

Oululaisnaisten kokemukset ja toiveet viihtyisästä kaupungista apuna hyödyllisen
virtuaalikaupungin suunnittelussa

Satu Rantala

Kandidaatinseminaari

Kulttuuriantropologia

4.5.2017

Oulun yliopisto

Sisällys

1. Johdanto.....	3
2. Ihmistieteilijä teknologian kentällä	5
2.1 Tutkimusprosessi, menetelmät ja aineistot	5
2.2 Keskeiset käsitteet	9
2.3 Suunnitteluantropologia Suomessa ja ulkomailla.....	11
3. Naiset kaupunkitilojen käyttäjinä	13
3.1 Naiset fyysisessä kaupunkitilassa	13
3.2 Naiset virtuaalisessa kaupunkitilassa.....	17
4. Fyysinen ja virtuaalinen kaupunki toistensa tukena	21
4.1 Fyysinen kaupunki kokemuksellisena elämyksenä	21
4.2 Toiveita ja ideoita hyödylliseen virtuaalikaupunkiin	24
5. Yhteenveto ja pohdinta.....	30
Lähdeluettelo	32
Liitteet	35

1. Johdanto

Tämä kandidaatintutkielma liittyy Jokapaikan tietotekniikan¹ tutkimuskeskuksessa tehtyyn tutkimus- ja suunnittelutyöhön, jossa kehitetään virtuaalista 3D-mallia Oulun keskustasta. Työlläni pyrin tuottamaan tietoa kyseisen virtuaalimallin suunnittelijoiden avuksi.

Antropologisessa tutkimuksessa törmää usein paikan käsitteeseen ja sen merkityksiin ihmisen elämässä. Kun antropologi lähtee tutkimaan esimerkiksi toista kulttuuria vieraaseen maahan, hän on kirjaimellisesti kentällä jossain muualla. Fyysisen paikan merkitys toteutuu täten perinteisessä mielessä. Erilaiset paikat vaikuttavat keskeisesti elämässämme ja annamme niille erilaisia merkityksiä (Knuutila ym. 2006). Kokemukset paikoista piirtyvät mieliimme ja voivat myös aiheuttaa sentimentaalista kiintymystä.

Minua kiinnostivat paikan käsitteen ymmärtäminen ja ihmisten kokemukset erilaisista paikoista. Kaiken keskiöön nousi lopulta kysymys: *Mitä paikka varsinaisesti merkitsee ihmisille?* Arkipuheessa käsitämme paikan joksikin fyysiseksi, jossa olemme sillä hetkellä, elävinä ja tuntevina ihmisinä. Tutkijan roolissaan antropologi käsittelee paikkaa teksteissään myös eräänlaisina tiloina, joissa vaikutamme kulttuurisina olentoina. (Knuutila ym. 2006: 7.) Tämä tila voi olla fyysisen lisäksi myös virtuaalinen.

Tutkimukseni aiheeksi muotoutui lopulta oululaisten naisten kokemukset ja toiveet viihtyisästä Oulun kaupungin keskustasta sekä miten edellä mainitut seikat voisivat auttaa toimivamman, kaupungista tehdyn virtuaalisen mallin kehittämisessä. Kerron myöhemmin, miksi valitsin tutkimukseni ryhmäksi nimenomaan naiset.

Tutkimuskysymyksiäni olivat:

1. Minkälainen fyysinen kaupunkitila vastaa eniten naisten toiveita ajanviettotilana sekä muiden vapaa-ajan tarpeiden tyydyttäjänä?
2. Millä tavalla virtuaalinen kaupunki eroaa fyysisestä kokemuksellisesti, kun toiveena on tuottaa tietoa naisille hyödyllisestä kaupunkimallista?

Tutkimukseni tavoite oli yrittää nähdä, mikä voisi olla näiden kahden tilan välinen vuorovaikutuksellinen suhde. Koska kandidaatin tutkielmani hyppää teknologiatutkimuksen puolelle - ollen näin myös soveltavaa antropologiaa - eivät perinteiset haastattelut olisi tuottaneet riittävän

¹ Jokapaikan tietotekniikan tutkimuskeskus (lyhenne Ubicomp) on tutkimusyksikkö Tieto- ja sähkötekniikan tiedekunnassa Oulun yliopistossa. (<http://ubicomp oulu.fi/>)

monipuolista tietoa. Käytän työssäni suunnitteluantropologian menetelmiä, joihin palaan tarkemmin seuraavissa luvuissa. Tutkielmani liitteenä on tarkempi kuvaus työpajan tehtävistä (LIITE 1) sekä haastattelurunko (LIITE 2). Toisin sanoen pelkkien haastattelujen sijaan käytin aineistonkeruumenetelmänä työpajatyöskentelyä ryhmässä. Koin kyseisen tutkimusmenetelmän erittäin hedelmälliseksi tutkiessani eri ikäryhmistä, koulutustaustoista sekä elämäntilanteista tulevien naisten kokemuksia, toiveita ja merkityksiä joita he liittävät kaupunkilaisuuteen. Myös virtuaalisen Oulun testaustilanteessa käyttämäni vapaamuotoinen ja rento työpaja oli erittäin toimiva ja uutta tietoa tuottava menetelmä.

Tutkielmani etenee siten, että seuraavassa luvussa esittelen tutkimusprosessia, menetelmiä ja aineistoa. Avaan myös keskeisiä käsitteitä tarkemmin sekä taustoitan aihettani tutkimuksella meiltä ja muualta.

Luvussa kolme pureudun kunnolla tutkimukseni ytimeen ja esittelen tutkimukseeni osallistuneet naiset fyysisen ja virtuaalisen kaupunkitilan käyttäjinä, ja annan heidän itse kertoa kokemuksistaan sekä toiveistaan koskien kaupunkitiloja. Tämä luku pohjautuu työpajassa käyttämäni miellekartta-tehtävään sekä virtuaalimallin testaukseen, joiden vastauksia ja havaintoja esittelen kahdessa alaluvussa.

Neljännessä luvussa analysoin aineistoani tarkemmin ja teen näkyväksi, miten kaksi kaupunkitilaa, virtuaalinen ja fyysinen, voisivat olla toisilleen hyödyksi. Luvun tehtävät perustuvat väittely-tehtävään sekä itseilmaisupohja-tehtävään, joista kerron myöhemmin tarkemmin. Havainnoin toimintaa sivummalla, mutta yleensä pyrin olemaan osallistumatta työskentelyyn, koska käyttämässäni menetelmässä oli mielestäni olennaista hyvän ryhmädynamiikan syntyminen naisten välille. Esioletuksenani oli, että toimiva ryhmähenki tuottaisi rehellisiä vastauksia. Sanoisin toimintatapaani näissä tilanteissa osittaiseksi osallistuvaksi havainnoinniksi.

Viides eli viimeinen luku koostuu loppupohdinnasta ja yhteenvedosta. Kerron siinä myös miksi suunnitteluantropologia on mielestäni oivallinen menetelmä tehdä poikkitieteellistä tutkimusta sekä miksi aion jatkaa tällä valitsemallani soveltavan antropologian polulla.

2. Ihmistieteilijä teknologian kentällä

Opin neljävuotiaana pelaamaan ja kiinnostukseni digitaalisiin peleihin ja virtuaalimaailmoihin on jatkunut tähän päivään saakka. Sen lisäksi, että pidän todella paljon peliin uppoutumisesta peliohjain tai hiiri kädessäni, intensiivisesti telkkaria tai näyttöä tuijottaen, mielessäni on aina ollut pelinörtin hiljaisena toiveena kokea todellinen peliin eläytyminen virtuaalimaailman muodossa. Vaikka kyseinen toive voikin vielä ainakin osittain olla pelkkää unelmaa, nykyvuosina on kehitetty teknologisia apuvälineitä parantamaan pelikokemuksen eräänlaista todentuntua, kuten esimerkiksi virtuaalilasit, joiden pitäisi parantaa pelin immersiota eli kirjaimellisesti uppoutumista siihen.

Kuullessani, että yliopistossamme tehdään kulttuuriantropologian ja tietotekniikan välistä yhteistyötä liittyen virtuaalikaupunkeihin, muutin sen hetkisen kandidaatin tutkielman aiheeni siltä istumalta. Toiveenani oli olla mukana humanistiset ja tekniset tieteet yhdistävässä tutkimuksessa ja päästä ihmistieteilijänä kurkkaamaan teknologian kentälle.

Antropologisen tutkimuksen ja teknologisten innovaatioiden yhdistäminen voi äkkiseltään kuulostaa oudolta ”perinteisen” etnografin korvaan. Olin itsekin aluksi ymmälläni, vaikka olin lukenut aiemmin artikkelin ”virtuaalietnografeista” jollakin kulttuuriantropologian kurssilla. Erinäisten vaiheiden jälkeen ja pohdiskellen eri aiheita kandidaatin tutkielmani aiheiksi, törmäsin käsitteeseen *suunnitteluantropologia*. Huomasin, etten tiennyt kyseisestä käsitteestä mitään. Juuri siksi se herättikin kiinnostukseni, ja halusin ottaa asiasta selvää.

2.1 Tutkimusprosessi, menetelmät ja aineisto

Ennen kuin kerron tarkemmin työpajan tehtävistä sekä yksilö- ja ryhmähaastatteluista aineistonkeruumenetelminä, keskeisistä käsitteistä ja suunnitteluantropologiasta yleisesti, selitän motiivejani ja alustavia suunnitelmiani koskien tutkimustani. Tutkimukseni motiivina pähkinänkuoressa oli tuottaa mahdollisimman monipuolista tietoa virtuaalikaupunki Oulun suunnittelijoiden avuksi.

Koska tämä on kandidaatintutkielma, täytyi aihetta rajata koskemaan suunnittelun ensimmäistä astetta, eli tiedonkeruuta. *Tiedonkeruuvaiheessa määrittelin tarkat tutkimuskysymykset ja ryhmän*. Ryhmäksi valitsin naiset, koska mielestäni uusia teknologioita koskeviin tutkimukseen pitää saada enemmän naisnäkökulmaa. Marja Vehviläinen kertoo teoksen *Tiede, tieto ja sukupuoli* artikkelissa: *Tekniikan miesten käytäntöjen jäljillä: sukupuolen ja teknologian tutkimuksesta* (2005) sukupuolen

ja teknologian tutkimuksen vähäisestä määrästä Suomessa. Sukupuoli yleensä pyritään hävittämään näkymättömiin teknologioita koskevissa tutkimuksissa. (Vehviläinen 2005: 150-151.) Työskentelin kesällä 2015 tutkimusharjoittelijana nais- ja sukupuolentutkimuksen oppiaineessa ja tuo kyseinen aika vahvisti mielenkiintoani ottaa sukupuoli yhtenä ryhmäkategoriana huomioon tutkimusta tehdessä. Henkilökohtainen mielipiteeni kuitenkin on, että vaikka ryhmäni olikin tässä tutkimuksessa aikuiset oululaiset naiset, en olettanut heidän ajattelevan ja toimivan ns. yhteisenä rintamana käyttäessään kaupunkitilaa, ja että he poikkeaisivat radikaalisti miessukupuolesta kaupunkilaisuudellaan. En silti pyrkinyt hävittämään sukupuolta tekstissäni. Tässäkin ryhmässä oli nähtävissä erimielisyyttä siinä, kokivatko osallistujat naiseuden erityisen vaikuttavana tekijänä kaupunkitilan käytössä. Kerron tästä lisää luvussa kolme.

Tarkoitukseni oli hankkia monipuolista tietoa työpajatyöskentelyllä haastatellen naisia samalla. Järjestin työpajan Telluksen Frostissa² ja kuvasin työskentelyn videokameralla. Työpajani koostui neljästä erilaisesta ja vapaamuotoisesta tehtävästä ja loppukeskustelusta. Olen litteroinut aineistoni suoraan yli kolmetuntisesta videomateriaalista. Havaintoni ovat omia tulkintojani, joten ne eivät ole yleistettävissä. Koska aineistoni koostuu haastatteluista ja havainnoinnista sekä tutkimusmenetelmä on aineistoa kuvaileva ja analysoiva, se on kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta (Eskola & Suoranta 1998: 13).

Kerron seuraavaksi järjestämäni työpajan tehtävistä ja kulusta. Mielenkiintoni kohteena oli, *millä tavalla* naiset kokevat kaupunkitilan, eli mitä mieltä he ovat Oulun kaupungin keskustasta sekä miten kyseistä kaupunkitilaa voisi parantaa, jotta se olisi mahdollisimman viihtyisä. Toteutin tämän haastattelujen sijaan antamalla naisille tyhjän pahvin sekä askartelutarvikkeita ja pyysin heitä tekemään mind-mapin eli miellekartan, jonka keskelle tuli kysymys: *Minkälainen kaupunkilainen koen olevani?* Tehtävänannon jälkeen pyysin naisia esittelemään valmiit työnsä muille selittäen tarkemmin, mistä on kysymys. Tämä synnytti tietenkin keskustelua, joka oli erittäin hyvää informaatiota tutkielmani avuksi. Koska informaatiota kertyi tehtävistä ja keskusteluista runsaasti, pidin mielessäni johdannossa mainitsemani paikan merkityksen punaisena lankana koko tutkimusprosessin ajan. Kyseisen ajatuksen ympärille fokusoin aineistoni.

