

DICE

Sähköisen rahan rahapeliautomaatin muotoilu



Aaro Kurkela
2015

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni lyhyesti

Tavoitteenani on luoda konsepti vain sähköistä rahaa käyttävästä rahapeliautomaatista. Opinnäytetyössäni otan ainoana markkina-alueena huomioon Suomen, mutta jotkut havainnoistani voivat osoittautua käyttökelpoisiksi myös sen ulkopuolella. Suomen rahapelejä järjestävällä Raha-automaattiyhdistyksellä on ymmärrettävä kiinnostus aiheeseen, sillä uusia sähköisiä valuuttoja ja maksuvaihtoehtoja tulee kiihtyvällä tahdilla haastamaan käteistä eniten käytettynä maksuvaihtoehtona.

Perehdyin taustatutkimuksessani nykyajan ja tulevaisuuden uusiin maksutapoihin, ja selvitin mitä rahapeliin ja pelaajien välisestä suhteesta on tiedossa. Tein myös kartoitusta RAY:n nykyisiin rahapeliautomaatteihin ja niiden sijoituspaikkoihin liittyen. Omien havaintojeni tueksi haastattelin RAY:n rahapeliautomaattien muotoilusta vastaavia ja niiden kehityksessä mukana olevia henkilöitä. Luonnosteluvaiheen suoritin kolmessa osassa, ja jokaisen osan jälkeen

työtä arvioitiin yhdessä toimeksiantajan kanssa.

Opinnäytetyöni tuloksena on 3d-mallinnus muotoilemastani rahapeliautomaatista. 3d-mallin avulla pystyin tarjoamaan toimeksiantajalleni heidän haluamansa piirrokset rahapeliautomaatin prototyypin tekoa varten. 3d-mallin avulla sain tehtyä myös esityskuvia opinnäytetyöni kirjallista versiota varten.

Pidän työtäni ensimmäisenä yrityksenä tuottaa fyysinen tuote liittyen käteiseen rahapelaamiseen Suomessa. Toivon, että työni avaa keskustelun myös uusien maksuvaihtoehtojen käytöstä rahapelaamisessa sekä vastuullisesta pelaamisesta. Tunnistettu raha voi mahdollistaa uusien vastuullisten tavoitteiden saavuttamisen. Sen myötä on myös mahdollista kehittää rahapelaamiseen ja peleihin liittyviä ominaisuuksia, jotka voivat tuottaa uutta lisäarvoa niiden tarjoajalle, kuten myös niitä pelaaville asiakkaille.

Tekijä:

Aaro Kurkela

Otsikko:

DICE: Sähköisen rahan rahapeliautomaatin muotoilu

Sivumäärä:

76 Sivua

Aika:

20.4.2015

Tutkinto:

Muotoilija (AMK)

Koulutusohjelma:

Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto:

Teollinen muotoilu

Ohjaajat:

Mika Ihanus, Lehtori, Metropolia AMK
Ville-Matti Vilka, Lehtori, Metropolia AMK
Kimmo Koskinen, Innovaatiopäällikkö,
Raha-automaattiyhdistys

Avainsanat:

Konseptimuotoilu, muotoiluprosessi, rahapeliautomaatti, maksutavat

Abstract

A summary of my thesis

The main objective for my research is the creation of concept for a cashless video slot machine or a video lottery terminal as known in some regions. The research and development of the concept focus on Finland as the market area but some findings in the thesis may be found useful in the wider view of the main issue. There is a rising demand in the gambling industry to create valid offerings considering new electronic money and payment solutions and therefore a design approach on the subject is in need.

The main research for the thesis was to study emerging trends considering the payment methods, and to analyze today's product offerings. For the start of the design process, I created a timeline covering all slot machines of the Finland's Slot Machine Association. Next, I conducted interviews for the people in charge of the design to summarize key features and brand elements of these devices. This allowed me to start the actual concept creation by various

sketches that were reviewed by the client along the process.

The result of my thesis is a 3d model of my design. The model allowed me to provide my client with the sufficient information they needed to make the first prototype. It also provided a way to make presentational material for the written part of my thesis with the aid of rendering software.

I myself call the design a first attempt to make a physical product in the topic of cashless gambling in Finland. I hope the design will serve as a start for the conversation about the new payment methods in the gambling industry nationally and also in the matter of responsible gambling. Identified money allows operator to reach new goals considering the responsibility of their business, and to develop new features into their games that could create added value for the operator as to their customers.

Author:

Aaro Kurkela

Title:

Designing a Slot Machine for Electronic Payment Methods Only

Number of Pages:

76 Pages

Date:

20.4.2015

Degree:

Bachelor of Arts

Degree Programme:

Design

Specialisation option:

Industrial design

Instructors:

Mika Ihanus, Lecturer, Helsinki Metropolia University of Applied Sciences
Ville-Matti Vilkkka, Lecturer, Helsinki Metropolia University of Applied Sciences
Kimmo Koskinen, Head of Innovation, Finland's Slot Machine Association

Keywords:

Concept design, design process, slot machine, payment methods

Sisällys

Tiedonhankinta

Johdanto

- Asiakkaan esittely
- Työn tavoitteet
- Design Brief

Tutkimusmenetelmät

- Tutkimusongelma
- Viitekehys
- Muotoiluprosessista

Teoriavaihe

- Aiemmat tuotteet
- RAY:n tuotteiden muotoilu
- Sijoituspaikat
- Samankaltaiset tuotteet
- CASE:Multix
- Maksuvaihtoehdot
- Rahapelit ja pelaajat

Muotoilu

Muotoiluvaihe

- Moodboard
- 1.Luonnoksia
- 2.Luonnoksia
- 3.Luonnoksia
- Yhteenveto
- Hahmomalli
- 3D-Mallinnus
- Valmistettavuus
- Värit
- Mallinnus prosessina
- Pelaaja ja tuote
- Tuote ympäristössä
- Etähallintasovellus

Yhteenveto

- Päätelmät
- Jatkotutkimus

Lähteet

34

35

37

39

41

44

46

48

53

55

56

58

60

66

68

70

72

73

Johdanto

Rahapeli ilman kolikoita

Opinnäytetyössäni esitän konseptin sähköistä rahaa käyttävästä rahapeliautomaatista. Konseptillani pyrin ratkaisemaan seuraavan ongelman: miten säilyttää pelimäisyys ja houkutteleva ulkomuoto, kun rahapeliautomaatin ulkomuotoa lähdetään muuttamaan ja sen eniten käytetty maksutapa poistuu?

Laitteiden ja verkkojen ominaisuudet ovat nykypäivänä avanneet alati kasvavat mahdollisuudet käyttää, tuottaa ja siirtää rahaa erilaisissa sähköisissä muodoissa. Puhelimiin integroidaan samaa teknologiaa kuin pankkikortteihin langatonta lähimaksamista varten (NFC)- sekä korttimaksupäätteet käyttävät samoja verkkoja tiedonsiirtoon kuin matkapuhelimet. Verkottunut, teknologialla ympäröity maailmamme tarjoaa palveluntarjoajalle ennennäkemättömiä mahdollisuuksia tuottaa palveluita kulluttajille, kun heidän mahdollisuutensa maksaa palveluista lisääntyvät.

Raha-automaattiyhdistys tarjosi minulle opinnäytetyöaihetta, jonka hyväksymällä pääsin sukeltamaan tähän kysymysten ja mahdollisuuksien mereen. Toimeksiantonani oli vastata kysymyksiin, kuten mitä tulisi säilyttää nykyisten rahapeliautomaattien muotokielestä, kun niistä poistuu sen muodon eniten määräävä asia, käteinen raha, kolikot. Pelaajalle nämä onnen ja tuurin "yksikäätiset rosvot" esittäytyvät värikkäinä pyörivinä kiekkoina ja kosketusnäyttöinä, mutta silti rahapelikoneen muotoilussa tärkeintä on ollut mahdollistaa rahankäsittelylaitteisto sen sisälle.

Mitä tällaiselle laitteelle voisi tehdä, kun suurin osa fyysisistä rajoitteista katoaa? Ei ole rajoja? Oli jo alussa mukava kuulla, että toimeksiantajani oli päätenyt samaan kysymykseen - rahapeliautomaatista haluttaisiin tunnistettava.

Henkilökohtaisesti rahapelaaminen ja rahapelaamiseen tarjotut laitteet Suomessa ja ulkomailla ovat

minulle jokseenkin jo mukavuusaluetta, mutta käteisen rahan poistaminen ilman, että käyttäjä kokee laitteesta puuttuvan jotain tulisi olemaan haaste. Keskityn opinnäytetyössäni laitteen muotoiluun ja muotokieleen ja koitan luoda alustaa toimeksiantajalle ja pelaajille, joiden avulla voidaan avata keskustelu sähköisten maksutapojen jo omaksuneiden ja rahapelaamista tarjoavan tahon välillä.

Jo nyt on havaittavissa kehityssuunta, jossa Suomen markkina-alueella käteisen rahan saatavuuden voi sanoa heikentyvän jatkuvasti. Suomi on korttimaksamisen huippumaa, ja pankkiin pitää tilata käteinen raha etukäteen. On siis aivan luontevaa tehdä alustavia johtopäätöksiä: jos käteisen rahan saatavuus vähenee, väheneekö pelaaminen rahalla, sillä käteinen on eniten käytetty rahan muoto pelaamiseen tällä hetkellä? Entä kokevatko sähköistä rahaa käyttävät pelaajat perinteiset maksupäätteet perinteistä maksutapaa käyttävissä rahapeliautoma-

teissa huonoiksi? Pitäisikö sähköistä rahaa käyttävät pelaajat huomioida yksinomaan heidän tarpeensa huomioivalla konseptilla rahapelaamisen suhteen? Pitäisikö heille tarjota tapoja maksaa pelaamisesta, jotka ennen ovat olleet mahdottomia, kun on jouduttu ottamaan huomioon myös käteistä rahaa käyttävät?

Kaikkeen en opinnäytetyöni laajuudessa pysty vastaamaan, mutta kuten mainitsin, aloitan keskustelun käteisettömästä rahapelaamisesta ja tarjoan oman konseptini lisäksi hyviä aiheita jatkotutkimukselle.

Aaro Kurkela

Asiakkaan esittely

Suomalaista muotoilua

RAY aloitti toimintansa 1.4.1938, eli aprillipäivänä. Jo saman vuoden kesällä alkoi yhdistyksen omien rahapeliautomaattien valmistus. Aina 1980-luvulle asti yhdistyksen raha-automaattivalikoima koostui pelkästään pajatsoista. 80-luvulla rahapeliautomaattivalikoima laajeni ensin Valssi-nimisellä hedelmäpelillä ja myöhemmin videonäytöllisellä Pokeri-automaatilla. (Nostalgiapelit, 2015.)

80-luvulla rahapeliautomaattien muotoilusta vastasi Ergonomia Design-niminen suomalainen muotoilutoimisto. Heidän muotoilemansa "kaapin" kantavana ajatuksena oli mahdollisuus työstää samoilla työkaluilla erilaisia variaatioita rahapeliautomaatista. Pokeri-automaatin luonnoksista selviääkin, että automaatin runkoa pidettiin sisaruksena hedelmäpelille, jossa käytetään samaa runkoa, mutta pelialueen videonäytön tilalle on vaihdettu mekaaniset kiekot. Luonnoksissa automaatin painikkeiden todetaan olevan värikkäitä ja voittolinjojen sanotaan

"hehkuvan sateenkaaren väreissä" (RAY, 1987). Tuon ajan materiaaleista selviää myös, että muotoilun suomalaisuus on ollut yksi esille tuoduista ominaisuuksista.

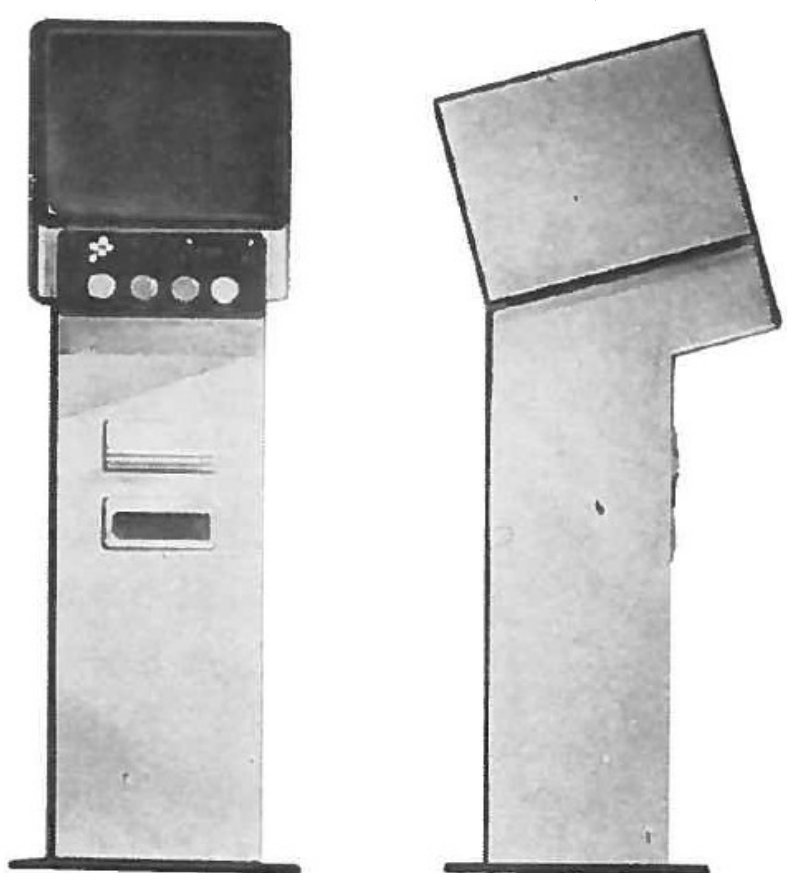
RAY:n muotoilun haasteena on edelleen tunnettavuus suomalaisena muotoiluna. Esimerkiksi vuonna 2012 HI Design-näyttelyssä RAY pyrki tuomaan uusinman automaattinsa avulla esille sitä, että automaattit on muotoiltu ja valmistettu Suomessa. RAY:n muotoilija Anna Salminen mainitsikin silloin, että monet eivät tiedosta rahapeliautomaattien ja niiden sisältämien pelien olevan suunniteltu ja valmistettu Suomessa (RAY, 2012). Tunnettavuus kotimaisena muotoiluna toisikin mielestäni hyvää lisäarvoa RAY:n peleille, sillä Suomessa arvostetaan tuotteen kotimaisuutta. Opinnäytetyössäni voinkin muiden tavoitteiden lisäksi tarjota ratkaisua sille, miten automaattien suomalaisuutta saisi korostettua.

RAY:n muotoilua 80-luvulta. (RAY, 2015.)

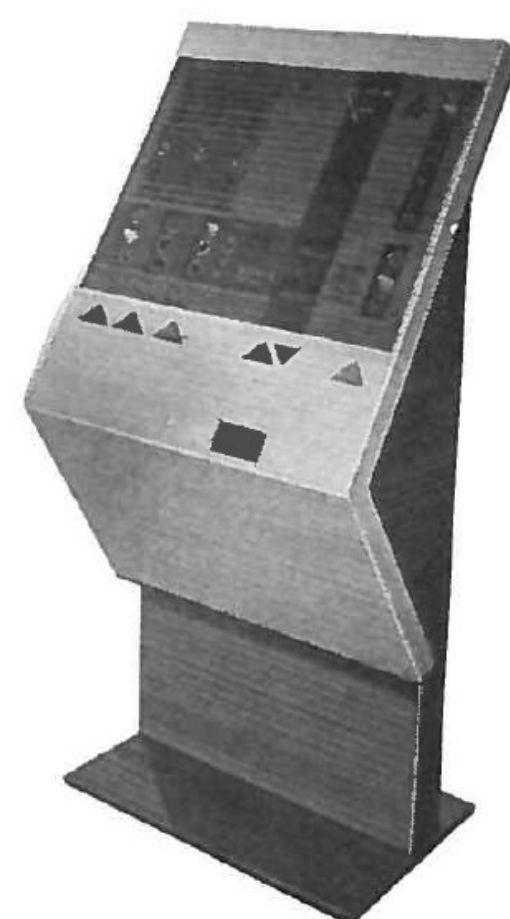
Valssi-automaatti. Tällä automaatilla RAY alkoi laajentamaan tuotevalikoimaansa pelistä pajatsoista.



Hylättyjä muotoiluvaihtoehtoja Pokeri-automaatista.



Hylättyjä malleja: liian ahdas, altis ilkevallalle, paneli kohtisuorassa, vaikka sen tulee olla hieman viisto.

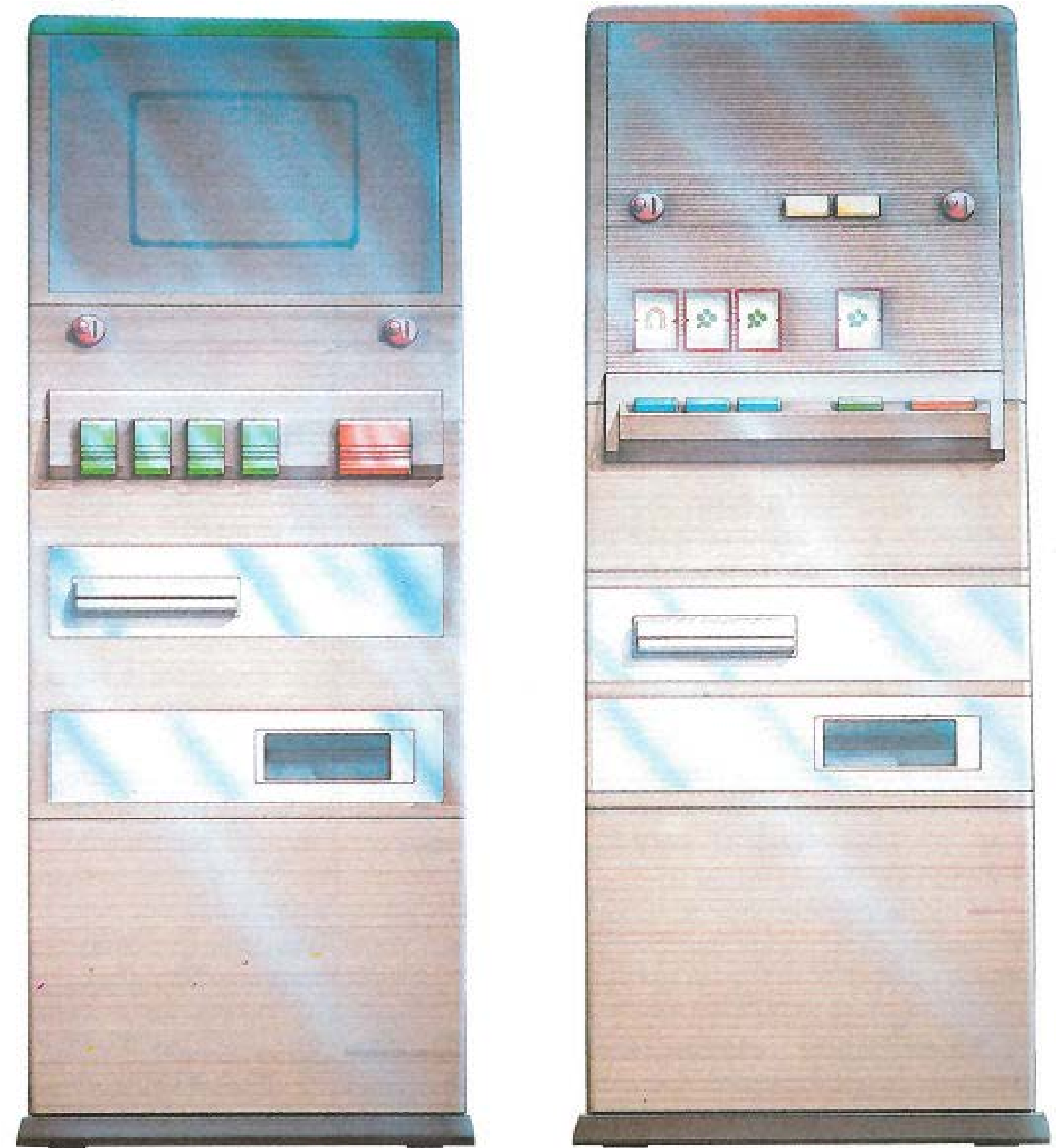


Ehdotuksista erikoisin, mielikuvitussellinen ja moderni automaatti. Tuotantoon se ei sovellu mm. siksi, että rahakanaviin tulisi tukkeumia. Lisäksi automaatti heijastelee.



