvän. Hän ehdottaa tämän aiheuttavan digitalisaation jatkumona merkittäviä muutoksia kulttuureissamme, jotka ovat verrattavissa jopa kirjoitustaidon kulttuurivaikutuksiin. (Fischer 2011, 112–113.) Fischerin povaama kehitys on jo selvästi havaittavissa sosiaalisessa kanssakäymisessämme. Sosiaalisessa mediassa ansaittu markkina-arvo on jo kauan haastanut perinteisen mainonnan. Käyttäjien tuottama mediasisältö YouTubessa ja blogi- tai mikroblogialustoilla; kuten Twitterissä ja Instagramissa saavuttaa yhä suurempia, kansainvälisiä yleisöjä. Fischer huomauttaa, ettei esimerkiksi YouTube kilpaile elokuvateollisuuden kanssa, vaan palvelee hyvin eri tarkoituspäriä. Keskeistä osallistavan suunnittelun kannalta on käyttäjän kehitys kuluttajasta tuottajaksi, tai suunnittelussa jopa ongelman haltijoiksi. Uudet sosioteknologiset ympäristöt eivät korvaa entisiä levityskanavia vaan tarjoavat alustan uudentlaisille tarpeille ja avoimelle, demokraattiselle osallistumiselle. Tekstissään hän viittaa tutkimuksiin, jotka osoittavat, että teini-ikäisistä jopa puolet on itse tuottanut jonkinlaista mediasisältöä, ja kolmannes internetiä käyttävistä nuorista on jakanut tuottamaansa verkkosisältöä. (Fischer 2011, 112–113.) Tiedon teollinen internet -liiketoimintayksikön johtaja

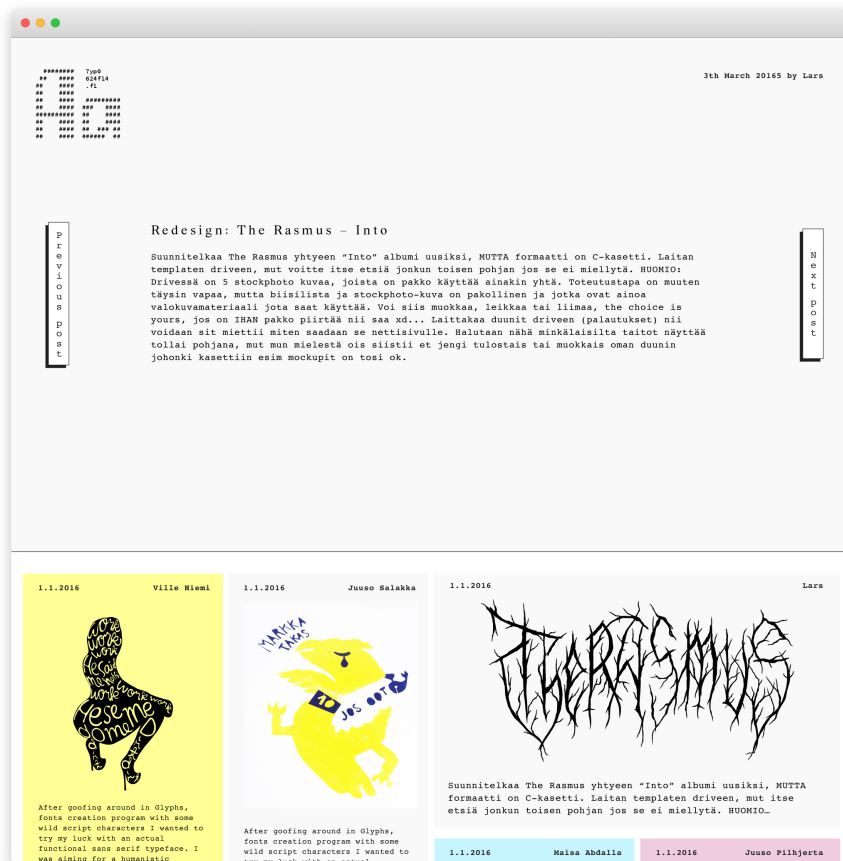
Taneli Tilkka sen sijaan näkee digitalisaation johtavan holistiseen arvojärjestelmän ja ekosysteemin murrokseen. Sen vaikutukset tullaan näkemään kaikilla elämän aloilla. Kehitys, joka on kääntänyt media-alan arvojärjestelmän päälaelleen siirtyy Tilkan mukaan seuraavaksi teollisuuteen. (Wikipedia 2016.) Jatkossa käyttäjä voi olla myös teollisuuden tuotteiden suunnittelija.

Kun demokraattisen osallistumisen malli on käyttäjille sosiaalisesta mediasta jo ennestään tuttu, uskon, että kynnyks osallistua yhä kompleksisempiin suunnitteluprosesseihin madaltuu. Näkisin, että Fischerin esittämä ennuste toteuttaa Heckscherin ja Adlerin yhteistyöhön perustuvan yhteisön mallia. Välittömästi tai välillisesti käyttötilanteesta saadun hyödyn sijaan sosioteknologisissa verkostoissa motivaatio vaikuttaa perustuvan sosiaaliseen palkitsemiseen. Tässä yhteydessä sosiaalinen palkitseminen tarkoittaa toimijan sosiaalisen aseman kehitystä viiteryhmänsä jäsenenä. Se on nähdäkseni sosiaalisen median kiihdyttämä järjestelmä. Uskon että sosiaalinen palkitseminen ei ole suoraan perusteltavissa välillisellä taloudellisella hyödyllä, eli tykkäyksiä ei voida realisoida rahaksi. Sen sijaan se on muodostumassa yhä kiinteämmäksi palkitsemisjärjestelmäksi taloudellisen korvauksen rinnalle.

Useiden käyttäjäryhmien kustannustehokas saavuttaminen ja sitouttaminen projektiin varhaisessa vaiheessa on haastavaa, mutta usein projektin onnistumisen kannalta keskeistä (Friedrich 2013, 18). Mattelmäki kehottaa hyödyntämään ihmisten osaamista ja innostusta digitaalisilla kanavilla (Mattelmäki & Jäppinen). Sosiaalisen median sovellukset voivat tarjota ratkaisuja käyttäjien osallistamisen ja motivoimisen ongelmiin. On kuitenkin tärkeää huomioida, että ne vaikuttavat käyttöliittymällään sosiaaliseen käyttäytymiseen, eli diskurssiin. Siksi onkin tärkeää arvioida sosiaalisen median vaikutusta suunnitteluprosessiin. (Friedrich 2013, 20.) Toimintatutkimuksen tutkittavan ryhmän ensisijaiseksi viestintäkanavaksi muodostui WhatsApp, joka tarjosi tasa-arvoisen, välittömän ja profiililtaan epävirallisen viestimen. Organisoitu toiminta edellytti strukturoidumpaa viestintäkanavaa, ja otimme WhatsAppin rinnalla käyttöön suljetun Facebook-ryhmän. Ryhmä mahdollisti tapahtumien organisoimisen ja julkaisujen indeksoimisen. Diskurssi, eli viestinnän tyyli oli kuitenkin Facebook-ryhmässä virallisempi, eivätkä kaikki ryhmän jäsenet käyttäneet Facebookia, joten pääosa sosiaalisesta vuorovaikutuksesta tapahtui edelleen WhatsAppissa. Facebook-ryhmässä tapahtuva sosiaalinen vuorovaikutus sai myös auktoriteettisen, toteavan sävyn. WhatsAppissa toimeksiantoista ja kehitysehdotuksista keskusteltiin tasavertaisina toimijoina, kun taas Facebookissa julkaisuihin suhtauduttiin vähemmän keskustelevasti ja niihin reagoitiin lähinnä

toiminnalla: tykkäämällä, osallistumalla tai äänestämällä. Kaikki olivat yleissuunnitelmassa yhtä mieltä siitä, että viestintäkanavia tulisi olla mahdollisimman vähän ja niiden tulisi olla helposti saavutettavia. Kanavien rooli ja piirteet määrittäytyivät kuitenkin luonnostaan vasta käytön myötä.

Yleissuunnitelmassa päätimme, että motivoinnin ja ryhmän identiteetin kannalta olisi rakentavaa julkaista kollektiivisen toiminnan tuotokset julkisella verkkoalustalla. Sen tulisi toimia matalan kynnyksen julkaisualustana sekä edustaa ryhmän monipuolista graafista ilmaisua. Kehitimme verkkoalustalle identiteetin (kuvio 4), joka perustui mahdollisimman anonyymeihin kirjasintyyppisiin ja muunneltaviin parametreihin. Verkkoalustan fonteiksi valitsimme Times New Romanin ja Courierin. Ne ovat hyvin yleisiä kirjasintyyppiä eivätkä muodosta itsessään vahvaa mielikuvaa tai identiteettiä. Esiitimme yhdeksi parametriksi julkaisualustassa mahdollisuuden vaikuttaa julkaisujen taustaväriin, jolloin myös ulkoasu tarjosi muuttujia. Itse etusivun ulkoasu generoituisi julkaisujen mosaiikiksi, jolloin sisältö ja sen monipuolisuus viestisivät visuaalisesti puolestaan.



Kuvio 4. Suunnittelin tutkittavan ryhmän toiminnan tuloksia esittelevän verkkoalustan ulkoasun, joka perustui muunneltaviin parametreihin.

Yhteisön identiteetin muodostamisen kannalta on ensisijaisen tärkeää, että yhteisöllä on sisäisesti yhteiset arvot. Niihin perustuvat yhteisön identiteetti ja motivointijärjestelmä. Yhteistyöhön perustuvalla yhteisöllä luontaista on vuorovaikutteinen, sosiaalinen luonne. Sen sijaan, että suuntauduttaisiin yhden arvokäsityksen mukaan, tulee yhteisen profiilin muodostaa kokonaisuus useista vastakkaisista identiteeteistä. (Heckscher & Adler 2005, 17.) Viimeisimpien tutkimustulosten mukaan yhteisön identiteetin voivat määrittellä kuitenkin jo itsessään ulkoiset tunnuksiset kuten lippu tai logo. Kalifornian yliopiston psykologian laitoksen tekemässä tutkimuksessa ilmenee, että yhteiset tunnuksiset jo itsessään välittävät vaikutelman yhtenäisestä, tehokkaasta ja ohjatusta ryhmästä, huolimatta siitä kokevatko ryhmän jäsenet todellisuudessa samoin. Tutkimuksessa myös ilmeni että yhteisöt, jotka käyttivät omaa tunnusta koettiin kaikissa tapauksissa uhkaavimpina. Tunnuksia todettiin yleisesti käytettävän, kun haluttiin näyttävästi yhtenäisenä, eksklusiivisena ryhmänä. (UC Davis 2016.)

Halusimme sivuston tunnuksen edustavan kollektiivin moninaisuutta. Tunnuksen suunnittelu toimi ensimmäisenä avoimena toimeksiantona. Sen tuotokset tulisivat kaikki toimimaan verkkosivun jatkuvasti sivulatauksen yhteydessä vaihtuvana tunnuksena (kuvio 5). Tunnuksen suunnittelu osoittautui motivoivaksi osallistamisen sovellukseksi. Kun joku osallistui, viesti aiheesta ja tulokset olivat avoimesti esillä, saattoivat muut seurata perässä. Ensimmäinen esitys tunnuksesta julkaistiin noin kahden viikon kuluessa toimeksiannosta, minkä jälkeen neljä muuta toimijaa osallistuivat heti muutaman päivän sisällä. Toimeksianto sopi hyvin homogeenisen graafisista suunnittelijoista koostuvan ryhmän kollektiiviseen ongelmanratkaisukykyyn. Muutama esityksistä jopa toivotusti haastoi typografian normit ja kuvasti käyttäjän omaa identiteettiä ryhmän jäsenenä ja hänen lähestymistään typografiaan. Osa käyttäjistä taas suhtautui toimeksiantoon vahvasti graafisen suunnittelun näkökulmasta ja pyrki visuaalisesti tasapainoisempaan ja perinteisiin graafisen suunnittelun sääntöjä noudattavaan ilmaisuun. Voidaan myös olettaa, että kaikilla osallistujilla ei ole yhtä vahvaa suhdetta typografiaan, eivätkä he näin ollen koe vahvasti profiloituvansa typografian kautta.



Kuvio 5. Verkkoalustan tunnuksesta tuli esittää toimijan oma typografinen tulkinta sivuston verkkotunnuksesta typografia.fi tai tyylinäyte kirjainyhdistelmästä "Aa".

Ensimmäisessä toimeksiannossa pyrittiin ilmentämään hyvin suoraviivaisesti Heckscherin ja Adlerin yhteistyöhön perustuvan yhteisön mallia. Jokainen ryhmän jäsen muodosti yksilönä osan ryhmän yhteisestä identiteetistä. Toimintatutkimuksessa yhteisen identiteetin hahmottamisessa esiintyi myös yllättäviä haasteita. Vaikka työryhmä profiloitui ennestään sekä maantieteellisesti että toimialansa kautta, ilmeni työryhmän sisällä melko vastakkaisia arvojärjestelmiä. Niiden konfliktit nostettiin kuitenkin esille jo yleissuunnitelmassa. Osa toimijoista piti yhteisön identiteetin kannalta oleellisena henkilökohtaisten sosiaalisten suhteiden luomista. Osa taas piti tätä merkityksettömänä ja näki tärkeämpänä itsenäisen toiminnan orientoitumisen yhteisesti sovittujen arvojen mukaan. Ryhmän sisäinen hierarkia ja kontrollin määrä herättivät myös mielipiteitä. Työn tuloksista voidaan päätellä, ettei yhteisön profiili puhutellut kaikkia tasapuolisesti ja osa toimijoista jättäytyi toiminnasta ulkopuolelle. Vielä kolmannen toimeksiannon reflektoinnissa ilmeni vastakkaisia näkemyksiä siitä, millaista kollektiivisen toiminnan tulisi luonteeltaan olla. Osaltaan identiteetin muodostumista rajoitti ulkoisten toimijoiden puute. Työryhmän julkaisualustaa ei saatu tutkimuksen aikana kunnolla aktivoitua, jolloin ulkopuolista, objektiivista näkökulmaa ei päässyt muodostumaan.

5 Työkalujen määrittely

Tässä luvussa tarkastelen työkalujen vaikutusta suunnitteluun. Tieteellisessä kontekstissa ja osallistavan suunnittelun teoriassa sanalla työkalu on usein hyvin moniselitteinen merkitys. Toisaalta työkalut ovat mekaanisia apuvälineitä, mutta usein myös hyvin monimutkaiset prosessimallit voidaan nähdä strategisina työkaluina. Tässä työssä en käsittele strategisia työkaluja. Tarkastelen työkaluja sekä assosiaation ja kielellisen abstraktisaation, eli käsitteiden ja mielleyhtymien tasolla että mekaanisina parametrien järjestelminä. Tutkin toimintatutkimuksessa ja esimerkkitapauksissa työkalujen suunnittelulle asettamia niin fyysisiä kuin assosiatiivisiakin rajoitteita ja mahdollisuuksia.