Mind-map-tehtävän jälkeen jaoin naiset kahteen ryhmään ja pidin lyhyen leikkimielisen ryhmien välisen väittelyn, jonka tarkoituksena oli heitellä ideoita ja vastaväitteitä puolin ja toisin. Aihe oli: *Kerro ideoitasi paremmasta Oulusta.* Osallistuin myös itse osittain väittelyyn. Tämäkin tehtävä toi

² Tellus Innovation Arena (<http://www oulu.fi/tellusarena-fi/>) Oulun yliopistossa.

tärkeää tietoa osallistujista kaupunkilaisina ja vinkkejä Oulun keskustan viihtyisyyden parantamiseen.

Mind-map-tehtävän sekä väittelyn jälkeen esittelin naisille virtuaalista mallia Oulusta, jota he saivat myös itse testata. Kartoitin ensin naisia kaupunkilaisina ja kaupunkitilan käyttäjinä miellekartta-työskentelyn ja väittelyn avulla. Sitten pyysin heitä virtuaalimallin testauksen jälkeen toteuttamaan vapaamuotoisella askartelulla oman versionsa toimivasta virtuaalisesta Oulusta. Käytännössä tämä tarkoitti itseilmaisupohjaa, jonka päälle naiset saivat piirtää ja askarrella itseään miellyttävän virtuaalisen Oulun toimintoiheen mielessään ensimmäisen tehtävän kaupunkilaisidentiteetti ja sitä seurannut ideoiden heittäminen paremmasta fyysisestä Oulusta. Kyseessä ei ole itse keksimäni menetelmä, vaan se perustuu Arhippaisen ja Pakasen esittelemiini itseilmaisutemplaatteihin³ (Arhippainen & Pakanen 2013).

Toisin sanoen, kunnianhimoisena tavoitteenani oli pohtia, *miten fyysinen ja virtuaalinen kaupunkitila voisivat yhdistyä toisiaan tukeviksi ja toisilleen hyödyllisiksi paikoiksi.* Kun osallistujat tekivät työpajan tehtäviä, havainnoin heitä sivummalla ja tein muistiinpanoja. Lisäksi haastattelin heitä tarkentavilla kysymyksillä ja tein myös pikaisen henkilötieto ja -teknologiahistoria-kyselykierroksen. Huomasin naisten kommentoivan toistensa sanomisia jo alussa, joten työpajan jatko sujui jouhevasti ja sai aikaan vilkasta keskustelua.

Paja eteni tehtävineen hieman suunnittelemastani aikataulusta poiketen, koska tehtävät tuottivat runsaasti keskustelua, joka vei aikaa. Työpaja venyikin lopulta yli kolmetuntiseksi kaksituntisen sijaan, mutta sain erittäin hyvää materiaalia kasaan, josta sitten koostin sen kaiken olennaisimman tutkimustani ajatellen. Kukaan kuudesta osallistujasta ei kieltänyt nimensä käyttämistä tutkimuksessani, joten käytän heistä etunimiä selventämään, kuka milloinkin puhuu. Työpajaan osallistuivat Riikka, Heidi, Asta, Nelli, Henna ja Sari. Myös itseni tuon esille haastattelijana ja havainnoijana etunimelläni. Selvennän vielä, että valitsin kuusi naista sen vuoksi, jotta pystyin jakamaan heidät kahteen yhtä suureen, dynamiikaltaan mielestäni sopivaan ryhmään.

Kerron seuraavaksi lisää menetelmistäni ja miksi päädyin käyttämään niitä. Kuten jo johdannossa mainitsin, työpajatyöskentely ryhmässä muodostui toimivaksi menetelmäksi aineistonkeruuseen. Naisten välille syntynyt loistava ryhmädynamiikka yllätti minut ja olin tyytyväinen valitsemiini kuuteen osallistujaan. *Se, että naiset olivat eri aloilta erilaisilla taustoilla, synnytti monipuolista*

³ Kyseessä on menetelmä, joka perustuu Arhippaisen ja Pakasen artikkelissa esiteltyyn itseilmaisutemplaatti-metodiin. Sovelsin kyseistä menetelmää käyttäessäni virtuaalimallista otettua kuvaa ja pyysin osallistujia käyttämään kyniä ja muita askartelutarvikkeita luodessaan toivomansa version mallista kuvan päälle.

ryhmätyöskentelyä sekä pohdiskelevaa keskustelua. Jokainen toi rohkeasti esille omia mielipiteitään, joten kommunikointi oli erittäin sujuvaa.

Koska tavoitteenani oli kerätä oululaisten naisten kokemuksia ja toiveita liittyen fyysiseen kaupunkitilaan, pelkät haastattelut eivät olisi tuottaneet tarpeeksi monipuolista tietoa. Menetelmäksi täytyi valita jokin muu, ja tutustuin Tuuli Mattelmäen kirjassa *Muotoiluluotaimet* (2006) esiteltyihin luotainmenetelmiin, joita käytin inspiraation lähteenä suunnitellessani työpajaa. Luotainmenetelmä tarkoittaa lyhyesti kuvaten työtappaa, joka on avainasemassa käyttäjakeskeisessä suunnittelussa (Mattelmäki 2006: 45-46). Koska halusin osallistujien tuovan esille omia näkemyksiään mahdollisimman vapaasti, Mattelmäen itsedokumentointiin perustuvat luotaimet kuulostivat mielenkiintoisilta. Esimerkiksi päiväkirja- ja kameratutkimukset ovat tällaisia itsedokumentointimenetelmiä. Luotain toisin sanoen lähetään ihmisten arkeen. (Mattelmäki 2006: 47-48.) Kuten jo mainitsin, käytin kyseisiä menetelmiä inspiraation lähteenä ja sovelsin niitä sopimaan työpajaani. Itsedokumentointi toteutui niiden tehtävien aikana, kun pyysin osallistujia tekemään mind-mapin sekä itseilmaisupohjan. Virtuaalimallin testaustilanteessa pyysin osallistujia kommentoimaan ääneen mielipiteitään ja kuvailemaan kokemustaan. Havainnoin heitä kaikissa tehtävissä sekä työpajan aikana, että jälkepäin videoaineistosta saadakseni kokonaiskuvan.

Kun tutustuin Mattelmäen kirjaan tarkemmin, kiinnostukseni herätti käsite *empatialuotaimet*. Kyseessä on menetelmä, jossa luottamuksellinen suhde tutkijan ja osallistuvan henkilön välillä on erittäin tärkeää. (Mattelmäki 2006: 60.) En halunnut esiintyä pelkkänä objektiivisena tutkimuksen tekijänä, joten pysyttelin välillä taka-alalla havainnoimassa tilannetta ja välillä olin läsnä kysyen tarkentavia kysymyksiä sekä osallistuin keskusteluun. Pyrin tällä toiminnalla edesauttamaan luottamuksellisen suhteen syntymistä itseni ja osallistujien välille.

Tutkielmani vaati erilaisen luonteensa vuoksi haastattelujen lisäksi rinnalleen ryhmätyöskentelyä ja suunnitteluorientoitunutta otetta. Edellä mainitulla tarkoitan työpajatyöskentelyä ryhmässä keskustelemalla ja antamalla osallistujille vapaat kädet suunnitella omannäköisensä virtuaalinen Oulu itseilmaisupohjan avulla sekä tuoda mind-map-askartelulla näkyväksi omaa näkemystä viihtyisämmän fyysisen Oulun kehittämiseksi. Mainitsemisen arvoista on myös se, että sovellan työpajassani löyhästi yksilö- ja ryhmähaastattelujen menetelmiä. Ilkka Pietilä kertoo teoksessa *Haastattelun analyysi* (2010) ryhmähaastatteluista osuvasti:

” [...] Ryhmähaastatteluiden tutkimuskäytössä on alettu painottaa enemmän ryhmän sisäistä vuorovaikutusta, dynamiikkaa ja prosesseja, joiden kautta osallistujat muodostavat ryhmänä käsityksiä keskustelun aiheista. Myös tutkijan asema on nähty

toisenlaisena. Sen sijaan, että tutkija haastattelisi ihmisiä heidän ajatuksistaan ja kokemuksistaan, hänen nähdään toimivan keskustelun rakentajana, ohjailijana ja rohkaisijana.” (Pietilä 2010: 213)

Koska työpajassani osallistujat työskentelivät ryhmässä tehtäviä tehtäviä ja haastattelin heitä samalla, kyseessä on luonnollisesti ryhmähaastattelu. Erilaisten tehtävien avulla he pääsivät tuomaan julki omia henkilökohtaisia mielipiteitään, joten käytössä oli myös yksilöhaastattelun menetelmät. Kyseiset haastattelumenetelmät kulkivat koko ajan rinnakkain työpajatyöskentelyn ajan.

Yhteenvedona menetelmistä ja aineistosta voisi todeta, että käytin aineistonkeruumenetelminä työpajatyöskentelyä sekä yksilö- ja ryhmähaastatteluja löyhästi soveltaen. Aineisto jonka kyseiset menetelmät tuottivat, on erittäin runsasta sekä monipuolista ja se vastaa asettamiini tutkimuskysymyksiini. Huomasin myös, että yli kolme tuntia kestänyt työpaja kuudella osallistujalla tuotti jopa liikaakin materiaalia kandidaatintutkielmaa ajatellen, mutta toisaalta sen voi ajatella olevan hyvä pohja gradulle.

2.2 Keskeiset käsitteet

On syytä avata tutkielmani keskeisiä käsitteitä hieman tarkemmin, ennen kuin siirryn aineistoni analyysivaiheeseen. Aiheeni on myös verrattain uusi kulttuuriantropologian tutkimuksen saralla Suomessa, joten käsitteet eivät ehkä siksikään ole ennestään tuttuja edes pitkän linjan tutkijoille.

Koska tutkielmani liittyy kaupunkitiloihin ja kokemuksiin sekä toiveisiin niistä, kerron seuraavaksi mitä tarkoitan kyseisillä tiloilla. *Fyysinen kaupunkitila* tarkoittaa tässä Oulun kaupungin keskustaa, fyysistä tilaa, jota oululaiset ovat tottuneet käyttämään asioidessaan ja oleskellessaan kaupungilla. *Virtuaalinen kaupunkitila* tarkoittaa nimensä mukaisesti fyysisistä kaupunkitiloista tehtyjä 3D-malleja, joissa voi seikkailla esimerkiksi nettisivun välityksellä. Tutkimuksessani testattavana on virtuaalisen mallin kehitysversio Oulun kaupungin keskustasta (ks. Alatalo ym. (2016) ja Ylipulli ym. 2016). Kyseisiä virtuaalisia kaupunkimallinnuksia on tehty aiemmin ulkomailla ja niiden hyötyjä sekä ihmisten tarpeita liittyen niihin on myös tutkittu (Philipsen 2013).

Kaupunkitilojen kokemukset ja ihmisten tarpeet liittyen niihin on tutkielmani kantava idea ja tutkimusongelma. Mutta mitä *kokemus* sitten varsinaisesti tarkoittaa tässä tapauksessa? Timo Laine kertoo teoksen *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II* artikkelissa: ”*Miten kokemusta voi tutkia? Fenomenologinen näkökulma*” fenomenologis-hermeneuttisesta metodista ihmistutkimuksessa sekä ihmiskäsityksestä (2001: 27). Hän tiivistää ihmisyyden ilmenevän suhteessa maailmaan ja vuorovaikutukseen todellisuuden kanssa (Laine 2001: 27). Tutkielmassani tämä ajatus ilmenee niin,

että olen suunnitellut tehtävät ja haastattelurungon siten, että osallistajat pääsivät kertomaan omista kokemuksistaan sekä tarpeistaan koskien kaupunkitiloja ja saivat reflektoida samalla omaa kaupunkilaisidentiteettiään. Kaupunkilaisidentiteetin he määrittivät itse, eli tärkeää oli löytää merkityksiä annetuille määritelmille. Timo Laine (2001) kirjoittaa merkityksistä oivallisesti tällä tavoin:

”Kun joku ihminen tekee jotain, voimme ymmärtää hänen toimintansa tarkoituksen kysymällä, millaisten merkitysten pohjalta hän toimii” (Laine 2001: 27)

Toisin sanoen, tutkin naisten omalle kaupunkilaisuudelleen antamia merkityksiä. Merkitysten määrittelyn lisäksi he saivat kertoa omia toiveitaan siitä, mitä he kaupunkilaisina toivoisivat näkevänsä Oulun kaupungin keskustassa sekä keskustan virtuaalisessa mallissa.

Ennen kuin kerron omassa alaluvussa tarkemmin suunnitteluantropologiasta, avaan vielä tutkimuksessani merkityksellisiä rooleja näytteleviä *Jokapaikan tietotekniikan* (engl. ubiquitous computing) sekä *käyttäjäkeskeisen suunnittelun* käsitteitä.

