

# FriCo-pelillä nostetta ammattilliseen vuorovaikutukseen

FriCo-koulutusmenetelmän kuvaus

10.3.2022

Hanketunnus 210353



Työsuojelurahasto  
Arbetarskyddsfonden  
The Finnish Work Environment Fund

# Tausta

- FriCo-pelin juuret ovat Oulun yliopistolla tehdyssä tutkimustyössä, joka alkoi vuonna 2012 Kitkaton kommunikointi (KIKO) nimisen hankkeen valmistelulla. Hankkeen yksi keskeinen tavoite oli tutkia ja kehittää ammatillista vuorovaikutusta suomalaisissa tuotanto- ja suunnitteluorganisaatioissa. Alusta lähtien työskentely perustui monitieteiseen lähestymistapaan, sillä mukana oli tutkijoita sekä kasvatustieteen (psykologia) ja teknillisen tiedekunnan (tuotantotalous, työtiede) puolelta.
- Ahaa Vision Oy liittyi mukaan vuonna 2016 KIKO-prosessin tuotteistamishankkeen alkaessa. Ahaan rooliin kuului ideoiden ja näkemysten antaminen akateemisten tutkimustulosten muokkaamiseksi kohti monistettavaa kaupallista valmennuskokonaisuutta.
- Syntyneen palvelutuotteen markkinointi lähti hyvin käyntiin, mutta vuoden 2019 lopulla alkanut pandemia muutti tulevaisuudennäkymät epävarmoiksi. Tuotteistamishankkeen puitteissa tehdyt suunnitelmat nojasivat vahvasti mahdollisuuteen pitää kasvokkaistapaamisia eikä etätoteutuksiin liittyviä vaatimuksia oltu osattu vielä tuossa vaiheessa ottaa huomioon.

# Tausta

- Lisääntyneen etätyöskentelyn myötä, syntyi ajatus kertyneen osaamispääoman muokkaamisesta sellaiseen muotoon, että vuorovaikutusaiheisia ja aitoon vuorovaikutukseen perustuvia tilaisuuksia olisi mahdollista toteuttaa myös etänä. Samalla ammatillisen vuorovaikutuksen aihepiiriin tutustuminen haluttiin tehdä osallistujille entistäkin helpommaksi ja mielenkiintoisemmaksi. Valmennuksesta poimittiin keskeiset osat ja ne tiivistettiin kahden tunnin kokonaisuudeksi. Lisäksi mukaan otettiin harkiten valittuja pelillisiä elementtejä.
- **Hankkeen tavoitteeksi muodostui näin digitaalisesti toteutettu, mutta aitoon vuorovaikutukseen perustuvan menetelmän kehittäminen lisäämään yksilöiden ja ryhmien tietoisuutta ammatillisista vuorovaikutustaidoista sekä edistämään näiden taitojen kehittymistä.**
- Muutostilanteessa päätettiin luopua myös lyhennesananasta KIKO ja korvaavaksi kirjainyhdistelmäksi valikoitui jo vuonna 2014 kansainvälisten julkaisujen käsikirjoituksissa käytetty FriCo (Frictionless Communication).

# Mitä ovat ammatilliset vuorovaikutustaidot?

- Ammatilliset vuorovaikutustaidot ovat työhön ja ammattirooliin liittyviä erityistaitoja
- Eivät liity persoonallisuuden piirteisiin tai yksilön sosiaalisuuteen
  - ei tarvitse olla tietyn tyyppinen persoona voidakseen onnistua vuorovaikutuksessa
- Ammatillisen vuorovaikutuksen perustaidot ovat opittavissa
  - edellyttää systemaattista ja riittävän pitkäkestoista harjoittelemista sekä taitoa arvioida omaa toimintaansa
- Ovat yhteydessä moniin työelämässä esiintyviin konflikteihin tai saavutuksiin

# Pelillisuus

- Kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga loi käsitteen taikapiiri, jolla pelitutkimuksessa tarkoitetaan erityistä pelin alkaessa syntyvää sosiaalista tilaa. Taikapiiri erottaa pelaamisen muusta arjesta erilliseksi kokonaisuudeksi ja antaa sille itsenäisen aseman omine sääntöineen ja lainalaisuuksineen.
- Pelien maailma on hyvin monimuotoinen. Se sisältää erilaisia niin sattumaan, taitoon kuin tietämykseenkin perustuvia yksilö- ja joukkuepelejä. Hyötypeleillä tarkoitetaan pelejä, jotka ovat alun perin suunniteltu jotain muuta kuin viihdekäyttöä ajatellen.
- FriCo-pelissä kuvitteellinen kehystarina vahvistaa syntyvää taikapiiriä ja auttaa osallistujia ottamaan sopivasti etäisyyttä jokapäiväisiin työtehtäviinsä. Toimiminen arkitodellisuudesta hieman irrallaan olevassa tilassa edesauttaa asioiden avointa ja idearikasta käsittelyä sekä helpottaa uusien näkökulmien löytämistä.