Suunnittelun tutkimuksessa tulosten analysoinnissa merkittäviä haasteita asettaa työkalujen vaikutuksen arviointi. Työkalujen vaikutusta työprosessiin tutkitaan paljon tieteknisten sovellusten kehityksessä tehokkuuden näkökulmasta. Sen sijaan niiden tutkiminen luovuuden tukemisen näkökulmasta on haastavampaa. Kokeissa on todettu että tehottomat työkalut vaikeuttavat luovaa ajattelua, mutta vastaavasti ei voida todistaa että tehokkaat työkalut suoraan tukisivat luovuutta. Perinteisen jäykän ja kontrolloidun kokeen sijaan aktiivisesti toimivan käyttäjäryhmän pitkäkestoinen seuranta voi kuitenkin paljastaa minkälaiset työkalut tukevat luovaa ajattelua. (Ressnick & Myers 2005, 12.) Toimintatutkimuksen lähtökohtana ei ollutkaan tarkastella työkalujen varsinaista tehokkuutta tai kuinka luontevasti ne tukevat luovaa työskentelyä.

5.1 Työkalujen vaikutus assosiaation ja abstraktisaation tasolla

Jos tarkastellaan kriittisesti graafisen suunnittelun prosessia ja työkaluja, niin huomataan että tulosten kannalta merkittävin painoarvo on assosiaation tasolla tapahtuvalla suunnittelulla ideointivaiheessa. Voidaan olettaa, että kaikki suunnittelu lähtee liikkeelle assosiaation luomasta kontekstista. Tällöin työkokemus ja kulttuurillinen pääoma muodostavat jo valmiiksi joitain mielleyhtymiä ongelmasta, mutta tavallisesti suunnitteluprojekti alkaa kuitenkin olemassa olevan visuaalisen aineiston tutkimuksella. Yleensä tämä tarkoittaa kuvahakua, jossa automatisoitu hakukone etsii hakusanoja vastaavia algoritmeja ja generoi niistä kuvaston (Buurman 2015a, 22). Haastattelussaan suunnittelutoimisto Hortin luovajohtaja Eike König arvioi, että 99 % nuorista suunnittelijoista, joiden kanssa hän on työskennellyt, aloittaa suunnittelun googlaamalla kuvia (Lancia Trend Visions 2011). Visuaalisen aineiston tutkimus on kuitenkin luonnollisesti suota-

vaa ja usein välttämätöntä viestittäessä vieraista tai abstrakteista asioista. Kun tutkimme vierasta kulttuuria, muodostamme etnografian sen sosiaalisesta järjestelmästä, uskomuksista, fyysisestä ympäristöstä ja kokoamme kulttuurin sisäistä tietoa (Albena Yaneva 2015, 135). Sveitsiläistutkijat Buurman ja Rölli (Buurman 2015a, 22) kehittivät suunnittelun logiikkaa tutkivassa tutkimuksessaan assosiaatiokoneen, jonka toimintaperiaate oli pitkälti sama kuin Googlen kuvahaulla. Kone esitti käyttäjän valitsema termiä vastaavan kuvan, ja kun valitsi useita termejä, kone näytti, mitä Googlen algoritmit yhdistävät niihin. Koe osoitti, miten satunnaiset menetelmät stimuloivat assosioivaa havainnointiamme. Visuaalisen aineiston tutkimus on siis alisteinen toisaalta käsitteille ja termeille, joita tutkija yhdistää kohteeseen sekä hakukoneen algoritmeille. Voidaan todeta, että käsitteisiin vaikuttaa merkittävästi tutkijan etnografinen tausta, joka toisaalta myös luo perustan Googlen henkilökohtaisille algoritmeille. Näin ollen tulokset vain vahvistavat tutkijan kontekstin asettamaa tulkintaa kohteesta.

Päädyin työssäni vakavasti sairaiden lasten hyväntekeväisyysjärjestön, Minu Unistuste Päevän mainoskampanjassa vertailemaan Googlen kuvahaun ja tieteellisin menetelmin kootun kuvallisen aineiston eroavaisuuksia. Kampanjassa oli tarkoitus vedota lahjoittajiin esittämällä lasten unelmia heidän omasta näkökulmastaan piirtämällä. Tehtävässä varmasti taloudellisin ja luontevin ratkaisu olisi ollut kerätä kuvallista aineistoa kohdehenkilöiltä, eli lapsilta itseltään osallistamalla. Tähän ei kuitenkaan ajallisesti ja maantieteellisesti ollut mahdollisuuksia, joten visuaalisen viestinnän etnografisen orientoitumisen tuli tapahtua olemassa olevan aineiston tutkimisella. Etsiessäni Googlen kuvahaulla 6–8-vuotiaiden lasten piirustuksia tulokset tukivat assosiaatiohini perustuvaa käsitystä lasten visuaalisen kuvaamisen taidoista. Kuitenkin verratessa aineistoa Indianan osavaltion yliopiston keräämään kuvamateriaaliin ilmeni aineistossa eroavaisuuksia (Indiana State University). Googlen esittämissä tuloksissa töiden aiheet olivat melko yksipuolisia, ja lasten kyky kuvata ihmisten anatomiaa oli hyvin rajoitteinen. Sen sijaan asetelma ja värit olivat tasapainossa. Tieteellisesti kerättyssä aineistossa voitiin huomata eroavaisuuksia visuaalisessa ilmaisussa iän, sukupuolen ja etnisen taustan mukaan. Keskimääräisesti kuitenkin vaikutti, että lapset pystyivät halutessaan kuvaamaan tunnistettavasti hyvin monimutkaisiakin heille tuttuja asioita. Toisaalta taas värit ja asetelma tuntuivat olevan useimmissa töissä toisarvoisia. Molemmissa aineistoissa yhteistä olivat työkalut, kuten värikynät ja usein toistuvat teemat, kuten perhe. Indianan yliopiston aineiston hakemistosta kuitenkin selvisi, että molemmat piirteet olivat työprosessissa ennalta määriteltyjä. Voidaan päätellä, että lasten kyky visuaaliseen ilmaisuun

kehittyy hyvin yksilöllisesti, mutta assosiaatio, joka muodostui lasten piirustuksista, perustui niiden työkaluihin ja toimeksiantoon.

Arkkitehti ja tutkija Caio Vassão ehdottaa, että suunnitteluprosessissa tulisi tarkastella kriittisesti kielen ja työkalujen asettamia rajoitteita (Vassão 2008, 105). Kielellä ei tässä yhteydessä tarkoiteta pelkästään puhuttua ja kirjoitettua ilmaisua vaan metaforisten merkitysten järjestelmää. Emme voi ratkaista ongelmia ajattelemalla samoin kuin synnyttäessämme ne, kuten Einstein asian esitti. Siksi suunnittelun tulisikin aktiivisesti uudelleen määritellä työkalunsa ja lähestymistapansa. Esimerkiksi energiataloudesta puhuttaessa pidetään yleensä ihanteellisena ratkaisuna kestäväää kehitystä. On kuitenkin mahdollista, että tästä lähtökohdasta toteutettu ekologinen suunnittelu jo ennalta itesesensuroi ja poissulkee ongelman potentiaaliset ratkaisut, jotka eivät edistä jatkuvaa talouskasvua. (Wood 2013, 4:00.) Toisin sanottuna konteksti kontrolloi merkityksiä (Youngblood 1984). Kontekstin luominen mahdollistaa uusien merkityksien löytymisen. Vassão kuitenkin itse ilmaisi huolensa myös kontekstin luomisen mahdollisista totalitaarisista vaikutuksista käyttäytymiseen (van Amstel 2011, 450). Kontekstin tietoista rajoittamista vallankäytön välineenä voidaan kutsua myös sosiaalidominoinniksi (Vassão 2008, 108).

Tutkimuksessaan Buurman ja Rölli tarkastelivat työkalujen ja työympäristön merkitystä. Kokeessa ilmenee, ettei niiden kulttuurillisesta vaikutuksesta ole mahdollista täysin irtaantua. Haastattelussa yksi tutkimuskohteista, pelisuunnittelija Ulrich Götz toteaa tiettyjen työkalujen johtavan tiettyihin stylistisiin lopputuloksiin. Hän kuitenkin tiedostaa, ettei ole hyödyllistä pyrkiä irtautumaan ulkoisista vaikutteista rakentamalla kaikkia työkaluja ja komponentteja, kuten pelimootoria itse. (Buurman 2015b, 195–196.) Sen sijaan Hortin järjestämissä graafisen suunnittelun työpajoissa ei Königin mukaan työskennellä tietokoneella. Tietokoneella suunniteltaessa ohjelmiston tarjoamat rajoitteet ja mahdollisuudet ovat aina kiinteästi osana suunnitteluprosessia. Hän kuvailee analogisen suunnittelun luovan vahvemman kokemuksen materiaaleista ja työmenetelmistä. (Lancia Trend Visions 2011.)

Muutaman viime vuoden aikana graafisen suunnittelun standardisoituja työkaluja ja visuaalisia normeja vastaan on hyökännyt Aalto-yliopiston graafisen suunnittelun opiskelijoista koostuva kollektiivi, GRMMXI. Kollektiivin töissä pureudutaan kriittisesti suunnittelussa vaikuttavaan työprosessiin. Estetiikat lainaavat meemien ja nettitaiteen kuvastoa. Ironian kautta töissä esitetään suoria visuaalisia viittauksia graafisen suunnitte-

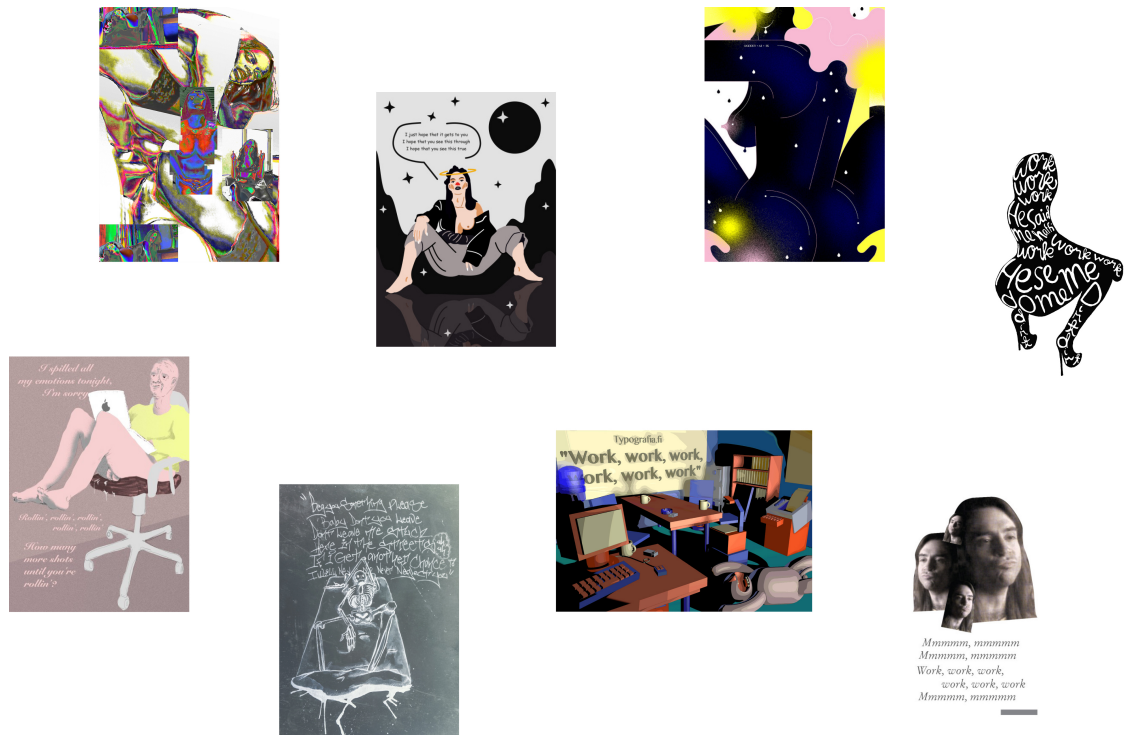
lun työkaluihin ja viestinnän käyttöliittymiin. GRMMXI harjoittaa töissään kriittistä suunnittelua eli kriittiseen teoriaan pohjautuvaa suunnittelun lähestymistapaa. Sen päämäärä on ennemminkin esittää kysymyksiä kuin tarjota ratkaisuja. Kriittisen suunnittelun määritelmä voidaan nähdä ongelmallisena, sillä lähestymistapa rinnastuu vahvemmin taiteen kuin suunnittelun pyrkimyksiin. Se kuitenkin tarjoaa mahdollisuuden reflektoiden tarkastella omaa toimialaansa etäältä. Tämä synnyttää keskustelua alan toimintatavoista ja kehittää progressiivista ajattelua, joka mahdollistaa suunnittelun kehityksen. (von Oppeln 2015, 103.)

Suunnittelu on oppimisprosessi, jossa syntyy useita iteraatioita visuaalisen esityksen, palautteen ja epäonnistumisen kautta (Nordmann 2015, 113). Toimintatutkimuksessa pyrimme toisintamaan luonnollisen suunnitteluprosessin toimeksiannon ja toiminnan vaiheet. Erotuksena todelliseen suunnitteluprosessiin visuaalinen esitys ei ollut altis asiakkaan tai käyttäjän palautteelle. Toimintatutkimuksen pyrkimyksiä voidaankin kuvailla myös kriittisenä suunnitteluna, sillä kuvitteelliset toimeksiannot mahdollistivat aiheen kriittisen tarkastelun objektiivisesti etäältä. Monissa visuaalisissa esityksissä näkyi aiheen kriittinen tarkastelu, mutta monet myös suhtautuivat suunnittelutoimintaan itsensä kehittämisenä. Kuvitteellinen toimeksianto onkin todennäköisesti yleisin alalla käytetty opetusmenetelmä. Noin kolmasosassa haastatteluaineistosta kerrottiin omaksettaneen toteutuksessa tietoisesti uusia työkaluja ja -menetelmiä. Muutamissa haastatteluissa taas todettiin ajankäytöllisten rajoitteiden vaikuttaneen työkalujen valintaan tai niiden omaksumiseen. Toisaalta pyrkimyksenä oli tarjota vapaa alusta kokeilulle ja oman työskentelyn reflektoinnille, mutta samalla suunnittelijalle annettiin työprosessissa hallitseva rooli, joka vähensi vuorovaikutusta loppukäyttäjän kanssa.

Toimintatutkimuksessa päädyimme toteuttamaan avointen toimeksiantojen mallia, jossa fasilitaattorilla oli vapaus määritellä työn formaatti ja työskentelyn rajoitteet. Siitä huolimatta jo yleissuunnitelmassa todettiin mahdollisia näkymättömiä rajoitteita työskentelylle. Esimerkiksi töiden lopullinen julkaisualusta määrittelee tietyt parametrit työskentelylle. Jos töiden lopullinen julkaisu tapahtuu verkkoalustalla, tulisi formaatin olla alustalle sopivassa tiedostomuodossa. Vaikkakin se tarjoaa laajalti mahdollisuuksia toimeksiannon toteutukselle tai dokumentoinnille, jäävät digitaalisessa ympäristössä helposti esimerkiksi materiaaliratkaisut vähälle huomiolle.