Jokapaikan tietotekniikka tarkoittaa kaikkialle ulottuvaa tietotekniikkaa. Käsitettä ubiikki eli ubiquitous computing käytti ensimmäisen kerran Mark Weiser artikkelissaan *The Computer for the 21st Century* (1988). Tutkimuksessani testattavana oleva virtuaalinen 3D-malli Oulusta ei vielä varsinaisesti ole Jokapaikan tietotekniikkaa eli ubiikkiteknologiaa, mutta se voisi kehittyä sellaiseksi. Mitä kyseinen käsite sitten käytännössä tarkoittaa? Päivikki Karhula kirjoittaa teoksen *Paratiisi vai Panoptikon? – Näkökulmia ubiikkikyhteiskuntaan* (2008) johdannossa ubiikkikyhteiskunnan yleistymisen vaikutuksista arkielämäämme. Koska ubiikki on kaikkialle ulottuvaa, koskettaa se kaikkia kansalaisia (2008: 7). Erilaiset elämässämme mukana kulkevat teknologiset sovellukset muuttavat tapaamme nähdä maailmaa. Tutkielmassani tämä ajatus toteutuu siten, että kahden kaupunkitilan vuorovaikutus fyysisen ja virtuaalisen maailman kesken muokkaa ajatuksiamme kyseisistä paikoista, muuttaen tapaamme ajatella niistä.

Työpajassa työskennellessä naiset saivat itse suunnitella mieleisensä virtuaalisen kaupunkitilan sekä kertoa oman kaupunkilaisuutensa kautta, minkälainen fyysinen kaupunkitila olisi juuri heille mieleinen, eli miten sitä pitäisi mahdollisesti muuttaa. Käytin siis *käyttäjäkeskeistä suunnittelua* menetelmänä hankkia aineistoa virtuaalimallin suunnittelijoiden avuksi. Asiaa selventääkseni, määrittelen lyhyesti, mitä tarkoittaa *käyttäjä*.

Pertti Saariluoma kirjoittaa teoksen *Ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutus* (2011) artikkelissa: *”Käyttäjä”* käyttäjän unohtamisesta kehittäessä tekniikkaa. Saariluoma nimittää kyseistä toimintaa

alikäyttöksi ja tekniikan *virheelliseksi kohdistamiseksi*. Alikäyttö tarkoittaa sitä, että ihmiset eivät käytä laitteita ja ohjelmistoja, vaikka ne olisivat heille hyödyllisiä. Kun tekniikat eivät kohtaa käyttäjien tarpeita, ilmiötä kutsutaan virheelliseksi kohdistamiseksi. (Saariluoma 2011: 45.) Käyttäjä on tässä tutkielmassa oululainen nainen, jonka kokemuksista, toiveista ja tarpeista koskien kaupunkitiloja olen kiinnostunut ja joiden haluan osallistuvan enemmän uuden teknologian suunnitteluun. Täten *käyttäjäkeskeinen suunnittelu* on lyhyesti kuvattuna jonkin käyttäjäryhmän osallistamista jonkin tuotteen suunnitteluprosessiin.

2.3 Suunnitteluantropologia Suomessa ja ulkomailla

Keskeisten käsitteiden avaamisen jälkeen kerron vielä yleisellä tasolla, mitä suunnitteluantropologia (engl. Design Anthropology) tarkoittaa sekä miten aihetta on tutkittu meillä ja muualla. On myös syytä mainita, että suunnitteluantropologia tulee muotoilupuolelta (design) ja on luonteeltaan kahta erilaista ajallista ulottuvuutta yhdistävää antropologian ”katsoessa menneeseen, olemassa olevaan” kun taas muotoilija ”katsoo tulevaisuuteen” (Berglund 2016). Mielestäni nämä kaksi ulottuvuutta voivat yhdistyessään luoda uudenlaisia näkökulmia ja tuotteita.

Anna Haverinen kirjoittaa artikkelissa: ”*Ymmärrä asiakastasi: Mitä on design-antropologia*”? muun muassa antropologian ja yritysmaailman yhdistymisestä. Hän kertoo ytimekkäästi, miksi antropologeja tarvitaan käyttäjälähtöisen tutkimuksen tekoon yrityksissä. Kyseessä on menetelmä, jolla kerätään tietoa ihmisten tarpeista ja toiveista, myös niistä tiedostamattomista toiveista. Täten design-antropologia on ihmisen ymmärtämiseen tähtäävänä menetelmänä enemmän, kuin pelkkää käyttäjätestausta. (Haverinen 2016) Taitava design-antropologi ottaa ihmisten tavalliset arjet huomioon ja tavallaan astuu heidän elämäänsä, eli se on etnografisen tutkimusotteen soveltamista parhaimmillaan. Mielestäni tällaisella tutkimuksella voi olla mahdollisuus kehittää myös uudenlaisia tutkimusideoita.

Koska design-antropologia on verrattain uutta vielä Suomessa, en löytänyt aiheesta yhtään varsinaista kulttuuriantropologian tutkimuksen piiriin kuuluvaan kandidaatintutkielmaa tai pro gradua. Johanna Ylipullin väitöskirja *Smart futures meet northern realities: Anthropological perspectives on the design and adoption of urban computing* (2015) esittelee suunnitteluantropologista menetelmää soveltaen sitä Jokapaikan tietotekniikan käyttöönoton tutkimukseen. Toinen tähän alaan kuuluva väitöskirja on Anna Luusuan *Experiencing and evaluating digital augmentation of public urban places* (2016) joka soveltaa myös kyseisiä etnografisia menetelmiä. Antropologi Minna Ruckenstein on tehnyt design-antropologista tutkimusta Suomessa, mutta hän on enemmän kiinnostunut tekno-

antropologiasta. Tekno-antropologia sijoittuu antropologian ja teknologiatutkimuksen välimaastoon, tosin suunnittelunäkökulma ei ole siinä erityisen vahva.

Kun etsin materiaalia ulkomailta, löysin etnografisia menetelmiä hyödyntäviä sekä suunnitteluantropologiaa käsitteleviä artikkeleita ja teoksia. Edellä mainitsemaani tekno-antropologista tutkimusta tehdään Aalborgin yliopistossa Tanskassa. Business Insiderissa julkaistu artikkeli kuvaa oivallisesti, miksi firmat haluavat palkata antropologeja ymmärtämään asiakkaan tarpeita, ja miksi antropologeja pitäisi myös palkata enemmän työskentelemään yhteistyössä eri alojen ihmisten kanssa (Baer 2014). Design-antropologiasta löytyy myös yleistajuisia, menetelmää selittäviä teoksia, kuten esimerkiksi teos Crabtree (2012) *Doing Design Ethnography* sekä Gunn ym. (2013) *Design Anthropology: Theory and Practice*.

3. Naiset kaupunkitilojen käyttäjinä

Valitsin oululaiset aikuiset naiset tutkielmani ryhmäksi, koska mielestäni naisia pitää saada enemmän mukaan uuden teknologian suunnitteluun. Alun perin tarkoitukseni oli kerätä heidän mielipiteitään ja kokemuksiaan kaupunkilaisina naisina, eli miten he oman kokemuksensa mukaan eroavat miehistä kaupunkitilan käytöllään. Vastaukset kuitenkin paljastivat, ettei sukupuoli pelkästään määritä kaupunkitilan kokemusta ja sen mielekkyyden tuntemusta, vaan naiseus käsitteenä voi tarkoittaa monia asioita. Jotta olisin yleensäkin pystynyt vertailemaan sukupuolia keskenään, olisi tutkimus vaatinut vertailuryhmäksi miehet, joten annoin naisten itse kertoa omalla tavallaan, millä tavoin Oulun keskusta vaikuttaa heidän elämässään sekä mitä virtuaalinen, yhdeksän korttelia käsittävä 3D-malli voisi tuoda siihen lisää ja päinvastoin.

3.1 Naiset fyysisessä kaupunkitilassa

Ennen kuin alan analysoida ja käsitellä naisten kokemuksia ja tarpeita liittyen fyysiseen kaupunkitilaan, käyn lyhyesti läpi alun haastattelu- ja esitietokysymyskierroksen antia.

Työpajan osallistujat olivat eri-ikäisiä naisia erilaisilla taustoilla. Heissä oli sekä opiskelijoita että työssäkäyviä. Yhdistävä tekijä oli oululaisuus, eli joko osallistuja asui nykyhetkellä Oulussa tai oli aiemmin asunut. Viisi heistä asui Oulussa ja yksi oli muuttanut töiden perässä toiselle paikkakunnalle. Jokaisella oli mielipide Oulun keskustasta, paikan viihtyisyydestä sekä seikoista, joissa olisi parantamisen varaa.

Kysyessäni naisilta, missä olisi erityisesti parantamisen varaa, lähes kaikki vastasivat pyöräteiden kunnan olevan surkea. Henna tiivistä muiden mielipiteet liittyen Ouluun pyöräilykaupunkina oivallisesti näihin lauseisiin:

Oulu on olevinaan pyöräilykaupunki, mutta ei keskustassa kannata pyöräillä. Mä jätän mieluummin pyörän johonki sinne laitamille, esimerkiksi kirjastolle, mistä niinku, mihin pääsee vielä helposti. Ja että sitä ei oo otettu keskustassa huomioon.

Henna siis tarkoitti, että koska pyöräteiden kunto on keskustassa surkea, pyörä kannattaa jättää keskustan lähistölle. Jotta keskustassa olisi viihtyisämpää liikkua, pyörätiet täytyisi laittaa kuntoon toimivuuden lisäämiseksi. Myös jotkut osallistujien mielestä rumat rakennukset vähensivät keskustan mielekkyyttä tilana ja oleskelupaikkana. Oulusta kuitenkin löytyy heidän mukaansa myös kauniita rakennuksia ja miellyttäviä puistoja. Esteettisyys oli osallistujien mielestä tärkeä seikka viihtyvyyden kannalta. Kyseiset seikat toistuivat jossakin muodossa kaikkien vastauksissa kysyessäni, mikä Oulun

kaupungin keskustassa on hyvää ja mikä huonoa. Sari kertoi kävelykatu Rotuaarin olevan hyvä ja tärkeä asia Oulussa.

Halusin myös kysyä naisilta, miksi he kiinnostuivat tutkielmani aiheesta.⁴ Melkein kaikki olivat sitä mieltä, että 3D-mallit ja kaupunkitila kuulostivat mielenkiintoiselta yhdistelmältä. Myös yleistä mielenkiintoa erilaisia tutkimuksia kohtaan esiintyi, ja Asta ilmaisikin kiinnostuksensa näillä osuvilla sanoilla:

Mulla ehkä ihan semmonen uteliaisuuskin, mutta on kauheen kiva nähä et minkälaista tutkimusta tehhään jossakin toisessa tiedekunnassa, ja tää kuulosti tosi mielenkiintoiselta, ja sitten kiva tietää et mitenkä vois vaikuttaa just siihen kaupunkisuunnitteluun. [...] Että mitenkä ihmisten omat kokemukset vois vaikuttaa siihen, että kaupunki ois toimivampi.

Asta oli siis kommentillaan tutkielmani ytimessä toiveenaan osallistua kaupunkisuunnitteluun ja tällä tavalla kyetä vaikuttamaan siihen, minkälainen fyysinen kaupunkitila pitäisi hänen mielestään olla. Hän ajatteli tulkintani mukaan ihmisten kokemuksilla ja toiveilla liittyen kaupunkitiloihin olevan vaikutusta kaupunkien suunnitteluprosesseihin.

Kysyin myös, minkälaisia tietotekniikan käyttäjiä naiset kokevat olevansa ja sain monenlaisia vastauksia kysymykseeni. Jokainen kertoi käyttävänsä tietotekniikkaa päivittäin, ja he kuvailivat olevansa jossakin määrin jopa riippuvaisia siitä. Riikka kertoi, että hän on riippuvainen tietotekniikasta ja toimivat ”softat” puhelimessa helpottavat elämää. Heidi taas kertoi, että hän on kokenut tietotekniikan käyttäjä ja käyttää siihen monia tunteja päivittäin, ja on se henkilö, jolle soitetaan, jos tietokoneessa on jotain vikaa. Hän on pitänyt lapsesta saakka tietotekniikasta ja käyttää sitä edelleen mielellään.

Asta määritteli itsensä tietotekniikan käyttäjänä osittain eri tavalla kuin muut osallistujat:

[...] Riippuvainen siitä tietty on, mä oon ehkä pikkusen arka käyttämään tietotekniikkaa, et silleen uuden opettelu on aina semmonen pelko, että apua, mitähän tästäkin tulee.