# FriCo-pelin merkitykselliset tekijät 1/3

## **Peliin kuuluva aika on noin kaksi tuntia**

- FriCo on hyötypeli ja tarkoitettu pelattavaksi jollain tavoin työelämään liittyvässä asiayhteydessä. Siksi pelin pituus on rajattu suunnilleen kahteen tuntiin, jotta yksi pelitapahtuma voidaan toteuttaa esimerkiksi aamu- tai iltapäivän kuluessa.

## **Peliä pelataan koulutetun ohjaajan opastuksella**

- Pelin vuorovaikutustilanteen johtaminen on koulutetun pelinohjaajan vastuulla. Ohjaaja on tarpeen tasavertaisen ja kaikkien kannalta turvallisen vuorovaikutusilmapiirin luomisessa. Samalla hänellä on mahdollisuus rytmittää pelin kulkua.

## **Peli on tarkoitettu pelattavaksi etäyhteydellä**

- Toteutustapa on syntynyt pandemia-ajan kasvokkaistapaamisille aiheuttamien haasteiden takia. Jokaisen osallistujan on mahdollista liittyä mukaan esimerkiksi Teams-yhteyden kautta.

# FriCo-pelin merkitykselliset tekijät 2/3

## **FriCo soveltuu myös hybriditoteutukseen**

- Kokemus on osoittanut, että myös hybriditoteutus (osa osallistujista kasvokkain, osa etänä) on toimiva ratkaisu. On toivottavaa, että jokaisella osallistujalla on kuitenkin käytössään joko oma tietokone tai puhelin.

## **Suosittelava pelaajien lukumäärä on 6–8**

- Yhteen peliin osallistuvien pelaajien lukumäärä on rajattu, koska kaikille mukana olijoille halutaan tarjota mahdollisuus keskusteluun aktiivisessa roolissa. Kokemus on osoittanut, että kestoltaan kahden tunnin tilaisuus ja 6–8 pelaajaa on varsin hyvin toimiva yhdistelmä.

## **Helppo räätälöitävyys**

- Työelämän tilanteet ja keskustelunaiheet voivat olla hyvin moninaisia. Siksi mahdollisuus helppoon räätälöitävyyteen on otettu FriCossa huomioon heti suunnitteluvaiheessa. Näin pelitapahtuma voidaan muokata kunkin kohderyhmän tarpeet huomioiden.

# FriCo-pelin merkitykselliset tekijät 3/3

## **Pelin eteneminen riippuu osin pelaajien tekemistä satunnaisista valinnoista**

- Sattuman osuus tuo mukanaan ripauksen jännitystä ja tempaa osallistujat mukaansa syvemmälle pelin taikapiiriin.

## **Pelissä ei kilpailla muita pelaajia tai ennalta asetettua aikarajaa vastaan**

- Pelaajat toimivat yhtenä joukkueena edeten kohti yhteistä päämäärää eikä pelaajia taikka pelaajaryhmiä voida asettaa paremmuusjärjestykseen.

## **FriCo ei vaadi poikkeuksellista eläytymistä tai asettautumista johonkin pelilliseen rooliin**

- Pelitapahtumaan osallistuminen muistuttaa lähinnä vuorovaikutteista kokousta, joka etenee pelinohjaajan opastuksella. FriCossa ei käytetä esimerkiksi live-roolipelaamiseen liitettyjä elementtejä kuten näyttelemistä tai erityisiä rooliasuja.



# Tuotteet

---



# FriCo-pelituokio (2h)

## Sisältö:

- etätoteutuksen kesto kaksi tuntia
- suositeltava ryhmäkoko 4 – 8 henkeä
- osallistujille arkirutiineja rikkova pelituokio sertifioidun pelinohjaajan johdolla
- tilaisuudessa opitaan yhdessä tunnistamaan ammatilliset vuorovaikutustaidot sekä tapoja soveltaa niitä käytännössä
- kaikki osallistujat saavat infopakettin ammatillisista vuorovaikutustaidoista



# FriCo-pelin hyödyt

- innostaa ja aktivoi osallistujia keskustelemaan vuorovaikutustaidoista eri näkökulmista
- lisää ymmärrystä ammatillisten vuorovaikutustaitojen merkityksestä oman ja yhteisen työn sujumiselle
- rohkaisee osallistujia soveltamaan ja kokeilemaan uusia vuorovaikutuksellisia toimintamalleja sekä -taitoja arjessa
- luo edellytyksiä kehittää työyhteisössäsi ammatillista vuorovaikutuskulttuuria, joka palvelee koko organisaatiota

# Pelinohjaajavalmennus

FriCo-pelinohjaajavalmennuksessa perehdytään menetelmän taustaan, ammatillisiin vuorovaikutustaitoihin sekä itse pelin ohjaamiseen.