Toisessa toimeksiannossa toimijat kuvittivat osan Rihannan ja Draken popmusiikkikappaleen Work sanoituksista (vrt. luku 6). Toimeksiannon esittänyt toimija tarjosi tul-

kinnan tueksi lyriikoiden merkitystä avaavan verkkosivun. Osa käyttäjistä pyrki esittämään kuvituksissaan valitsemansa sanoitukset reflektoiden niitä omiin assosiaatioihinsa irrallisena kappaleen todellisesta kontekstista. Osassa töistä taas kuvitettiin valittu osio kappaleen sanoituksista ennalta esitetyn kontekstin asettamien konnotaatioiden kautta. Jälkimmäisissä toteutuksissa käyttäjät myös omaksuivat luontevasti toimeksiannosta välittyvän sukupuolirooleja kriittisesti tarkastelevan näkökulman (kuvio 6).



Kuvio 6. Osa toimijoista omaksui toisessa toimeksiannossa kriittisesti sukupuolirooleja tarkastelevan näkökulman. Muutama sen sijaan kuvitti tekstin irrallisena toimeksiannon esittämästä kontekstista.

Kolmannessa avoimessa toimeksiannossa tehtäväksi annettiin suunnitella The Rasmus -yhtyeen vuonna 2001 julkaistun albumin Into kannet uudelleen C-kasetti-formaattiin. Toimeksianto velvoitti käyttämään työssä ennalta valittuja, hyvin geneerisiä, vesileimattuja kuvapankkikuvia. Kuvat itsessään viestivät aiheesta hyvin vähän. Ainoastaan yhtyeen rakenne välittyi sillä, että kuvissa oli neljän henkilön ryhmä. Kuvien oli tarkoitus ohjata suunnittelua enemmän graafisen suunnittelun ongelmanratkaisuun ja tehdä näin ero toiseen toimeksiantoon, jossa painotus oli vahvasti tulkinnalla ja yksilöllisellä ilmaisulla. Heikkolaatuisena tallenneformaattina C-kasetti on säilyttänyt tietyn kulttuurin keräilijöiden keskuudessa, ja formaatti liittyy myös suunnittelussa rosoiseen tee-se-itse-estetiikkaan. Toimeksiannossa oletettiin töiden haastavan markkinointiesteettiset kuvapankkikuvat ja lopputuloksissa nähtävän epäkaupallisia ja lo-fi-

henkisiä toteutuksia. Tuloksissa (kuvio 7) nähtiin kaksi toteutusta, joissa suunnittelija oli käyttänyt työvälineinään täysin mekaanisia työkaluja, kuten saksia, liimaa ja tussia. Mustavalkoinen värimaailma ja rosainen laatu toistuivat lähes kaikissa palautetuissa töissä. Se viesti nähdäkseni enemmän suunnitteluformaatin mahdollisista miellelyhtymistä eli konnotaatioista kuin yhtyeen musiikillisesta tai visuaalisesta profillista.



Kuvio 7. Toimintatutkimuksen kolmannessa toimeksiannossa C-kasettiformaatti loi toimijoille konnotaatioita, jotka poikkesivat merkittävästi aineiston kontekstista.

5.2 Työkalujen määrittely ja parametrit

Tilastollista tutkimustietoa graafisessa suunnittelussa käytetyistä työkaluista on hyvin niukasti saatavilla. Lisäksi saatavilla oleva ajankohtainen aineisto painottuu vahvasti digitaalisen median suunnittelijoiden vastauksiin. Vuonna 2015 toteutetussa kyselytutkimuksessa kartoitettiin 4 000 visuaalisen suunnittelijan työssä käyttämiään työkaluja. Vain 40 % vastaajista kertoi työskentelevänsä ainakin painetun median parissa. Kynä ja paperi todettiin kyselyssä edelleen ylivoimaisesti suosituimmiksi työkaluiksi aivoriihessä eli ideointivaiheessa. Seuraavaksi suosituimmat työkalut painetun median työtarpeisiin olivat kuitenkin Adobe-ohjelmistotuottajan suunnitteluohjelmat. (Khoi Vinh, 2015.) Vaikuttaisi, että digitaalinen suunnittelu omaksuu painettua mediaa helpommin uusia ja uusien sovelluskehittäjien työkaluja. On kuitenkin otettava huomioon, että digitaalinen media on tiettävästi edelleen jatkuvassa kehityksessä ja sen suunnittelun tar-

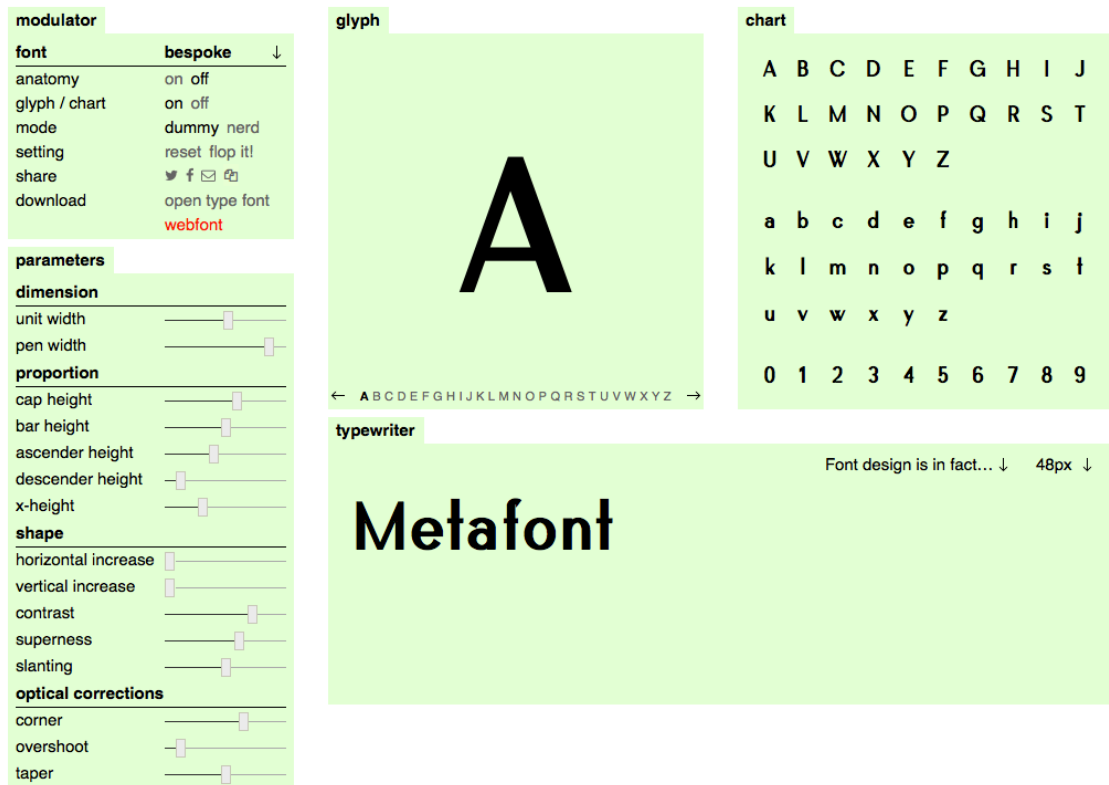
peisiin tehdään enemmän tuotekehitystä. Valitettavasti tulokset eivät tarjoa tietoa painetun median toteutuksessa käytetyistä työkaluista. Voidaan kuitenkin olettaa, että tietokoneavusteisten suunnitteluohjelmien rooli kasvaa työprosessin edetessä. Tutkijat Resnick ja Myers (2005, 3) painottavat, että tehokkaiden suunnittelutyökalujen tulee tarjota matala kynnyks, korkea katto ja leveät seinät. Tällä tarkoitetaan, että niiden tulisi olla luontevia ja helppoja käyttää mutta samalla mahdollistaa kokonais- ja mielekkäitä ratkaisuja sekä tukea useita käyttötarkoituksia. Voidaan todeta, että valtaosa tietokoneavusteisista suunnitteluohjelmista pyrkii vastaamaan näihin tavoitteisiin. (Resnick & Myers 2005, 3)

Kun yhteissuunnittelussa käyttäjät otetaan mukaan suunnitteluprosessiin, ei voida suoraan nojata Resnickin ja Myersin kriteereihin. Uskon, että kollektiivisessa ongelmanratkaisussa suunnitteluprosessi tulisi pilkkoa palasiin, jotta käyttäjät voivat toimia aktiivisina suunnittelijoina esimerkiksi tuotanto- tai ideointivaiheessa. Jos sovelluskehys määritellään ennalta riittävän tarkasti, voidaan käyttäjän kompetenssi kanavoida työvaiheeseen, jossa siitä on eniten hyötyä. Tässä yhteydessä voidaan puhua alisuunnittelusta sovelluskehuksesta. Alisuunnittelussa osittain suunnittelijan valmiiksi toteuttamassa kontekstissa käyttäjä voi parametrien avulla vaikuttaa ratkaisevasti lopputulokseen. Se poikkeaa huomattavasti valmiiden järjestelmien ja tuotteiden suunnittelusta. Pyrkimyksenä on kehittää työympäristö, jossa käyttäjä voi itse etsiä ratkaisun ongelmaansa. Alisuunnittelusta puhuttaessa ei kuitenkaan tarkoiteta, että siihen olisi käytetty vähemmän aikaa kuin valmiiden tuotteiden suunnitteluun, mutta se parantaa sovelluskehysten soveltuvuutta erilaisten ongelmien ratkaisuun. Näin ollen alisuunnittelu lisää käyttöön kulutettua aikaa suhteessa suunnittelu-aikaan. (Fischer & Giaccardi, 2004, 7.) Kun suunnittelun parametreihin vaikuttavat luonnollisen toimijan eli loppukäyttäjän sijaan satunnaismuuttujat, voidaan käyttää termiä generatiivinen suunnittelu.

Myös metasuunnittelun teoria käsittelee työkalujen ja kontekstin vaikutusta suunnitteluun, mutta sen menetelmät pyrkivät hyödyntämään tietoista vuorovaikutusta niiden kanssa. Siinä missä perinteinen suunnittelu pyrkii toteuttamaan uuden idean, metasuunnittelu edistää vuorovaikutuksia olemassa olevien osatekijöiden välillä (Wood 2013, 10:38). Metasuunnittelun työympäristössä suunnittelijan on jatkuvasti etsittävä yhteyksiä työkalujen, palveluiden ja toimijoiden välillä (Giaccardi 2003, 80). Suunnittelussa tulisi käyttää saatavilla olevia hyödykkeitä luomaan integroituja ratkaisuja sen sijaan, että loisi ratkaisuja, jotka vaativat uusia materiaaleja. (Di Russo, 2012.)

Teollinen muotoilija Andries Van Onck esitti metasuunnittelun teorian arkkitehtuurin ja muotoilun tutkimuksiensa pohjalta 1960-luvulla. Keskeiseksi teoriansa menetelmäksi Van Onck ehdotti geometrian muunneltavuutta. Se käsittää joukon geometrian ja kineetiikan teorioita kuten esimerkiksi Platonin kappale ja kultainen leikkaus. Teorioiden avulla voi mekaaniseen suunnitelmaan asettaa muunneltavia parametrejä. Van Onck analysoi tutkimuksissaan muun muassa bauhausarkkitehti Max Billin töitä. Van Onck havaitsi, että suunnitellessaan peiliä Bill päätyi kehittämään työkalun, jolla oli mahdollista luoda lukemattomia muotoja muunnellen kaaria ja sädettä. Työkalu soveltui lopulta muidenkin esineiden kuin peilin muotoiluun. (Vassao, 2008, 105; Franzato 2014, 3.) Metasuunnittelu lähestyy suunnittelua työkalujen ja työprosessin määrittelyllä. Suunnittelun lopputuotteena syntyy konteksti, jossa käyttäjän on mahdollista itse etsiä ratkaisuja ongelmaansa. (Giaccardi 2003, 74.) Motivoivan sovelluskehityksen suunnittelussa kannattaa huomioida ohjelmoinnin ja pelillistämisen haasteet ja mahdollisuudet, oli kyseessä sitten tekninen tai analoginen sovelluskehitys. Suunnittelussa tulee välttää liian avointa työympäristöä, jossa kaikki on mahdollista, mutta mielekkäät ratkaisut ovat käyttäjälle liian työläitä. Toisaalta työympäristön ei tulisi olla liian rajoitettu, jolloin käyttäjälle mielekkäitä ratkaisuja on tarjolla vain vähän. (Fischer 2003, 1.)

Jo 1980-luvulla kirjainmuotoilun parametrejä tutki tietojenkäsittelyteoreetikko Donald Knuth. Knuth kehitti Metafont-ohjelman, joka on parametreihin perustuva järjestelmä kirjainten ja kokonaisten kirjasintyyppien suunnitteluun. Se perustuu matemaattisiin algoritmeihin määriteltyihin kirjainmuotoihin. Metafont-ohjelman käyttäjä toimii suunnittelijana ja luo oman järjestelmän jokaiselle symbolille, jonka parametrejä loppukäyttäjä pääsee myöhemmin muokkaamaan vähäisellä säädöllä. Näin käyttäjä voi luoda kirjasintyyppistä lukemattomia variaatioita ja kirjasinleikkauksia. Donald Knuth luonnehtii *The Metafont book* -kirjassaan alisuunnitteluprosessin haasteita (1986, 9): ”Meta-design is much more difficult than design; it’s easier to draw something than to explain how to draw it”, ”Metasuunnittelu on paljon itse suunnittelua hankalampaa; on helpompi piirtää jotain kuin selittää, kuinka se piirretään”. Metasuunnittelun prosessissa suunnittelijan käsitys tuotteesta ei koskaan jää yksityiseksi, vaan se koodataan käyttäjälle avoimeksi tiedoksi. (Knuth 1986, 9.) Kuviossa 8 esittelen Knuthin esityksen pohjalta kehitellyn selainpohjaisen Metaflop-sovelluksen, jossa käyttäjä pääsee muokkaamaan alisuunniteltuja kirjasimia (kuvio 8). Samaa metafont-mekaniikkaa 30 vuotta myöhemmin hyödyntää myös luvussa 3 käsittelemäni Hato-suunnittelutoimiston *Pick Me Up* –festivaalin ilmeelle kehittämä kirjasinsuunnittelutyökalu.



Kuvio 8. Metaflop on selainpohjainen metafonttisovellus, jossa käyttäjä voi luoda oman kirjaintyyppinsä säätäen valmiiksi määritellyn kirjaintyyppin parametrejä. (Metaflop)

Haastattelussaan Eike König toteaa, että jokainen suunnittelija muodostaa itselleen väreistä, fonteista, muodoista ja strategoista oman mukavuusalueensa, johon on helppo tukeutua suunnittelutyössä. Kun suunnittelija huomaa uuden työtavan toimivaksi, hän liittää sen käytettävien strategioidensa joukkoon. (Lacia Trendvision 2011.) Neljännessä toimeksiannossa pyrin tietoisesti irrottamaan toimijat omasta mukavuusalueestaan. Kehitin työpajatyöskentelyyn suunnittelun tueksi työkalut, jotka mahdollistivat mielekkäitä visuaalisia ratkaisuja, mutta toisaalta olivat käytettävyydeltään riittävän haastava irtauttamaan toimijat tavanomaisista työtavoistaan. Yhtenä pyrkimyksenä tällä oli myös siirtää luovan prosessin painopistettä visuaalisista valinnoista abstraktimpaan ajatteluun.