Olin kirjoittanut edellä mainituista osallistujien kommentteista havaintojani ylös siitä, miten tärkeää on toimiva teknologia, jotta siihen haluaa kuluttaa aikaa. Kun ihmiset tutustuvat uusiin teknologisiin

⁴ Tässä on syytä mainita, että löysin osallistujat sähköposti-ilmoituksen ja Facebookin kautta, sekä kysyin tutuilta suoraan.

sovelluksiin, niiden käyttö jatkossa riippuu aika paljon siitä, onko käytettävyys sujuvaa ja helppoa. Riikka tiivisti hienosti kaikkien osallistujien ajatukset siitä, miten tärkeää toimivuus on sen kannalta, jaksako sovellukseen edes kuluttaa aikaa ja vaivaa:

Toimivuudesta niin. Jos vaikka lataa jonku uuen ohjelman puhelimella ja sitten pari kertaa käyttää ja huomaa että ei tää niinku toimi ollenkaan, niin sitten aika nopeasti poistuu sieltä puhelimen muistista se ohjelma, aika nopeesti sitten luovuttaa sen kanssa.

Kysyin lopuksi vielä, pelaavatko naiset digitaalisia pelejä. Kaikki muut paitsi Asta vastasivat myöntävästi. Hän kertoi, että pelaa vain lautapelejä. Yleisesti sanoen tietotekniikka ja pelit olivat kuitenkin naisille tuttuja asioita arkielämässä.

Lyhyen haastattelukierroksen jälkeen siirryin ensimmäiseen tehtävään, eli miellekartta-tehtävään, ja kyseisen tehtävän antia aion eritellä ja analysoida seuraavaksi. Annoin jokaiselle osallistujalle oman tyhjän, valkoisen suuren pahvin, post-it -lappuja, askartelutarvikkeita ja kyniä. Varmistin, että mind-map eli miellekartta oli kaikille tuttu käsite ja pyysin jokaista tekemään oman versionsa ja laittamaan keskelle kysymyksen: *Minkälainen kaupunkilainen koen olevani?* Askartelun jälkeen pyysin heitä esittelemään miellekarttansa koko ryhmälle.

Osallistujat tekivät erittäin värikkäitä ja hyvin kuvaavia miellekarttoja omista kaupunkilaisidentiteeteistään. Alun perin mielenkiinnon kohteenani oli kerätä tietoa siitä, miten juuri naiset käyttävät kaupunkitilaa sekä miten Oulun keskusta näyttäytyy kokemuksellisenä tilana heille. Kokonaisuutena viisi osallistujaa ei kuitenkaan nähnyt kaupunkilaisuuttaan erityisesti naiseuden kautta tai eivät olleet kiinnittäneet asiaan huomiota. Jokainen ryhmitteli oman kaupunkilaisuutensa ja kaupunkitilan käytön eri teemojen ympärille. Riikka näki oman kaupunkilaisuutensa erilaisten kaupungin tarjoamien ajanvietto- ja muiden mahdollisuuksien kautta, eikä tuonut naiseuttaan esiin vaikuttavana tekijänä. Tärkeitä asioita olivat muun muassa kulttuuri ja asuminen, sekä ekologisuus kaupunkilaisena suhteessa kulutukseen. Hänen mielestään kaupungilla pitäisi myös saada oleskella ilman kuluttamisen pakkoa.

Osallistujista ainoastaan Heidi määritteli kaupunkilaisuuttaan myös naiseuden kautta. Hän oli kirjoittanut miellekarttansa käsitteiden nainen, äiti ja pelaaja ympärille:

Mä tein tämmösen niinku pyhän kolminaisuuden mikä minä olen, että olen nainen ja olen äiti ja pelaaja. [...] Naisena tietenkin se on aika semmonen klisee, mutta mä käyn ostoksilla, kaupungilla, mä ostelen kenkiä ja vaatteita ja meikkejä ja kodin tavaroita. [...] Ja sitten mä tykkään myös käydä kättelemassa semmosia hirveen nättejä vaatteita

joihin mulla ei ois ikinä varaa. [...] Pelaajana taas tykkään siitä, että Oulussa on useampi paikka mistä ostaa käytettyjä pelejä.

Heidikin toi esille tarpeen joskus pelkästään vain oleskella kaupunkitilassa. Hän toisaalta näki itsensä kulttuurillemme ominaisena oletuksena tavaroita mielellään ostelevasta naisesta, mutta hänen ostoslistallaan oli muutakin kuin pelkkiä vaatteita. Vaikka Heidi kertoi, että pitää kaupunkitilassa oleskelusta, hän piti ajatuksesta, että palvelut olisivat saatavilla myös digitaalisessa muodossa ja hän haluaisi hoitaa asioita jopa pelkästään verkossa.

Heidi nosti esille jossakin määrin kulttuurisen oletuksen kaupunkilaisista pinnallisina ja kylminä ihmisinä verrattuna maalla asuviin:

[...] Niin vaikka musta on tullu kaupunkilainen, niin mä kyllä koe olevani mitenkään kauheen pinnallinen tai mitenkään kauheen kylmä tai välinpitämätön toisia ihmisiä kohtaan. Ei meiänkään kerrostalossa niinku lähes kaikkikaan naapurit edes tervehdi.

Tulkitsen Heidin kommenttia sillä tavalla, että kaupunkilaiset eroavat maalla asuvista vähäisemmällä yhteisöllisyydellään. Ehkä kaupunkien kiireisempi elämänrytmi vaikuttaa siihen, kuinka paljon haluamme antaa aikaa muille ihmisille? Olin kirjoittanut omia havaintojani ja tulkintoja ylös edellä mainituista kommentteista tällä tavoin:

Kaupunkilais-identiteettiin voi osallistujan mielestä kuulua tietynlainen pinnallisuus ja kylmyys, eli yhteisöllisyys olisi hänen mielestään tärkeää myös kaupungissa. Sosiaalisuutta siis pitäisi saada enemmän kaupunkiyhteisöihin?

Asta kertoi olevansa tarkoitushakuinen kaupungilla asioidessaan, eikä nähnyt itseään pelkkänä ”hengailijana”, vaan määritteli kaupunkilaisuuttaan niiden tarpeiden kautta, mitä kaupunkitila voi hänelle tarjota. Kaupunki oli hänelle paikka, joka täytti materiaalisten tarpeiden lisäksi ajanvietolliset tarpeet. Myös Nelli määritteli oman kaupunkilaisuutensa tarpeiden ja niiden täyttämisen kautta. Nelli näki oman kaupunkilaisidentiteettinsä kuluttajana, ja kaupunkitila näyttäytyi tarpeiden täyttäjänä. Henna kertoi menevänsä Oulun keskustaan jonkin tarpeen vuoksi, joten fyysinen kaupunkitila toimi kulutustarpeiden täyttäjänä heille. Henna myös huomioi, ettei ajattele omaa kaupunkitilan käyttöönsä sukupuolensa kautta:

Mä en oikeestaan ajatellu lainkaan sitä mun sukupuolta ja ainakin tähän asti oon saanut olla niinku rauhassa esimerkiksi niinku ilta-aikaan. [...] Ja sitten mä en niinku

shoppaile vaatteita keskustasta, enkä mitään muuta semmosta, niin ajattelin, että ehkä se mun oleminen on siinä mielessä erilaista.

Kyseiset vastaukset olivat mielenkiintoisia, ja olinkin kirjoittanut havainnoistani tällä tavoin:

Osallistujilla näyttäisi vastausten perusteella olevan yhteinen, ehkä juuri kulttuurinen, käsitys siitä, mitä naiseus tarkoittaa kaupunkilaisuudessa. Ehkä siksi jotkut eivät halua identifioitua sukupuolittuneeseen tilaan, vaan haluavat että heidät nähdään ennemminkin yksilöinä?

Sari oli muuttanut pois Oulusta työn perässä pienemmälle paikkakunnalle ja hän kuvaili itseään ”entiseksi kaupunkilaiseksi”. Hän näki itsensä nykyisin entisenä kaupunkilaisena ja kertoi, että tulee Ouluun vain käymään. Oulussa oli hänen mielestään joitakin etuja kaupunkina verrattuna nykyiseen kotipaikkakuntaan, kuten esimerkiksi palvelut ja aktiviteetit. Toisaalta kaupungissa kului enemmän rahaa.

Kaikkien osallistujien vastauksissa toistui käsite *tarpeet*, eli fyysinen kaupunkitila nähtiin erilaisten tarpeiden täyttäjänä. Näitä tarpeita olivat kaupat tuotteineen, ravintolat sekä muut ei-materiaaliset, kokemukselliset tarpeet, kuten teatteri. Myös ekologisuus oli tärkeää kulutuksessa. Huomion arvoista myös on, että vain yksi reflektoi kaupunkilaisuuttaan naiseuden kautta. Kuten havaintomuistiinpanoistani selviää, kaikki eivät halunneet identifioitua kaupunkilaiseksi naiseksi. Johtopäätökseni on, että kulttuuri vaikuttaa mielikuviumme siitä, minkälainen nainen on kaupunkilaisena sekä kuluttajana. Toiveissa oli, että Oulun kaupunki hoitaisi pyörätiet kuntoon ja lisäisi ympäristön viihtyvyyttä. Myös yhteisöllisyyden lisääminen tekisi kaupungista mielekkäämmän.

Olen esitellyt haastattelukierroksen ja ensimmäisen työpajan tehtävän antia. Kyseisillä kokonaisuuksilla pyrin antamaan lukijoille riittävää pohjatietoa osallistujista, heidän kokemuksistaan, tarpeistaan ja toiveistaan koskien fyysistä kaupunkitilaa. Seuraavaksi annan pohjatietoa osallistujista virtuaalisen kaupunkitilan käyttäjinä, eli virtuaalimallin testaustilanteesta. Luvussa neljä käsittelen aiheitani syvemmin ja pohdin, minkälainen fyysinen kaupunkitila vastaisi eniten naisten toiveita, sekä millä tavalla virtuaaliset kaupunkimallit voisivat vastata näihin toiveisiin.

3.2 Naiset virtuaalisessa kaupunkitilassa

Ennen kuin jaoin naiset kahteen ryhmään kahdelle koneelle, jotta he pääsivät testaamaan 3D-mallia Oulusta, esittelin heille lyhyesti, mistä on kyse. Sen jälkeen he pääsisivät kokeilemaan kolmen hengen

ryhmissä vuorotellen 3D-mallia.⁵ Tarkoituksena oli, että he pääsivät sekä katsomaan toisen seikkailua virtuaalimallissa, että kokeilemaan itse, miltä se tuntuu. Koska jaoin ryhmät kahdelle koneelle, selkeytän seuraavassa puhumalla ryhmistä 1 ja 2 sekä ketkä ryhmissä puhuvat. Ryhmässä 1 on Riikka, Heidi ja Asta, ryhmässä 2 Sari, Henna ja Nelli.

Kun virtuaalimallin testaus pääsi kunnolla käyntiin, 3D- mallin ajoittaiset lataamisongelmat herättivät suurta hilpeyttä kummassakin testausryhmässä. Mallin testauksessa käytettiin pan- OULUA⁶, mikä voi osaltaan selittää latausviiveen. Heidi ja Riikka kommentoivat kyseistä ongelmaa jo alussa:

Heidi: Miten tästä pääsee. Ootetaan että se lataa nuo mäkkärin kulmat.

Riikka: Tavallaan sen toivois olevan nopeampi. Tää lagaa hirveesti.

Tulkitsin tilanteen niin, että mallin latautumisen hitaus voi vaikuttaa sen toimivuuden kokemukseen, vaikka se toisaalta herättikin hilpeyttä. Mutta ehkä olemme yleensäkin tottuneet nauramaan toimimattomalle teknologialle? Heidi kertoi aiemman tehtävän aikana, että hän on myös pelaaja, joten Heidi kiinnitti erityisesti huomiota mallin pelillisyyteen ja toivoi sitä jopa lisää. Kyseinen kommentti kuvasi mielestäni oivallisesti, miten osallistujan oma identiteetti sekä kaupunkilaisuus vaikuttivat omanlaisiin huomioihin kaupungin virtuaalimallissa. Heidi kertoi tykkäävänsä pelaamisesta vapaa-aikanaan, joten muutkin kommentit 3D-mallista liittyivät jollakin tavalla pelillisiin elementteihin, kuten NPC-hahmoin⁷, jotka näyttivät hänen mielestään ”zombeilta”. Kyseisiä hahmoja ihmettelivät muutkin osallistujat. Olin kirjoittanut havaintojani liittyen edellisiin kommentteihin tällä tavalla:

Pelillisuus näyttäisi olevan kommenttien perusteella tärkeää, jos osallistuja on itsekin pelaaja. Vaikka pelillisuus on hyvä asia, silti mallin realismisuus voi Heidän zombi-kommentin perusteella olla mielenkiintoinen kohdattava paikasta, jossa kulkee fyysisesti. Limittyvätkö tässä nämä kaksi paikkaa?