Rahislaisten suosikki. Miksi sitä ei otettu tuotantoon? Malli on käyttökeltoton. Se heijastelee, on vaikea käsitellä, eikä pelikenttää erota kunnolla.

Uudet automaattit suomalaista muotoilua



Tuotantoon tulevan hedelmäpelin ja videorahapelin kaappi on Ergonomia Designin suunnittelema. Molempien pelien kaappi on sama, mutta yksityiskohdat ja värit vaihtelevat. Nämä 'sisarukset' voidaan valmistaa samoilla muoteilla ja työkaluilla, jolloin kustannuksia säästetään. Kaappien väryksestä on pyydetty uusia ehdotuksia, näissä kuvissa ovat luonnokset. Hedelmäpeli tulee olemaan värikkäämpi kuin nykyinen. Pelinappulat ovat eri värisiä, samoin voittolinjat hehkuvat sateenkaaren väreissä.

Työn tavoitteet

Mistä on kyse?

Opinnäytetyön tavoitteena on luoda konsepti tuotteesta, jotta toimeksiantajalla on mahdollisuus tarvittavaan päätöksentekoon mahdollisista jatkotoimenpiteistä tuotteen ja konseptin jatkokehityksen suhteen. Tällä opinnäytetyöllä minulla on myös tavoitteena todistaa ammattitaitoni muotoilijana ja konseptisuunnittelussa sen alalajina.

Tavoitteenani on lisäksi ottaa kantaa käyttäjälähtöisiin teemoihin ja arvoihin, joita muotoilija ammattinsa mukaisesti tuo tuotekehitysprosessiin, esimerkiksi tuotteen vastuullisuuteen ja ergonomiaan. Alalla puhutaan usein tavoitteellisesti koneen ja ihmisen välisestä suhteesta ja sen luomisesta, joten muukin kuin mekaaninen ja täysin eloton tarkastelu laitteen ja sen käyttäjän välillä on tarpeen.

Muotoilijalta odotetaan uusia ideoita. Muotoilija on perinteisesti ollut tuomassa esteettistä lisäarvoa tuotteelle, mutta nykyään muotoilijan ammattitai-

toa osoittaa myös kyky ottaa käyttäjien tarpeet huomioon, sekä kyky perustella tuotteen olemassaoloeettisistä ja ekologisista lähtökohdista ajatellen.

Opinnäytetyön varsinaisessa tuotoksessa, sähköistä rahaa käyttävästä rahapeliautomaatissa, tulisi myös olla uutuusarvoa. Uutuusarvoa tulisi olla itse tuotteen ominaisuuksilla, joita myydään pelaajalle, kuin myös sen suunnittelutyössä. Tuotteen loppukäyttäjä ei ole nimittäin välttämättä pelkästään pelaaja, vaan myös huoltomies, rahapeliautomaatteja eri sijoituspaikkoihin myyvä henkilö, ja rahapelejä kehittävä peligraafikko tai koodaaja.

Työni tavoitteena on siis todistaa oma ammatillinen osaamiseni nykyaikaisena muotoilijana, tuottaa lopputuotos, josta on hyötyä toimeksiantajalle ja joka sisällöltään edustaa uutta ajattelua ja uutuus-arvoa useilla sen osa-alueilla.

Design Brief

Lehdet tippuivat puista, tiesin, että talvi oli tulossa...

Istuin alas sohvalle, joka oli mekaniikkaosaston johtajan toimistossa. Syksy oli jo pitkällä. Olin saanut jälleen kerran seurata, miten lehdet vaihtavat väriä, ja vihreän sävyt vaihtuvat punaiseen ennen väriloiston hiipumista talviseen uneen, josta kaikki olisi taas heräävä kevään tullessa. Tuleeko kevät aina nopeammin, vai onko kesä pidempi ja talvi lyhyempi, mietin kävellessäni Turuntien viertä töihin.

Tämä oli vielä sitä mukavampaa syksyä, jolloin valoa vielä riittää ja kesätakissa tarkenee, kun muistaa, miten kerrospukeutuminen tulee tehdä oikein. Olin seurannut vierestä jo pidemmän aikaa kollegani projektia, joka oli kesän lopulla saanut päätöksensä. Käteisetön automaatti. Jotenkin ei anna hyvää kuvaa käyttää ensimmäisenä negatiivista ilmaisu, mutta silti se oli jotenkin toimiva ja hyvin suomalainen - suora ja rehellinen ilmaisu. Sivusta katsottuna hänen projektinsa eteni hyvinkin rauhallisesti ja kohti päämäärää. Pääsin kuitenkin näkemään

syvemmälle projektin taustalla oleviin aiheisiin ja mietintöihin, kun kävimme hänen kanssaan projektia läpi sen vielä ollessa kesken. Ei niin yksinkertainen asia sittenkään. Käteisetön automaatti, ihan kuin siinä siis olisi jotain vikaa, kädetön ihminen, auto ilman rattia ja niin edespäin.

Paikalla toimistossa oli myös projektin tuleva omistaja. Keskustelimme jonkin aikaa aiheesta, ja lopulta näytti siltä, että tästä tulisi myös hyvä opinnäytetyö. Seuraavalla sivulla näkyvän briiffin lisäksi minulle selvisi myös asetelma, josta tuottamaani rahapeli-automaattia arvioitaisiin: kollegani aiemmin tekemä käteisetön automaatti, minun suunnittelemani, ja vielä kolmas vaihtoehto laitettaisiin riviin vertailuun. Vahvuuksinani hyvä ymmärrys rahapelialasta¹ ja hyvät mahdollisuudet vaikuttaa projektin lopputulokseen. Tästä tulisi mielenkiintoinen projekti ja opinnäytetyönä hyvä päätös opinnoilleni.

¹ Olen työskennellyt RAY:lle vuodesta 2011 lähtien ja kehittänyt uusia tuote- ja palvelukonsepteja heille vuoden 2014 puolivälistä lähtien.

Alkuperäinen opinnäytetyön aihe näkyy vielä aiem-
malla tehtävällä nimellä "LeegoHedelmis"

[TO-DO-LIST]

Leviathan
Tower
Leego S Proto 1
Leego S Proto 2
Leego Hedelmis

[Käteisetön automaatti]

- 2/1 näyttöä
- maksupäätteen valinta
- ↳ vaihtoehdot
- Design guideline
- Mihin ympäristöön
- Kohderyhmä laitteelle
-
- ★ Design brief on seuraava
vaihe
- Nimen keksiminen

Briefin muistiinpanot: "Käteisetön automaatti"

Tutkimusmenetelmät

Valitsemani tavat lähestyä asiaa

Uudenlaisten tuoteideoiden luominen ja niiden nopea konseptointi on ollut noin vuoden ajan työtehtävänäni. Olen myös samalla kehittänyt ja hionut työkentelytapojani, joilla saan nopeasti kerättyä kasaan tarvittavaa aineistoa ja taustatietoa aiheeseen liittyen.

Tässä opinnäytetyössä käyttämäni tutkimusmenetelmät ovat osaksi sellaisia, jotka olen jo aiemmin todennut hyvänä tapana lähestyä aihetta. Muotoilijan työkokemuksen karttuessa työkalupakista löytyy enemmän välineitä työntekoon, ja niin on nytkin käynyt. Tämän projektin teossa löysin jälleen hyviä tapoja hahmottaa asioita visuaalisesti ja tutkimusmenetelmiä, joihin uskon palaavani vielä uudestaan tulevilla projekteilla.

Päästyäni itse muotoiluprosessiin loin itselleni kuvaa tavoittelemastani muotokielestä jo olemassa olevien tuotteiden, materiaalien ja värien kautta. Täl-

laisen "moodboardin" kokoaminen tuli taas tutuksi, mutta nyt uudella menetelmällä, kun käytin jo jonkin aikaa minulla ammatillisessa käytössäni olevaa Pinterest kuva- ja ideapalvelua.

Onnekseni aiheeseen liittyen löytyi myös aikaisempaa tutkimusmateriaalia, kun löysin norjalaisen Norsk Tipping-rahapeliyhtiön vain tunnustettua rahaa käyttävästä rahapeliautomaatista tehtyjä analyysejä ja akateemisemmän tason tutkimuksia.

Tutkimusongelma

Mitä ongelmia koetan ratkaista?

Ongelmia on kaksi: onko mahdollista luoda RAY:n brändille sopiva konsepti sähköisellä rahalla tapahtuvasta rahapelaamisesta? Toiseksi se, että onko mahdollista palauttaa RAY:n automaattien muotoiluun ennen näkynyttä jatkuvuutta?

Raha-automaattiyhdistyksen automaatteja tarkastelemalla voi todeta, että ne on suunniteltu oman aikansa näköisiksi. Parin viimeisen vuosikymmenen aikana automaattien muotoilussa on nähtävissä ajalle ominaisia piirteitä: 80-luvun automaattit ovat malliesimerkkejä ajanjakson laatikkomaisesta muotoilusta, jolloin muotoilun filosofia ammennettiin ajan mestareilta, kuten Dieter Ramsilta. Koetankin tässä opinnäytetyössä esitellä konseptin, joka heijastaa muotoilullaan nykyajan ja lähitulevaisuuden trendejä niin muotoilunsa kuin ominaisuuksiensa osalta. Uskon, että uusien maksutapojen ottaminen mukaan rahapeliautomaattiin onkin hyvin RAY:n brändille sopivaa, sillä he kokeilivat myös korttimak-

samista laitteissaan ensimmäisten joukossa, jo vuonna 1988 (Nostalgiapelit, 2015).

RAY:n rahapeliautomaatit ovat historian saatossa noudattaneet myös toista kaavaa: automaattien ulkonäkö on ollut yhtenevä ja viestinyt jo hyvin varhaisessa vaiheessa muotoilustrategiasta, ja automaattien ulkonäön halutaan näyttävän yhtenäiseltä, vaikka tuotteiden välillä olisi ikäeroja. Tällainen muotoilustrategia tuo monia etuja: sen avulla käyttäjät tunnistavat brändin tuotteet paremmin ja toisaalta tuotteiden avulla välitetty viesti ja niiden sisältämät arvot pysyvät yhtenäisenä. Vuoden 2009 jälkeen edellä kuvattu strategia ei ole mielestäni toteutunut hyvin tai se on tietoisesti hylätty. Minun mielestäni siihen palaaminen tämän opinnäytetyön yhtenä tutkimusongelmana on perusteltua, varsinkin kun ottaa huomioon RAY:n muotoilun nykyiset haasteet (ks. sivu 7).

RAY:n rahapeliautomaattien muotoilun vaiheita. Kuvat (RAY, 2015).



1985

1995

2001

2009

2014

2000-luvun alkuun asti automaattien muotoilussa on nähtävissä selvä jatkumo. Uuden mallin muotoilun pohjalla on selvästi edellinen malli ja uuden automaatin on voinut mieltää päivitetyn versioiksi.

Vuonna 2009 julkaistu Valtti-automaatti erosi selvästi aiempien automaattien muotoilusta. Vertaamalla siihen vuonna 2014 valmistunutta Voitto-automaattia ei ole enää nähtävissä samaa johdonmukaisuutta muotoilun kanssa kuin aiempien automaattien kohdalla.

Viitekehys

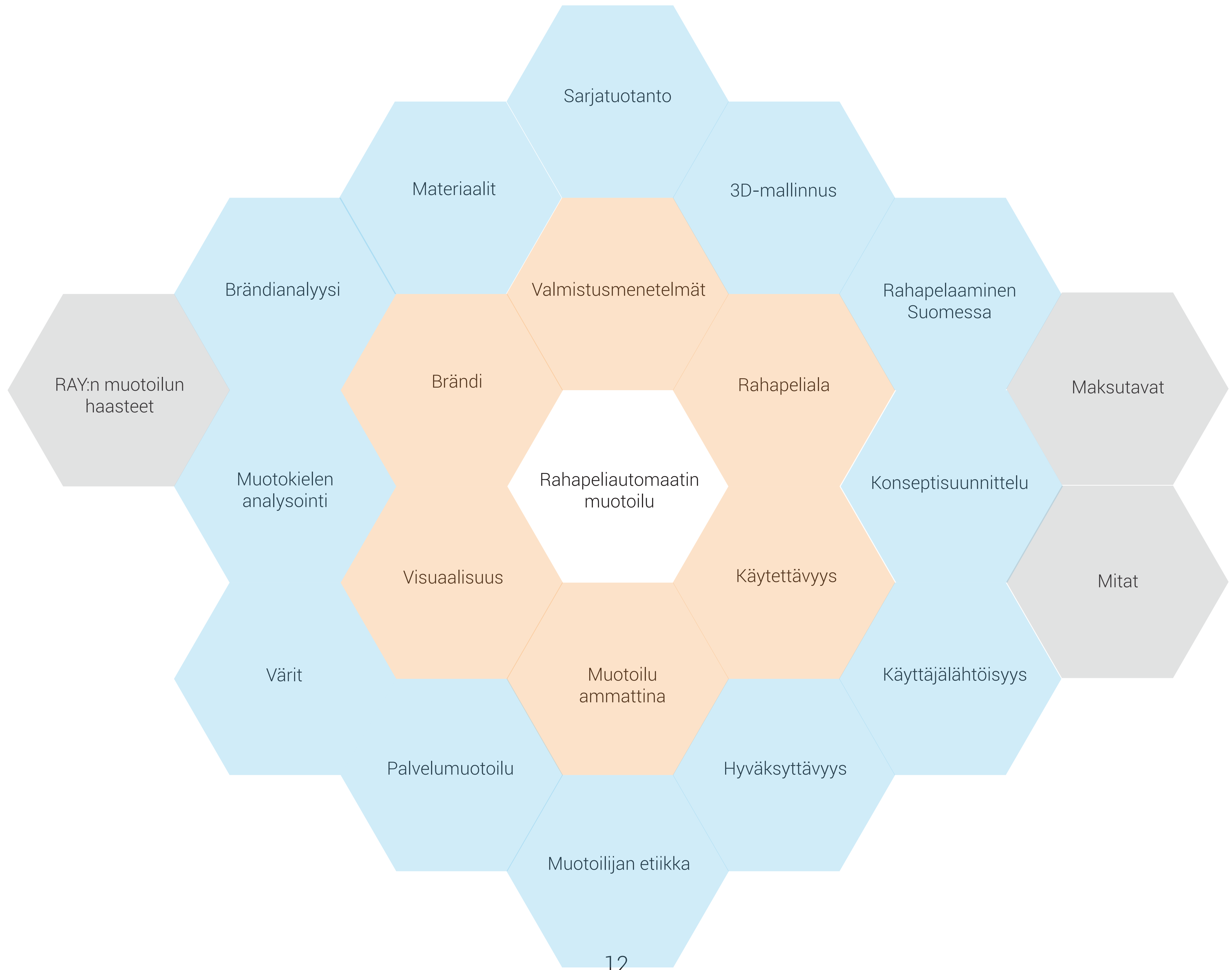
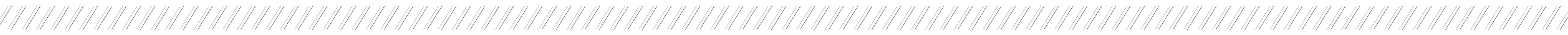
Mitä liittyy rahapeliautomaatin muotoiluun?

Loin seuraavalla sivulla olevan kaavion kuvaamaan opinnäytetyöni viitekehystä.

Poimintoja kaaviosta

Opinnäytetyöni aiheen liittyminen todistetusti riippuvuutta aiheuttavaan aiheeseen nostaa työhöni mukaan muunmuassa muotoilijan ammatin eettisyyden: miten muotoilija lähestyy aihetta toimeksiantajansa toiveiden mukaisesti, mutta ottaen myös tuotteen hyväksyttävyyden huomioon? Työhön liittyy myös läheisesti kyky analysoida muotoilua brändisidonnaisesti, mitä tuotteen ulkonäöstä voi lukea brändielementeiksi joilla tuotteen valmistaja tarkoituksella hakee erottuvuutta ja yhtenäistä ilmettä tuotteisiinsa. Trendien ymmärrys on myös osana tätäkin muotoiluprojektia. Kyky erottaa mikä on trendi ja kyky luoda niiden pohjalta uskottavia konsepteja on osa tuotemuotoilua ja konseptisuunnittelua.

Konseptia luodessani on myös syytä ottaa huomioon sen käyttäjälähtöisyys. Tuotteilla on aina käyttäjä, ja sen ollessa ihminen on suunnittelussa syytä ottaa huomioon tunnetut käytettävyyteen liittyvät ergonomiset tekijät. Käyttäjälähtöisyys alkaa myös käyttäjien syvempien halujen ymmärryksestä: mikä motivoi käyttäjiä, mitä he haluavat tuotteelta ja mitä odotuksia heillä mahdollisesti on? Konseptisuunnittelussa olennaisena osana on kyky välittää uusia ideoita muille. Tähän asiaan liittyy tänä päivänä 3D-mallinnus ja tietokoneella tuotetut havainnekuvat tuotteista. Vaaditaan myös ymmärrystä sisustussuunnittelun ja palvelumuotoilun perusteista, kun tuotteelle suunnitellaan käyttöympäristöjä jotka sopivat ihmisten arkeen ja elämään.