Työkalujen kehitysvaiheessa tein kokeiluja kumipintaisella linotelalla ensin pelkän tussimusteen kanssa, sitten sabluunan läpi. Musta muste mahdollisti tasaisen väripinnan yhdellä telan vedolla, mutta toivottua tulosta ei saatu aikaan värikkäillä musteilla. Muste ei tuottanut riittävän graafista jälkeä vaan vuoti sabluunan reunan ali. Musteen sijaan päädyin käyttämään linopainovärejä (kuvio 9), jotka mahdollistivat tasaisemman väripinnan mutta olivat haastavia käyttää pelkän telan kanssa. Niiden avulla uskoin työs-

kentelyn tukeutuvan vahvemmin piirtoheitinkalvoista tehtyihin sabluunoihin. Toisaalta työkaluilla oli pyrkimyksenä saada aikaan työpajassa valmiita lopputuloksia julisteformaattiin, mutta toinen pyrkimys oli haastaa osallistujia yksinkertaistamaan ilmaisuaan työkalujen rajoitteiden puitteissa.



Kuvio 9. Neljättä toimeksiantoa varten kehitin linotelasta ja piirtoheitinkalvoista työkalut, jotka mahdollistivat työpajassa suurpiirteisen graafisen ilmaisun.

Ennakkoehdona luovalle työskentelylle on mahdollisuus kokeilla useita vaihtoehtoja. Ja on lähestulkoon välttämätöntä, ettei työn lähtökohdista voi suoraan päätellä lopputulosta, vaan työympäristön on rohkaistava kokeiluun. Resnick ja Myers painottavat, että on tärkeää tarjota mahdollisuus kokeilla useita vaihtoehtoja ja tarvittaessa palata takaisin. (Resnick & Myers, 2005 4.)

Neljännessä toimeksiannossa työkalut olivat edellisistä tehtävistä poiketen analogiset ja tarkkaan määritellyt. Työprosessi mahdollisti vain vähän kontrollia työn visuaalisista valinnoista. Reflektoinnissaan toimijat tiedostivat tehtävän painopisteen olleen ideoinnissa teknisen toteutuksen sijaan. Osa toimijoista koki, etteivät tehottomat työkalut tukeneet toimeksiantoa. Reflektoinnissaan he kuitenkin painottivat teknisiä ongelmia suunnittelulle määriteltyjen rajoitteiden luomien haasteiden sijaan – Työskentelyssä käytetty maali kesti kauan kuivua eikä levittynyt helposti maalattavalle pinnalle. Yksi

toimija ehdotti, että aineistosta olisi toteutettu digitaalisesti hienosäädetty esitys. Osassa haastatteluista taas todettiin, että materiaalien ja työkalujen rajoitteet tukivat ideointia, nopeaa työskentelyä sekä yhteistyötä – Työkalut olivat inspiroivia ja mahdollistivat valmiiden ratkaisujen toteuttamisen, aikaa ei kulunut viimeistelyyn tai korjailuun ja materiaalivalinnat korostivat visuaalisesti yksittäisten ideoiden fuusiota ja ryhmätyötä. Vastoin odotuksiani abstraktien ja kompleksien asioiden visuaalinen esittäminen hyvin rajoitetuilla työkaluilla ei tuottanut toimeksiantoon osallistuneille toimijoille vaikeuksia. On toki jälleen huomioitava, että kaikkien koehenkilöiden visuaalinen hahmotuskyky pystyy vastaamaan haastaviinkin ongelmiin. Toimijat käyttivät ideointiin ja luonnosteluun vain noin puoli tuntia kahden tunnin työajasta. Toimijoiden ajankäytössä oli havaittavissa paljon hajontaa. Toisaalta työvaiheiden porrastus oli myös työskentelyn kannalta välttämätöntä, sillä työkaluja ei ollut tarjolla kaikille toimijoille samanaikaisesti.

6 Työprosessin muotoilu

Kuten aimmin todettiin (vrt. luku 2.1), toimintatutkimukseen osallistuneet toimijat osallistuivat vapaaehtoisesti. Osallistuminen ei taannut toimijoille mitään ulkoisia hyödykkeitä, kuten rahallista korvausta tai sosiaalista statusta. Yhteisen toiminnan pyrkimykset ja motivaatio perustuivatkin pääasiassa sisäisiin motivoinnin keinoihin – oman ja kollektiivisen suunnittelun kehittämiseen ja itsensä toteuttamiseen. Luvussa 3.2 erittelin yleissuunnitelmassa esiintyneet todennäköiset eri päämotiivit. Täysin vapaaehtoiseen toimintaan osallistumista voidaan pitää luotettavasti seurauksena yhdestä tai useammasta yleissuunnitelmassa ilmenneestä motiivista. Toisaalta jo yleissuunnitelmassa tunnistettiin mahdollisuus ilmaista mielipiteensä myös jättämällä osallistumatta epäkiinnostavaan toimintaan, kuten politiikassa ilmiöön viitataan “äänestämällä jaloillaan”. Lisäksi toimintaan osallistumiseen merkittävästi vaikuttavina tekijöinä ilmenivät viestinnällinen työpanos sekä toimijoiden ajankäytölliset muuttujat. Työprosessin vaikutuksista motiivointiin ei voida tehdä aineiston pohjalta induktiivisia päätelmiä. Joitain oletuksia voidaan kuitenkin esittää työprosessin muotoilun vaikutuksista osallistamiseen. Tässä luvussa käsittelen työprosessin muotoilua toimintatutkimuksessa ja reflektoin sitä osallistavan suunnittelun teoriaan.

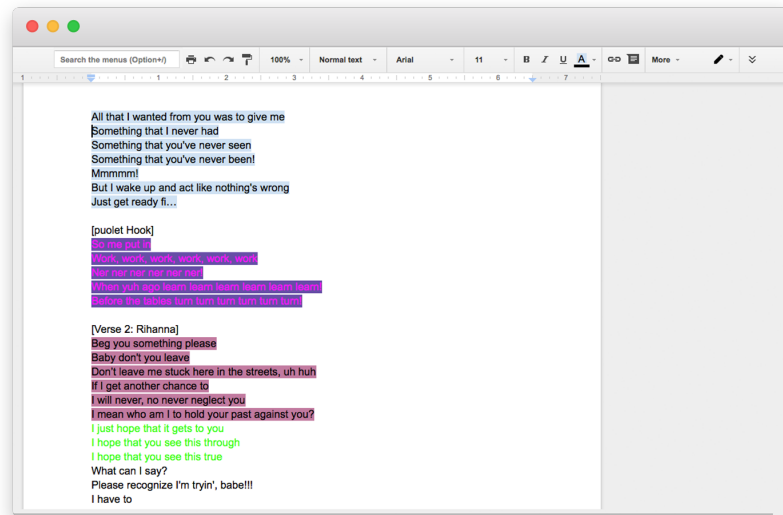
6.1 Vuorovaikutteisen työprosessin määrittely

Suunnitteluprosessin muotoilussa tulisi tutkia prosessia toimenpiteinä ja huomioida luonnolliset muuttujat ongelmanratkaisun mahdollisuutena. Suunnitteluprosessin muotoilua voidaan lähestyä esimerkiksi kombinatoriikan menetelmällä. (Vassão 2008, 105.) Tässä metodissa ongelman potentiaaliset ratkaisut voidaan nähdä mahdollisten alkioidensa lukuisina yhdistelminä. Tällä pyritään etsimään synergiaa eli positiivista vuorovaikutusta osatekijöiden välille. Ideaalitulanteessa synergian kautta vuorovaikutuksessa syntyy uusia innovaatioita, jotka ovat enemmän kuin tekijöidensä summa. (Wood 2007, 7.) Kompleksin ongelmanratkaisun tueksi tulisi pyrkiä muodostamaan monimuotoisia työryhmiä tai -yhteisöjä. Ryhmät toimivat luonnollisina organismeina ja pystyvät lähestymään ongelmaa samanaikaisesti useasta näkökulmasta. (Wood 2007, 1.) Kun työryhmä ei profiloitu maantieteellisen tai kulttuurillisen ryhmän perusteella, se on vapaa määrittelemään oman kontekstinsa ja identiteettinsä (Youngblood 1986). Tämä luo perustan uusille vuorovaikutussuhteille, jotka voivat muodostaa ratkaisun ongelmaan, tai mahdollistaa sen tarkemman määrittelyn.

Verrattuna esimerkiksi luvussa 3.2 esitettyyn käyttäjäyhteisöön työprosessia voidaan kuvailla hyvin suljetuksi. Prosessiin eivät päässeet tutkimuksen aikana välittömästi vaikuttamaan tutkittavan ryhmän ulkopuoliset toimijat. Ryhmän jäsenten suhteet muihin viiteryhmiin varmasti vaikuttivat välillisesti toimintaan, mutta niiden tarkastelu vaatisi huomattavasti tarkempaa kuvausta eri toimijoista. Ulkoisten toimijoiden puute saattoi jopa vaikuttaa ryhmän profiloitumiseen ja sitoutumiseen. Toimeksiannoissa asetetuilla rajoitteilla (vrt. luvut 2.2 ja 5.2) oli tutkimuksellisesti tarkoitus painottaa observoinnissa vuorovaikutusta graafisessa suunnittelussa useiden toimijoiden välillä. Toiminnallisesti tämän oletettiin irtauttavan rutiininomaisesta työskentelystä ja tarjoavan visuaalisesti mielenkiintoisia tuloksia. Rajoitteet ja niiden asettama kontrolli työskentelyssä vaihtelivat kuitenkin merkittävästi. Puolesta tapauksista rajoitteita ei ollut määritelty kirjallisesti, tai ne vaikuttivat vain työn formaattiin, eikä niiden tuloksissa ole havaittavissa rajoitusta kontekstista riippuvaisia uusia merkityksiä tai työmenetelmiä.

Hyväksi motivoinnin keinoksi työprosessin muotoilussa tutkimuksessa osoittautui mikrokontribuutio. Mahdollistamalla inspiroivia mikrokontribuutiota eli kevyitä tehtäviä on todennäköistä, että käyttäjät osallistuvat jatkossa myös haastavampaan toimintaan (Friedrich 2013, 145). Toisessa avoimessa toimeksiannossa käyttäjät pääsivät valitsemaan Rihannan ja Draken popmusiikkikappaleen Work sanoituksista itselleen mielei-

sen osion ja kuvittamaan sen. Toimijat korostivat Google Docsissa (kuvio 10) jaetusta tekstitiedostosta oman jakeensa sanoituksista. Näin he sitoutuivat jo varhaisessa vaiheessa tehtävään. Samalla muodostui vaikutelma yhteisestä työprosessista, jossa jokainen toimija oli suorassa vaikutussuhteessa lopputulokseen. Mahdollisen yhteisen lopputuotteen muoto ei kuitenkaan ollut työvaiheessa vielä selvä, eikä siihen voinut varautua tai tietoisesti vaikuttaa.



Kuvio 10. Toisessa toimeksiannossa toimijat korostivat Google Docsissa Work-kappaleen sanoituksista osion, jonka kuvittivat myöhemmin.

Yhteissuunnittelussa työprosessin yhteinen tavoite tulisi olla toimijoiden tiedossa. Liian avoin toiminta ilman yhteistä päämäärää todennäköisesti turhauttaa käyttäjät. Lisäksi liian vaativat tehtävät eivät motivoi vapaaehtoisia toimijoita osallistumaan. (Friedrich 2013, 6.) Haton Ken Kirton kertoo, että yhteissuunnittelun sovelluskehityksessä tulee luoda käyttäjille kokemus autonomiasta ja omistajuudesta työprosessissa. Oli kyse digitaalisesta työkalusta tai työpajatyöskentelystä, tulee yhteissuunnittelussa säilyttää tasapaino käyttäjäyhteisön ja suunnittelijan työpanosten välillä. Prosessissa suunnittelija määrittelee työkalut ja kontekstin, jossa käyttäjät voivat tehdä keskeiset suunnittelu päätökset, ja lopulta suunnittelija pitää huolen että aineistosta luodaan yhtenäinen lopputuote, jossa kaikki työt ovat edustettuina. (it's Nice That 2016b.)

Kollektiivista graafista suunnittelua sovellettiin osana kirjallisuuden projektia huhtikuussa 2016 julkaistussa Ihmiskokeita-romaanissa. Mahdollisen Kirjallisuuden Seuran 15 julkaisun kokoelmassa harjoitettiin kollektiivista proseduraalista eli tarkkaan säännös-

töön perustuvaa vuorovaikutteista työskentelyä sekä kirjoitusvaiheessa että ulkoasun suunnitteluvaiheessa (liite 7). Romaani käsittää 15 teoksen sarjan, joita 14 suomalaista kirjailijaa ja 7 Aalto-yliopiston graafisen suunnittelun opiskelijaa työstivät yhteistyössä. Yhteisessä alkuperäisteoksessa näkyy kaikkien toimijoiden kollektiivinen työskentely. Muut 14 itsenäistä tekstiä pohjautuvat alkuperäisteokseen. Kaikissa teoksissa visuaaliset ratkaisut reagoivat sekä tekstiin että muihin visuaalisiin ratkaisuihin samoin, kuin teksti reagoi muihin teksteihin ja niiden visuaalisiin ratkaisuihin. Graafinen suunnittelu tulkitsee ja visualisoi tekstiä vahvistaen sen viestiä mutta muodostaa myös ristiriitaisia merkityksiä sen kanssa. Kokoelmassa monialaisen yhteistyön luomat vuorovaikutteiset merkitykset muodostavat keskeisen osan lopputuloksesta. (Yle Aamu-tv 2016, 3:20.) Projektin kokeilullinen asetelma on sekä kirjallisuuden että graafisen suunnittelun tutkimuksen kannalta mielenkiintoinen. Tarkkaan määritelty vahvasti vuorovaikutteinen työprosessi luo mahdollisuudet uudenlaisen kirjallisen tuotoksen syntyyn ja erittäin laajaan moniääniseen tulkintaan.

6.2 Vuorovaikutteisten merkitysten muodostuminen

Toimintatutkimuksen kolmessa ensimmäisessä toimeksiannossa työprosessia tai käytettäviä työkaluja ei ollut tarkkaan ennalta määritelty. Se ei nähtävästi asettanut estettä kenenkään osallistumiselle, mutta ei todennäköisesti soveltuisi yhtä luontevasti heterogeenisen käyttäjäryhmän osallistamiseen. Holististen suunnittelutyökalujen ja koko suunnitteluprosessin omaksuminen olisi tavallisesti käyttäjälle raskasta. Ensimmäisten toimeksiantojen visuaalisessa tuotoksessa oli myös havaittavissa hyvin vähän sarjallisuutta, joka hankaloitti tulosten analysointia mutta toisaalta tarjosi enemmän yllättäviä tulkinnallisia löydöksiä.