Valmennus toteutetaan kaksiosaisena Teamsin välityksellä.

## **1. valmennus, kesto 2,5 tuntia, sisältö:**

- FriCo-pelin tausta ja tavoitteet
- Ammatilliset vuorovaikutustaidot ja taitava soveltaminen
- Perehtyminen FriCo-peliin toimintaympäristönä

## **2. valmennus, kesto 2 tuntia, sisältö:**

- FriCo-pelituokion ohjaaminen
- Pelinohjaajana kehittyminen

# FriCo-pelin vaikutusmekanismit

- FriCo-pelissä ammatillisia vuorovaikutustilanteita tarkastellaan sekä kuvitteellisten että osallistujien omien kokemusten kautta. Kokemuksia reflektoidaan yhdessä ja yhdistetään laajempaan teoreettiseen kontekstiin tavoitteena rohkaista osallistujia soveltamaan ja kokeilemaan uusia vuorovaikutuksellisia toimintamalleja sekä -taitoja. Näin oppiminen rakentuu vuorovaikutteisena ja yhteisöllisenä prosessina, ratkaisukeskeisesti jo olemassa olevaa osaamista hyödyntäen.
- Oppimiseen liittyy olennaisesti muistaminen, ja muistamista helpottaa asian merkityksellisyys ja tunnereaktion aikaansaaminen. Tunnereaktioiden ja merkityksellisten muistijälkien syntymiseen vaikutetaan pelillisillä elementeillä kuten tarinoilla ja visuaalisuudella.
- Nämä elementit on huomioitu Frico-pelissä siten, että osallistajat kulkevat kolmen pelinäkömän läpi. Ensimmäisessä näkymässä orientoidutaan ammatillisiin vuorovaikutustaitoihin eli tunnistetaan, mitä ne ovat ja saadaan niistä yhteinen käsitys. Seuraavassa näkymässä olevat tehtävät vievät osallistajat vuorovaikutustilanteisiin, joissa näitä taitoja käytetään ja kolmannessa näkymässä käytyä ”matkaa” ja syntyneitä keskusteluja reflektoidaan yhdessä.



# Lopuksi

- Markkinoilta on puuttunut yksinkertainen, osallistava tapa käsitellä vuorovaikutustaitoja ns. matalalla kynnyksellä. FriCo-peli tarjoaa tähän tutkimustietoon pohjautuvan, joustavan ja helposti käyttöön otettavan menetelmän.
- Ketterästi toteutettavilla 2 tunnin pelituokioilla on laajat käyttömahdollisuudet työelämässä. Sitä voivat hyödyntää konsultit ja kehittäjät osana omaa palvelutarjontaansa sekä työyhteisöt ja organisaatiot huolimatta siitä, missä päin osallistujat ovat.
- Työpaikoilla FriCo toimii starttina ammatillisten vuorovaikutustaitojen maailmaan ja avaa polkua mahdollisille jatkotoimille taitojen kehittämiseksi. Parhaimmillaan menetelmä myös itsessään oivalluttaa osallistujia vuorovaikutuksen merkityksestä omassa toiminnassa.

Haluamme kiittää FriCo-pelin testausvaiheessa mukana olleita organisaatioita ja henkilöitä: Työeläkeyhtiö Varman kehittämispäälliköitä, Oulun yliopiston ICT-palveluiden henkilöitä ja Tarja Leinosta sekä KIKO-konsultteja, joiden antamalla palautteella oli suuri merkitys niin pelimekaniikan kuin osallistujille esitettävien tehtävien kehitystyössä.

## Lisätietoja:

Anne Lahtinen

[anne.lahtinen@ahaavision.com](mailto:anne.lahtinen@ahaavision.com)

P. 040 5404 607

Ahaa Vision Oy toimitusjohtaja,  
sosionomi, KM, johdon ja esimiesten työnohjaaja,  
Kitkaton kommunikointi (KIKO) vastuuvallmentaja.