Kysyin myös, miltä mallin käyttäminen tuntuu, ja koko Ryhmä 1 oli sitä mieltä, että se oli kivaa ja ettei sinne tarvitse laittaa avataria:

⁵ Tässä tutkimuksessa testattavana oleva virtuaalimalli on 3D-malli Oulun keskustasta. Se on vielä kehitysvaiheessa, mutta siihen on mahdollista tutustua jo nyt. <http://www.oulu3d.fi/virtuaali-oulu/>

⁶ panOULU (public access network OULU) tarjoaa kuuluvuusalueellaan langattoman laajakaistaisen Internet-yhteyden kaikille halukkaille. panOULU-verkon tarjoavat yhteistyössä Oulun kaupunki, Oulun yliopisto, Oulun seudun ammattikorkeakoulu, Hengitysliitto Heli ry, VTT, DNA Oy, Elisa Oyj, ja Netplaza Oy.

⁷ NPC on lyhenne [englannin kielen](#) sanoista *non-player-character*^[1] tai *non-playable character*, jota käytetään [roolipeleissä](#) ja [videopeleissä](#). Suomeksi voidaan käyttää myös ilmaisua EPH (ei-pelaaja-hahmo), mutta NPC on yleisemmin tunnettu. <https://fi.wikipedia.org/wiki/NPC>

Satu: Miltä sen mallin käyttäminen tuntuu? Onko helppokäyttöinen?

Asta: Tää on kyllä ihan hauska! En kyllä kaipais tänne mitään pikku ukkoo, jota pitäis kävelyttää.

Heidi: [...] Silleen sujuvaa, ei tarvi avataria.

Riikka: Ei munkaan mielestä. [...] Tää on ihan kivaa.

Vaikka avatar⁸ ei olekaan niin merkityksellinen tutkimukseni kannalta, halusin kysyä osallistujilta, kokevatko he sen tärkeäksi kaupunkien virtuaalimalleissa. Tulkitsen vastausten perusteella, ettei avatar lisää mallin hyödyllisyyttä, eikä se lisää ainakaan tietokoneen näytöltä selaimessa käytettävän mallin miellyttävää käyttökokemusta. Nelli myös yhdisti virtuaalisen maailman kokemuksen hienosti reaali maailmaan kommentoimalla mallin tuntuvan peliltä, jossa ”oikeassa elämässä” ollaan virtuaalimaailmassa.

Kummatkin ryhmät kokeilivat virtuaalimallia mielellään vuorotellen ja seurasivat toisten käyttöä. Havainnoin ja haastattelin kumpaakin ryhmää vuorotellen. Ryhmät myös kommunikoivat keskenään, kun huomasivat mallissa chat-ominaisuuden sekä näkivät toisensa liikkumassa siellä:

Nelli: Anteeks mut te toinen ryhmä, yrittäkää liikkua, vaikka eteenpäin. Näkyyks tossa toisetkin vieraat vai?

Asta: Juu!

Nelli: Tähän voi lisätä vaikka kaverilistan ja huomata että ai, tuo on tuolla kaupungilla ja vois ottaa yhteyttä!

Havaintomuistiinpanoistani löytyy pohdintoja edellä mainituista tilanteista näin muotoiltuna:

Virtuaalimallin sisäinen kommunikointi olisi naisten mielestä hyvä juttu ja sen voisi yhdistää reaali maailmaan Nellin mainitseman kaverilistan avulla, jolloin kaverit näkyisivät mallissa. Tulkitsen tämän sosiaaliseksi tarpeeksi.

Riikka kertoi alun haastattelukierroksen aikana, että älypuhelin toimintoinen on hänelle tärkeä. Hän kiinnitti huomiota ensimmäisenä siihen, että malli pitäisi olla saatavilla myös muille laitteille:

Niin oliko tää tulossa puhelimeen?

⁸ Avatar tarkoittaa tässä yhteydessä visuaalista hahmoa, jota esimerkiksi pelaaja käyttää.

Satu: Mä olinkin just kysymässä, että entä jos tää olisi puhelimessa tai tabletissa, mitä se toisi lisää siihen?

Riikka: Se riippuu et mitä juttuja tuohon tulee. [...] Jos mä etin jotain ravintoloita, et mitkä on auki, et sitten ne näkyis tuolla kartalla, tai kuppiloita tai just niitä busseja [...] Se on aika olennaista, et on silleen taskussa saatavilla se palvelu, eikä silleen et kotona aamulla katon tai sitten illalla.

Virtuaalimalli olisi Riikan mielestä hyödyllinen yhdistäessään fyysisen ja virtuaalisen maailman toisiaan tukeviksi palveluiksi. Itse asiassa kyseinen kommentti kuvasi erittäin hyvin sitä, miten osallistujan fyysisen kaupunkitilan käyttö heijastuisi virtuaaliseen malliin. Kysyin myös, miten virtuaalimalli voisi parantaa fyysisen kaupungin kokemusta, ja sain hyviä vastauksia. Riikka mietti, että malli voisi olla hyödyksi erityisesti turisteille saapuessa Oulun kaupunkiin, ja lataisi itsekkin turistina kyseisen softan puhelimeensa. Heidi halusi pelillisyyden lisäksi tietoa paikallisliikenteestä sekä kaupoista ja ravintoloiden aukioloajoista. Nelli ajatteli mallin helpottavan asioiden suunnittelua.

Tulkitsen edellä mainittuja vastauksia niin, että osallistujat halusivat yhdistää fyysistä ja virtuaalista kaupunkitilaa sillä tavalla, että siitä olisi jotain hyötyä tilojen käyttäjille. Myös sosiaalinen tarve tunnistettiin, eikä mallia pidetty pelkästään kolmiulotteisena karttapalveluna Oulusta sinänsä realistisilla grafiikoilla. Tässä vielä muutamia havaintojani testaustilanteesta:

Moni osallistuja hymyilee testatessaan mallia, heillä on selvästi hauskaa käyskennellä virtuaalisessa Oulussa, vaikka malli välillä lagaakin. Toisaalta sille on hauska naureskella ryhmässä hilpeästi. Testaus on ilmeisesti hauskaa juurikin ryhmässä? Mieleen nousee myös, miltä malli tuntuisi 3D-lasit päässä?

Aloin siis havainnoinnin lisäksi miettiä mallin erilaisia käyttömahdollisuuksia eri laitteilla ja ominaisuuksilla, jotka mahdollisesti parantaisivat kokemusta entisestään. Huomasin edellisen fyysisen kaupungin tehtävän tarpeiden toistuvan myös tässä tehtävässä. Osallistujat toivat esille kaupunkilaisuutensa kautta sekä materiaaliset, että ei-materiaaliset tarpeensa myös virtuaalisessa mallissa. Johtopäätökseni on, että virtuaalinen kaupunkimalli voisi parantaa fyysisen kaupungin palveluiden saatavuutta ja fyysisen kaupungin kokemuksellisuus taasen voisi tuoda ideoita virtuaaliseen kaupunkiin. Seuraavassa luvussa analysoin tarkemmin tuota ajatusta.

4. Fyysinen ja virtuaalinen kaupunki toistensa tukena

Olen aikaisemmassa luvussa esitellyt tutkimukseeni osallistuneet naiset fyysisen- ja virtuaalisen kaupunkitilan käyttäjinä. Tässä luvussa aion analysoida heidän vastauksiaan siitä, millä tavalla fyysinen kaupunkitila voisi olla viihtyisämpi paikka, sekä miten virtuaalinen kaupunkitila olisi hyödyllinen ja miellyttävä käyttää. Pyrin myös tekemään jonkinlaista analyysiä siitä, miten kyseiset tilat voisivat olla toisilleen hyödyksi. Tämä luku perustuu väittelytehtävään ja Arhippaisen ja Pakasen (2013) esittelemään itseilmaisutemplaatti-metodiin, jota sovellan nimeämässäni itseilmaisupohjatehtävässä. Ryhmät ovat tässä tehtävässä samat kuin virtuaalimallin testauksessa.

4.1 Fyysinen kaupunki kokemuksellisena elämyksenä

Väittelytehtävässä jaoin kuusi naista kahteen kolmen hengen ryhmään ja pyysin heitä miettimään ryhmissä kysymystä: *Millä tavalla Oulun keskusta olisi viihtyisämpi?* Sen jälkeen ryhmät saivat heitellä kommentteja toisilleen ja osoittaa värillisillä korteilla, ovatko samaa mieltä (vihreä), eri mieltä (punainen) tai neutraalia mieltä (keltainen). Osallistuin myös osittain itse alussa väittelyyn näyttämällä erivärisiä kortteja, jotta keskustelu lähtisi kunnolla käyntiin. Myöhemmin pelkästään kysyin muutamia tarkentavia, sillä hetkellä mieleen tulevia kysymyksiä sekä havainnoin tilannetta. Koska keskustelu oli tässä tehtävässä erittäin soljuvaa, tämä luku täyttyy useista lainauksista, joilla pyrin tuomaan esille keskustelun sujuvuutta sekä ryhmädynamiikkaa.

Tehtävässä oli käytössä ryhmähaastattelun menetelmät, koska itseni eli haastattelijan lisäksi tilanteessa kaksi ryhmää muodostavat yhdessä kommentteja ja mielipiteitä sekä tavoitteenani on herättää keskustelua haluamastani aiheesta (Eskola & Suoranta 1998: 95-96). Ryhmässä 1 oli Asta, Riikka ja Heidi. Ryhmässä 2 oli Sari, Henna ja Nelli.

Ryhmä 1 esitti ensimmäisenä ajatuksen jo aiemmin työpajan aikana mainitusta pyöräteiden kuntoon laittamisesta:

Asta: No meillä tuli tää ekana, että ne pyörätiet ja kynnykset pitäis laittaa kuntoon (Satu näyttää vihreää korttia) Heidi: Esimerkiksi tuolla Alankomaissa on rakennettu ne pyörätiekaistat niinku et niillä on joka paikassa käytössä pyöräkaistat, ja ne on silleen systemaattisesti käytössä, eikä vaan silleen että jossain siellä sun täällä! Että koska jos ne ei oo systemaattisesti koko kaupungissa käytössä niin eihän ihmiset osaa käyttää niitä laisinkaan.

Ryhmä2: Henna: Joo mekin ollaan. (näyttää vihreää)

Liikkumisen sujuvuus oli siis erittäin tärkeää. Osallistujat halusivat painottaa tätä seikkaa useasti eri yhteyksissä. Kun kummatkin ryhmät olivat samaa mieltä edellisestä, päätin itse kysyä keskustelua vilkastuttavan kysymyksen:

Satu: Kun te ootte kaikkia naisia, niin miten te naisina sitten haluaisitte parantaa Oulun keskustaa? Jos otetaan sukupuolinäkökulma tähän mukaan niin?

Ryhmä2: Sari: Lisää ilmaisia vessoja! (muu ryhmä ja ryhmä1 samaa mieltä)

Ryhmä2: Sari: Ja nyt kun Stockmann lähtee, niin lähteekö yhet ilmaiset vessat? Ei taia olla muuta kuin kirjasto, vai onko? Henna: On! Valkeassa.

Sari: Joo, mutta entä kahvilat? Te jotka oleskelette kahviloissa, niin onko vielä oikeestaan muualla kuin Valveella semmosta, että siellä voi mennä hengaillemaan ostamatta mitään?

Henna: No kyllä varmaan ainakin siinä Valkean keskitilassa saa, onks se kesäkatu nimeltään, niin siinä voi, koska se ei oo kenenkään aluetta.

Kaupungissa piti osallistujien mielestä olla alueita, joissa saisi vain oleskella ilman, että tarvitsee ostaa mitään. Kaupunkeja yleensä pidetään tiloina, joissa tavataan ihmisiä, joten ostopakko voi pakottaa pysymään kotona. Heidi oli toisaalta huolissaan kauppojen tarjonnan vähenemisestä, kun Stockmann ja Anttila lopettivat toimintansa Oulussa:

Mutta en mä silti haluu niinku käydä oikeesti pelkästään Arinan liikkeissä, ne on niinku samat rojut niinku hitto vie kaikissa Prismoissa! Ja muualla niinku, kyllä mä niinku haluan käydä muissakin kaupoissa ja mun mielestä se, että Stockman ja Anttila häviää niin, kuoleeko tuo kasaan tuo keskusta sitten sen takia?

Heidi oli huolissaan kauppojen tarjonnan huononemisesta, koska hänen kaupunkilaisuuteensa kuului ostoksilla käyminen. Nelli toi esille keskustan rauhoittamisen autoilta:

Ryhmä2: Nelli: Joo, sit heitetään tämmöinen kortti kuin Kivisydän: onko edistänyt tai vaikuttanut positiivisesti keskustan liikenteeseen? [...] Mitäs kaikkee siitä nyt argumentoitiin, että jos sinne rakennettaisiin, rakennettiin lisää näitä parkkitiloja,

näille autoille, ja sen pitäis muka jotenkin vähentää täällä maantasolla olevia parkkipaikkoja, tai tätä autoliikennettä, niin onko se sitten oikeesti tehnyt tehtävänsä?

Henna: Ja lisätä keskustassa asiointia, koska se ois, helpompaa yksityisautoilijoille?