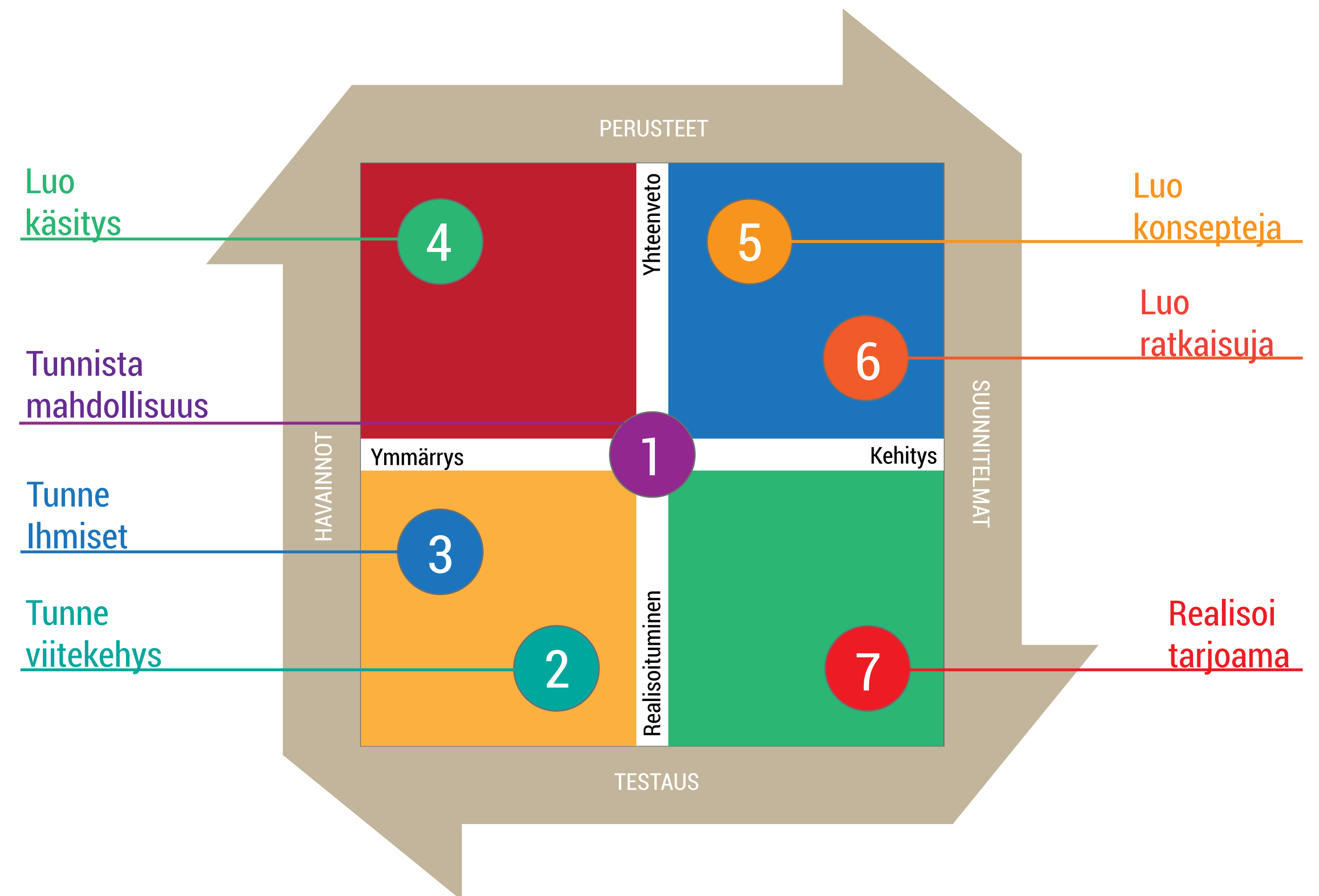


Muotoiluprosessista

Opinnäytetyö on osa laajemmin aihetta käsittelevää projektia

Opinnäytetyöni on yksi osa laajemmin aihetta käsittelevää projektia. Opinnäytetyön laajuus rajautuu konseptin kehittämiseen aiheelle sekä ensimmäisen fyysisen todisteen luomiseen konseptista. Projektin etenemistä kuvaa kaaviona hyvin Viljay Kumarin (2013) luoma innovaatioprosessikaavio. Opinnäytetyöni aikana käyn läpi vaiheet 1-7 yhden kerran. Tämän jälkeen konseptia testataan ja arvioidaan toimeksiantajan toimesta, minkä jälkeen voidaan tehdä päätöksiä jatkokehityksestä.

Opinnäytetyöni toimii pohjana aiheen kehitystyölle ja on ensimmäinen yritys työstää ilman käteistä rahaa toimiva rahapeliautomaatti. Kuten muotoilutyö nykyään mielestäni odottaa, otan opinnäytetyössäni kantaa myös tuotteen ympäristöön ja palvelullisiin elementteihin konseptissa. Osaltaan nämä "lisät" tuotteen muotoilulle jäävät pelkiksi keskustelun aloituksiksi, kuitenkin niin, että pystyn esittelemään ne perusteltuina osina konseptia.



Luovaa prosessia joka on luonteeltaan iteratiivinen, voi kuvata monella eri tavalla. Tässä prosessi on kuvattu Viljay Kumarin (2013) mallia mukaan.

Opinnäytetyön aikana

1

Tunnista mahdollisuus

Trendi- ja tulevaisuuden tutkimuksen avulla saan selvitettyä, onko sähköisen rahan rahapelaaminen oikea mahdollisuus.

2

Tunne viitekehys

Onko jo olemassa olevista tuotteista jotain opittavaa? Mitä on rahapelaaminen? Paljon hyviä kysymyksiä tiedonkeruuta varten, jotta pystyn aloittamaan luonnosteluvaiheen.

3

Tunne ihmiset

Ketkä rahapelejä pelaa? Mitä haluja heillä on? Entä ergonomian suunnittelu tuotteessa? Tuotteen käyttäjää ei tule unohtaa edes konseptisuunnitteluvaiheessa.

4

Luo käsitys

Tiedonkeruun jälkeen minulla tulisi olla hyvä käsitys aiheesta, jotta voin aloittaa luonnostelun ja konseptini muotoilun.

5

Luo konseptuja

Luonnosten tekovaihe. Teen luonnoksia ja esitän ne toimeksiantajalleni.

6

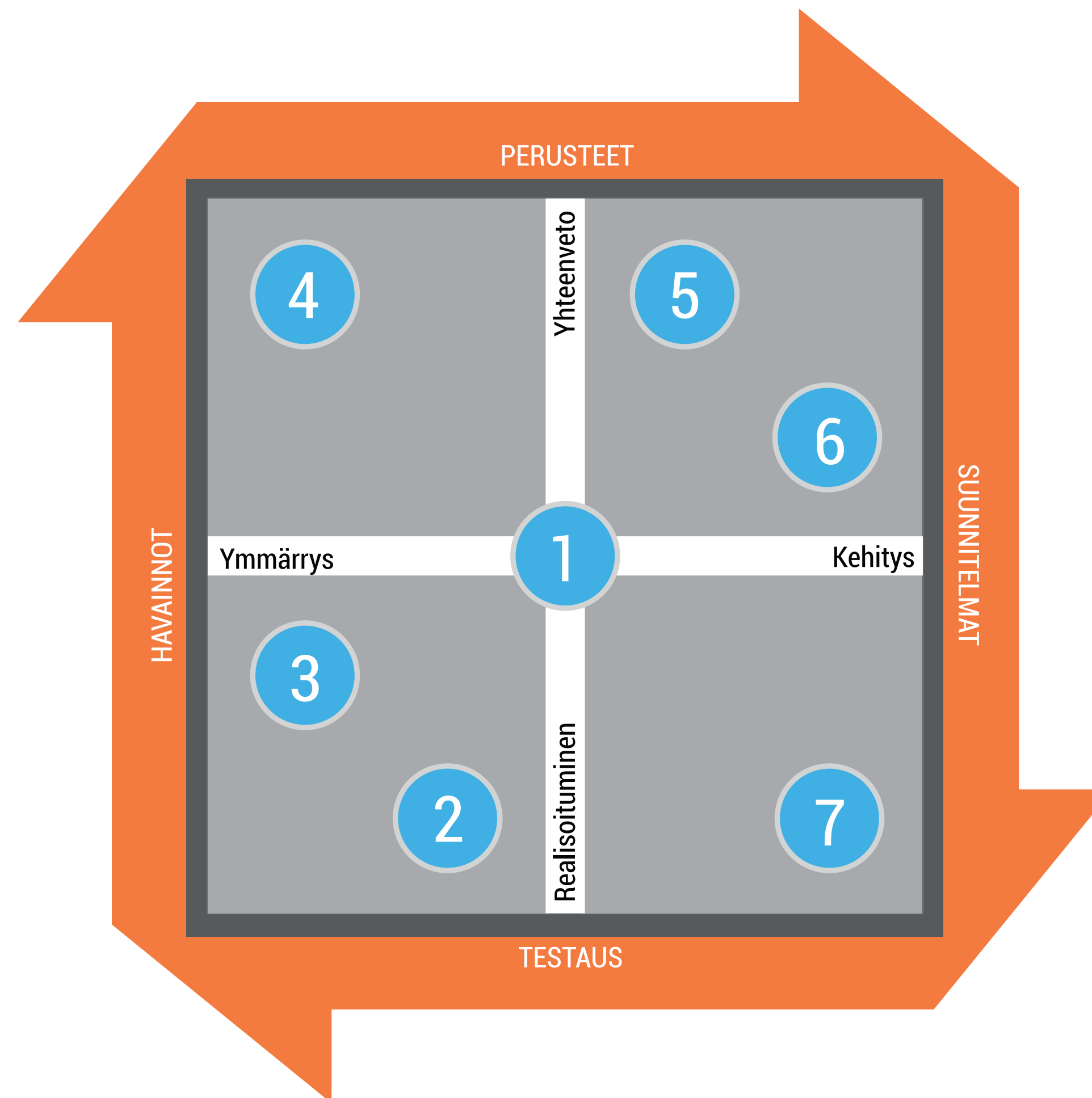
Luo ratkaisuja

Luonnoksista jatkokehitän ratkaisun, jonka esittelen toimeksiantajalleni ja ratkaisunani opinnäytetyöni muotoiluongelmaan.

7

Realisoi tarjoama

Tällä kertaa tarjoaman (tuotteen) realisointi tarkoittaa 3D-mallinnuksen tekemistä, ja konseptin viemistä loppuun opinnäytetyön vaatimassa kirjallisessa muodossa.



Opinnäytetyön jälkeen

3

Tunne ihmiset

Luodaan testaamiseen sopiva prototyyppi tuotteesta ja testataan sitä käyttäjillä. Sen jälkeen jatkokehitetään kuvaa käyttäjistä, tai todetaan alkuperäinen konsepti toimivaksi.

4

Luo käsitys

Miten käyttäjät muuttivat alkuperäistä käsitystä?

5

Luo konseptuja

Mitä testauksessa saatiin selville? On aika luoda uusia luonnoksia saatuun tietoon turvautuen.

6

Luo ratkaisuja

Havaittiinko lisää ominaisuuksia mitä käyttäjät haluavat konseptilta? Jatkokehitetään uusi ratkaisu luonnoksien pohjalta.

7

Realisoi tarjoama

Tuotetaan uusi prototyyppi jonka avulla pystytään vertailemaan sitä edelliseen ja tehdä vertailua jonka päätelmänä voidaan siirtyä taas seuraavaan vaiheeseen projektissa.

?

Seuraava vaihe

Saatiinko konsepti hiottua loppuun? Vastaako tuote sille asetettuja tavoitteita? Tuote voidaan todeta valmiiksi tai palata vielä uudestaan johonkin prosessin vaiheeseen, että tavoitteisiin päästään.

Teoriavaihe

Hankkimani tieto muotoiluvaihetta varten

Tiedonhankinta on osa muotoiluprosessia kuten edellisessä osiossa kävin läpi. Olisikin kenties parempi ilmaista asia taustatutkimuksena konseptien ja ideoiden luomiselle. Jotta lukijalle välittyisi eheä kuva aineistosta ja taustamateriaalista jota olen käyttänyt tässä projektissa, käyn myös läpi asioita jotka olen itse hankkinut ja prosessoinut ajallisesti ajatellen noin puoli vuotta ennen opinnäytetyöni aloitusta.

Työskennellessäni asiakaspalvelutehtävissä Rahaa-automaattiyhdistyksellä olin saanut tehdä havaintoja rahapelaamisesta ja pelaajista. Keräämäni havaintojen lisäksi etsin rahapeliautomaatin muotoilussa sovellettavaa tietoa. Yhdistämällä aiheesta tehtyä tutkimusta omaan tietämykseeni Suomen rahapelaamisen kulttuurista sain luotua hyvän perustan konseptiani varten aiheesta. Yhtenä hyvänä lähteenä nostan esiin Natasha Shüllin kirjan Addiction by Design (2012), jossa käydään hyvin läpi pelin

ja pelaajan suhdetta. Vaikka rahapelijärjestelmiä on maailmassa yhtä monta kuin on valtioita, tein havainnon, että itse pelaamiseen liittyvät syyt ja seuraukset ovat lähes samoja. Samanlaiset asiat näyttävät vaikuttavat pelaamiseen ja pelaajien motiivit pysyvät lähes identtisinä.

Hankin myös tietoa RAY:n nykyisistä tuotteista ja analysoin niitä muotoilun näkökulmasta. Sain myös sovellettua tässä opinnäytetyössä Norjassa tehtyjä havaintoja tunnistetulla rahalla tapahtuvasta pelaamisesta, esimerkiksi sen vaikutuksista rahapelaamisen vastuullisuuteen. Norjassa tehdyt havainnot auttoivat myös pohtimaan muotoilijana tämän työn hyväksyttävyyttä: sähköinen rahapelaaminen voisi olla keino tehdä rahapelaamisesta vastuullisempaa, sen lisäksi että sen avulla voisi olla mahdollista löytää uusia pelaajia ja tarjota heille paremmin suunnattu pelikokemus.

Aiemmat tuotteet

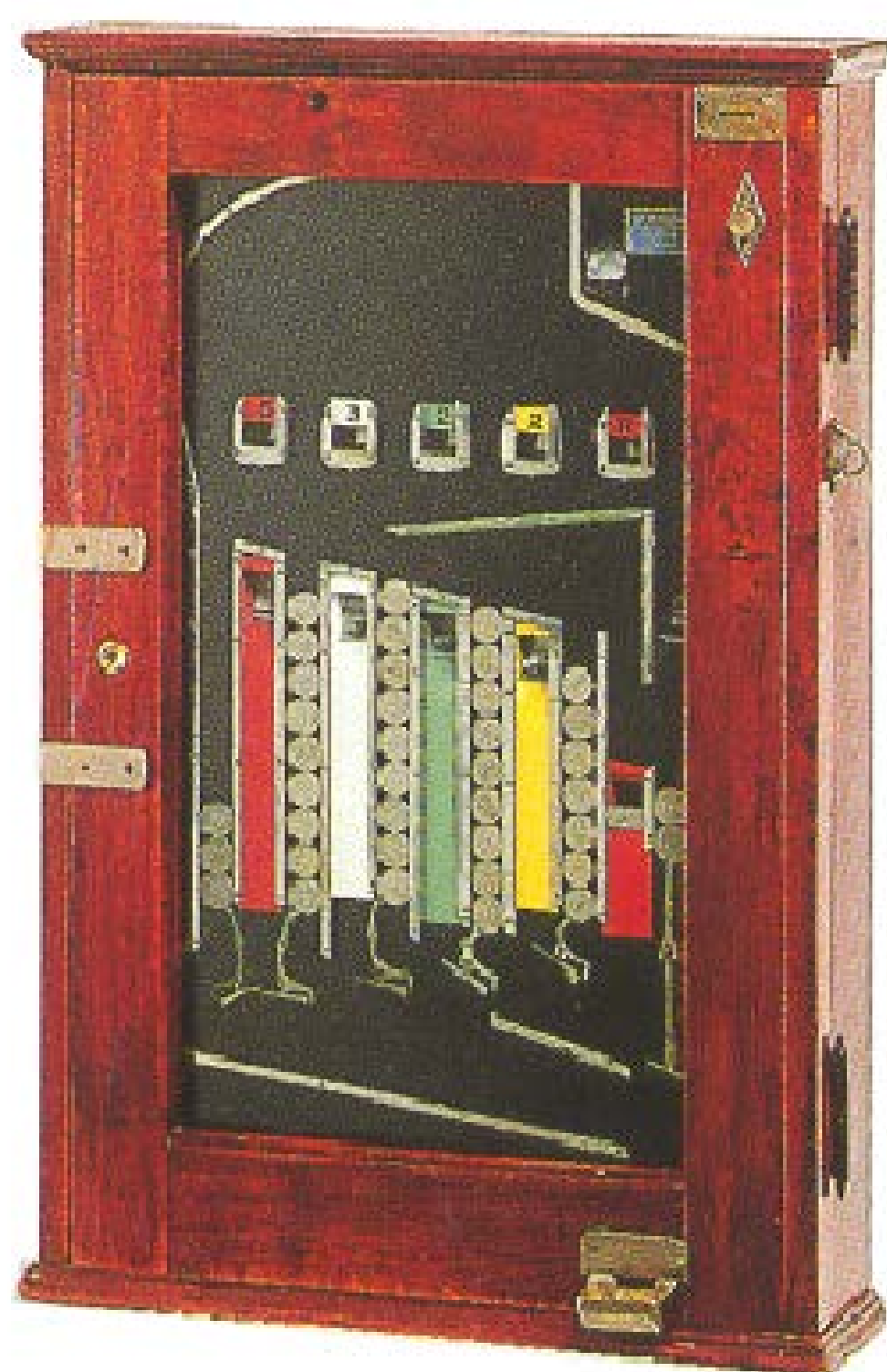
RAY:n tuotteet aikajanelle asetettuna

RAY:n tarjoamat rahapelit olivat aluksi Saksasta tutuja pajatson tyyppisiä "taitopelejä" (Nostalgia-pelit, 2015). Pajatsot olivatkin aina 1980-luvulle asti ainoita RAY:n tarjonnassa olleita rahapelikoneita. Peleissä pelaaja syötti kolikon seinän kiinnitettyyn taulumaiseen rahapelikoneeseen. Kolikkoa yritettiin tämän jälkeen lyödä läpi porteista joihin osumalla sai niihin merkityn voittosumman.