Neljännessä toimeksiannossa pyrin asettamaan edellisistä poiketen rajoitteita työprosessille. Valikoin yhteiseen työpajatyöskentelyyn työkalut ja suunnittelin työprosessin niin, että se edellyttäisi vuorovaikutusta toimijoiden välillä. Toimeksiannossa oli tarkoitus hyödyntää vuorovaikutuksellista merkitysten luomista. Vastaavasti kuin improvisoivan tarinankerronnan-pelissä, jossa toimijat jatkavat toistensa tarinaa, toimeksiannossa toimijoiden tuli reagoida toistensa luomiin symboleihin ja jatkaa suunnittelua valmiiksi tunnuksiksi. Suunnittelussa toistui kaksi vaihetta, joissa molemmissa eri toimijat suunnittelivat ja työstivät elementtejä yhteiseen tunnukseen. Ensimmäisessä vaiheessa tyhjälle paperille, toisessa vaiheessa eri värillä ensimmäisen esityksen päälle tai viereen täydentämään kokonaisuutta.

Toimeksiantona oli uudelleen suunnitella Suomen vaakuna vastaamaan muuttuvaa poliittista ja kulttuurillista ilmapiiriä. Ideointi edellytti kompleksia kulttuurillista ajattelua, mutta työkalut tukivat vain suurpiirteistä visuaalista ilmaisua. Tällöin visuaalista kieltä oli pakko yksinkertaistaa ja asioita esittää symbolien avulla. Suunnitteluprosessissa toimijat työskentelivät yhteissuunnittelun menetelmän mukaisesti yhteistyössä sekä sovelluskehyksen suunnittelijan kanssa että keskenään. Kaksivärinen vaakuna suunniteltiin aina vain osittain yhdellä värillä, jolloin toinen toimija toteutti työn loppuun toisella värillä. Eri värien tuli ilmentää eri suunnittelijoiden omia tai hypoteettisia näkökulmia suomalaisesta kulttuurista.

Osa toteutuksista (kuvio 11) vaikutti jo yhdellä tasolla pureutuvan johonkin kansalliseen konfliktiin, kun taas toiset loivat vain pohjan yhteiselle merkitykselle. Reflektoinnissa kävi ilmi, että vuorovaikutus työssä toi esiin myös yllättäviä tuloksia. Huolimatta siitä, että työskentely työpajassa oli avointa, eikä ideoiden sanallista avaamista ollut erikseen kielletty, toimijat jättivät pääosin oman toteutuksensa tulkinnan toisilleen avoimeksi ja käyttivät hyväkseen mahdollisuutta löytää yhteistyöllä yllättäviä kontekstuaalisia yhteyksiä. Näin jännite ideoinnissa säilyi toisessakin työvaiheessa, jolloin toimijat toivat panoksensa yhteistyöhön. Uudet symbolit täydensivät ensimmäisen vaiheen merkityksiä tai haastoivat ne. Lopputuloksena syntyi uusia konnotaatioita, joissa esitetyt symbolit olivat keskenään vuorovaikutuksessa huolimatta siitä, oliko se kummankaan suunnitteluvaiheen pyrkimyksenä.



Kuvio 11. Neljännessä toimeksiannossa toimijat uudelleensuunnittelivat vuorovaikutteisesti Suomen vaakunan. Jokainen toteutus oli kahden toimijan yhteistyö, jossa toisessa työvaiheessa reagoitiin ensimmäisen vaiheen visuaalisiin ratkaisuihin.

Kulttuurillisen ja poliittisen ilmapiirin kärjistynyttä dialogia pyrki kuvaamaan sananvapausaiheisessa postimerkkisarjassaan myös Ville Tietäväinen. Julkisen keskustelun kärjistyneisyyttä kuvastaa myös osaltaan se, että Posti jätti lopulta kuluttajapalautteen seurauksena sarjan julkaisematta. Merkeissä käsiteltiin poliittisesti kuohuttavia teemoja, kuten eläinten oikeudet, tuloerot, kulttuuriarvot, maahanmuutto ja energiamuodot. Merkkien teemoista eläinten oikeudet ja maahanmuutto keräsivät eniten palautetta. (Helsingin Sanomat 2016.) Joitain samoja teemoja nousi esiin myös toimintatutkimuksessa. Kansallisesti suomalaisille symboliset eläinhahmot ja niiden alkuperä puhuttivat ideointivaiheessa, ja niitä oli omaksuttu myös moniin toteutuksista. Ideointivaiheessa havaittiin myös, kuinka monet perinteiset suomalaiseen kulttuuriin liitettävät metaforat ja symbolit on omaksuttu kaupallisiksi tunnuksiksi, ja toisaalta kuinka globaalissa ympäristössä Suomi profiloituu erityisesti teknologiatuotteidensa kautta. Populaarikulttuurista nousivat esiin niin suomalaisten kansallisaarre Muumi kuin Suomessa suurta suosiota nauttiva Aku Ankkakin. Eniten tuloksissa näkyi viittauksia oikeistolais-konservatiiviseen arvomaailmaan. Pääosin teoksista välittyi ironinen lataus. Huumorin ja ironian kautta voidaan kevyesti lähestyä monimutkaisia aiheita. Voidaan esittää ratkaisuja ja kysymyksiä ilman että toimijan oma arvomaailma joutuu kritiikin kohteeksi.

Aalto-yliopiston ylioppilaslehden Aion haastattelussa GRMMXI-kollektiivin edustajat avaavat työtapojaan. He painottavat omassa työssään kollektiivisen työprosessin merkitystä visuaalisten pyrkimysten sijaan. Suunnitteluprosessissa useampi suunnittelija pääsee samanaikaisesti osallistumaan työn kehitykseen. Prosessi on strukturoimaton, ja päätökset tehdään sattumanvaraisesti. (Aino 2015.) Keskeistä kollektiivisen ilmaisun työssä on ymmärtää lopputulos juuri prosessin näkökulmasta ja luoda uudenlainen käsitys työssä esiintyvistä taidokkuudesta ja sosiaalisesta sekä kulttuurillisesta pääomasta. Tätä tulisi prosessissa lähestyä kysymällä, miten yhteistyö näyttäytyy lopputuloksessa yleisölle, joka ei aktiivisesti osallistu työprosessiin ja tulisiko sen näkyä. (Vera List 2014b.) GRMMXI:n työt tuntuvat saaneen arvostusta juuri suunnittelun ja kulttuurin keskiössä. Kollektiivin edustaja toteaaakin uskovansa estetiikkojen puhuttelevan alan toimijoita, jotka kaipaavat dialogia suunnittelun normeista (Aino 2015). Vastaavasti luvussa 3 käsittelemäni Kokoro & Moin WDC 2012 -identiteetti käsitti lukemattomia elementtejä, joiden visuaalinen kieli ja aiheet vaihtelivat kaikissa medioissa. Siitä huolimatta runsaasti kaupunkikuvassa esillä olleesta ilmeestä välittyi minulle vastaanottajana avoin suunnitteluprosessi. Ilman mitään selittävää tekstiä saatoinkin kuvitella visuaalisen ilmeen olevan useiden eri sidosryhmien ja suunnittelijoiden yhteistyön tulosta. Muotoilupääkaupunkivuoden loppuraportissa todetaan yhteistyön tulosten yllättäneen poikkeamalla puhtaslinjaisesta muotoilusta (Jäkkö 2012, 26). Moni varmasti koki WDC-ilmeen myös amatöörimäiseksi ja epäedustavaksi perinteisesti minimalistiselle suomalaiselle muotoilulle. Uskon, että tulkintaan vaikuttaa jokaisen henkilökohtainen näkemys siitä, tulisiko muotoilun olla kaikkien perusoikeus.

7 Yhteenveto

Johdannossa esitin ongelman, jonka intuitiivinen ongelmanratkaisu asettaa suunnittelu-työlle: intuitiiviset ratkaisut perustuvat suunnittelijan kontekstiin, joka hyvin harvoin täysin vastaa vastaanottajan kontekstia. Tutkimusta käyttäjän ottamisesta mukaan suunnitteluprosessiin on tehty muun muassa palvelumuotoilussa ja sovelluskehityksessä paljon. Tutkimusaineisto ja käytännön sovellukset graafisen suunnittelun alalla vaikuttavat kuitenkin esiintyvän pääasiassa edellä mainittujen toimialojen yhteydessä. Osallistavan suunnittelun sovellukset graafisessa suunnittelussa käsittävät useimmiten käyttäjätutkimuksen tai käyttäjäinspiraation menetelmiä. Pyrkimys tiiviiseen yhteissuunnitteluun on kuitenkin tunnistettavissa monissa ajankohtaisissa graafisen suunnittelun projekteissa kuten esittelemissäni tapausesimerkeissä. Toimintatutkimus vahvisti, että yhteissuunnittelu vaatii riittävät sosiaaliset ja tekniset rakenteet toteutuakseen.

Tästä syystä graafisen suunnittelun soveltuvuutta yhteissuunnittelussa tulisi tutkia lisää osana monialaista työryhmää.

Kiinnostuin osallistavasta suunnittelusta sen sosiaalisen luonteen vuoksi. Kokoro & Moin kuratoimat projektit, joista luvuissa 3.1 ja 6.2 esittelin WDC 2012 -ilmeen vaikuttivat aikanaan visuaalisesti poikkeuksellisilta. Töissä ei tavoiteltu itseisarvoisesti esteettisyyttä tai erilaisuutta. Ne eivät pyrkineet vuorovaikuttamaan vain yhdellä tasolla, välittämällä selkeän viestin. Vastaanottajalle WDC:n viesti oli perinteistä graafista suunnittelua monitulkintaisempi. Tyyliltään sen visuaaliset ratkaisut olivat toimistolle hyvin tyyppisiä, mutta suomalaisen suunnittelun kentällä työ näyttäytyi manifestina. Se muodosti dialogia suunnittelun luonteesta, jossa tulilinjalle joutui suunnittelijan intuitiivinen älykyys ja suunnittelija–käyttäjä-asetelma. Omaksuin tutkielmassani, että osallistava suunnittelu tarjoaa perinteistä suunnittelua vuorovaikutteisempia menetelmiä. Jatkuvasti kehittyvässä kulttuurillisessa ympäristössä loppukäyttäjien konsultointi ei kuitenkaan riitä. Kestävän suunnittelun tulee olla evolutiivista, eli jatkuvasti kulttuurin mukana kehittyvää.

En pyrkinyt tutkimuksen tuloksilla keräämään tietoa toimijoiden motivoinnista ja sitoutumisesta kollektiivisen toiminnan pyrkimyksiin. Sen sijaan tutkimuksen keskeinen anti oli riippuvainen aktiivisten toimijoiden vastakkaisista näkemyksistä visuaalisessa ilmaisussa sekä sisäisessä viestinnässä. Tutkimuksen kannalta haasteelliseksi osoittautuivat omien tieteellisten pyrkimysten ja ryhmän yhteisten tavoitteiden keskinäiset ristiriidat. Tutkielmani asettamien tavoitteiden ajaminen osana toiminnallista, luovaan työhön motivoitunutta ryhmää asetti haasteita observoinnille ja toimintatutkimuksen edellyttämään yhteiseen tulosten analysointiin. Reflektoinnin ja observoinnin kautta kaikki toimijat osallistuivat myös toiminnallisen työskentelyn arviointiin. Tutkimuksessa useiden motiivien ja pyrkimysten toteutuminen tapahtui ennemmin kompromissin, kuin synergian kautta. Toisin sanottuna, tutkimusaineisto ei välittömästi kehittänyt aktiivista toimintaa, eikä toiminta edistänyt suoraviivaisesti tutkimusta. Kerätyn aineiston pohjalta ei tehty yhteisiä päätelmiä toiminnan kehittämistä, kuten toimintatutkimukseen kuuluu. Sen sijaan jokainen omaksui yhteisen toiminnan kehittämiseen sen, mitä näki tarpeelliseksi avoimessa kehitysympäristössä jaetusta haastatteluaineistosta. Havainnoinnin ja reflektion arvionnissa sekä yhteisen ymmärryksen luomisessa olisin voinut ottaa tutkijana vahvemman roolin. Toisaalta se olisi vaatinut tutkittavalta ryhmältä enemmän teoreettista motivoitumista, joka olisi todennäköisesti vaikuttanut toiminnalliseen motivaatioon käänteisesti.

Alkuperäinen suunnitelma tutkimusasetelmasta oli toteutettua mallia paljon kontrolloidumpi mutta toisaalta tarjosi toimijoille vähemmän vapauksia. Suunnittelemassani tutkimusasetelmassa kaikki toimeksiannot olisivat toteutuneet fyysisessä tilassa työpajatyöskentelyssä, jossa prosessin observoiminen olisi ollut helpompaa ja työkalujen rajoitteiden asettaminen konkreettisempaa. Videokuvatun aineiston lisäksi itsereflektiota olisi kerätty haastattelemalla, samoin kuin toteutetussa mallissa, mutta haastattelu olisi ollut strukturoidumpi ja kysymykset käsitelleet ensisijaisesti työpajassa annettujen työkalujen vaikutusta työskentelyyn ja toimeksiannon laatineen toimijan osalta tämän odotuksia ja huomioita työskentelyn tuloksista. Käsittelemässäni aineistossa neljäs toimeksianto toteutettiin työpajatyöskentelyssä. Siinä keräämäni aineisto oli runsaampaa kuin aiemmissa toimeksiannoissa. Se antoi hyvän vertailupohjan työskentelylle digitaalisessa työympäristössä, mutta sen järjestäminen myös vaati huomattavasti enemmän resursseja ja pohjatyötä, kuten yleissuunnitelmaa suunniteltaessa oletettiin.

Kuten luvussa 2 todettiin, toimintatutkimus oli luonteva menetelmänä yhteissuunnittelun tutkimukseen ja näin ollen validi vastaamaan tutkittavaan kysymykseen. Vaikka edellä esitelty tutkimusasetelma olisi voinut tuottaa enemmän mitattavaa tutkimusaineistoa, kontrolloitu tutkimus olisi vähentänyt huomattavasti toimijoiden autonomiaa ja osallisuutta ilmiön tutkimiseen ja vähentänyt sen validiteettia. Tutkimusmenetelmä oli luonteeltaan hyvin orgaaninen, ja vaikutti tulosten mittaamisella hyvin vähän tutkimuskohdeiden toimintaan. Tämä mahdollisti aiheen luotettavan holistisen tarkastelun. Graafisen suunnittelun työkalujen ja työprosessin määrittely yhteissuunnittelussa oli aiheena hyvin käytännön orientoitunut, eikä sitä ollut käsitelty osallistavan suunnittelun tutkimuksessa. Siksi sisällytin teoreettiseen lähestymiseen myös muita kuin osallistavan suunnittelun teorioita. Tutkimus toi uutta tietoa graafisen suunnittelun käytännön soveltuvuudesta yhteissuunnitteluun, mutta enne kaikkea keskeisten vuorovaikutusmahdollisuuksien tunnistaminen lisäsi tietoutta siitä, kuinka aihetta voisi jatkossa tehokkaammin tarkastella. Sen sijaan kvalitatiivista, kokeellista tutkimusaineistoa ei voida pitää reliabelina, sillä löydökset perustuvat tutkittavien kohteiden hyvin yksillöllisiin ominaisuuksiin. Lisäksi tulee myös huomioida, että tutkimuksen otanta on hyvin niukka. 13:sta tutkimuskohteesta aktiiviseen toimintaan yhdessä tutkimussyklissä osallistui keskimäärin puolet, joista vain puolet eli keskimäärin kolme toimijaa osallistuivat reflektointiin haastattelussa. Aktiiviset toimijat vaihtelivat toimeksiannoittain, mutta 4 tutkimuskohdetta jättäytyi täysin passiiviseksi toiminnassa vaikka osallistuivatkin viestinnällisesti. Tu-

lostien objektiivista otantaa kuitenkin tukee se, että jokainen toimijoista havainnoi sekä omaa että muiden työskentelyä. Havainnoinnin keskenäiset yhteneväisyyden sekä eroavaisuudet otettiin huomioon tulosten analysoinnissa.