Ryhmäl: Riikka: Mä kyllä joudun olemaan eri mieltä tuosta, ainakin toistaiseksi. Asta: Mä oon, niin, ehkä eri mieltä. Joko neutraali tai eri mieltä. Heidi: Mä ite oon ainakin huomannut sen hyödyn myös siinä, että et nykyään saa kirjastolta parkkipaikan, se on huippua!

Keskustan rauhoittaminen autoilulta sai ristiriitaisia vastauksia, eivätkä osallistujat lähteneet sitä enempää käsittelemään. Seurasin tässä vaiheessa tilannetta sivummalla, enkä puuttunut väittelyyn. Kirjoitin havaintomuistiinpanoja sujuvasta väittelytilanteesta:

Osallistujat heittelevät ideoita toisilleen ja vastaavat rohkeasti toistensa väitteisiin. Kysymykseeni olemisesta naisena kaupunkitilassa en edelleenkään saanut täysin selkeää vastausta, mutta oletan syyn olevan se, etteivät osallistujat erityisesti mieltä asiaa sukupuolensa kautta.

Nelli kertoi naiseusnäkökulmasta tärkeän seikan, että on kokenut tulleen häirityksi kaupungilla ollessaan:

Entä niinku keskustassa olemisen ns. naisena, että voiko siellä olla sit ihan rauhassa? Mulla ainaki on sillain et parin kokeilun jälkeen on päätynyt, et mä en enää istu näille julkisille penkeille koska siihen tulee aina joku setä että ”mitä likka”?

Tulkitsen Nellin vastausta niin, ettei hän halua viettää aikaa oleskellen keskustassa, koska nuorena naisena tulee helposti häirityksi vanhempien miesten toimesta. Naiseus vaikuttaa siis sitä kautta ajanvieron mielekkyyteen keskustassa, ja saa hänet välttelemään oleskelua tietyissä paikoissa.

Yhteenvetona naisten vastauksissa toistui, että viihtyisä fyysinen kaupunkitila olisi turvallinen, helppokulkuinen, monipuolinen tarjonnaltaan, sekä siellä pitäisi myös saada oleskella kuluttamatta. Seuraavaksi pohdin, miten nämä kyseiset toiveet voisivat auttaa hyödyllisen virtuaalikaupungin suunnittelussa ja nostan aineistostani esiin toistuvia teemoja, jotka liittyvät eri kaupunkitilojen merkityksiin ja kokemuksiin.

4.2 Toiveita ja ideoita hyödylliseen virtuaalikaupunkiin

Virtuaalimallin testauksen jälkeen annoin osallistujille suuret pahvikuvat, joissa oli kuva mallista, ja pyysin askartelemaan kuvan vapain käsin. Kyseessä on itseilmaisupohjakuva, josta kerroin jo aiemmin itseilmaisutemplaatti-metodin selkeyttämisen yhteydessä. Tehtävänantona oli askarrella ensimmäisen tehtävän askartelutarvikkeilla omien toiveiden mukainen virtuaalinen Oulu, eli mitä toiminnallisuuksia ja elementtejä mallinnuksessa pitäisi heidän mielestään olla. Tämäkin tehtävä aiheutti vilkasta keskustelua ja hyviä huomioita.

Koska virtuaalimallin testaus oli vielä tuoreessa muistissa, osallistujat askartelivat itseilmaisukuvansa nopeasti valmiiksi. Aion seuraavaksi tuoda esiin aineistosta toistuvia teemoja ja mielipiteitä, joita tämä tehtävä teki näkyviksi ja verrata niitä aikaisempien tehtävien teemoihin ja vastauksiin. Koska pidän tätä lukua erityisen tärkeänä tutkielmani tutkimuskysymysten kannalta, aion nostaa jokaisen osallistujan itseilmaisukuvan mielestäni tärkeimmät pointit ja teemat erikseen, samalla vertaillen aikaisempiin tehtäviin. Yhteenvedossa ja pohdinnassa teen sitten lopullisen analyysin kaikista tehtävistä, työpajasta, ryhmädynamiikasta sekä jatkotutkimuksen tarpeellisuudesta.

Kuten jo aikaisemmissa luvuissa kirjoitin, tehtävien aikana aineistosta nousi toistuvana teemana esiin *tarpeet* liittyen kaupunkitiloihin. Osallistujat reflektoivat omaa kaupunkilaisuuttaan ja olemistaan fyysisessä kaupunkitilassa sekä itseilmaisukuva-tehtävän että keskustelun aikana omista ja muiden ideoista. Selkeä tutkimustulos oli myös se, että osallistujan itse määrittelemä kaupunkilaisidentiteetti sekä kokemukset fyysisestä kaupunkitilasta kulkivat mukana siirryttäessä virtuaaliseen kaupunkitilaan ja tuottivat toiveita ja ideoita, jotka voisivat tehdä siitä hyödyllisen.

Riikka esitteli ensin versionsa mallista ja toi esille tärkeitä huomioita. Hän visioi oman hakusysteemin, jolla voisi muun muassa hakea lähistöllä olevat Ottomaatit, postilaatikot sekä avoinna olevat ravintolat ja baarit. Myös bussit olisi hyvä saada reaaliaikaisena kartalle, sekä turistit kannattaisi huomioida:

[...] Vois tolleen hakea et näytä kartalla bussipysäkit, otot, ravintolat ja tälleen, ne ilmestyis sinne jotenkin. [...] Ja ehdottomasti myös mobiililaitteisiin, koska silloin ku tätä tarvii niin tai ainakin ite mä näen, et sillon ku mä tarvin tätä niin mä en oo kotona koneen äärellä. [...] Kieleksi myös englanti, koska turisteille tää voi olla tosi hyvä ohjelma.

Tulkitsen edellä mainitut ideat fyysisen kaupunkitilan käyttötärpeiden heijastuksina virtuaalimalliin. Riikka oli määritellyt kaupunkilaisuuttaan miellekartta-tehtävässä käsitteiden *kulutus*, *kulttuuri* ja *liikenne* alle. Kuten lainauksesta voi lukea, nämä käsitteet toistuvat toiveina mallissa. Riikka nosti myös ensimmäisenä esille avatarin, sen ominaisuudet ja tarpeellisuuden:

[...] Ensimmäisenä kiinnitin huomiota avatariin, hän on valkoinen nuori, normaalipainoinen mies. [...] Mieluummin ei avatareja.

Nostan avatarin esille vielä tässäkin luvussa edellä mainitun kaltaisten kommenttien vuoksi. Tulkitsen nämä toiveet niin, että jos mallista haluaa realistisemmän kokemuksen Oulun keskustasta, avatarilla voi olla merkitystä, mutta siinä tapauksessa hahmon ulkomuodon pitäisi olla monipuolinen. Astan mielestä avatar voisi olla jokin muu kuin ihmishahmo, kuten esimerkiksi jonkinlainen Oulu-otus. Joka tapauksessa, avatar herätti vilkasta keskustelua ja osallistujat heittelivät erilaisia ehdotuksia siitä, millainen se voisi olla:

Henna: Se voisi olla Toripolliisi!

Asta: Se voisi olla söpö! Sit niitä olis niinku paljon ympäriinsä ja ne voisi törmäillä toisiinsa!

Olin kirjoittanut tällaisia pohdintoja havaintomuistiinpanoihini liittyen avatareihin:

Ehkä avatar herätti keskustelua sen vuoksi, että ihmishahmon, tai jopa muokattavan ”itsensä” näkeminen mallissa yhdistäisi reaali maailman kokemuksen virtuaalimalliin paremmin, koska silloin voisi kuvitella tallustelelevansa Oulun kaduilla, mutta lisätyn todellisuuden⁹ herkuin.

Heidi määritteli kaupunkilaisuutensa ja olemisensa fyysisessä kaupunkitilassa käsitteiden *nainen*, *äiti* ja *pelaaja* alle. Myös hän reflektoi kaupunkilaisidentiteettiään omassa suunnitelmassaan virtuaalimallista. Koska hän määritteli itsensä pelaajaksi, mallissa pitäisi olla pelillisyyttä ja jotakin tekemistä. Varsinkin jos mallissa näkyisi muita käyttäjiä avatarien kanssa, niin *vuorovaikutus* heidän kanssaan olisi erittäin tärkeää. Heidi kertoikin jo aiemmin huolestaan, etteivät kaupunkilaiset tervehdi

⁹ Lisätty todellisuus (engl. augmented reality) tarkoittaa sitä, että tietokoneella tuotettua tietoa on lisätty näkymään todellisessa ympäristössä. Viime kesän suuri pelihitti, Pokémon Go, on esimerkki onnistuneesta lisätyn todellisuuden hyödyntämisestä. Virtuaalinen malli Oulusta voisi mahdollisesti myös toimia, ainakin jollakin tasolla, eräänlaisena lisätynä todellisuutena.

edes taloyhtiöissä toisiaan ja kaupunkilaisuuteen yleensä liitetään hänen mukaansa tietynlainen kylmyys ja välinpitämättömyys. Hän toivoi malliin ajantasaisuutta liikkeiden tarjousten muodossa ja samalla reflektoi naiseuttaan ja tarpeitaan liittyen kaupunkitiloihin toivomalla sinne kyseisiä liikkeiden tarjouksia, joita voisi käydä katsomassa.

Asta kertoi olevansa *määrätietoinen* ja *tarkoitushakuinen* kaupunkilainen käydessään kaupungilla, eli hänellä täytyi omien sanojensa mukaan olla jokin syy, miksi poiketa keskustaan. Näitä syitä olivat muun muassa ostokset ja vapaa-ajan harrastukset, kuten kirjasto, elokuvateatteri, ravintolat sekä keskustassa järjestettävät erilaiset tapahtumat. Hän toi myös näitä tarpeita esille itseilmaisukuva-tehtävässä ja esitteli Riikan tapaan oman versionsa toivottavasta, malliin lisättävästä hakusysteemistä:

[...] Sellanen että, hae lähellä olevat x, mitä nyt haluaakaan, pankkiautomaatti tai ravintola. [...] Infoo kohteesta ois kiva saada, mut ihan vaan semmoset perustiedot, aukioloaika ja palvelut.

Tulkitsen edellä mainitun niin, että koska Astalla oli jokin syy mennä keskustaan, hän haluaisi silloin mallin helpottavan palveluiden löytämisessä. Asta myös toivoi, että jos käyttäisi mallia kännykällä, pitäisi hakusysteemissä olla paikoista pelkästään se oleellinen tieto, jotta se ei olisi liian raskas ja turhauttava käyttää. Myös ajantasaisuus oli toivottavaa. Hän toi esille mielenkiintoisen idean, miten fyysistä ja virtuaalista kaupunkitilaa voisi yhdistää mielekkäällä tavalla:

[...] Jos suunnitellaan jotain uutta kaupakeskusta ja siihen ois pari erilaista mallia, niin vois olla ihan hauska et vois kävellä sitä kaupunkia läpi ja kattoo sitä eri puolilta minkä näköinen se oikeesti olis siinä ympäristössä.

Nelli teki kummassakin askartelutehtävässä visuaalista ja kuvailevaa jälkeä. Hän kuvaili itseänsä ytimekkäästi *kuluttajaksi* ja fyysistä kaupunkitilaa kulutustarpeiden täyttäjäksi. Oulun kaupungin keskustan tärkeitä paikkoja olivat hänen mielestään muun muassa erikoiskaupat, kirjasto, elokuvateatteri ja ravintolat, sekä kahvilat sosiaalisten tarpeiden ja vatsan täyttäjinä. Bussiliikenne oli myös tärkeää Nellin mukaan kaupungin viihtyisyyden kannalta. Hän toi omassa suunnitelmassaan esille *sosiaalisia* ja *ajanvietollisia tarpeitaan* ja keskittyi testauksessa olleen -vielä kehitysvaiheessa olevan- virtuaalimallin tämänhetkisiin ominaisuuksiin ja pohti, onko malli tarkoitettu esimerkiksi sosiaaliseksi.

Nelli huomioi myös kaupat ja toivoi, että niihin pääsisi sisälle. Kauppojen tuotteiden selaus olisi hienoa hintoineen ja tarjouksineen. Hän keksi myös mainion idean, miten vuodenaikojen näkyvyyttä

voisi hyödyntää mallissa. Nelli esitti, että talven jäisillä keleillä, teiden tullessa liukkaiksi ja vaarallisiksi, varoitukset kyseisistä seikoista olisi hyvä nähdä mallissa. Täten vuodenaikojen näkyvyys ei olisi pelkästään kiva ja esteettinen ominaisuus, vaan se olisi myös hyötykäytössä. Nellin ryhmäläiset huomasivat itse chat-ominaisuuden mallin testausvaiheessa, joten hän keksi myös itse lisäideoita tuohon ominaisuuteen. Chatissa voisi hänen mukaansa olla kaverilista julkisilla- ja yksityisasetuksilla. Esimerkiksi liikkeessä mallissa, Nelli ei haluaisi, että kaikki näkisivät missä hän liikkuu tai aikoo liikkua. Nelli myös ehdotti malliin ilmoitustaulua, johon voisi ilmoittaa esimerkiksi kolarista tai muusta kulkemiseen tai shoppailuun vaikuttavasta asiasta, kuten esimerkiksi tiesuluista, jotka vaikuttavat fyysisen kaupungin liikenteeseen. Näillä toiveilla ja ideoilla hän siis toi esille omaa kaupunkilaisidentiteettiään liittyen shoppailuun ja kaupungin tarjoamiin sosiaalisiin ajanviettomahdollisuuksiin, sekä onnistui yhdistämään reaali maailman virtuaali maailmaan. Hän myös lisäsi mahdollisesti kaupallista sisältöä malliin tällä ideallaan, johon Asta lähti heti mukaan:

[...] Jos haluaa tehdä tästä vähän kaupallisemman, niin okei sit sen avatarin vois laittaa tähän mukaan. Ja sille voi sit laittaa et osta paitoja ja nettirahalla kaikkea ihanaa!

