MENETELMÄNÄ

ROOLIPELI

“Mielikuvitus on tärkeämpää, kuin tieto. Tieto rajoittuu siihen, mitä nyt tiedämme.”

-Albert Einstein



Entä jos voisit astua toisen saappaisiin ja nähdä tulevaisuuden aivan uudesta kulmasta? Kokeile tulevaisuutta eläytymällä siihen.

Mitä?

Design Fiction merkitys kasvaa entisestään

- Hektinen, muuttuvaa maailma ja kasvavat globaalit haasteet vaikuttavat yhä suuremmin elämään
- DF haastaa vallitsevia näkökulmia, kyseenalaistaa, käynnistää dialogin siitä, millaisesta tulevaisuudesta ihmiset unelmoivat, haluavat luoda yhdessä
- Yhdistää järjen ja tunteet
- Tulevaisuuden mahdollisuudet nähdään konkreettisina ja vaikuttavina

Kokemuksellinen ja osallistava roolipeli

- Rakentaa osallistujien yhteistä ymmärrystä tulevaisuuden vaihtoehdoista
- Turvallinen tila testata mahdottomilta tuntuvia ajatuksia pelottomasti
- Mahdollisuus tutkia päätöksentekoa epävarmuuden keskellä
- Tavoitteena herättää oivalluksia ja uusia näkökulmia tulevaisuuden kehittämiseen

Miksi?

Ennakointiin tarvitaan mielikuvitusta

- Mukaansatempaava tarinankerronta, herättelee, saa pohtimaan tulevaisuutta ja madaltaa kynnystä keskusteluun
- Yhdessä mielikuvittelu vahvistaa osallisuutta ja tulevaisuususkoa, tunnistetaan vielä näkymättömissä olevia mahdollisuuksia ja riskejä

Empatiakokemus

- Auttaa asettumaan tulevaisuuden ihmisen asemaan
- Abstraktit asiat muuttuvat konkreettisiksi

Miten?

Skenaario, jossa osallistujat ratkaisevat ongelman

- Lähtöasetelma: Kouvola, betonikaupunki, Suomen suurimpia datakeskuskeskittymiä, seurauksena luonnonkatoa ja eristyneisyyttä. Vaikutus alueen elinvoimaan ja yhteisön hyvinvointiin
- Vakava onnettomuus, datakeskusräjähdys sysää yhteisön raiteiltaan, pahoinvointi ja syrjäytyneisyys syvenee
- Viisi eritaustaista roolihahmoa yhteisen haasteen äärellä

Pelin kulku

- Apukysymysten ja annettujen tehtävien kautta rooliin eläytyminen ja keskustelua tilanteista, mahdollisuuksista ja uhista. Vastaantuleva jännite tai moraalinen valinta, jota käsitellään. Neuvottelua, ongelmanratkaisua kokemuksellisesti
- Pelin lopetus, kun löydetään yksi toimintamalli, joka hyödyttää kaikkia, tai pelinjohtajan päättämällä tavalla. Lopussa tarkastellaan kokemusta kriittisesti ja oivallukset liitetään nykyhetken kehittämiseen
- Tavoite lisätä tietoisuutta ja herättää pohtimaan ihmisen tekojen vaikutuksia omaan elinympäristöön

Mitä tunteita peli herätti?

Mitä meidän on tehtävä tänään?

Haluammeko kulkea kohti tätä tulevaisuutta vai siitä poispäin?

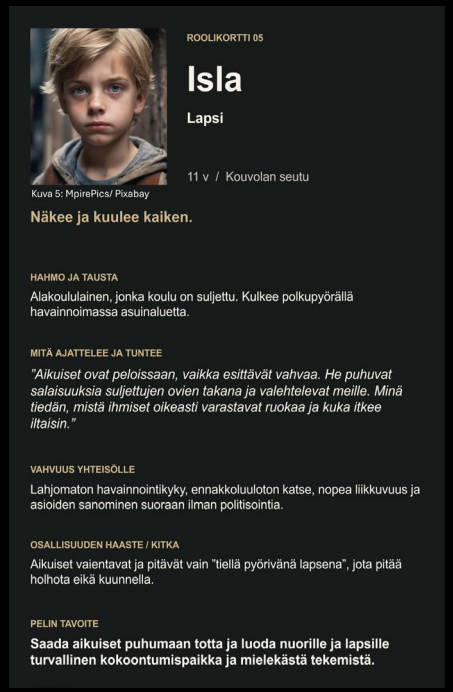
Milloin?

- Voidaan hyödyntää osana strategista ennakointia, kehittämishankkeiden alkuvaiheessa ja osallisuutta vahvistavissa prosesseissa
- Toimii lyhyenä työpajana ja laajempana kehittämisen välineenä
- Muokattava, eri kohderyhmille, päätöksentekijöille, kehittäjille, tai yhteisöille



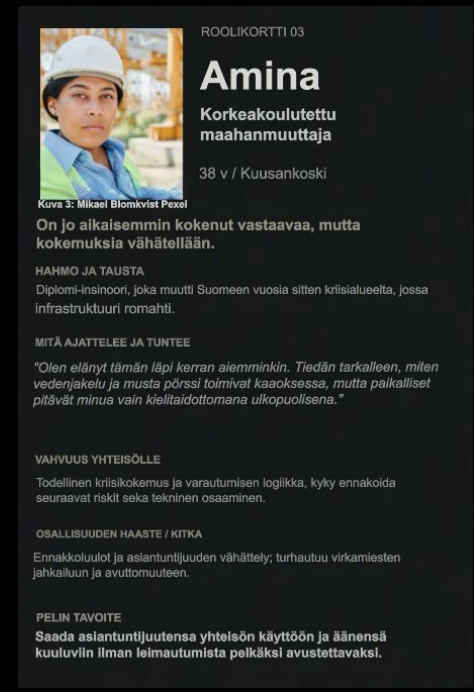
Roolipeli auttaa rakentamaan yhteistä ymmärrystä. Se synnyttää keskustelua, saa pohtimaan ja kyseenalaistamaan. Se tekee tulevaisuudesta konkreettisen, koettavan ja jaettavan.











LÄHTEET:

Aalto, H-K. 2025. Tarinalliset metodit. TOPI. Saatavissa: https://tulevaisuus.fi/keskeisia-metodeja/muita-metodeja/tarinalliset-metodit/ [viitattu 24.9.2026]

Avin, S. Guetzemacher, R. & Fox, J.2020. Exploring AI Futures through Role-Play. Konferenssiartikkeli. Saatavissa: https://dl.acm.org/doi/10.1145/3375627.3375817

Kind, A. 2026. Imagination is not escapism, it brings us closer to reality. 24.6.2026. iaiNews Saatavissa: https://iai.tv/articles/imagination-is-not-escapism-it-brings-us-closer-to-reality-auid-3606?utm_source=instagram&utm_medium=feed [viitattu 24.9.2026]

Miller, R. (toim.) 2018. Transforming the future: anticipation in the 21st century. UNESCO. E-kirja. Saatavissa: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000264644.locale=en [viitattu 20.9.2026]

Stenros, J. & Särkijärvi, J. 2018. Seikkailuja ja sankareita: Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen. Tampere: Tampereen kaupunki. https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2489-6