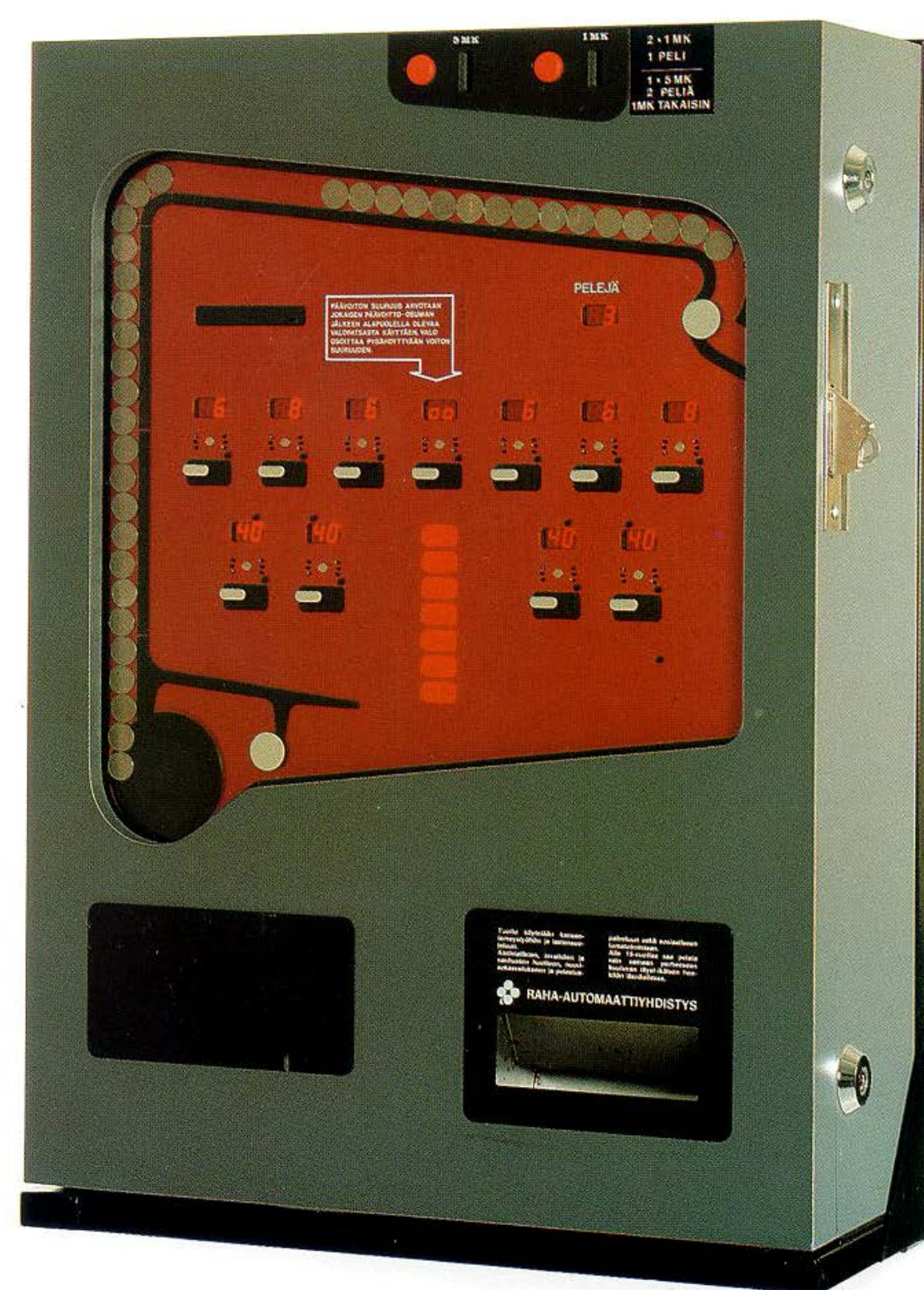
1980-luvulla rahapelivalikoima alkoi laajentua. Yhdistys julkaisi ensimmäisen mekaanisen hedelmäpelinsä. Pelissä kolme mekaanista kiekkoa arpoi kolme hedelmäkuviota joista pelaaja sai voittoja voittotaulukon mukaisesti. Seuraava innovaatio oli videonäytöllinen rahapeliautomaatti Pokeri. Se sisälsi pokeripelin joka näyttäytyi pelaajalle kuvaputkinäytön kautta. 1990-luvulla yhdistys kokeili myös ensimmäisen kerran kosketusnäytöllistä rahapeliautomaattia, tosin ollen hieman liian aikaisin liikkeellä pelaajien haluihin ja tottumuksiin nähden.

Pelaajalle näkyviä rahapelikoneen muotoiluun vaikuttavia muutoksia ei ole aiemmin lueteltujen jälkeen juurikaan tapahtunut. Nykyään suosituimmassa rahapelikoneessa Valtissa on kosketusnäyttö alempana näyttönä ja yleensä voittomahdollisuuksista pelin aikana kertova näyttö sen yläpuolella. Pokeria rahapelikoneen yhden pokeripelin sijaan Valtissa voi pelata laajaa valikoimaa erilaisia rahapelejä joista pelaaja voi valita mieleisensä valikon avulla.

Maksuvaihtoehtoissa on tosin tapahtunut kehitystä kolikoiden jälkeen. Nykyään automaattit vastaanottavat myös seteleitä sekä niihin on liitetty maksupäätteet korttimaksamista varten. Vuoden 2014 aikana automaatteihin on myös tullut tuki lähimaksamiselle sekä RAY:n uusimman rahapelikoneen Voiton myötä myös mahdollisuus saada voitot kolikkojen lisäksi myös seteleinä. Korttimaksamisen suosio on taasisessa nousussa, mutta käteinen raha on pitänyt paikkansa selvästi suosituimpana vaihtoehtona.



1920-luku



1980-luku



1980-luku



2000-luku

Jalopuurunko, metallisia yksityiskohtia, koristelista. Tällaisilla sanoilla voi kuvailla 1920-luvulla Saksasta Suomeen tulleita pajatso-automaatteja. Niillä oli siis lähes kalusteen tai taide-esineen kaltaisia ominaisuuksia. Tällaisesta estetiikasta on enää vähän jäljellä. 1980-lukua voisinkin kuvailla RAY:n muotoilun osalta sen kultakaudeksi. Silloin muotoilu heräsi suorastaan eloon, kun rahapelivalikoima laajeni pajatsoista useiksi erilaisiksi hedelmäpeliautomaateiksi. Muotoilu oli hyvin ajalle omaista värikykseltään, mutta samalla hyvin ajatonta, hyvää muotoilua. Nykyajan rahapeliautomaattien ulkonäkö ammentaa kansainvälisestä kasinomaailmasta, hakien pelaajan huomiota kirkkailla väreillä ja kiiltävillä kromipinnoilla. Puiset tai puuviiluiset pinnat ovat säilyneet pitkään RAY:n muotoilussa, mutta viime vuosina ne ovat korvattu maalatuilla pinnoilla, materiaalin ollessa edullista MDF-levyä tai teräsohutlevyä. Uusimmat automaattimallit (ks. sivu 10) ovat vieneet työt myös oikeanpuolimmaisimmalta Ruletti-automaatilta. Muotoilultaan ja estetiikaltaan RAY:n tuotevalikoima näyttää olevan murroksessa, jossa tuotevalikoima kapenee useista erilaisista muotoilu edustavista ja värikkäistäkin automaateista vain muutamaani malliin jotka ovat väriltään ja muodoltaan hyvin neutraaleja. Kuvat (RAY, 2015.)



Tein aikajanan, jonka avulla kävin keskustelua RAY:n muotoilijan Anna Salmisen ja R&D-tiimin tuottajan Lasse Pääkkösen kanssa siitä, mitkä ovat heidän mukaansarahaopelikonien tunnistettavat elementit.

RAY:n tuotteiden muotoilu

Havaintoja rahapeliautomaattien muotoilusta

Historian aikana RAY:n rahapeliautomaattien muotoilusta on vastannut pidempien aikavälien ajan muutama toimija jotka ovat voineet näin ollen vaikuttaa ja rakentaa muotokieltä yhtenevästi rahapeliautomaateille. Nykyään rahapeliautomaatit jotka kuuluvat RAY:n tarjontaan edustavat muotokieleltään usean eri toimijan näkemystä eivätkä enää täysin yhtenevästi toteuta samaa muotoiluajattelua. Automaateista on kuitenkin löydettävissä tiettyjä muotoilullisia elementtejä jotka ovat säilyneet (tai säilytetty) sen kaltaisina, että ne voi edelleen laskea jatkumoksi muotoilulle jota on lähdetty rakentamaan jo ensimmäisistä automaateista lähtien.

Yksi tällaisista elementeistä on pelialueeseen nähdessä eri kulmassa oleva näppäinpaneeli, johon pelin painikkeet on sijoitettu. Toinen on RAY:n logo, joka on useammassa mallissa sijoitettu yhtenevästi voitonmaksukaukalon yhteyteen. Yhtenäistä automaateille on myös niiden muotoilu keskittyen automaatin

julkisivuun: automaatin muut sivut ja takapuoli ovat yleensä suoraa seiniä ja usein mustan värisiä. Tällä tavalla kenties pyritään ohjaamaan pelaajan katsetta.

Automaattien pelaajaan päin suuntautuva julkisivu eroaa yleensä väriyksellään automaatin muusta rungosta. Ennen korttimaksamista automaattien maksuvaihtoehdot oli (ja on osin edelleen) sijoitettu automaattien yläosaan. Tämä ratkaisu on tehty puhtaasti mekaniikkaa ajatellen, sillä kolikko kulkee pitkän ja monimutkaisen koneiston läpi pelkän painovoiman työntämänä päätyen voitonmaksukaukaloon, joka luonnollisesti on tällöin sijainnut (ja sijaitsee edelleen) automaatin alaosassa. Minun opinnäytetyössäni maksuvaihtoehdot voidaan tästä poiketen sijoittaa käyttäjän ja ergonomian paremmin huomioiden, sillä sähköisillä maksutavoilla ei ole aiemmin kuvailemiani vaatimuksia automaatin muotoilun suhteen.

Rahapeliautomaattien muotoilullisia elementtejä. Automaattien kuvat (RAY, 2015.)



Pokeri-automaatti

Valtti-automaatti

Sijoituspaikat

RAY:n nykyisten tuotteiden käyttöympäristöt

RAY:n rahapeliautomaatteja on perinteisesti löytynyt huoltoasemilta, ravintoloista, kioskeista, kahviloista ja kauppojen kassojen vierestä. Yhtenäistä näille sijoituspaikoille on se, että tiloilla on joku omistaja joka yleensä harjoittaa myös elinkeinoaan samoissa tiloissa, elinkeinoa, joka yleensä on vähittäiskauppa, ravintola tai kahvila. Täten sijoituspaikan "kumppanilla" on samalla edellytykset rahastaa RAY:n automaatteja ja toimia niistä vastaavana tahona. Myös RAY:n omista pelisaleista löytyy automaatteja, hie- man erilaisilla panos- ja voittomahdollisuuksilla jolla ollaan koitettu erottautua tarjonnan eri kanavia toisistaan.

RAY on pitkään tuottanut automaattien lisäksi näihin sijoituspaikkoihin kalusteita, joilla on haettu viihtyvyyttä ja yhtenevää ilmettä muuten vaihteleviin ympäristöihin. Sijoituspaikat ovat kuitenkin sen verran pysyviä, että tällä hetkellä ne näyttävät kukin oikeastaan hyvin omanlaisiltaan. Ainoana yhtenevänä te-

kijänä sijoituspaikoissa näyttää olevan rahapeliautomaatit. Rahapeliautomaatit ovat yleensä sijoitettu aina seinää vasten.

Nykyisiä sijoituspaikkoja tarkastellessa olen tullut johtopäätökseen: suunnittelemani automaatti ei tule samoihin sijoituspaikkoihin, eikä sitä sijoiteta nykyisten automaattien vierelle. Koitan löytää sellaisia sijoituspaikkoja jotka ovat luonteeltaan sopivia rahapelaamiselle, ja joissa rahapeleistä kiinnostuneet ihmiset niitä haluaisivat pelata. Tuon automaatin lisäksi pois seinästä, ettei pelaajasta tule mielikuvaa henkilönä joka on ahdistanut rahapeliautomaatin seinää vasten ja koittaa uhkaavalla olemuksellaan saada sen antautumaan ja antamaan rahansa. Automaattien asettelua muuttamalla voisi myös saada parannettua pelaajan viihtyvyyttä pelin ääressä.



Pelipiste ABC-huoltoasemalla. (Pääkkönen, 2015.)



Pelipiste R-Kioskilla. (Pääkkönen, 2015.)

Samankaltaiset tuotteet

“Kilpailijoiden” vastaavat tuotteet

Uutta tuotetta luodessa on perinteistä suorittaa markkinatutkimuksen keinoin selvitystä mitä kilpailijat tarjoavat. Tässä tapauksessa kyse ei ole kilpailijoista, vaan kiinnostuksesta löytää samankaltaisia tuotteita ja tietoa siitä miten ne ovat menestyneet ja mitkä asiat ovat kenties olleet menestyksen takana.

Maailmalla tulee vastaan käytännössä vain yksi, ja sekin vain lähes samankaltainen tuote kuin tässä opinnäytetyössä suunnittelemani. Norjalaisella Norsk Tippingillä on rahapeliautomaatti Multix, josta löytyy sen verran paljon käyttökelpoista tietoa, että kerron siitä omassa luvussa tämän jälkeen. Muuten samalaisia tuotteita ei oikeastaan ole. Maailmalla tunnetaan käteisettömät rahapeliautomaatit lähinnä koneina jotka ottavat vastaan ja tulostavat tikettejä. Tiketit ovat eräänlaisia kuitteja pelaajan voitoista, jotka voi lunastaa rahaksi erillisillä rahanvaihtoautomaateilla. Osa ulkomaisista operaattoreista käyttää myös eräänlaisia kasinokorttijärjestelmiä, jois-

sa pelaaja voi ladata kasinon tai palveluntarjoajan kanta-asiakaskorttiin saldoa ja pelata näin ollen ilman käteistä rahaa. Nämä kortit vaativat myös erilliset asiakaspäätteet, joilla pelaaja siirtää rahaa kanta-asiakaskortille.

Tikettien ja kanta-asiakaskorttien lisäksi rahapeliautomaattien pitäjät eivät ole laajamittaisesti ottaneet käyttöön muita maksutapoja. Norsk Tippingin Multix-automaatti toimii palveluntarjoajan kanta-asiakaskortilla (Norsk Tipping, 2012). Tuotteen luomisen taustalla on kuitenkin ollut kiinnostavia teemoja pelaamisen vastuullisuudesta ja peliongelmiin vähentämisestä, joten päätin perehtyä tuotteeseen siitä huolimatta, ja osin myös siksi, että se tosiaan on ainoa olemassa oleva tuote, johon opinnäytetyöni aiheena olevaa rahapeliautomaattia voinee edes etäisesti verrata.

CASE:Multix

Vastuullinen malli Norjan serkuilta

Norjassa rahapelaaminen oli 1990-luvulta lähtien aina vuoteen 2007 asti lisensoitu hyväntekeväisyysjärjestöille. Mikään ei kuitenkaan estänyt yksityisiä toimijoita toimimasta näiden pelien järjestäjänä järjestöille - ja näin ollen pääsyä rahapelaamisesta syntyviin tuottoihin. Rahapelaaminen kasvoi ja tuotti paljon ongelmia. Vuonna 2007 koko rahapelaaminen vihellettiin poikki täyskiellolla. Tällä hetkellä Norjassa on kaksi virallista tahoa jotka saavat tarjota rahapelejä. Toinen on Norsk Risktoto, joka tarjoaa eläinurheiluun liittyvää vedonlyöntiä ja toinen on valtion omistama Norsk Tipping. Vuonna 2009 Norsk Tipping esitteli Multix-automaatin, joka päätti parin vuoden täyskiellon joka Norjassa oli ollut rahapeli-automaateilla (Norsk Tipping, 2012).

Norsk Tippingin Multix-automaatin on suunnitellut ruotsalainen Essnet Interactive AB, josta tuli tuotekehityksen ollessa vielä käynnissä osa maailman toiseksi suurinta alan laitevalmistajaa, Aristocrat Leis-

urea (Yliniemi, 2013). Multix-automaatti toimii vain tunnistetulla rahalla, jota voi ladata henkilötunnukseen liitetulle pelikortille. Multix-automaatin haluttiin vähentävän rahapeliautomaattien pelaamiseen liittyvää ongelmapelaamista tarjoamalla pelejä, joiden kovuusaste on alhaisempi, palautusprosentti suurempi sekä pelien eteneminen hitaampaa ja sisällöltään enemmän viihdepelin kaltaisia kuin uhkapelimäisiä. (Yliniemi, 2013). Samoin pelaajille on määriteltä pakolliset pelirajat: noin 50 euroa päivässä ja noin 290 euroa kuukaudessa. Lisäksi pelaaja voi halutessaan asettaa peliajalle rajoituksia, sekä asettaa pelirajat pakollisia rajoja alemmiksi (Norsk Tipping, 2012).

Norjan rahapelitoiminnan murrosta opinnäytetyössään Norjan rahapelitoiminnan muutoksesta näkökulmia Suomeen (2013) tutkineen Matti Yliniemen mukaan rahapeliautomaatteihin liittyvä ongelmapelaaminen väheni ja tavoitteisiin päästiin. Samaa

toteaa myös Norjan rahapeli-toimintaa seuraava vi-
ranomainen The Norwegian Gaming and Foundation
Authority, jonka mukaan peliongelmaisia auttavaan
puhelinumeroon tuli vuonna 2005 yhteensä 1256
puhelua, joissa peliongelman syyksi mainittiin raha-
peliautomaatit, mutta vuoden 2012 alkupuoliskolla
vastaava luku oli vain 24 kpl (Engebø, 2012). Samaa
mieltä on Multix-automaattien tarjoaja Norsk Tip-
ping, jonka mukaan rahapeliautomaateista johtuvat
puhelut auttavaan puhelimeen väheni vuoteen 2011
mennessä peräti 99 % (Hoffmann, 2012). Norsk Tip-
ping oli myös tehnyt hypoteesin ennen Multix-auto-
maattia, että 20 % pelaajista tuottaisi 80 % peleistä
syntyvistä tuotoista. Vuonna 2011 saatujen lukujen
perusteella 26 prosenttia pelaajista tuotti 80 % tuo-
toista, joten tässäkin suhteessa Multix-automaatti
ylitti sille asetetut odotukset (Norsk Tipping, 2012).

Norsk Tipping toteaa (Hoffmann, 2012), että vas-
tuullisuuteen pyrkivien mittarien valossa Multix-au-

tomaatti oli odotettua paremmin toimiva konsepti.
He ottavat kuitenkin myös kantaa siihen, että tiukat
rajoitukset peleille ja pelaamiselle vähensivät sel-
västi rahapeliautomaateista saatavia tuottoja.

Multix-automaatin tarkastelusta voi havaita, että
tunnistettuun rahaan ja vastuulliseen pelaamiseen
pyrkivä rahapeliautomaattikonsepti voi toimia. Tut-
kittuani Multix-automaatin tapauksen päätin tie-
donkeruuvaiheeseen. Olin mielestäni saanut tarpeeksi
tietoa rahapelaamisesta ja uusista maksuvaihtoeh-
doista, jotta voisin luoda muotoilun sähköisen rahan
rahapeliautomaatille.

Oman opinnäytetyöni laajuus ei riitä käsittelemään
tunnistettavaa rahapelaamista niin laajasti, että voi-
sin ottaa kantaa kaikkiin rahapeliautomaatteihin liit-
tyviin vastuullisiin kysymyksiin, mutta olen listannut
aiheita mahdollista jatkotutkimusta varten, ja esit-
telen ne opinnäytetyön lopussa.



Kuva 1. Multix-automaatti.