Toimintatutkimuksen avoimiin toimeksiantoihin osallistumiseen vaikutti sisäisen motiivoinnin lisäksi varmasti myös ulkoiset tekijät. Aikataululliset ja maantieteelliset esteet rajoittivat osallistumista, ja viestinnälliset keinot lisäsivät yhteisön työpanosta. Tuloksissa ja sisäisessä viestinnässä oli kuitenkin määrällisesti havaittavissa, että mikrokontribuutioilla ja yhteisellä päämäärällä toimijat sitoutuivat aktiivisemmin kollektiiviseen toimintaan. Uskon, että luomalla vaikutelman käyttäjän mahdollisuuksista vaikuttaa työpanoksellaan yhteisen toiminnan tai tuotteen kehitykseen voidaan sitouttaa käyttäjiä hyvin tehokkaasti osallistavan suunnittelun pyrkimyksiin. Yhteissuunnittelussa on keskeistä antaa käyttäjille autonominen mahdollisuus vaikuttaa ratkaisevasti visuaalisilla valinnoillaan lopputulokseen. Toimintatutkimuksessa erityisesti konkreettiset toimet yhteisen lopputuotteen suunnittelussa vaikuttivat pääosin toimijoille motivoivilta tehtäviltä. Tällainen toiminta voidaan nähdä luvussa 3.2 esitellyn yhteissuunnittelun sovelluksena. Sen sijaan tuotannolliset tai epäselvät tehtävät, kuten verkkoalustan avoin konseptointi ja verkkokehitys eivät tuottaneet toivottua tulosta. Näissä tehtävissä voidaankin nähdä, että kontrolli työn lopputuloksista on pääosin suunnittelijalla, ja käyttäjän rooli on lähinnä konsultoiva, kuten käyttäjätutkimuksen menetelmissä.

Näkisin, että osallistavassa suunnittelussa käyttäjän keskeiset motivaattorit ovat välittömästi tai välillisesti käyttötilanteesta saatu hyöty ja sosiaalinen palkitseminen. Käyttötilanteesta välittömästi saatu hyöty ilmenee esimerkiksi Metaflop-sovelluksessa konkreettisena tuotteena, jonka käyttäjä voi suunnitteluprosessinsa päätteeksi ottaa omaan käyttöönsä (kuvio 8). Välillisesti käyttötilanteesta saatu hyöty voidaan kokea esimerkiksi kaupunkisuunnittelussa tai verkkoyhteisöissä käyttäjän oman yhteisön kehittämisenä. Sosiaalinen palkitseminen ilmenee käyttäjän sosiaalisen aseman kehityksenä viiteyhteisöissä. Sosiaalinen palkitseminen toteutuu hyvin konkreettisesti sosiaalisessa mediassa, mutta on myös yhteistyöhön perustuvan yhteisön sisällä keskeinen voimavara.

Toimintatutkimuksessa oli tärkeää tarkastella kaikkien yksittäisten toimijoiden pyrkimyksiä. Yhteistyön toteutumisen ja onnistumisen kannalta oli oleellista huomioida toimijoiden eri motiivit osallistumiselle. Ryhmässä esiintyi pragmaattisia, teoreettisia sekä eettisiä perusteita toimijoiden motivaatiolle. Näkemysten pohjalta oli tarkoitus muodos-

taa yhteinen käsitys arvojärjestelmästä ja kollektiivisen toiminnan pyrkimyksistä, jossa parhaimmillaan yhdistyy kaikkien yksilöllinen näkemys. Suuremman mittakaavan yhteistyössä voidaan olettaa, että yksilöllisten pyrkimysten lisäksi ryhmän sisällä vaikuttavat myös ei-inhimilliset toimijat, kuten muut järjestäytyneet ryhmät. Toimijaverkkoteoria tarjoaa työkaluja aiheen jatkotutkimukseen. Se tarkastelee useita heterogeenisiä osatekijöitä samanarvoisina toimijoina verkostossa. Luonnollisten toimijoiden lisäksi ryhmässä tulisi tarkastella myös sosioteknologisten työkalujen, kuten viestimien roolia. Viestimien ominaisuudet asettavat keskustelukulttuurille luontaisen sävyn, joka voi rajoittaa viestintää, tai jota voi hyödyntää keskustelun kanavoinnissa. Toimintatutkimuksessa ryhmän sisäisessä viestinnässä WhatsApp tarjosi alustan matalan kynnyksen viestinnälle, joka tavoitti nopeasti useita ryhmän jäseniä. Sen sijaan Facebookissa viestintä oli virallisempaa, ja indeksoidut julkaisut edellyttivät strukturoidumpaa viestintää. Tutkielmassa sivuttiin kulttuurillisen ja teknologisen ympäristön kehitystä Suomessa ja globaalilla tasolla. Molemmat vaikuttavat sosiaalisten ryhmien uudelleen järjestymiseen ja vuorovaikutukseen. Yhteissuunnittelu tarjoaa mahdollisuuden ottaa demokraattisesti kaikki sidosryhmät huomioon suunnitteluprosessissa. Sen sijaan osallistavan suunnittelun soveltaminen yksinomaan pragmaattisesta näkökulmasta saattaa vääristää tuloksia ja huomioida vain tietyt sidosryhmät päätöksenteossa.

Päätös sisällyttää ohjelmoinnin opetusta peruskoulun opetusohjelmiin lukuvuodesta 2016 alkaen antanee teknologiset edellytykset osallistavan suunnittelun kehitykselle Suomessa. Uskon että käsitys käyttäjistä tuottajina, tai ”ongelman haltijoina” tulee yleistymään. Lastenkirjailija Linda Liukkaan ohjelmointiin perehdyttävä teos Hello Ruby puhuttelee sitä ikäluokkaa, joka ei ole vielä muodostanut käsitystään teknologiasta ja sen rajoitteista. Juuri siksi tämä sukupolvi voi tarjota uudenlaisen lähestymistavan suunnittelulle. Kun ohjelmoinnista muodostuu luonteva työkalu käyttäjille, tulee graafinen suunnittelu olemaan keskeisessä roolissa sosioteknologisten rakenteiden luomisessa.

Monilla osallistavan suunnittelun menetelmillä on mahdollista kehittää tehokkaasti ja suoraviivaisesti tuotteita ja palveluita, mutta niin yhteissuunnittelu kuin toimintatutkimuskin ovat riippuvaisia toimijoiden pyrkimyksistä. Työprosessissa onkin ensisijaisen tärkeää, että toimijat voivat itse etsiä merkityksiä ja käyttötarpeita annetussa kontekstissa. Yhteissuunnittelussa toimijoiden tulee olla tietoisia kollektiivisen toiminnan päämääristä ja kokea vaikuttavansa työpanoksellaan autonomisesti lopputulokseen, muuten haastavaan toimintaan osallistuminen ei ole motivoivaa.

Luvussa 5 käsittelin työkaluja assosiativisella ja mekaanisella tasolla. Yhteissuunnittelun menetelmistä ja työkaluista ei ole merkittävästi tutkimustietoa graafisen suunnittelun alalla. Tutkielmassa todettiin, että olemassaolevia työkaluja ja digitaalisia kanavia voi hyödyntää tehokkaasti ja niiden pohjalta voi muodostaa uusia sovelluksia. Niiden asettamat rajoitteet ja mahdollisuudet tulisi kuitenkin tiedostaa työprosessissa. Tuloksista ilmeni, että assosiaation tasolla vaikuttavat toimeksiannossa esitetty konteksti, oma etnografinen orientaatio ja työkalujen (myös aineiston hankinnan) luomat assosiaatiot. Uskon, että graafisessa suunnittelussa kaikki työ, joka ei tapahdu assosiaation tasolla on alisteista muuttujille, eli parametreille. Pohjimmiltaan suunnittelu on yksilöllistä ongelmanratkaisuun orientoitunutta valintojen tekemistä (Herdt 2015, 118). Käytännössä valintoja voivat olla esimerkiksi taittopohjan rajaaminen, kirjaintyyppin valinta tai värien määrittely. Johdannossa totesin suunnitteluun lukeutuvan laajan joukon toimintoja, joita ei voida sanan perusmerkityksestä erottaa. Parametrien tunnistaminen omassa työssä on mielestäni hyvä lähtökohta yhteissuunnittelulle. Uskoisin, että monialaisessa työryhmässä voidaan esittää lukemattomia parametrejä ja rakentaa niiden pohjalle alisuunniteltuja sovelluskehysjä, jotka edistävät vuorovaikutusta sekä suunnittelijoiden ja käyttäjien välillä että käyttäjien kesken. Uskon, että lopullisessa utopistisessa tilanteessa suunnittelijoiden ja käyttäjien roolit purkaantuvat ja kaikki toimijat edustavat tilanteesta riippuen kumpaakin.

Lähteet

- Aino-lehti 2015. *Heistä kuullaan vielä: GRMMXI-kollektiivi*. [verkkosivu] www.ainolehti.fi/aino/heista-kuullaan-viela-grmmxi-kollektiivi (luettu 23.4.2016).
- Anttila, Pirkko 1996. *Tutkimisen taito ja tiedonhankinta*. Helsinki: Akatiimi Oy.
- Bergvall-Kåreborn, Birgitta & Ståhlbröst, Anna 2008. *Participatory design: one step back or two steps forward?* Julkaisussa *Proceedings of the Tenth Anniversary Conference on Participatory Design (102–107)*.
- Buurmann, Gerhard 2015a. *Research Design*. Teoksessa Buurman G. & Röllli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (18–25).
- Buurmann, Gerhard 2015b. *What is this Thing called Method*. Teoksessa Buurman G. & Röllli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (195–197).
- Clement, Andrew & van den Besselaar, Peter 1993. *A retrospective look at PD projects*. Teoksessa *Communications of the ACM* 36. New York: ACM (29-37).
- Fischer, Gerhard & Giaccardi, Elisa 2004. *Meta-Design: A Framework for the Future of End-User Development*. Teoksessa Wulf, V. (Toim.) *End User Development - Empowering People to Flexibly Employ Advanced Information and Communication Technology*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers (1-23).
- Fischer, Gerhard 2003. *Meta-Design: Beyond User-Centered and Participatory Design*. Boulder: University of Colorado, Center for LifeLong Learning and Design (L3D) Department of Computer Science.
- Fischer, Gerhard 2011. *Beyond Interaction: Meta-Design and Cultures of Participation*. Boulder: University of Colorado, Center for LifeLong Learning and Design (L3D) Department of Computer Science.
- Franzato, Carlo 2014. *O PRINCÍPIO DE DESLOCAMENTO NA BASE DO META-DESIGN*. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
- Friedrich, Pirjo 2011. *Miksi yhteissuunnittelu jyrää osallistuvan suunnittelun*. Hetki aikaa [verkkosivu] <https://hetkiaikaa.wordpress.com> (Luettu 21.4.2016).
- Friedrich, Pirjo 2013. *Web-based co-design: Social media tools to enhance user-centred design and innovation processes*. Espoo: VTT.
- Giaccardi, Elisa 2003. *Principles of Metadesign: Processes and Levels of Co-Creation in the New Design Space*. Plymouth: School of Computing Faculty of Technology.

Helsingin Sanomat: Puumalainen, Janne 2016. *Posti jättää Sananvapaus-merkit julkaisematta – suunnittelija huolissaan ilmaisunvapauden puolesta*. Helsingin Sanomat [verkkosivu] www.hs.fi/lehdistonvapaus/a1459825526105 (luettu 7.4.2016).

Herdt, Tanja 2015. *Generative Design and the Problem of Anticipation*. Teoksessa Buurman G. & Rölli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (118–127).

Hyysalo, Sampsa & Johnson, Mikael 2015. *Approaches overview*. CoDesign journey planner [verkkosivu] www.codesign.inuse.fi (Luettu 22.11.2015).

Indiana State University. *The Web Archive of Children's art* [verkkosivu] www.childart.indstate.edu (Luettu 16.4.2016).

It's Nice That 2016b. *Never design for yourself: Ken Kirton on how to co-design with a community*. It's Nice That [verkkosivu] www.itsnicethat.com/articles/ken-kirton-hato-press-opinion-on-community-190416 (Luettu 21.4.2016).

It's Nice That 2016a. *Hato's responsive identity design for Pick Me Up 2016*. It's Nice That [verkkosivu] www.itsnicethat.com/articles/hato-pick-me-up-080216 (Luettu 16.2.2016).

Mattelmäki, Tuuli & Jäppinen, Tuula. *Mistä kyse: Osallistava suunnittelu* Muotoilutarinat [verkkosivu] www.muotoilutarinat.fi/fi/artikkeli/osallistava-suunnittelu (luettu 23.4.2016).

Jäkkö, Emmi 2012. *World Design Capital Helsinki 2012 loppuraportti*. Helsinki: kansainvälinen designsäätiö.

Knuth, Donald 1986. *The METAFONTbook*. Boston: Addison – Wesley Publishing Company & American Mathematical Society.

Kokoro & Moi 2013. *World Design Capital Helsinki 2012*. Kokoro & Moi [verkkosivu] www.kokoromoi.com/work/wdc-helsinki-2012 (luettu 23.4.2016).

Latour, Bruno 2008. *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*. Teoksessa Schinkel W. & Noordegraaf-Eelens L. *In Medias Res: Peter Sloterdijk's Spherological Poetics of Being* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Law, John 2009. *Actor Network Theory and Material Semiotics*. Luonnos: 25. Huuhtikuu 2007, saatavilla osoitteesta www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf Lancaster: Lancaster University.

Mareis, Claudia 2015. *Design and Science: Methods Crises and the Paradox of Rationality*. Teoksessa Buurman G. & Rölli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (90–98).

Muller, Michael 2002. *Participatory design: the third space in HCI*. Teoksessa *The human-computer interaction handbook*. Hillsdale: Erlbaum Associates Inc (1051–1068).

Nordmann, Alfred 2015. *Design on Design*. Teoksessa Buurman G. & Röllli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (108–117).

Di Russo, Stefanie 2012. *A Brief History of Design Thinking: How Design Thinking came to 'be'*. I think. I design. [verkkosivu] <https://ithinkidesign.wordpress.com> (Luettu 23.11.2015).

Röllli, Marc 2015a. *Design and Non-Design*. Teoksessa Buurman G. & Röllli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (78–79).

Röllli, Marc 2015b. *Social Singularity: Rethinking Design*. Teoksessa Buurman G. & Röllli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (148–156).