Asta: Jossain Seppälässä ois joku tarjous joka näkyis tässä, ja vois mennä sinne ja ostaa sen paidan ja pukee sen sille omalle avatarille!

Nelli myös pohti, miksi mallissa on hyppimistoiminto:

Niin mihin sitä hyppimistä tarvitaan? Pitääkö mun väistellä jotain vihollisen hyökkäyksiä? (naurua)

Henna: Sun tarvii hyppiä niiden reunakivien yli!

Nämä kommentit kuvasivat mielestäni oivallisesti kaikkia niitä mahdollisuuksia, mitä fyysisen ja virtuaalisen kaupunkitilan yhdistämisellä toisilleen hyödyllisiksi paikoiksi voisi saavuttaa. Tulkitsen osallistujien kommentteja niin, että fyysisen kaupunkitilan kaupat voisivat näkyä mielekkäällä tavalla myös mallissa, ja mallin eri ominaisuuksilla voisi tuoda niihin lisää toimintoja. Nellin ja Hennan ikävät kokemukset katujen reunakivetyksistä, jotka pahimmillaan rikkovat pyörän, siirtyivät vitsailun merkeissä keskusteluun mallin ominaisuuksista.

Henna taiteili miellekarttansa keskiön ”Minä kaupunkilaisena Oulussa” ympärille. Hän kertoi siinä käyttävänsä fyysisistä kaupunkitilaa muun muassa asiointiin eri kaupoissa, kirjastossa ja teatterissa

käyntiin, sekä kahviloissa oleskeluun. Keskustassa käymisen hän rajasi asioimiseksi, eikä hän juurikaan pelkästään oleskellut kaupungilla. Henna toi esille monia samoja toiveita ja ideoita itseilmaisukuvassaan kuin muutkin osallistujat, mutta hän näki huonona asiana sen, että malliin lisättäisiin liikaa erilaisia ominaisuuksia. Hennan mielestä kaikkea mahdollista ei tarvitse lisätä malliin. Hän kuitenkin esitti ominaisuuden, joka olisi hyvä olla mukana:

[...] Mä nätisti piirsin tänne tällöisiä huutomerkkejä, niin ne vois olla just niitä kaupunkilaisten toisilleen jättämiä viestejä, esimerkiksi että törmättiin tässä, löysin tästä tällöisen, hei sinä ruskeatukkainen tyyppi, silloin ja silloin, ota yhteyttä!

Henna toisaalta toi esille huolensa siitä, että jos internet ja todellisuus sekoittuvat, niin siirtykö internetin anonymiteetti tavallaan tosielämään? Hän myös kommentoi aiemmin Nellin suunnitelmaan, että millä tavalla malli muuttaisi yksityisen ja julkisen rajaa ja kuinka paljon ne sekoittuisivat. Hän pohti, että tuleeko virtuaalitodellisuudesta meidän todellisuutemme? Voisimme tehdä kaiken virtuaalimaailmassa, eikä tarvitsisi mennä lainkaan ulos. Ulosmeno olisi sitten lisättyä todellisuutta. Olin kirjoittanut havaintojani kyseisestä aiheesta tällä tavoin:

Henna nostaa esille mielenkiintoisen pointin, jota me muut jäämme pohtimaan. Vaikka hypoteettisesti ajattelin ennen aineistonkeruuta, että kahden eri kaupunkitilan yhdistyminen voisi olla erittäin mielenkiintoista ja melkein ainoastaan hyödyllistä, kommentti sai minut kyseenalaistamaan itseäni ja sai harkitsemaan suhtautumista teknologisiin innovaatioihin myös kriittisellä silmällä. Vaikka idea voi kuulostaa tieteistarinalta, pistää se silti ajattelemaan asiaa monelta kantilta. Entä jos sittenkin?

Sari kuvaili itseään entiseksi kaupunkilaiseksi, koska oli muuttanut töiden perässä pienemmälle paikkakunnalle. Syntyperäisenä oululaisena hänellä oli silti kokemusta ja mielipiteitä Oulun kaupungista ja siksi hän sopikin tutkimuksen osallistujaksi. Sari kirjoitti miellekarttansa käsitteen ”Entinen kaupunkilainen” ympärille, mutta reflektoi osuvasti aiempaa oululaisuuttaan kummassakin askartelutehtävässä. Oulussa asuvat ystävät, kaverit ja perheenjäsenet ja heitä Sari kaipasi Oulusta eri aktiviteettien, suuremman kauppavalikoiman sekä hyvien liikenneyhteyksien lisäksi. Hän toi näitä kokemuksia omaan suunnitelmaansa hyödyllisestä mallista. Sarikin tarttui ensiksi avatariin ja toivoi, että sen voisi muokata mieleisekseen. Kauppoihin olisi hyvä olla sisäänpääsy ja kaupan tietoja. Myös Sari halusi Ottomaatit kartalle, mutta sillä tavalla, että Ottomaattia klikkaamalla tulisi lista pankeista ja omasta pankista voisi esimerkiksi tarkastaa oman saldon. Mallissa olevista rakennuksista hän esitti tällaisen idean:

Rakennusten kohalla voisi olla tosiaan linkkejä, että tässä rakennuksen historiaa ja nähdä vanhoja valokuvia niistä.

Sari myös toivoi, että katujen yksisuuntaisuus olisi nähtävissä mallissa, jotta muualta tulleen kuskin neuvominen ajaessa olisi sujuvampaa ja helpompaa. Näin Sari toi esille omia toiveitaan kaupunkitilojen yhdistämisestä. Loppukeskustelun aikana nousi vielä esiin mielenkiintoisia ideoita, mitä voisi hyödyntää mallissa. Ryhmät olivat pohtineet aiemmin, mikä mallin lopullinen ”pointti” eli merkitys loppujen lopuksi olisi. Asta mietti, että olisiko merkitys eräänlainen hyötyjuttu sillä tavalla, että mallista näkisi kaiken tarpeellisen tai sitten se olisi hauska, jossa olisi kaikkia tapahtumia ja erilaisia ”häpäkkeitä”:

Tyyliin ku käyt kulttuuritapahtumissa, niin saat kulttuuripisteitä ja voit tehdä itestäsi semmosen kulturelli-Ellin sinne.

Astan mielestä voisi olla myös kaupunginlaajuisia tapahtumia, kuten esimerkiksi ystävänpäivä, jolloin ihmiset voisivat laittaa viestejä malliin, missä ovat tavanneet kumppaninsa tai jonkinlainen historiakatsaus olisi myös kiva, että yhtenä päivänä olisi esimerkiksi tietoa kaikista rakennuksista saatavilla. Nämä ideat totta tosiaan toisivat virtuaalimalliin lisää sisältöä ja hyödyllisyyttä sekä yhdistäisivät kahta kaupunkitilaa toisiaan hyödyttäen.

5. Yhteenveto ja pohdinta

Olen käsitellyt työssäni fyysisen ja virtuaalisen kaupunkitilan välistä mahdollista vuorovaikutussuhdetta sekä naisten kokemuksia, toiveita ja ideoita liittyen kyseisiin paikkoihin. Työpaja-menetelmällä sekä yksilö- ja ryhmähaastattelumenetelmillä hankittu aineisto oli erittäin runsasta ja minulla oli hieman hankaluuksia kerätä tuosta kaikesta informaatiosta juuri se olennaisin. Tutkimuskysymysten mielessä pitäminen sekä tutkimusongelman uudelleen lähestyminen auttoi kaikkein oleellisimman tiedon löytämisestä aineistosta.

Tutkimusongelmana oli yrittää nähdä mielekäs ja toimiva kahden kaupunkitilan välinen suhde. Aineisto vastasi asettamiini tutkimuskysymyksiin ja olen pyrkinyt tuomaan sitä esille tekstissäni. Jotta kyseisen huomion seuraaminen olisi helpompaa, aion seuraavaksi eritellä jokaisen luvun tärkeimmät johtopäätökset ja tulokset.

Luku 3.1 esitteli naiset kaupunkitilojen käyttäjinä. Tärkein huomio tässä luvussa oli, että kaikissa osallistujien vastauksissa toistui käsite *tarpeet*. Tarkoitukseni oli kartoittaa naisia fyysisen kaupunkitilan käyttäjinä sekä heidän kokemuksiaan koskien Oulun kaupungin keskustaa. Naiset myös esittivät toiveitaan koskien keskustaa jo tässä tehtävässä. Toinen tärkeä huomio oli se, että vain yksi reflektoi kaupunkitilan käyttöönsä *naiseuden* kautta. Tästä tulinkin johtopäätökseen, että naisuus voi tarkoittaa eri asioita.

Luvussa 3.2 kirjoitin siitä, kun naiset pääsivät testaamaan virtuaalista 3D-mallia. Ajattelin heidät tämän tehtävän perusteella virtuaalisen kaupunkitilan käyttäjiksi, koska he konkreettisesti tutustuivat siihen. Huomasin fyysisen kaupunkitilan tehtävän tarpeiden toistuvan myös tässä tehtävässä ja osallistujat toivat esille kaupunkilaisuutensa kautta sekä materiaaliset että ei-materiaaliset tarpeensa myös virtuaalisessa mallissa kaupungista. Lopputulema tästä luvusta on, että virtuaalisen kaupunkimallin kokemus voisi parantaa fyysisen kaupungin palveluiden saatavuutta ja fyysisen kaupungin kokemuksellisuus taasen voisi tuoda ideoita virtuaaliseen kaupunkiin.

Luvussa 4.1 pureuduin vielä tarkemmin fyysisen kaupungin kokemuksellisuuteen väittely-tehtävän avulla kysymällä: *Millä tavalla Oulun keskusta olisi viihtyisämpi?* Tiivistys vastauksista oli, että fyysinen kaupunkitila olisi miellyttävä sekä viihtyisä jos se olisi turvallinen, helppokulkuinen, monipuolinen tarjonnaltaan ja siellä voisi myös oleskella kuluttamatta.

Luku 4.2 oli varsinainen aineistoanalyysi-luku, jossa yhdistin aiempien tehtävien kommentit ja toiveet sekä fyysisestä että virtuaalisesta kaupunkitilasta, jotka voisivat auttaa virtuaalikaupungin suunnittelijoita. Mielestäni tämä luku toi esille tärkeitä toiveita ja ideoita, joita mallin suunnittelijat voivat käyttää hyväkseen kehittäessään hyödyllistä virtuaalista Oulua.

Kuten jo aikaisemmin mainitsin, tulkintani ovat omiani ja ne eivät siksi ole yleistettävissä. Koen silti, että tutkielmani on hyödyllinen esitellessään uudenlaisen tutkimusmenetelmän, jollaista en ole vielä kulttuuriantropologian kentältä löytänyt kandidaatintutkielmien ja pro gradujen muodossa. Työni jäi rajallisen tilan ja pelkkään tiedonkeruuseen keskittyvän tutkimusotteen vuoksi kesken, joten aion jatkaa suunnitteluantropologisten menetelmien käyttöä myös pro gradussani. Minua kiinnostaisi esimerkiksi vertaileva tutkimus kahden erilaisen ryhmän välillä liittyen teknologisten innovaatioiden omaksumiseen ja käyttöönottoon. Mikäli mahdollista, haluaisin myös tutkia suunnittelijoiden näkemyksiä. Tutkielman teko herätti kiinnostukseni kulttuuriantropologian soveltamisesta uusille alueille ja olen sitä mieltä, että esittelemälläni menetelmällä voisi olla monia mahdollisuuksia avustaa muita tieteitä. Myös menetelmän yhteiskunnallinen merkitys suunnittelevan ja uutta luovan luonteensa vuoksi on syytä huomioida, mutta en ala käsitellä kyseistä seikkaa tässä sen tarkemmin. Joka tapauksessa, soveltava antropologia pyrkii vastaamaan käytännön kysymyksiin, jotka voivat helpottaa parhaassa tapauksessa ihmisten elämää ja tehdä siitä mielekkäämpää.