Maksuvaihtoehdot

Uusia tapoja käyttää rahaa

Ymmärtääkseni mihin uudet sähköiset maksutavat ovat menossa, selvitin minkälaisia sähköisiä maksutapoja on jo käytössä, ja minkälaisia visioita niiden tulevaisuudesta on olemassa. Yhtenä lupaavana maksutapana on mielestäni NFC-teknologiaan perustuva lähimaksaminen. Suurin osa rahapeli-automaateista Suomessa tukeekin jo nyt lähimaksamista (RAY, 2014). Suurin rahapeliautomaatin hyväksymä seteli on 20 euroa, ja lähimaksamisen ostoraja 25 euroa, joten uskon että tulevaisuudessa lähimaksaminen on käteisen rahan rinnalla se maksuvaihtoehto jota pelaajat tulevat käyttämään, sillä se tarjoaa pelaajalle tunnistetun maksun tuoman lisäarvon ollen samalla yhtä vaivaton tapa maksaa maksutapahtumana kuin käteinen raha. Lähimaksaminen onnistuu nykyisellään pankkikorteilla ja matkapuhelimilla.

Suomessa suurimmat pankit, esimerkiksi Nordea, on jo jonkin aikaa toimittanut asiakkailleen pankki-

kortteja joissa on lähimaksuominaisuus, kuten selviää Nordean internet-sivuilta. (Nordea, 2015). Matkapuhelimista taas on löytynyt NFC-teknologiaa jo vuodesta 2006 asti (Kurtti, 2011) ja nykyään se on jo hyvin yleinen ominaisuus.

Tutkiessani maksutapoja, huomasin, että palveluntarjoajat ovat panostaneet eniten vaihtoehtoihin joihin saadaan kytkettyä erilaisia sovelluksia, niin käyttäjän kuin palveluntarjoajan puolelle. Esimerkkinä julkisen liikenteen maksusovellus jonka maksupääte on asetettu lähtölaiturin viereen tai pankki joka tarjoaa NFC-tarraa asiakkailleen joilla ei ole kyseistä teknologiaa puhelimessaan. Tarran saa tilattua tietenkin matkapuhelimeen ladattavan sovelluksen kautta. Hyvä esimerkki panostamista langattomaan kuluttamiseen panostaneesta yhtiöstä on Disney. Se on laittanut pääomaa miljardin dollarin verran (Kuang, 2015) saadakseen huvipuistoihinsa kaikki palvelut kattavan rannekkeen jonka avulla onnistuu




sisäänpääsy sekä ostokset huvipuiston sisällä (Walt Disney World).

Näiden esimerkkien myötä päädyin lopputulokseen, että eniten mahdollisuuksia nähdään olevan maksuvaihtoehtojilla joihin ei kuulu fyysisenä maksuvälineenä nykyisenkaltainen pankkikortti, sillä matkapuhelimen avulla toteutettuna saadaan tuotettua parempaa lisäarvoa palveluntarjoajalle sekä palvelun käyttäjälle. Jotkut palveluntarjoajat ovat myös pystyneet muuntamaan maksuvälineen paremmin brändiänsä ilmentäväksi tuotteeksi (kuten Disneyn Magic Band -ranneke).

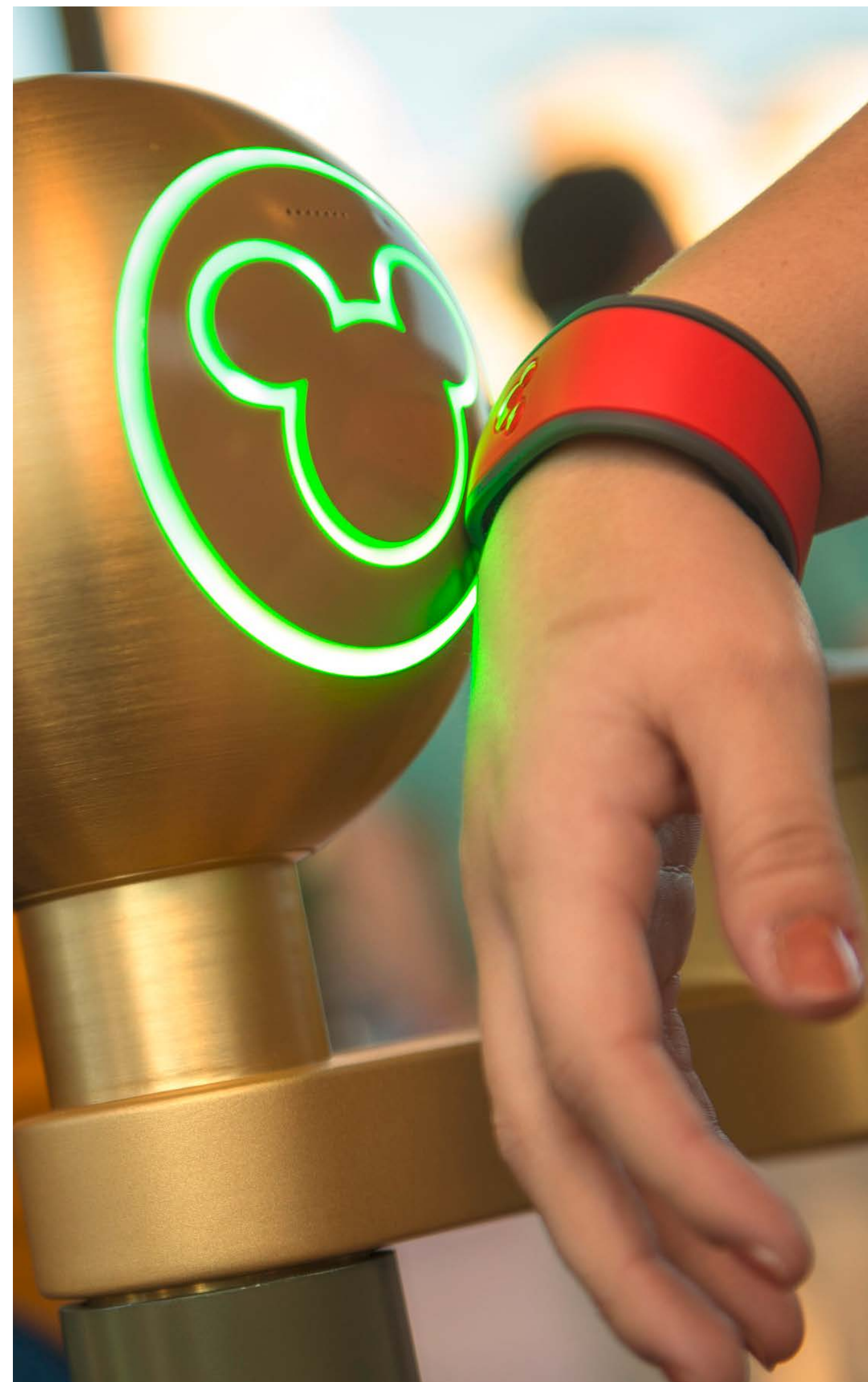
Mitä tulee rahapelialaan, on sen sisällä myös havaittu uudet maksutavat. Alan yksi suurimmista toimijoista, yhdysvaltalainen Bally, on lähivuosina hankkinut itselleen yritysostoilla paljon uusiin maksutapoihin keskittyvää osaamista (Casino Journal, 2011). Ballyn tuoteportfolion seuraaminen on tämänkin toimeksi-

annon kanssa hyvin perusteltua, sillä se tuottaa sekä järjestelmiä että rahapeliautomaatteja. Raha-automaattiyhdistys tuottaa samaan tapaan myös taustajärjestelmät ja alustat rahapeliautomaateille ja niiden operoinnille. Onkin siis hyvä tarkastella mitä alan suurin toimija tekee ja mihin he varautuvat tulevaisuuden maksutapoina, sillä he toimittavat rahapeliautomaatteja myös Raha-automaattiyhdistykselle ja täten vaikuttavat myös Suomen rahapelaamista harrastavien pelaajien tarpeisiin ja haluihin tarjonnallaan.

Maksuvaihtoehtojen tutkimisen myötä päädyn opinnäytetyössäni siihen, että toimeksiantajan asettaman vaatimuksen perusteella muotoilemani rahapeliautomaattiin tulee nykyisen kaltainen korttimaksupäätte, mutta jätän tilavarauksen integroidulle lähimaksulaitteelle jonka avulla on mahdollista kehittää paremmin brändille sopivia uusia maksutapoja. Tulevaisuudessa näkisin myös, että RAY tar-



joaisi asiakkailleen mobiilisovelluksen jonka avulla he voisivat tarkkailla pelaamistaan, jotta rahapelamisesta Suomessa tulisi aidosti vastuullista. Sovellus voisi myös tarjota muuta lisäarvoa josta hyötyisi niin RAY kuin pelaajatkin, kuten esimerkiksi tietoa pelipaikoista, avustuskohteista ja mahdollisuuden päästä vaikuttamaan äänestyksillä siihen, mihin pelaajat haluaisivat rahoja lahjoitettavan tulevaisuudessa. Tällaisen sovelluksen toteutus ei olisi kovin haastavaa Raha-automaattiyhdistykselle, sillä sen kaltainen työkalu on jo pelaajien käytössä heidän kirjautuessa pelitilille RAY:n verkkosivun kautta (RAY).



Kuva 2. Matkalipun maksaminen puhelimen sovelluksen ja NFC-maksupäätteen avulla.

Suoraan valmistajalta tilattu maksupäätte ei eroaisi nykyistä ratkaisusta, jossa lähimaksaminen onnistuu automaattisesti koteloidun maksupäätteen avulla.

Kuva 3. "Tipin" eli palvelumaksun antaminen pankkikortilla. DipJar veloittaa ennalta määrätellyn summan kortilta.

Voisiko tällä tavalla muotoiltua rahapeliautomaattiin "kolikko-reiän" kortteja varten?

Kuva 4. Disneyn Magic Band -ranneke. Nimetyt rannekkeet toimivat pääsylippuna sekä maksuvälineenä huvipuistoissa. (Bonnie, 2013).

Tällaisellä toteutuksella voisi saada muotoilun kannalta mielenkiintoisia ratkaisuja aikaan!

Kuva 5. Muunmuassa Commonwealth Bank Australiassa tarjoaa NFC-tarraa asiakkailleen, joilla ei ole NFC-tekniologiaa puhelimessaan (Aigus, 2014).

Sovellus ja NFC-tarra/puhelimen oma NFC-antenni, mielestäni paras ratkaisu lähimaksamiselle.

Rahapelit ja pelaajat

Pelaajan ja pelikoneen sielunelämää

Vaikka ratkaisemani ongelmat tulevat hyvin painotumaan muotoilullisiin haasteisiin, uskon että on helppompaa ymmärtää tekemiäni valintoja kun käyn läpi minkälainen on rahapelaajan yleinen profiili ja mitä pelaajan ja pelikoneen suhteeseen liittyy.

Rahapelikoneen houkuttelevuuden voi sanoa olevan kolmetasoinen. Aluksi pelikoneen pitää olla niin houkutteleva, että se saa pelaajan tulemaan luokseen. Seuraavaksi pelikoneessa olevan pelin tai pelien pitää olla sen verran houkuttelevia että pelaaja on valmis tekemään ostopäätöksen (aloittamaan pelaamisen). Kolmantena siirrytään näiden kahden yhdessä luomaan kokonaisuuteen: pelin pitää olla logiikaltaan niin mielenkiintoinen että sitä haluaa pelata enemmän kuin muutaman kierroksen ja samoin pelikoneen pitää olla käytettävyydeltään niin hyvä ettei se karkota pelaajaa. Huonoilla valinnoilla pelikone voi näyttää jo kaukaa luotaan työntävältä ja siitä voi puuttua täysin lupaus voitoista ja rikkauk-

sista. Peli voi olla tylsä ja pelaajaa aliarvioiva, tai siitä puuttuu se jokin joka jossain muussa pelissä oli juuri kohdallaan. Voi myös olla, että pelikoneen valot välkkyi liikaa ja juuri väärässä kohtaa pelialuetta väsyttären pelaajan silmiä ja näin ollen vähentären pelaajan aikaa pelin ääressä.

On siis ajateltava kokonaisuutta, ei pelkästään laitetta, peliä tai pelaajaa. Omien sanojeni mukaan pelikone on vain tyhjä laatikko ilman peliä ja ilman pelaajaa pelikone on vain sähköä kuluttava kone ilman tarkoitusta. Täytyy siis pystyä luomaan toimiva suhde pelikoneen ja pelaajan välille. Rahapelikoneen tulee viestiä jo kaukaa olevansa peli jossa on mahdollisuuksia.

Rahapelaamisen kautta ihmiset hakevat irtiotta arjesta. Yhdysvalloissa tehtyjen tutkimusten perusteella tämä tarkoittaa seuraavaa: pelaajat hakevat ennustettavuutta rahapeliautomaateista, koska


normaali arki ei sitä pysty tarjoamaan. Rahapeliautomaatit toimivat ennustettavasti. Pelaa-painiketta painamalla tapahtuu jokin seuraavista asioista: 1.pelikierros päättyy ja saat voiton tai 2.pelikierros päättyy ilman voittoa. Tällainen ennustettavuus tarjoaa mielihyvää ihmisille jotka kokevat arjen ja ihmisten kanssakäymisen arvaamattomaksi peliksi missä lopputuloksesta ei voi olla varma.

Rahapelaaminen on aiheena edelleen melkoinen tabu. Monikaan ei perheillallisella kerro kuinka sai juuri sen oikean kuvion kiekkoihin ja näin ollen sai pöydässä olevan aterian käytännössä katsoen ilmaiseksi. Moni harrastus on nykyään riippuvainen harrastusvälineistä tai maksuista joita harrastaja säännöllisesti uusii ja maksaa. Tästä syystä onkin mielenkiintoista miten rahapelaamiseen suhtaudutaan. Yhtä rahapelaamisen muotoa, pokerinpelaamista, pidetään nykyään arvostettuna ja sen luetteleminen ammateiksi on nykyään hyvin tavanomaista.

Viihdepelaamisesta on myös tullut nykyään jo lähes urheilulaji, joka on pelikilpailuiden myötä ottanut käyttöönsä termin "e-sport".

Kenties rahapelaamisen päivittäminen täysin sähköisellä rahalla tapahtuvaksi ja tilastojen antaminen pelaajien sekä RAY:n käyttöön voisi tulevaisuudessa luoda rahapelaamisesta myös ruokapöytäkeskustelut kestävän harrastuksen jonka tuloksia pelaaja voisi ylpeydellä esitellä: kuinka vastuullinen pelaaja hän on ja mitä kaikkia avustuskohteita hänen harrastuksensa rahoittaa. Joukkorahoituksen ollessa nykyään trendikästä, voisi tällaisen näkökulman tarjoaminen pelaajille tuoda paljonkin lisäarvoa molemmille ja mahdollistaa arvon virtauksen myös pelaajille, eikä pelkästään pelien tarjoajalle.

Konseptinirahapeliautomaatinmuotoilussatulisiksi ottaa monta asiaa huomioon. Rahapeliautomaatin erottuminen ja houkuttelevuus on sen esteettisien



ominaisuuksien tulosta. Pystyäkseen luomaan automaattista houkuttelevan, koitan säilyttää siinä sen verran isoja pintoja, että valitsemalla niihin hyviä värejä tai materiaaleja automaatti herättää huomion. Automaattiin tulisi myös valoja, jotka viestivät sen olevan pelikone, eikä esimerkiksi lipunmyyntiautomaatti. Jotta automaatissa säilyisi jotain tuttua jonka pelaajat heti tunnistavat, aion säilyttää sen pelipainikkeina RAY:n omat pelipainikkeet jotka löytyvät nykyisistä automaattimalleista.

Sähköiset maksutavat antavat muotoilulle uusia vapauksia. Automaatin rungosta voi muotoutua luonnosteluvaiheen yksi mielenkiintoisimmista osista, kun sen ei tarvitse olla murtovarma kassakaappi, vaan oikeasti pelillisyyttä viestivä osa automaattia. Tutkiessani RAY:n automaatteja tein havainnon, että kolikkomaksamiseen tarkoitettu "kolikkoreikä" on säilynyt muutamaa automaattia lukuun ottamatta melko samanlaisena läpi historian. Sen poistumisen

myötä rahapeliautomaatin muiden osien muotoilulla on aukko paikattavana. En nimittäin halua että konseptistani tulee käyttäjille mielikuva, että siitä puuttuu jotain. Minulla on aavistus siitä, että opinäytetyöni jälkeen tehtävissä käyttäjätutkimuksissa voi tulla kommentteja siitä, että "tästähän puuttuu kolikot kokonaan". Pysin siis muotoilemaan rahapeliautomaatin joka vaikuttaa valmiilta tuotteelta josta ei puutu mitään, vaan joka korostaa siinä olevia ominaisuuksia parhaalla tavalla, tarjoten pelaajalle parhaan mahdollisen käyttäjäkokemuksen.

Muotoiluvaihe

Eli miten kaikki oikeasti tapahtuu

Muotoiluprosessi on aina tekijänsä näköinen. Minulekin on muotoutunut opintojen edetessä oma tapani tehdä luovaa työtä. Muotoiluprosessi myös vaihtelee silloisen projektin mukaan. Tehtyäni riittävästi taustatutkimusta aloin luonnostella tulevaa rahapeliautomaattia.

Olin jo ennen luonnostelun tekemistä ajatellut materiaaleja ja tulevaa muotokieltä mielessäni, ja hyvä tapa niiden nopeaan havainnollistamiseen ja esittämiseen on moodboardin teko. Aloitinkin siis ennen luonnostelua siitä. Kasasin moodboardin Pinterest-sivun avulla. Palvelu on siitä kätevä, että laajasta käyttäjien tuottamasta sisällöstä huolimatta sisältöä ei ole rajoitettu, vaan pystyin keräämään kuvia eri lähteistä Pinterest-tililleni. Linkit alkuperäisiin lähteisiin pysyivät myös kätevästi tallella.

Varsinaisen luonnostelun sain jaettua kolmeen osaan. Jokaisen luonnosvaiheen jälkeen minulla oli

välikatselmus toimeksiantajani kanssa. Luonnosteluvaiheiden etenemisestä kerron enemmän seuraavissa luvuissa. Luonnostelun jälkeen tein vielä viimeiset muutokset muotoiluun ja aloitin 3D-mallinnuksen.

3D-mallinnus oli mielenkiintoinen prosessi, sillä opin samalla uusia ominaisuuksia käyttämästäni PTC Creo -mallinnusohjelmasta. Mallinnusvaiheessa apunani oli osa komponenteista, joiden CAD-tiedostot toimeksiantajani oli antanut minulle.

Viihdyttyäni itse laitteen muotoilun parissa hyvän aikaa tein vielä viimeisenä osana opinnäytetyötäni luonnostelua ympäristöistä ja väri- ja materiaalivaihtoehtoista rahapeliautomaatille. Muotoiluvaiheesta tuli kaiken kaikkeaan mukava ja hyvä kokemus, joka sisälsi myös niitä hetkiä, jolloin ei ollut täysin varma, mihin työ tulisi seuraavaksi etenemään vai tulisiko se etenemään mihinkään.

Moodboard

Muotokieli tulevalle tuotteelle

Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, joten seuraavalla sivulla on kuvakollaasi tuotteista joiden muotokielestä tai materiaaleista hain inspiraatiota tulevaa luonnosteluvaihetta varten.