Spinuzzi, Clay 2005. *The Methodology of Participatory Design*. Julkaisussa *Technical Communication*, vol. 52, no 2, 163-174. Virginia: Society for Technical Communication.

Suojanen, Ulla 1992. *Toimintatutkimus koulutuksen ja ammatillisen kehittymisen väli-
neenä*. Loimaa: Loimaan kirjapaino Oy.

UC Davis 2016. *UC Davis study says logos make a group seem* [verkkosivu] http://www.eurekalert.org/pub_releases/2016-04/uoc--uds041516.php (Luettu 22.4.2016).

Van Amstel, Frederick 2012. *Design Livre: Cannibalistic Interaction Design*. Teoksessa *Innovation in Design Education: Proceedings of the Third International Forum of Design as a Process*. Torino: Umberto Allemandi & C.

Vassão, Caio 2008. *Arquitetura Livre: Complexidade, Metadesign e Ciência Nômada*. Sao Paulo: FAUUSP.

Vera List 2014a. *Glossary: Participation*. I think. I design. Art & Social Justice Working Group Vera List Center for Art and Politics. [verkkosivu] www.veralistcenter.org/art-and-social-justice/glossary/39/participation (Luettu 16.2.2016).

Vera List 2014b. *Conflict no. 2: Authorship, Collective and Other*. Art & Social Justice Working Group Vera List Center for Art and Politics. [verkkosivu] www.veralistcenter.org/art-and-social-justice/glossary/39/participation (Luettu 16.2.2016).

Vinh, Khoi 2015. *2015 Subtraction.com Design Tools Survey: The Tools Designers Are Using Today*. Subtraction.com [verkkosivu] www.tools.subtraction.com (luettu 23.3.2016).

Von Oppeln, Tido 2015. *“Not meant to squeeze lemons”: About the esthetic Presence of Design and its Boundaries to Art.* Teoksessa Buurman G. & Röllli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (99–103).

Wood, John 2007. *“Win-Win-Win-Win-Win: synergy tools for metadesigners.* Teoksessa Inns, Thomas (toim.) *Designing for the 21st Century, Interdisciplinary Questions and Insights*. Farnham: Gower Publishing.

Wood, John 2013. *The creative quartet - a tool for metadesigners: John Wood at TEDxOslo 2013.* Metadesigners [video] www.metadesigners.org/Metadesign-Introduction (Luettu 23.11.2015).

Wikipedia 2016. *Esineiden internet.* Wikipedia [verkkolähde] www.fi.wikipedia.org/wiki/Esineiden_internet (Luettu 23.4.2016).

Yle Aamu-tv 2016. *Kirjailijoiden urakka: samasta teoksesta 14 versiota.* Yle Areena [video] www.arena.yle.fi/1-3395750 (Luettu 25.4.2016).

Lancia Trend Visions 2011. *Interview with Eike König.* [verkkolähde] <http://www.lanciatrendvisions.com> (Luettu 23.3.2016).

Yaneva, Albena 2015. *The new Ethnographies: Steps towards a symmetric Anthropology of Design.* Teoksessa Buurman G. & Röllli M. (toim.) *The Intrinsic Logic of Design*. Zürich: Niggli (133–145).

Youngblood, Gene 1984. *Virtual Space: The Electronic Environments of Mobile Image.* Teoksessa *Electronic Café.* [verkkosivu] www.ecafe.com/museum/is_journal/is_journal.html (luettu 23.11.2015).

Kuvalähteet

Kuvio 1. Suojanen, Ulla 1992. *Toimintatutkimus koulutuksen ja ammatillisen kehittymisen välineenä.* Loimaa: Loimaan kirjapaino Oy.

Kuvio 2. Friedrich, Pirjo 2013. *Web-based co-design: Social media tools to enhance user-centred design and innovation processes.* Espoo: VTT.

Kuvio 3. Hyysalo, Sampsa & Johnson, Mikael 2015. *Aproaches overview.* CoDesign journey planner [verkkosivu] www.codesign.inuse.fi (Luettu 22.11.2015).

Kuvio 8. Metaflop 2015. *Modulator.* Metaflop [verkkosivu] www.metaflop.com/modulator (Luettu 22.11.2015).

Haastattelu Elizabeth Legate (Hort)

1. Please describe shortly one of your past workshops?

We have done many Hort workshops in the past, some lead by Eike and some with Eike and other team members working together. Last year we did a workshop with the students of the entire design faculty of Manchester School of Art.

2. For what purposes do your clients come to you for consultation? And who are they?

Our clients come to us for workshops to break out of routine, loose the fear, gain new perspective and to build relationships. We have done workshops for leadership figures at Nike, for advertising agencies, media companies, for universities, for the public at festivals and conferences all around the world.

3. How much do you have control over the design process in your workshops? Do you pick the tools to be used? Do you design the whole process (when to use a certain tool, how to work with it)? How do you decide on these parameters?

Often we come up with simple workshops that encourage collaboration and give a very simple framework free of computers so that participants can really explore. We only specify a very simple framework, so that there is a lot of freedom. The parameters come out of the workshop concept.

4. Do the Hort representatives supervise the process in the workshops or how would you describe your role?

Yes, Hort members are involved in workshops too. They have come up with the concepts, run the workshops exclusively and also, most often assisted Eike.

5. How do the participants interact in the workshop?

It depends upon the individual

Is there a common assignment?

Yes

Do the participants collaborate on or otherwise interfere in each others work?

It depends upon the workshop concept

6. Who decides the motive/assignment in the workshop? Does it contribute to client's current projects?

If they request it we develop a workshop especially designed to meet their needs.

7. You said before on the phone that you introduce the participants to unlikely tools in your workshops. How do the participants adjust to the given tools and restrictions?

Do you see a difference in their adjustment of participants from different backgrounds (e.g. Student/working or between nationalities)?

–

8. What kind of feedback have you received (not just 'good')?

Has it helped your clients to overcome the difficulties in their creative work?...Or thought the participants about creative process (educational)? What have you pointed out or learned consulting others?

Yes definitely, often times the company also documents the workshop too!

9. Whats the value of tools in your own work? How do the tools limit the creative process? How do they affect the outcome?

–

10. Do you practise the methods used in your workshops on your own work (commercial or otherwise)? Do you take advantage of unpredicted ideas created collaborating or workshopping?

–

11. How do the standardised tools limit the creative process?

–

Reflektio toimesta toimeksiannosta käyttäjiltä

1. Oliko toimeksianto mielekäs? Tarjosiko se mahdollisuuksia luovaan työskentelyyn? Esitettiinkö siinä selkeästi työlle tavoitteet?

- A. Toimeksianto kuulostaa toisaalta mielenkiintoiselta, toisaalta työskentelyä ei rajoiteta muuten kuin paperiformaatin puolesta. Digitaalisesti työskennellessä paperin koollakaan ei ole vaikutusta työskentelyyn. Toimeksiannossa hyödynnetään kuitenkin Google Docsin kautta kollektiivista tekstin käsittelyä. Tämän avulla jokainen voi valita kappaleen sanoista itselleen mielenkiintoisen kohta. Tästä syntyy vaikutelma, että itsenäisesti toteutetuista kuvituksista rakentuu lopulta yhteinen lopputuote, joka tässä vaiheessa on käyttäjille vielä epäselvä.
- B. Sinänsä toimeksianto oli ihan mielekäs, joskin aihe itsessään ei kiinnosta yhtään. Tämä toisaalta avasi mahdollisuuden uuteen näkökulmaan. Työn tavoitteet selkenivät jonkin verran toimeksiannon jälkeen. Muuten tavoitteita ei liiemmin selitetty, mikä oli mielestäni ihan hyvä, sillä näin pystyin ainakin itse lähestyä työtä laajemmasta näkökulmasta.
- C. Toimeksianto oli mielekäs kun oli melko avoin, kiva valita oma osio kokonaisuudesta tekstistä. Mahdollinen tavoite välittyi: ehkä näistä tulee kokonaisuus?
- D. Oma tavoite oli päästä mahdollisimman kauas omasta piirrustustyylistä, eli se avasi mulle paljon mahdollisuuksia.. Eli oli tää sillai luovaa. Vähän ahisti ku tuntuu et oon ehkä ainoa joka kuvitti jonkun kohdan biisistä, mikä mun mielestä oli tehtävän pointti. All in all hyvä alku kuitenkin.

2. Miksi päädyit käyttämäsi työmetodiin? Miten se tuki toimeksiantoa?

- B. Kuvittaminen ei oma vahvuus tai ehdoton kiinnostuksen kohde mutta otin oman luonnollisimman lähestymistavan. Työmetodissa ei mitään erityistä joka "tukee" toimeksiantoa - ei tarpeen mielestäni.
- C. Työmetodi jota käytin, oli itselleni tuttu ja turvallinen. Kiireisenä en oikeastaan muilla metodeilla olisi ehtinyt työtä tehdä...

- D. Brushityökalut Photarissa on mulle täysin tuntemattomia, joten oli jo aikakin pe-rehtyä niille.

3. Miten uskot muiden vastaavan toimeksiantoon?

- B. Muut varmaan tulkitsevat kappaleen omien näkemystensä mukaisesti ja olen jo nähnyt että melko kirjaimellisesti, sana sanalta, itse enemmän konseptin pohjal-ta ja mahdollisten konnotaatioiden. Työstettäessä samaa tekstiä erilaisilta luo-vilta lähtökohdilta varmasti johtaa erilaisiin lopputuloksiin, joten odotan erilai-suutta.
- C. Uskon, että he joille aihepiiri on mielisempi, innostuvat toimeksiannosta hie-man enemmän.
- D. Piirtämällä Rihannan nakuna?

4. Mihin yhteiseen päämäärään uskot työn tähtäävän?

- B. Yllä kirjoitin jo, varmaan jonkinlaiseen kokonaisuuteen
- C. Uskon, että päämääränä olisi saada (ainakin toivottavasti) toimiva kokonaisuus eri tekijöiltä. Näin useat näkökulmat ja lähestymistavat kohtaavat ja toivottavasti syntyy jotain uutta siistiä.
- D. No omasta mielestä tästä tehtävästä näkee sen, että onko omaa tekstiosaa koittanut kuvittaa, vai onko vaan kuvittanut mielikuvan koko kappaleesta.

5. Vaikuttiko muiden osallistuminen työskentelyysi?

- A. Google Docsissa osallistujien oli mahdollista sitoutua tehtävään jo varhaisessa vaiheessa kevyesti valitsemalla kappaleen sanoista mieleisensä. Töiden palau-tus tapahtuu henkilökohtaisesti sähköpostilla, joten sosiaalinen palkitseminen ei tapahdu reaaliajassa eikä välttämättä motivoi muita osallistumaan. Tehtä-

vänannon yhteydessä kuitenkin mainitaan, että on mahdollista myös jakaa työnsä facebook -ryhmässä.

B. Ei

C. Korkeintaan ajankäytöllisesti.

D. Aika paljon itseasiassa. Watsappi pörisee ja se saa mut ajattelemaan omaa tekemistä. lol :)

Reflektio toisesta toimeksiannosta suunnittelijalta

1. Minkälaisia tuloksia oletit toimeksiannon saavan? Millä tekniikoilla toteutettuja töitä? Miten käsittelisivät aihetta?

En oletanut alkujaan mitään, ehkä koska ei ollut aikaisempaa kokemusta porukan toiminnasta ja toisekseen Art Gruppe perustettiin vapaille lähtökohdille, joten mitä vaan saattoi tulla. Pari ekaa työtänähtyäni mietin överigraafisuutta, ja sitä että miten graafisia suunnittelijoita tässä nyt ollaan – teknisesti mehustelevaa kirjaimellisesti sanoituksia noudattavaa settiä – ehkä oletin syvempää tulkintaa ja irtautumista.

Tekniikat... ehkä oletin odotin paljon digiä (nopeus) ja sitä tais tullakin.

Aihe - tää oli jännä. Ehkä menin itse jollekin tulkinta- ja pop-kulttuuri-kriittiselle tripille ylianalysoiden biisin merkitystä ja tavoitteita, toisaalta mielestäni käsittäen sanoman sellaisena kuin se on, mutta mulle biisi oli selkeästi seksistinen ja sovunistista baarikulttuurin hehkuttava tanssilattialirkutus; odotin muiden kokevan samoin, lukien genius.com-sivuston selittelyjä sanoituksista ja ”tajuavan” että mitä paskaa.

2. Vastasivatko tulokset oletuksia?

Oletukset olivat kai tulkinnallisuus ja kokeellisuus (graafisessa suunnittelussa) Larsin ”spermat rullatuolissa” oli mielestäni hyvä, koska siinä tulivat esille sekä biisin tulkinta (seksistisenä) että kirjaimellinen lähestymistapa (koomisesti). Myös teknisesti validi (ehkä kuva). Tämä asettuisi mielestäni hyvin oletuksieni välimaastoon.

Pari työtä eivät mielestäni tulkinneet aihetta tarpeeksi vahvasti, toisaalta toimeksianto ei sitä suoranaisesti pyytänytäkään. Tekstit ineen ja joku kuva (mujia), that's it – toisaalta esim. Maisan siluetissa on hyvä että siinä on sexy mujia (!!!) kyykyssä pyllistelemässä. Ehkä odotin enemmän kriittisyyttä? Karla taisi sanoa että ”eihä toi biisi mitenkä seksistinen ole”, joka yllätti ja sai tajuamaan että lienen sitten jotenkuten feministinen tällasen asetelman kanssa? (Note: biisin kirjoittajina on Rihanna ja seitsemän jatkkaa) Toisaalta nyt ku kattelee, ja isälleni näytin näitä, ni kyllä varmasti työt o aika sexytime fiiliksiä. Seksistisyyden määrä vaihtelee, mulla aidosti sairas pornoviba, Kailla duckface mies mehustelemassa.

3. Mihin kontekstiin oletit töiden linkittyvän? (kappaleen konnotatiiviseen kontekstiin, osallistujan omaan, vai laajempaan sukupuoliroolien tarkasteluun jne.)?

Vastasin kai jo ylempänä ihan hyvin. Lyhyesti: oletin kriittistä lähestymistä biisin seksistisyyteen, eli ehkä liikaa omasta perspektiivistä. Toisaalta, lähtökohtaisesti sallittaneen olettaa tämän kaltaisen porukan olevan kriittinen popkulttuuria kohtaan, ja pitävän biisin sanoituksia vitsinä anyway. Temaattisesti kyllä ainakin $\frac{3}{4}$ töistä on jees siihen mitä odotin.

4. Nousiko töistä esiin uusia näkökulmia aiheen käsittelyyn?

Emt. "Ehkä se että mainstream musa ei oookaa niin seksististä"

5. Mitä pyrit saavuttamaan työprosessin muotoilulla (esim. google docsista valittavat sanat)? Miten toteutui? Mitä rajoituksia asetit suunnittelulle ja miksi?

Se, että koko biisi käsiteltäisiin eikä päällekkäisyyksiä (esim kaikki ottaa vaan kertsin sanat, sen takia poistin muut "hook"it sieltä). A3 ja konteksti (biisi) Ajattelin että A3 on helposti lähestyttävä. Biisi läppä. Vähän rajoituksia koska oli eka.