Palatakseni alkuun, kerroin johdannossa pohtineeni paikan merkitystä ihmisille ennen kandidaatintutkielman suuntien tarkempaa määrittelyä. Tutkielman teon jälkeen tulin johtopäätökseen, että paikka voi todellakin olla muutakin, kuin pelkkä fyysinen kiinne kohta jossakin päin maailmaa. Ymmärrän ihmisten emotionaalisen tarpeen kiinnittyä johonkin fyysiseen paikkaan, kuten esimerkiksi kotipaikkaan jossa on syntynyt, mutta myös virtuaalinen tila voi muodostua tärkeäksi tapaamispaikaksi tai tilaksi, jossa ihmiset haluavat viettää aikaa. Se voi olla jopa samassa määrin merkityksellinen tila kuin fyysinenkin. Jos virtuaalinen tila on suunniteltu muistuttamaan fyysistä tilaa, kuten tässä kandidaatintutkielmassani, se voi auttaa uusien ideoiden luomisessa koskien fyysisiä paikkoja. Ja myös fyysinen tila voi kokemuksellisuudellaan vastaavasti tuoda uusia, hyödyllisyyttä lisääviä ideoita virtuaaliseen tilaan. Näin kaksi eri tilaa eli paikkaa voi hyödyttää toisiaan ja muodostaa eräänlaisen hybridin. Tämä olisi ideaalinen tilanne kahden paikan merkityksien yhdistymisestä mielenkiintoisella tavalla.

Lähdeluettelo

Tutkimusaineisto

Videoaineisto ja haastattelut (3.5 tuntia) 24.9.2016

Havaintomuistiinpanot työpajasta 24.9.2016

Osallistujat:

Riikka

Heidi

Asta

Nelli

Henna

Sari

Sähköiset lähteet

Esimerkki suunnittelun asteista. Viitattu 14.12.2016 URL: <https://s3-us-west-2.amazonaws.com/visiblelanguage/images/49.1-2/design-to-improve-the-health-education-experience-using-participatory-design-methods-in-hospitals-with-clinicians-and-patients/figure-2.png>

Philipsen, Klaus (2013) Could virtual cities make our real cities smarter? Archdaily. Viitattu 15.12.2016 URL: <http://www.archdaily.com/430041/could-virtual-cities-make-our-real-cities-smarter>

Jokapaikan tietotekniikka. Viitattu 15.12.2016 URL: https://fi.wikipedia.org/wiki/Jokapaikan_tietotekniikka

Mark Weiser. The computer for the 21st Century. Scientific American Ubicomp. Viitattu 15.12.2016 URL: <https://www.ics.uci.edu/~corps/phaseii/Weiser-Computer21stCentury-SciAm.pdf>

- Karhula, Päivikki (toim.) (2008) Paratiisi vai Panoptikon? Näkökulmia ubiikkiyhteiskuntaan. Eduskunnan kirjasto. Viitattu 16.12.2016 URL: https://www.eduskunta.fi/FI/tietoaeduskunnasta/julkaisut/Documents/ekij_10+2008.pdf
- Haverinen, Anna (2016) Ymmärrä asiakastasi: Mitä on design- antropologia? Viitattu 16.12.2016 URL: <http://www.taiste.fi/blogi/ymmarra-asiakastasi-mita-on-design-antropologia>
- Minna Ruckenstein. Viitattu 27.1.2016. URL: [https://tuhat.helsinki.fi/portal/en/persons/minna-ruckenstein\(d36572db-6125-436a-9a03-18151037b637\).html](https://tuhat.helsinki.fi/portal/en/persons/minna-ruckenstein(d36572db-6125-436a-9a03-18151037b637).html)
- Here's why companies are desperate to hire anthropologists. Business Insider. (2014) Viitattu 16.12.2016 URL: <http://www.businessinsider.com/heres-why-companies-aredesperateto-hire-anthropologists-2014-3?r=US&IR=T&IR=T>
- Berglund, Eeva (2016) Kun antropologia ja muotoilu toisensa löysivät. Viitattu 19.4.2017 URL: <http://www.antroblogi.fi/2016/04/antropologia-ja-design/>

Tutkimuskirjallisuus

- Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) (2001) Ikkunoita tutkimusmetodeihin. PS-Kustannus. Artikkelin nimi: Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma.
- Alatalo, Toni, Koskela, Timo, Pouke, Matti, Alavesa, Paula, Ojala, Timo (2016) "VirtualOulu: Collaborative, immersive and extensible 3D city model on the web." Teoksessa: Proceedings of the 21st International Conference on Web3D Technology, ACM: 95-103.
- Arhippainen, Leena & Pakanen, Minna (2013) Utilizing Self-Expression Template Method in User Interface Design – Three Design Cases. Academic MindTrek Conference, ACM Press: 80-86.
- Crabtree ym. (2012) Doing design ethnography. E-book. London; New York: Springer.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha (1998) Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere, Vastapaino.
- Gunn ym. (2013) (toim.) Design Anthropology. Theory and Practice. Bloomsbury, London.
- Husu, Liisa & Rolin, Kristiina (2005) Tiede, tieto ja sukupuoli. Helsinki, Gaudeamus.
- Knuuttila ym. (2006) Paikka: Eletty, kuviteltu, kerrottu. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

- Luusua, Anna (2016) Experiencing and evaluating digital augmentation of public urban places. Väitöskirja. Oulun yliopisto, Arkkitehtuurin tiedekunta.
- Mattelmäki, Tuuli (2006) Muotoiluluotaimet. Teknologiateollisuus Oy, Helsinki.
- Oulasvirta, Antti (toim.) (2011) Ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutus. Gaudeamus, Helsinki University Press.
- Ruusuvuori ym. (toim.) (2010) Haastattelun analyysi. Tampere, Vastapaino.
- Ylipulli, Johanna, Kangasvuori, Jenny, Alatalo, Toni, Ojala, Timo (2016) "Chasing Digital Shadows: Exploring Future Hybrid Cities through Anthropological Design Fiction." Teoksessa: Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction, New York, ACM: 78.
- Ylipulli, Johanna (2015) Smart futures meet northern realities: Anthropological perspectives on the design and adoption of urban computing. Väitöskirja. Oulun yliopisto, Humanistinen tiedekunta ja Sähkö- ja tietotekniikan tiedekunta.

LIITE1

Kandidaatintutkielmaan liittyvä työpaja 24.9.2016

Yleistietoa:

Paikka: TellUs Frost Club

Aika: 24.9.2016 Klo: 12:00-14:30.

Työpajassa 4 tehtäväkokonaisuutta ja loppukeskustelu

- 6 naista
- 2 kannettavaa tietokonetta käytössä
- Suuri Frostin näyttö aluksi käytössä, jossa esittelen tutkimukseni dioilla
- Myöhemmin esittelen näytöllä virtuaalista mallinnusta Oulusta ennen testaustuokiota
- 6 naisen jako kahteen ryhmään
- Kuvaan videokameralla koko työpajan alusta loppuun
- Nauhuri ja mikit myös käytössä
- Askartelutarvikkeita ja pahveja

Työpajan tehtäväkokonaisuudet ja alkukartoitus

Aluksi esittelen diojen avulla tutkimukseni aiheen ja tarkoituksen.

- ➔ Tarkoituksena kartoittaa naisten kokemuksia, toiveita ja mielipiteitä fyysisestä kaupunkitilasta, omasta positiostaan kaupunkilaisena Oulussa sekä miten virtuaalinen mallinnus Oulusta voisi auttaa tekemään Oulun kaupungin keskustasta mielekkäämmän ja päinvastoin.

Ennen tehtäviä, teen pikaisen esitieto- ja haastattelukierroksen!

1.tehtävä (Mind-map) Minkälainen kaupunkilainen koet olevasi?

- ➔ Jokaiselle yksi iso pahvi (tehtävä tehdään yksin!)
- ➔ Post-it laput ja muut askartelutarvikkeet avuksi
- ➔ Tulokset esitellään yksitellen ryhmille

2. Tehtävä (Värillinen kortti-tehtävä)

- ➔ Naisten jako kahteen kolmen hengen ryhmään
- ➔ Tehtävänantona leikkimielinen väittely vihreillä (samaa mieltä), keltaisilla (neutraali) ja punaisilla (eri mieltä) korteilla
- ➔ Kerro ideoitasi, miten Oulu olisi viihtyisämpi kaupunki
- ➔ Voin osallistua itsekin aluksi keskustelun herättäjänä

3. Tehtävä (Virtuaalisen Oulun testaustuokio)

- ➔ Kahdessa ryhmässä virtuaalimallin testausta
- ➔ Havainnoin sivummalla ja haastattelen naisia

4. Tehtävä (Itseilmaisupohja-tehtävä)

- ➔ Jokaiselle oma itseilmaisukuva mallista, jonka kuvassa avatar katsoo Rotuaarin suuntaan.
- ➔ Muutoin tässä on sama idea kuin ensimmäisessä tehtävässä esittelyineen!

Loppukeskustelussa kerrataan menetelmän mielekkyys ja kysyn samalla, olisiko kiinnostusta tällaisiin tutkimuksiin jatkossa?

LIITE2

Haastattelurunko

Kandidaatintutkielmaan liittyvä työpaja

Tämän kandidaatintutkielman tarkoituksena on kerätä kokemuksia, näkemyksiä ja ideoita naisilta, joille Oulun kaupungin keskusta on tullut tutuksi. Tavoitteena on siis saada mielipiteitä naisilta ja näin osallistaa enemmän naissukupuolta teknologian pariin vapaamuotoisen työpajatyöskentelyn avulla sekä selvittää, mitä palveluita virtuaalimallissa voisi olla ja miten sitä voisi kehittää. Keskiössä ovat siis ytimekkäästi sanoen ihmisten tarpeet. Kandidaatintutkielma on osa Oulun yliopiston Tieto- ja sähkötekniikan tiedekunnan Kaupunkitietotekniikka ja Kulttuuri -tutkimusryhmän tutkimusprojekteja.

Tehtäväkohtaiset kysymykset

Aluksi lyhyt esittely ja -haastattelukierros.

Kysymykset:

- Nimi, syntymävuosi- ja paikka?
- Koulutus- ja työhistoria?
- Mitä teet tällä hetkellä? Oletko töissä/opiskeletko?
- Kuinka kauan olet asunut Oulussa? Mikä kaupungin keskustassa on hyvää/huonoa?
- Miksi kiinnostuit tästä tutkimuksesta?
- Minkälainen tietotekniikan käyttäjä koet olevasi?
- Pelaatko digitaalisia pelejä?

Tehtävä 1.

Mind-map eli miellekarttatehtävän aikana pelkästään havainnoin ja teen muistiinpanoja. Kysyn tarvittaessa tarkentavia kysymyksiä. *Tehtävänanto: Minkälainen kaupunkilainen koen olevani?* Kaikki esittelevät omat aikaansaannoksensa muille askartelun jälkeen.

Tehtävä 2.

Ryhmät "vastakkain" kertomaan omia *ideoitaan paremmasta, toimivammasta kaupungin keskustasta*. Annan ryhmien miettiä keskenään ideoita paperille -> värilliset kortit ideoiden heittelyn tukena, kyseessä siis leikkimielinen väittelyleikki! Ei tarkkoja kysymyksiä, pelkästään väittelyn tukena.

- Käytkö paljon kaupungilla? Lempipaikkasi? Mikä paikassa on hyvää/huonoa?
- Kuvaile paikkaa vapaasti. Mitä siellä voisi lisäksi vielä olla? Siis palveluita ja muita mahdollisia toiminnallisuuksia?
- Mitä erilaisia elementtejä siellä voisi olla? Mikä olisi erityisen mielekästä juuri sinun mielestäsi? Mikä sinun mielestäsi on erityisen huonoa?

Tehtävä 3.

Virtuaalimallin testausta kahdessa ryhmässä. Jokainen saa vuorollaan katsoa ja testata mallia. Havainnoin sivummalla itse ja haastattelen. Kysyn muutaman kysymyksen:

- Vastaako virtuaalimalli mielikuvaasi Oulun keskustasta?
- Miltä sen käyttäminen tuntuu?
- Pitäisikö mallia käyttää avatarilla? Minkälainen avatar voisi olla?
- Voivatko virtuaalimallit olla mielestäsi hyödyllisiä? Miksi?
- Pitäisikö tämä olla muissakin laitteissa, kuten tableteissa ja kännyköissä? Miten se mahdollisesti parantaisi kokemusta?

Tehtävä 4.

Virtuaalimallin testauksen jälkeen annan osallistujille itseilmaisukuvan, jossa avatar katsoo Rotuaarin suuntaan. Post-it-laput ym. askartelutarvikkeet suunnittelun avuksi. Miten fyysinen ja virtuaalinen vuorovaikuttavat keskenään? Ryhmät sitten esittelevät aikaansaannoksiaan toisilleen ja voivat vapaasti esimerkiksi ehdotella lisäyksiä puolin ja toisin tarvittaessa. Kysyn tilanteen mukaan vapaamuotoisia kysymyksiä.

Lopuksi lyhyt yhteenveto sekä tiedustelu kiinnostuksesta osallistua tutkimuksiin tulevaisuudessa.