Halusin tuoda rahapeliautomaattiin lisää väriä nykyisiin verrattuna, luoden siitä nykyajan muotoilurendejä noudattavan, modernin näköisen esineen. Aloin myös alusta asti tavoittelemaan materiaalivalintoja, jotka heijastaisivat skandinaavisia muotoiluperinteitä: puhtaita ja luonnonläheisiä. Muotokielestä halusin myös skandinaavisen puhtaan pitäen mielessä muun muassa Dieter Ramsin laatimat hyvän muotoilun säännöt, joiden mukaan "hyvässä muotoilussa on mahdollisimman vähän muotoilua" (Wikipedia, 2015).

Kuvakollaasiin keräämäni tuotteet ovat kaikki muista tuoteryhmistä tai aihepiireistä kuin rahapelaaminen. Kuvakollaasin avulla en pyrikään kertomaan minkä-

laisen tuotteen aion muotoilla, vaan yksinkertaisesti koetan sen avulla päästä alkuun varsinaisen luonnostelun kanssa.

Moodboardin kasasin sen mielikuvan perusteella, mikä minulle oli muotoutunut tulevan tuotteen muotokielestä. Lisäsin siihen joitain kuvia luonnostelun aikana, mutta en silti suuremmin palannut näihin kuviin sen jälkeen, kun olin aloittanut muotoilun. Loppussa tarkistin kuitenkin näiden kuvien avulla, olinko alussa osannut muiden tuotteiden avulla havainnollistaa rahapeliautomaatin muotokieltä tai materiaaleja, ja pystyin toteamaan, että sen perusteella muotoiluvaihe oli melko johdonmukainen ja johdatteli moodboardin avulla alussa hahmottelemani ideaa.



1. Luonnoksia

Pohdintaa ensimmäisistä luonnoksista...

Ympäristömme on jo nyt täyttynyt informaatiota tarjoavista laitteista, joilla on oma tarkoituksensa, kuten pankkiautomaatti ja lipunostoautomaatit. Ne ovat varanneet muotokielellään asiat, joita samankaltaisiin tuotteisiin väistämättä liitetään. Samoin on käynyt nykyisien rahapeliautomaattien kanssa: pelaajat tunnistavat ne rahapeleiksi niiden tutun ulkomuotonsa ansioista.

Aloitin luonnostelun miettimällä, mitä tutun muotoisesta rahapeliautomaatista voisi jättää jäljelle, että se vielä olisi tunnistettavissa rahapeliautomaatiksi. Alusta asti aloin piirtää versioita, joissa automaatin pelialueeseen lukeutuvat näytöt ja pelipainikkeet, joita yhdessä kutsun näyttöosaksi, on erillään muusta rungosta. Automaatin runko voisi olla tässä automaatissa pienempi ja muodoltaan erilainen, sillä sen ei tarvitse sisältää paljon tilaa vievää rahakoneistoa. Kolikkoihin liittyy kuitenkin yksi tunnistettava osa - voitonmaksukaukalo, joka tulisi väistämättä

poistumaan tästä automaatista tarpeettomana. Olin sopinut toimeksiantajan kanssa, että näytän taustatutkimuksen yhteydessä ensimmäiset luonnokset tulevasta automaatista, ja niin teinkin. Näiden kuvien kanssa keskustelimme tulevan automaatin muotokielestä ja siitä, mitä seuraavassa luonnosteluvaiheessa kannattaisi tai minun haluttaisi erityisesti ottavan huomioon.

Seuraavaa luonnosvaihetta ajatellen sainkin huomioita siitä, että toimeksiantajani haluaisi nähdä, missä korttimaksupääte sijaitsee sekä miten näyttöosa kiinnittyy muuhun runkoon, mikäli ne olisivat kaksi erillistä osaa, kuten esittelin yhdeksi mahdollisuudeksi. Siitä olisi hyötyä siinä, että automaatista voisi helposti muokata niin sanotun pöytämallin, joka seisoi lattian sijaan pöydän päällä.



Ensimmäisen luonnosvaiheen valitut palat

2. Luonnoksia

Idea alkoi kirkastua seuraavia luonnoskuvia tehdessä.

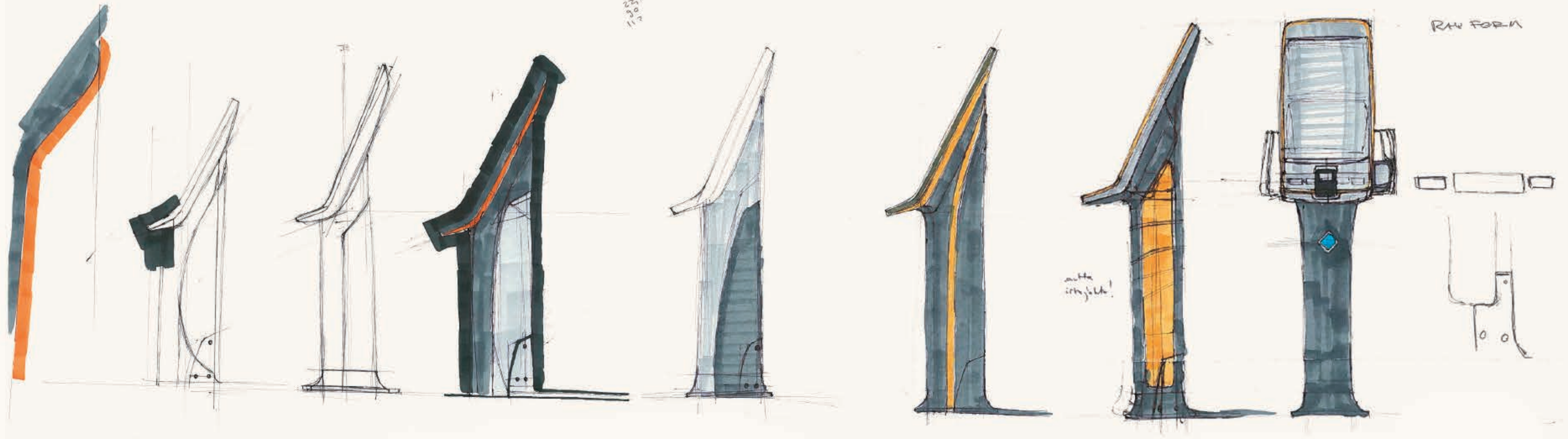
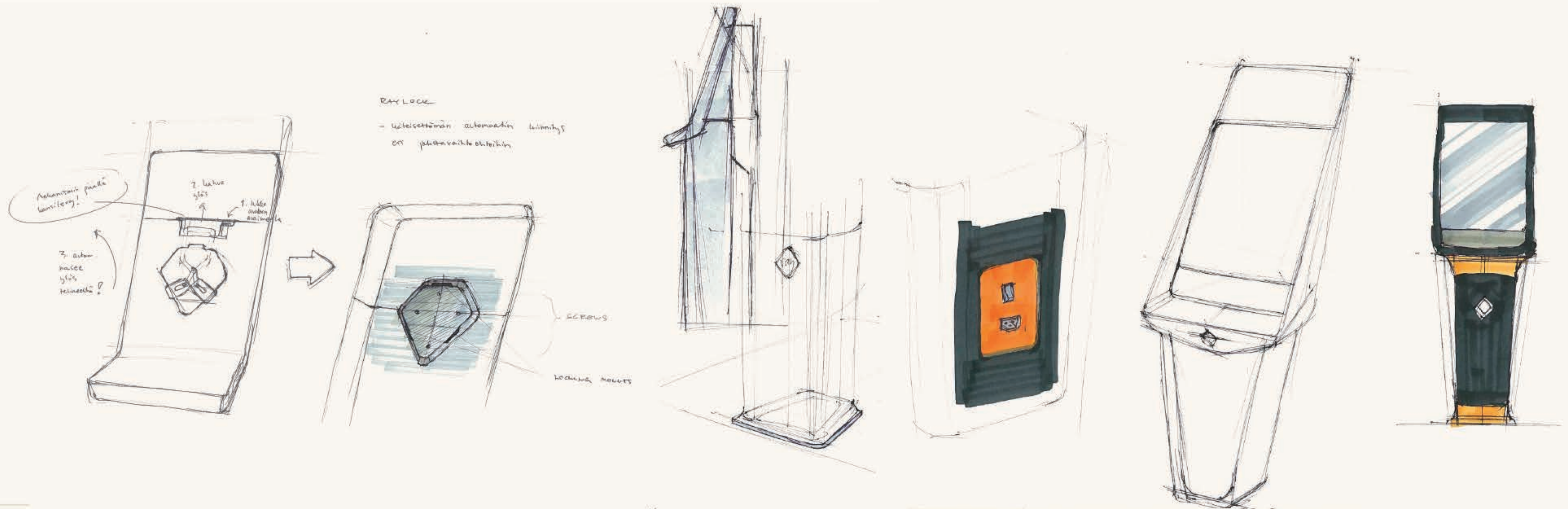
Toisia luonnoksia tehdessä minulle alkoi hahmottumaan lopullinen muoto. Putsailin ensimmäisen vaiheen luonnoksien muodosta ylimääräistä pois, ja lopputuloksena oli muodoltaan jo huomattavasti enemmän aluksi tekemääni moodboardia muistuttavia luonnoksia rahapeliautomaatista.

Jatkokehitin myös ideaa näyttöosan ja rungon kiinnittymisestä toisiinsa. Tein myös alustavia kokeiluja valoelementeistä jättäen niiden lopullisen suunnittelun yhdessä pelillisyydestä kertovan muotokielen kanssa seuraavaan vaiheeseen. Toimeksiantajan toiveiden mukaisesti tein myös ensimmäiset kuvat siitä, mihin korttimaksupäätte sijoittuisi laitteessa.

Päädyin siihen ratkaisuun, että korttimaksupäätte tulisi sijaitsemaan laitteen oikealla sivulla (kuten myös toimeksiantajani oli alun perin vaatinut). Tällöin se ei häiritsisi varsinaista pelialuetta ja pelaaja voisi maksutapahtuman suoritettuaan pelata rauhassa pelejä

automaatilla. Pelialueella olisi muuten suhteellisen paljon tilaa vievä korttimaksupäätte, jolla ei olisi pelin aikana tai edes sen jälkeen mitään toimintoja, joihin pelaaja sitä käyttäisi, ellei hän päädy lisäämään pelivaroja automaattiin niiden loputtua.

Jälleen kerran näiden luonnoksien jälkeen näytin ne toimeksiantajalleni. Työni oli menossa oikeaan suuntaan, ja sainkin jatkaa eteenpäin ehdottamiani asioita vielä hioen. Päätimme yhdessä, että seuraavassa vaiheessa tulisin vielä tarkentamaan ideaa korttimaksupäätteen sijainnista sekä tuottaisin lisää ideoita siitä, miten automaatti kiinnittyy sijoituspaikassa kalusteisiin.



3. Luonnoksia

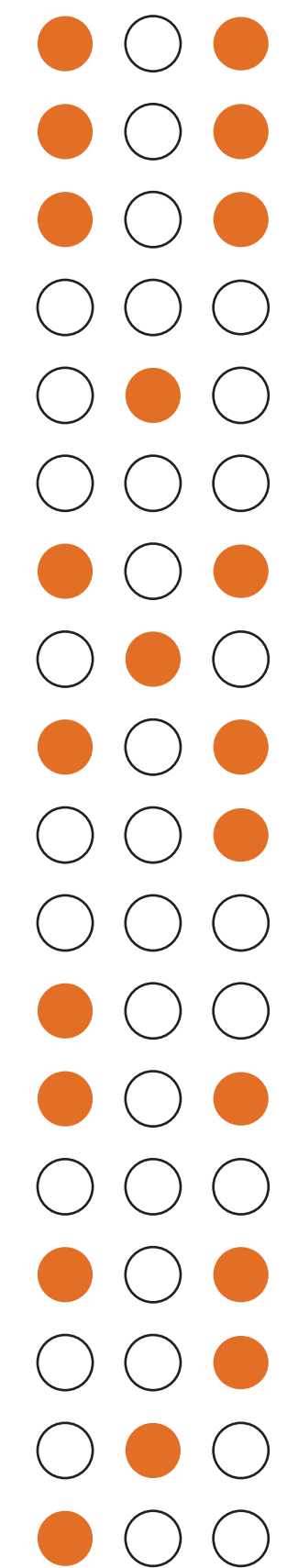
Loppusilaus luonnoksille

Viimeinen luonnosteluvaihe jonka vielä tein ennen 3d-mallinnukseen pääsyä oli painottunut hyvin paljon automaattiin liittyviin kalusteisiin ja kiinnitystapoihin. Tein alustavia luonnoksia erilaisista kalusteista niin lattia- kuin seinäkiinnitykselle sekä erilaisia muita ideoita, joita konseptiin voisi tulevaisuudessa mahdollisesti liittää.

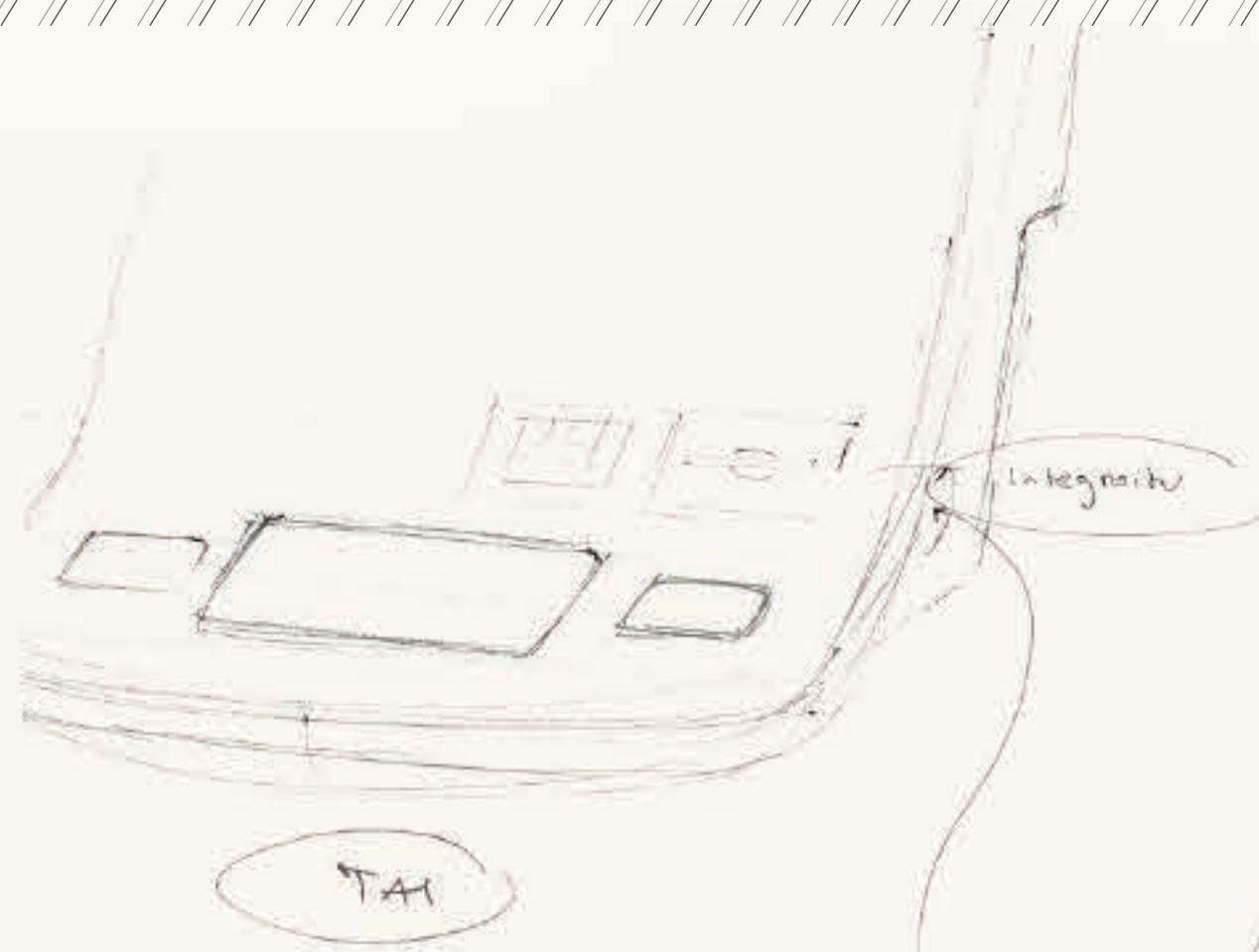
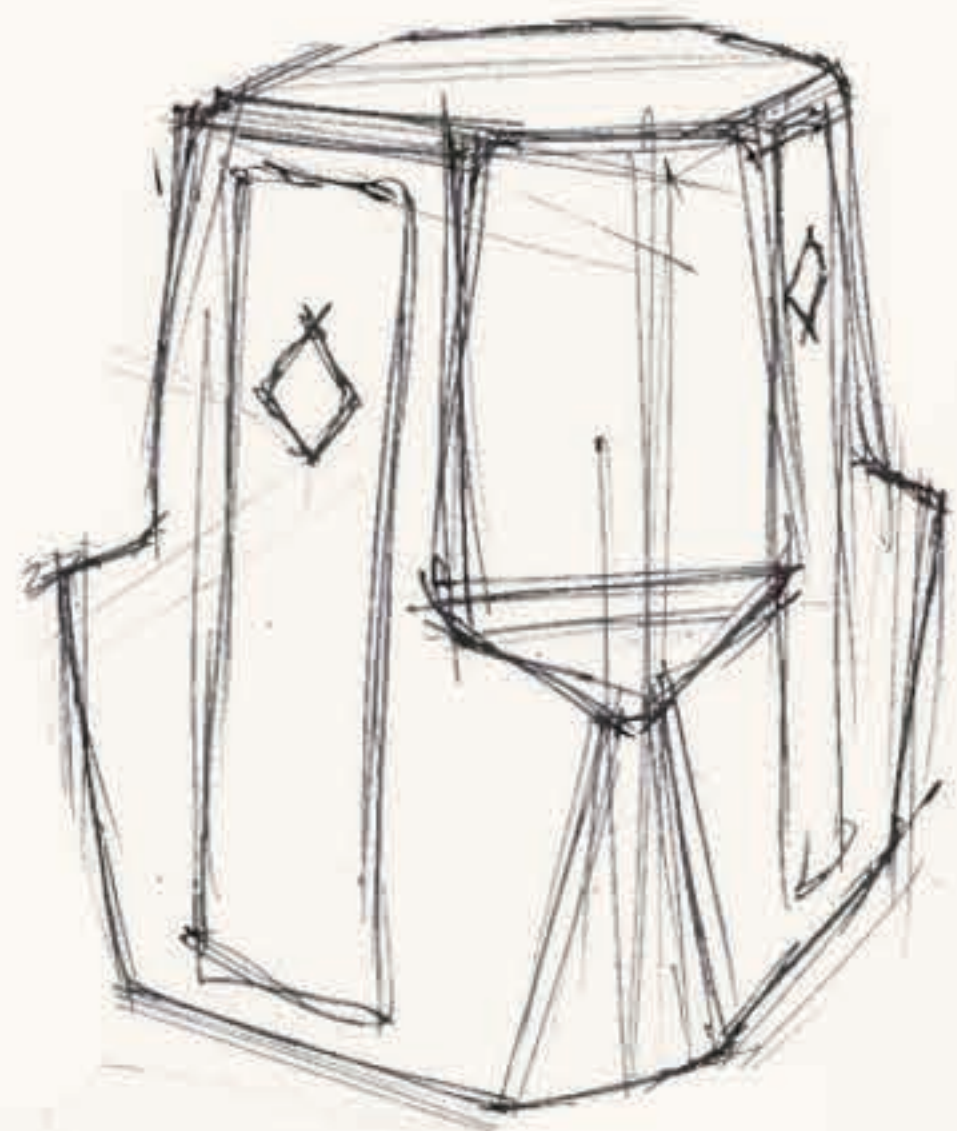
Viimeisessä keksin laitteelle nimelle. Se oli ollut työnimeä jo melko alkuvaiheesta opinnäytetyötäni, mutta en ollut ajatellut sitä sen pidemmälle. Dice on englantia ja tarkoittaa noppaa, mutta samalla kirjaimet D-I-C-E saa muodostettua karkeaa insinöörimäistä nimeämiskäytäntöä mukaillen leikkellen ne sanoista Digital money Cabinet Evolution. Aluksi nimi oli mielestäni lähinnä hauska työnimi, mutta lopulta siitä muodostui lopullinen nimi rahapeliautomaatille, kun sain sen avulla idean käyttää noppaa symboloimaan laitteen pelimäisyyttä.