6. Mikä oli työn yhteinen päämäärä? Miten yhteinen pyrkimys välittyi työprosessin edessä ja lopputuloksista? Näkyikö töissä sarjallisuutta tai toistuvia teemoja?

Päämääränä kai saada (mahdollisimman) koko biisin mitalle kuvitusta, jonka voisi jakaa netissä jollain skrollaus-kuva-sivustoilla. Ehkä yhteinen pyrkimys oli saada Rihanna näyttämään horatsulta, joka välittyi useista töistä, ja seksiteema ja sen vitsikkyys joistain. Sarjallisuutta ja teemoja analysoitu yllä.

Reflektio kolmannesta toimeksiannosta käyttäjiltä

1. Mitä lähdit uudelleen suunnittelemaan työssä (muuta kuin uusi formaatti)?

- A. Rasmusen identiteettiä punk-yhtyeenä, paluuna sekä heidän että omille juurileni. Puolivahingossa myös suunnittelin Flange-kirjaintyyppin uudestaan, kirjainmallissani ei ollut edustettuna kaikkia kirjaimia, joten jouduin rakentamaan osan uudestaan paloista.
- B. Halusin kans määritellä The Rasmusen identiteetin uudelleen black metal -bändinä. Ajastus lähti C-kasettiformaatista. Lähdin samplaamaan estetiikkaa black metal alakulttuurissa arvostetuista lo-fi-demokaseteist.
- C. Koitin feikkaa tiettyä tyyliä. En siinä onnistunut
- D. Mahdollisimman helppo materiaali joka oli iis tehdä töissä, tällä viikolla työt takasivat sen että materiaaleina oli halpisprintteri, mustavalko värimaailma

2. Mitä työmenetelmiä käytit? Käytitkö useita työkaluja? Kokeilitko jotain uutta?

- A. Saksitaitto, kopiokone. Molemmat itselle tuttuja työvälineitä kaukaiselta 90-luvulta, mutta ammattimielessä en ole kumpaakaan aikaisemmin tehnyt.
- B. Tein taas laiskasti kaiken digitaalisesti. Ensin suunnittelin Kain duunista inspiroituneena kokeilla jotain lo-fi työmenetelmää. Käytin vain Illustratoria. Black metal -estetiikat olivat täysin uusi kokemus. Kokeilin brusheilla tehdä brutaalin tunnuksen, joka noudattaa genren tyyliä. Huomasin, että monet metallibandien tunnuksset hakevat orgaanisia muotoja kasvistosta.
- C. Indesign & Photoshop.. Olisi tehnyt mieli ottaa riskei muttei oo aikaa
- D. Printteri, paperi sakset, kollaasi itselle aika uus media

3. Mihin yhteiseen päämäärään uskot työn tähtäävän?

- A. Oliko tällä yhteinen päämäärä? Muita siis kuin Art Gruppen yleisiä päämääriä.
- B. En keksinyt mitään yhteistä päämäärää. Ehkä muistella yhteisesti 2001 ajanku-
vaa kansitaiteessa ja verrata sitä toisaalta nykypäivän estetiikkaan, ja toisaalta
C-kasettien kulta-aikaan, 90-lukuun.
- C. . Kasetti voi olla vieras formaatti ja sitä kautta ihan kiinnostava kokeilla sen
suunnittelua?
- D. Kasetti formaatti tuo varmaan esiin paluun ysärille?

**4. Miten annettu aineisto ja formaatti vaikutti työskentelyysi? Rajoittiko se luovaa työs-
kentelyä? Tukiko se suunnittelua jollain tietyllä osa-alueeseen?**

- A. Aineisto ja formaatti haastoivat mutteivät haitanneet. Olen muutamia kasetin-
kansia suunnittelut mainitulla kaukaisella 90-luvulla, joten formaatti ei ollut mi-
nulle niin uusi ja outo kuin ehkä nuoremmille leijonille. Kuvapankkikuvat, noh,
niiden ympäri olen joutunut suunnittelemaan pitkälti koko työurani.
- B. Aineistorajoitusten puolesta tehtävä vaikutti aluksi melko tuotannolliselta, mutta
auttoi keskittymään sisällön tai kuvituksen sijaan varsinaiseen leiskaamiseen.
- C. Hyvä , sillai keskitty olennaiseen eikä johonki piirtämiseen jne.
- D. Se että piti käyttää stock kuvia rajoitti aika paljon, kuvituksen rajaus työskente-
lyssä rajoitti hieman.En ole tottunut käyttämään kuvituksissa valokuvia, kasetti-
formaatti on myös aika pieni ja rajallinen,toisaalta oon tottunu teke aika pienii
töitä tussilla.

5. Miten uskot muiden lähestyneen aihetta?

- A. Varmaankin... vähemmän paperisesti ja digitaalisemmin.

- B. Genrehassuttelu tuntui luontevalta ratkaisulta, johon Kain esityskin oli tähdännyt. Ylesiseti luulen, että toteutuksissa on tartuttu joko tutkimaan eri tyyliuuntauksia kansitaiteessa eri aikoina, tai kriittisesti tarkastelemaan geneerisiä kuva-pankkikuvia viestinnällisinä elementteinä.
- C. Varmaan jollai omakustanne tyyliil, sillai ku kassut kai yleensä tehään pienel bujdetil ja käsin
- D. Varmaan pitkälti aika samalla lailla, bändi ja musateema rajaa aika tietyn tyyppiseen aihepiiriin ja jos vähänkään tietää kyseisestä bändistä ja sen musatyylis-tä niin saattaa tulla aika sen bändin henkistä.toisaalta voi olla että halutaan tehdä jotain täysin vastakohtaa, esim heavy metal henkistä tms.?

6. Mitä uskot toimeksiannon pyrkivän esittämään tuloksilla?

- A. Hyvä meininki? 2010-luvun ironinen suhde 00-lukuun? 00-luvun paluu? The Rasmuksen Into 20-v juhlakiertue?
- B. Varmaan edellä mainittuja pointteja.
- C. Must tuntuu et täs kaikki saa kokeilla jotai uutta.
- D. En oikeen osaa sanoa, varmaan jotain miten tollasen vanhan formaatin ja levyn sais siirrettyy tälle aikakaudelle, nostalgiameininki?

Reflektio kolmannesta toimeksiannosta suunnittelijalta

1. Minkälaisia tuloksia oletit toimeksiannon saavan? Millä tekniikoilla toteutettuja töitä? Miten käsittelisivät aihetta?

Jotenki halusin nähdä miten muut näkee kasetin rakenteen tai jotain sinneppäin.. Yleensä kasetit on tehty suoraan vinskasta tai ceedeen taitosta, sillai "pienennetään kunnes sopii"-stailil. Monsp records tekee sairaasti kassui mut 99% niistä näyttää aivan hirveeltä.

2. Miten tulokset vastasivat oletuksia?

Toivoin sellast kreisii tai vitun radikaalii kamaa, mut oli aika pettymys kuinka vähän jengii homma kiinnosti (2 + minä teki tehtävän dedikseen mennessä) Oli aika lähel et olisin vaa lopettanu tän touhun kesken ku tuntu nii epäreilulta.

3. Mihin kontekstiin oletit töiden linkittyvän? (kappaleen konnotatiiviseen kontekstiin, osallistujan omaan, vai laajempaan sukupuoliroolien tarkasteluun jne.)?

Positiivist oli et pari teki leikkaa liimaa-menetelmä.. ja ehkä joku rento ote oli joissaki nähtävis.. Must tuntuu et tyypit teki aika läpällä tätä. Johtu varmaa siit ku annoin niit stockphotoi. Pakko myöntää et toivoin paljoj enemmän mitä sain :D

4. Nousiko töissä esiin yllättäviä näkökulmia?

Oletin kyl et monet menee sellasel lowfi tai anti-commercial menetelmä.

5. Mitä pyrit tuomaan esille toimeksiannon 'rajoituksilla'? Miksi kasettiformaatti? Miksi geneeriset kuvapankkikuvat?

Yritin ohjata tehtävänannon sellaseks ettei kukaan vahingossakaan ala piirtää. Classic taittoo vaan. Sit kuvapankkikuvat tuli vaa siitä, et niissä on hyvä perus sommittelu ja etin tahalteen sellasii mis on enemmän ku yks tyyppi, vähä niinku bändiski yleensä on. Kelasin just et mä ite rikoin sen idean omas duunis haha. Tykkään ite kaseteist, oon keräilly niitä pari vuotta.

6. Miten ryhmä omaksui nämä teemat? Näkyikö töissä sarjallisuutta tai toistuvia teemoja?

Emmä jaksanu hirveesti analysoida mitään muitten duuneja. Emmä nähny niis ainakaa mitää teemoja.

Reflektio neljännessä toimeksiannosta käyttäjiltä

1. Mitä arvoja yhdistit suomalaisuuteen? Miten pyrit esittämään niitä työssäsi?

- A. Sarkastisesti niitä "perus"arvoja.. Sisu, Karjala takaisin, Maailmanmestaruus 1995 ja lihapiirakat. Halusin vaa nopeesti tehdä jutut valmiiks, vähä sil asenteel ku mitä kelattii et tästä art gruppe-hommassa "pitäis" toimii. Niinku nopeesti ja paljon.
- B. Ekana tuli mieleen todella stereotyyppiset asiat.kalja, sauna, makkara, yms.sitten rupesin miettimään mitä suomalaisuus oikeasti tarkoittaa minulle.tajusin että en tiää, stereotypiat on isketty niin lujasti kiinni.
- C. Luonto, eriarvoisuus riippuen millaiseen ympäristöön synnyt vaikei näin saisi olla, suomen kaksijakoisuus nykyään, toisten suomalaisten alistaminen, agresiot, kaiken mitä ennen pidettiin kauniina ja pyhänä pilaaminen.

2. Miten työkalut rajoittivat suunnittelua?...tai tukivat suunnittelua?

- A. Täysin vieraat välineet meikälle ja tuntu et ne ei vältsii tukenu tekemistä sillai olenkaan. Sabluunan sai tehtyy helposti mut sit se väri ei oikee menny siihen ja kesti turhan kauan venaa et duuni kuivu valmiiks.
- B. Musta oli hyvä että tehtävänannossa oli valittu materiaali ja välineet. Ryhmätyön ja yksittäisten ideoiden fuusio korostui ja inspiroi.suht helpot välineet ja pääs just nopeesti tekee, eikä tullu korjailtuu turhia.
- C. Työkalut ja aikataulu tekivät työstä amatöörimäisen itselleni. Halusin lähestyä työtä semi vakavasti mutta muun ryhmän edetessä nopeasti jätin työn laadun sikseen. Työkalut olivat minulle tuttuja mutta olisin kaivannut niiden kanssa enemmän aikaa jotta jälki olisi ollut parempi - olen hidas nypertäjä.

3. Miten muiden työskentely vaikutti suunnitteluusi?

- A. Emmä tie, tietyl taval koitin vaa tehdä omaa settii.
- B. Jonkin verran vaikutti, pieni ryhmäpaine, mutta toisaalta ei ruvennut liikaa miettimään.
- C. Ryhmäpainetta heti alkuun kun kaikki olivat niin nopeita. Osa syynä taisi olla työn asenne "läpällä & tsägällä" joka ilmeni minullekin jossakin vaiheessa. Tämä ei ollut Juuson tarkoitus mutta kun huomasin että muutkin "perseilevät" niin en itsekkään sitten enään ottanut työtä niin vakavasti tai yrittänyt erityisesti panostaa. Aikataulukkaan ei olisi riittänyt.

4. Mikä oli suunnittelemissasi vaakunoissa eri (väristen) tasojen suhde toisiinsa? Mietitkö niiden yhteyttä suunnitellessasi? Syntyikö yllättäviä merkityksiä?

- A. Lopputulokset ei ehkä ollu niinkään supererikoisia, mut yllätyin itekki miten hauskaa oli tehdä käsin pitkäst aikaa.
- B. Valitsin aiheeksi muumimaailman eri hahmot ja ensimmäiseen versioon syntyikin ääriiviivat jotka toisaalta antoivat tilaa muullekin lopputulokselle, sillä ilman ylsiryiskohtia sisältö ei ollu niin selvä. esim möröstä tulikin hautakivi (sama muoto molemmissa)
- C. Kun aloin läntätä kuvia Juuson vaakuvaan tein vain asioita joista minulle tuli mieleen suomi ja joita saisin toteutettua nopeasti: Koff ja Aku Ankka.

5. Mitä uskot toimeksiannon pyrkivän esittämään tuloksilla?

- A. Välineiden tarkoitus oli varmaankin se et sais nopsaa isoa pintaa väritettyä tai tollai, mut ehkä sen olis voinu tehdä vaik jotenkin spraymaaleil yms. Ymmärrän et oli varmaa vaikee keksii mitään oikeesti toimivaa ratkasuu. Ihan idiksenä vaa: tästä olis voinu vaikka tehdä toisenki tehtävänannon tai Part Kakkosen. Et vaikka sama tehtävä niinku täs oli ja sit kaikki olis joutunu ottaa jonkun niistä lopullisista ja väsäny logon tai jonkun leimasimen koneella. Monessaki duunis oli sellainen potentiaali et siit ois voinnu tehdä vaik mitä sit jälkeempäin.

- B. Pyrkii esittämään tämänhetkisiä suomi-arvoja, mitkä tulkittiin mielestäni tämän tehtävän kautta melko ironisesti ja huumorilla. Ehkä yksi suomalaisista arvoista onkin synkkä/musta huumori....(monet ulkomaalaiset ystäväni mainitsevat tämän piirteen usein)

- C. Millaisia ajatuksia suomesta saadaan aikaan kovassa aikataulussa pienessä ryhmäsäs jossa jokainen pääsee vaikuttamaan lopulta toisen työhön jotenkin.

Arja Karhumaa: Graafikoiden Ihmiskokeita Master-version (alkuperäistekstien) taittoproseduuri

Ennen taittamista on suunniteltu kirjojen formaatti sekä leipätekstin oletusasetukset.

1. Fragmentit jaetaan seitsemän suunnittelijan kesken numerjärjestyksessä, suunnittelijan etunimen mukaisessa aakkosjärjestyksessä. Jokainen suunnittelija käsittelee tai jättää käsittelemättä hänelle osoitetut fragmentit parhaaksi katsomallaan tavalla. Fragmentin voi siis jättää leipätekstin oletusasetuksiin.
2. Kun kaikkien fragmenttien taitot ovat valmiita, ne kootaan yhteen. Seuraavaksi kirjan taittoa käsitellään kokonaisuutena pyrkien ulkoasun tasapainoon niin, että kukin suunnittelija vastaa yhdestä taiton osa-alueesta. Nämä osa-alueet ovat typografia, otsikointi ja numerointi, kuvallisuus ja värit, tekstipalsta, tekstin materiaalisuus, visuaalinen kerronta ja lajityypit.
3. Valmiista masterversion taitosta valitaan ne fragmentit, jotka siirtyvät muihin romaaniversioihin sellaisenaan (esim. selvästi lajityyppiä edustavat, joiden on määrä näyttää mahdollisimman autenttisilta). Näiden käytöstä on kuitenkin mahdollista neuvotella vielä muiden romaaniversioiden taittovaiheessa.