Luonnostelin automaatin runkoon tulevan laitteen pelimäisyydestä kertovan valoelementin. Edestä katsottuna laitteen vasemmalle ja oikealle sivulle tulee kolme kappaletta 3x3 ledivalomatriiseja, jolla imitoidaan noppien silmälukuja. Nopan silmäluvut tulevat kulkemaan laitteen sivuilla niin, että toisen puolen samassa kohtaa kulkeva nopan silmäluku vastaa toisella puolella olevaa - niiden yhteenlasketun arvon ollessa 7 - kuten oikeassakin nopassa. Kaukaa katsottuna tämä ei välttämättä heti aukea katsojalle, mutta tarjoaa lopulta hauskan oivalluksen tunteen, kun merkityksen ymmärtää. Päädyin myös siihen, että tämän "houkutustilan" tulisi vierä alhaalta ylös, jolloin noppien silmäluvut ohjaavat ohimenevän potentiaalisen pelaajan katsetta kohti varsinaista rahapeliautomaatin pelialuetta.

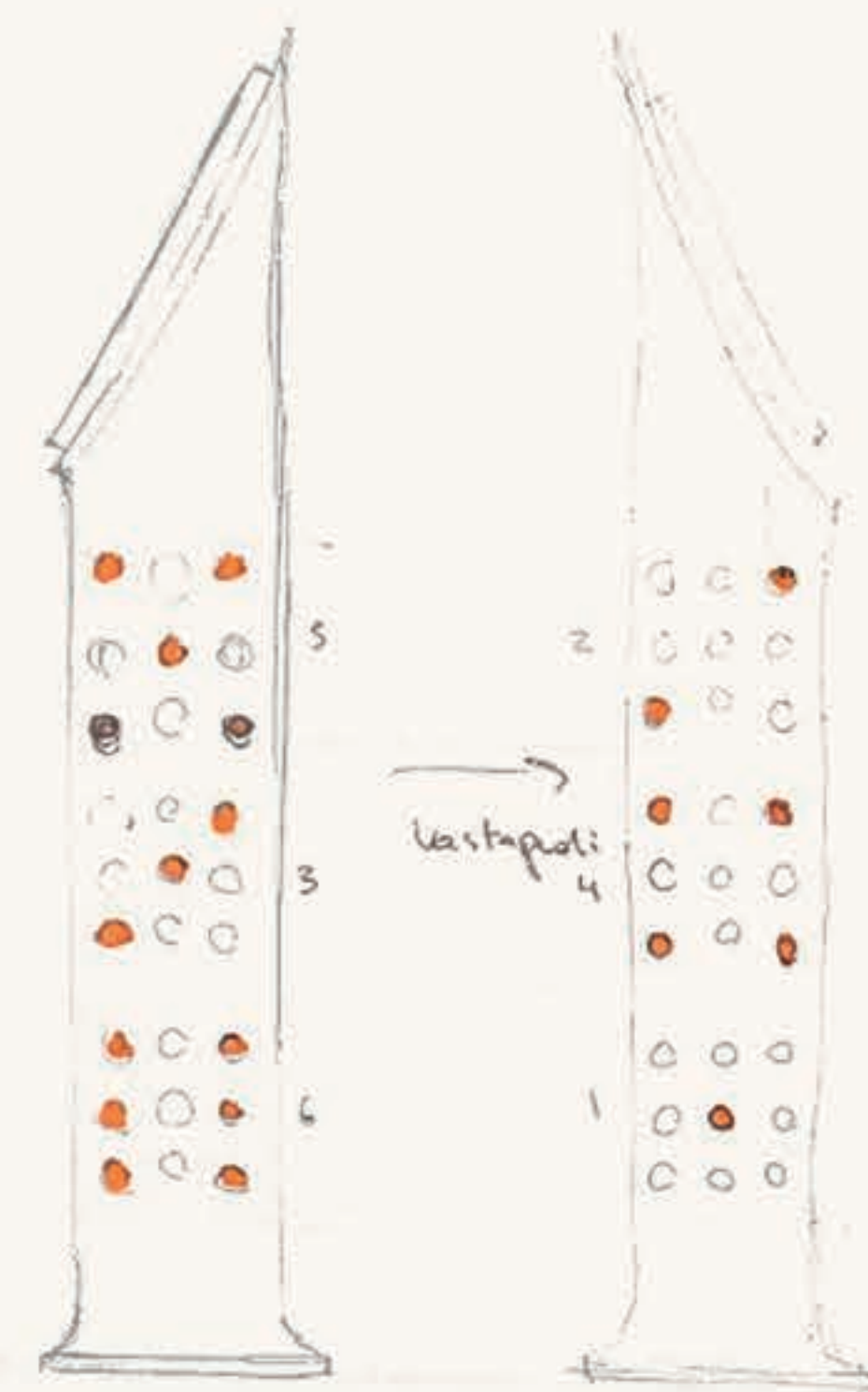
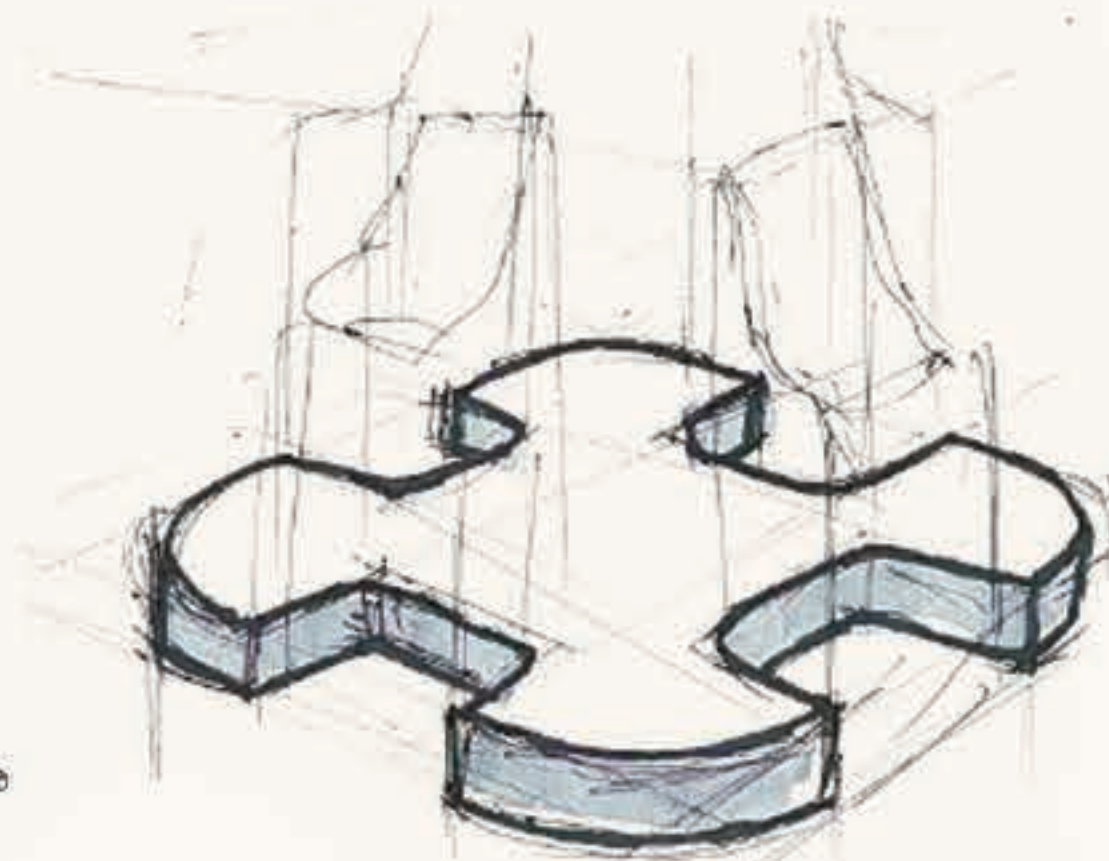
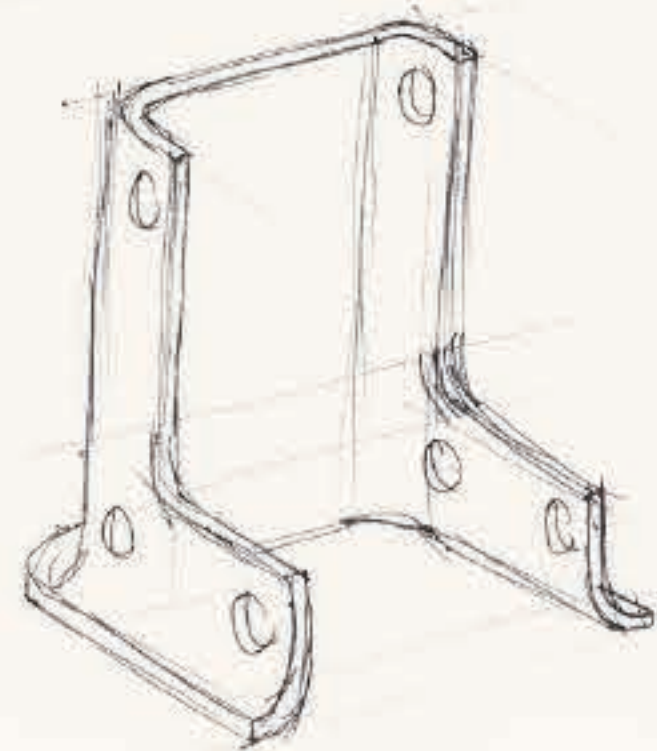
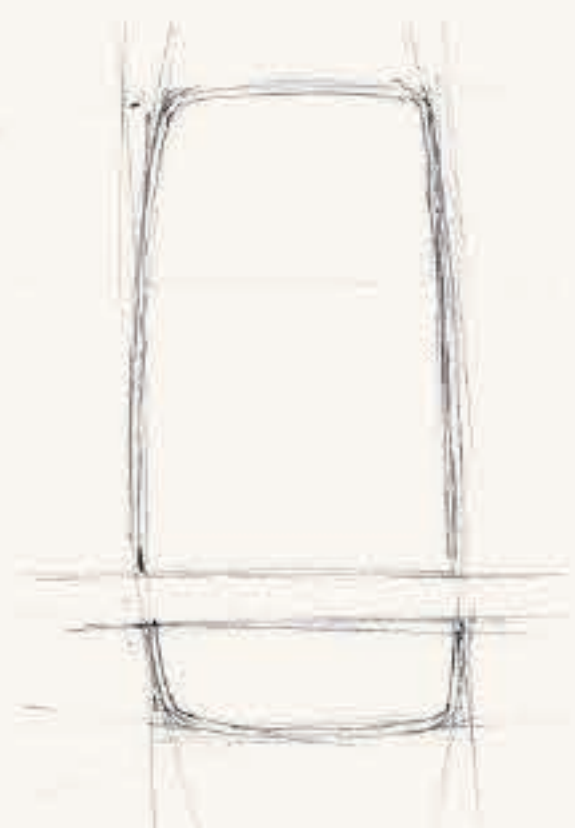
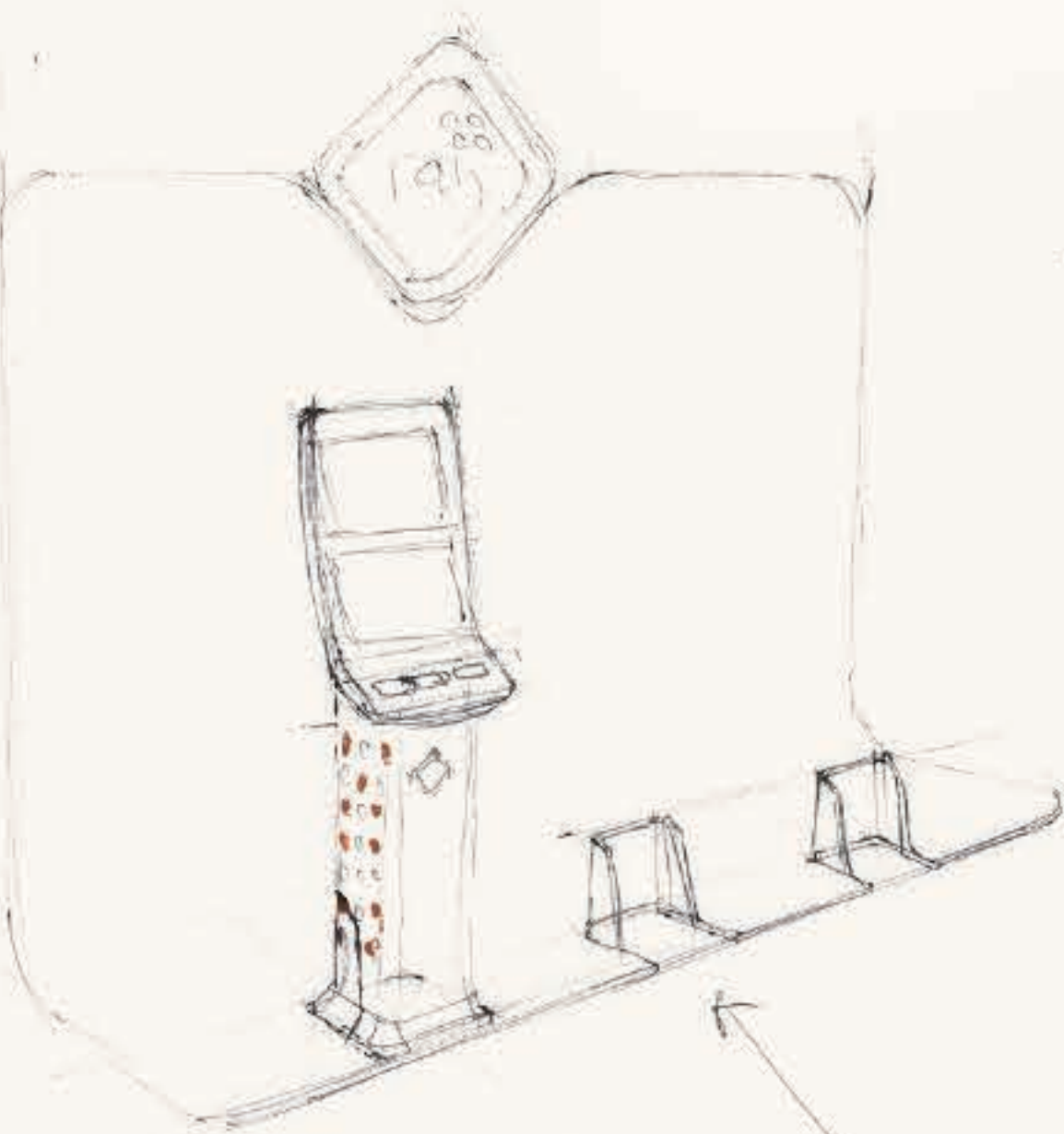
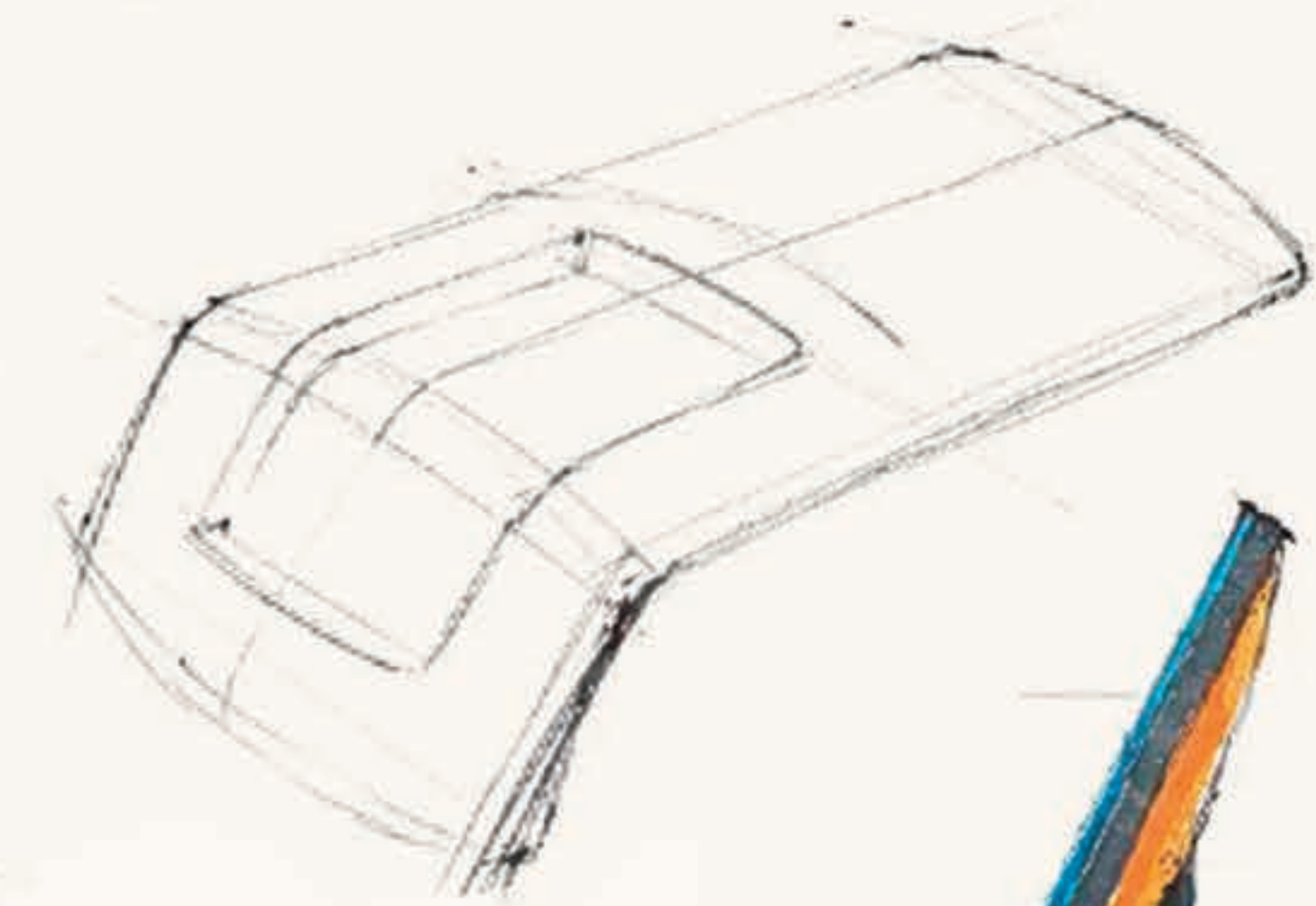
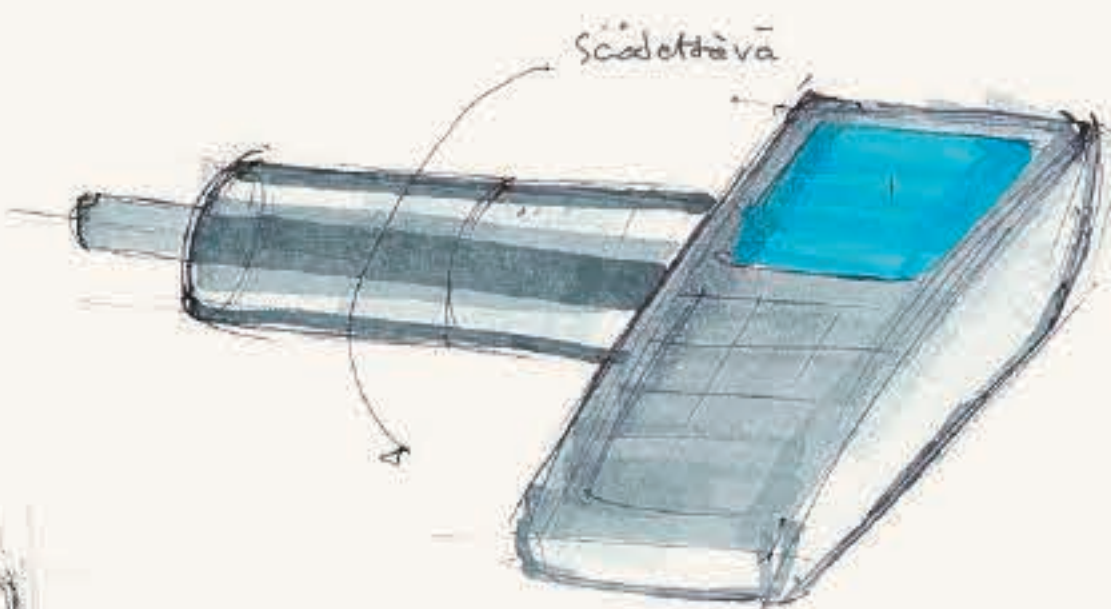
Esitellessäni viimeisiä luonnoksia sain hyvää palautetta, mutta vielä yhden asian, joka tulisi muuttaa...



"DICE-Houkutustila"



TAH



COINLESS
KÄTEISETÖN



Puhke jätään

Sähköisen maksamisen

Digital Money

Slot Machine

Concept

Near Field Communication

Gaming Device

Gambling

Electronic

Digitaalisen

Elektronisen maksamisen

kabinetti konsepti

raha-automaatti

Two

Advanced

Cashless Slot Machine

Concept Edition Three

Electronic Payment Integrated

Slot Machine Concept

Slot Machine integrated

Slot Machine with
Integrated digital
Payment solutions

Electronic Payment

SMILE

Slot Machine with
Integrated Electronic Payment
Solution

Rahapeli kabinetti

integroiduilla elektronisen

ja digitaalisen maksamisen
ratkaisuilla

Yhteenveto

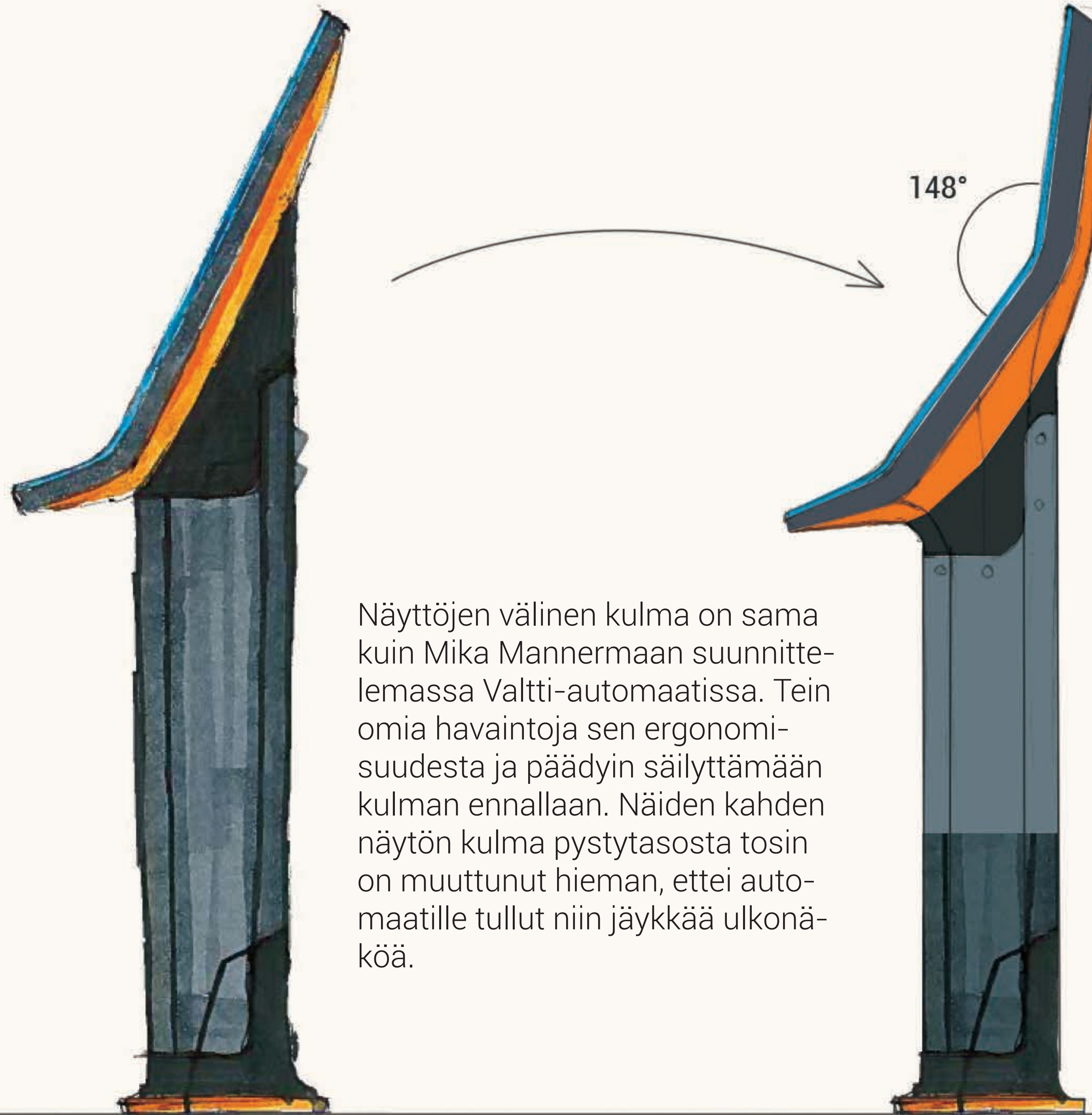
No vielä vähän, ja sitten on hyvä

Vielä hieman viimeistä viilausta vaati näyttöjen asetteleminen laitteessa. Toimeksiantajani halusi, että muotoilemassani rahapeliautomaatissa on kaksi näyttöä, joilla tultaisiin ainakin ensimmäisessä vaiheessa näyttämään jo olemassa olevan kaksinäyttöisen Valtti-automaatin pelejä (ks. sivu 10). Arvioidessani vaihtoehtoja siitä, onko molemmat näytöt samassa tasossa vai eri tasossa päädyin aiempien luonnosten sijaan siihen, että ne tultaisiin asettamaan eri tasoon.

Tätä ajatusta kannattaa se, että osa Valtti-automaatin peleistä on suunniteltu tämän näyttöjen erilaisen kulman huomioiden. Näyttöjen asettelu eri kulmaan antaa myös mahdollisuuden suunnata ne paremmin pelaajaa kohti. Muutosta tehdessäni otin selvää näyttöjen välisestä kulmasta jota Valtti-automaatissa käytetään ja kopioin sen omaan luonnokseeni. Tämän jälkeen tein vaadittavat muutokset näyttöosaan, jotta pääsisin aloittamaan 3d-mallinnuksen.

Yhteenvetona luonnosteluvaiheesta voisi todeta sen, että se sujui tavalliseen tapaan: luonnoksia syntyi välillä hyvin ja välillä vähemmän, mutta lopulta syntyi miellyttävä lopputulos. Uutena ja myös omaa työtäni helpottavana asiana huomasin, että minun ei tarvinnut tehdä luonnoksia erikseen välikatselmuksia varten. Oma luonnosteluani varten tekemäni luonnokset olivat ilmeisesti sen verran selkeitä, että kommunikointi onnistui jo niiden avulla. Olin varautunut tekemään erikseen ideoistani laadukkaita esitys- ja havainnekuvia, mutta huomasin sen olevan turhaa ajankäyttöä.

Mittojen tarkan määrittelyn ja muotoilun viimeistelyn jätin hahmomallin ja 3d-mallinnuksen kanssa tehtäviksi. Rahapeliautomaatista tulisi rakenteeltaan sellainen, että paperilla mittojen luonnostelu olisi lopulta paljon haastavampaa kuin esimerkiksi 3d-suunnitteluohjelmassa, jossa kokonaisuuden tarkastelu on mielestäni paljon helpompaa.



Näyttöjen välinen kulma on sama kuin Mika Mannermaan suunnittelemissa Valtti-automaatissa. Tein omia havaintoja sen ergonomisuudesta ja päädyin säilyttämään kulman ennallaan. Näiden kahden näytön kulma pystytasosta tosin on muuttunut hieman, ettei automaatile tullut niin jäykkää ulkonäköä.

Hahmomalli

Mitoitusta ennen mallinnusta

Ennen mitoitusta halusin varmistaa hahmomallin avulla, että esimerkiksi näppäinpaneeli tulisi oikealle korkeudelle. Onnekseni olin säilyttänyt aikaisemmasta projektista hahmomallin joka sopisi hyvin myös tämä projektin tarpeisiin.

Luonnostelemani rahapeliautomaatin monet mitat muotoutuivat mittasuhteiden mukaan ja arvioimalla luonnoksia toisiinsa niiden esteettisyyden ja muun muassa RAY:n brändille sopivuuden mukaan. Myös toimeksiantoon sisältyneet vaatimukset määrittivät esimerkiksi automaatin leveyttä: automaattiin laitettaisiin tässä vaiheessa 17" näytöt. Määrittelin automaatin leveyden vasta 3d-mallinnusvaiheessa, enkä lähtenyt sitä arvioimaan edes hahmomallin avulla. Näppäinpaneelin korkeus tulisi vaikuttamaan suuresti automaatin käyttöön, joten sitä oli syytä arvioida hahmomallin avulla. Muut muotoilun ominaisuudet tulisi todennettua hyväksi tai jatkokehitettäväksi siinä vaiheessa, kun rahapeliautoma-

tista tehdään ensimmäinen toiminnallinen muotomalli. Toiminnallisessa muotomallissa on toimivat näytöt ja rahapeliautomaatilla voi pelata pelejä. Lisäksi sinä on kaikki tärkeimmät ominaisuudet joita tarvitsee arvioida muotoilun jatkokehitystä silmällä pitäen. Prototyypistä sen erottaa se, että materiaalit ja automaatin valmistuksessa käytettävät valmistusmenetelmät eivät tule olemaan optimoidut sarjatuotantoa varten.

Hahmomallin kanssa tehty arviointi oli tärkeä osamuotoiluvaihetta. Se on minulle muotoilua tehdessä myös hyvin mielekäs ja paljon antava vaihe, kun muotoilua pääsee arvioimaan paperin sijaan fyysisen esineen kanssa. Hahmomallin kanssa voi myös havaita paljon sellaisia asioita jotka eivät paperilla ole tullut mieleen, ja lopullinen konsepti voi saada paljon arvokasta kehitystä vielä tässä vaiheessa. Hahmomallin jälkeen olin valmis aloittamaan 3d-mallinnuksen, selvitettyäni toimivat mitat muotoilulle.



Valmistin hahmomallin leikkaamalla haluamani muodon mukaisia aihioita Finfoam-uretaanilevystä. Sen jälkeen liimasin ne yhteen, ja viimeistelin hahmomallin muodon. Hahmomallin olisi voinut tietenkin tehdä kahdesta levyn palasta, mutta käytössäni oleva levy oli liian paksua. Halusin paksuuden juuri oikeaksi, että reunan arvioiminen otepintana olisi mahdollista. Päädyin siis siihen, että aihoiden leikkaus vannesahalla ja liimaus yhteen on nopeampaa ja siistimpää työmenetelmänä, kuin suuren uretaanipinnan hiominen halutun paksuiseksi. Viimeistelyäni muodon uretaanille tein vane-rista "jalustan" jolla saisin näyttöosan hahmomallin oikealle korkeudelle. Hahmomallin teko huolellisesti kannatti, sillä sen palveli hyvin tarkoitustaan muodon ja ergonomian arvioinnissa sen lisäksi, että siitä oli hyötyä myös opinnätetyöprojektilleni.



3D-Mallinnus

Alhaalta ylös

Aloitin rahapeliautomaatin mallinnuksen lattiaan kiinnittyvästä jalusta-osasta. Tein myös aluksi alla olevan listan osista, jota automaattiin tulisi:

1. Näyttöosa

- Neljä kaiutinelementtiä
- Kaksi näyttöä
- Kaksi lasia kosketuspinnalla näytöille
- Kolme ohutlevykappaletta
- Ledilista pelialueen reunoille
- Kaksi pelipainiketta
- Korttimaksupääte

3. Runko

- Logo
- Ledivalomatriisit molemmille sivuille

4. Jalusta

5. Luukut huoltoa varten

Käytössäni 3d-mallinnukseen oli toimeksiantajani tarjoama PTC Creo. Minulla oli jo aiempaa kokemusta sen käytöstä ja lisäksi kokemusta hyvin samankaltaisesta SolidWorks-ohjelmistosta, joten pääsin heti mallintamaan automaattia sen sijaan, että olisin opetellut jonkin uuden ohjelman käyttöä. Automaatin renderöintiin eli tietokoneella luotujen havainnekuvien tekoon käytin myös toimeksiantajani tarjoamaa Keyshot-ohjelmaa. Se oli minulle myös tuttu tapaus ja minun itsenikin suosima ohjelma mallinnuksen avuksi.

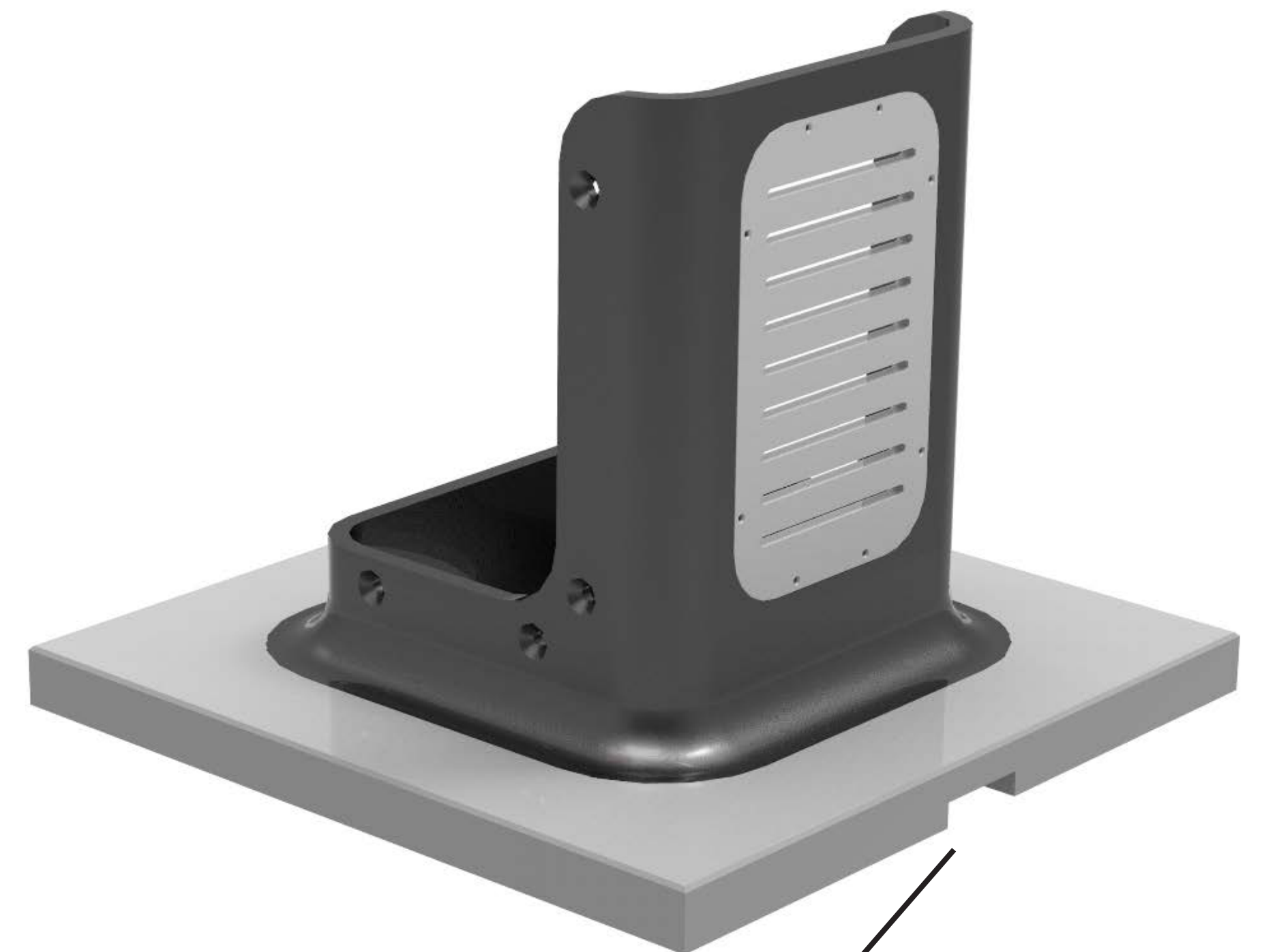
Mallintaminen sujui melko mielekkäästi sisältäen myös aina niin tutut ongelmat, joita 3d-mallinnusohjelmat voivat tuottaa: joitain osia sain suunnitella uudestaan ja joitain taas turhan pitkään ennen kuin minulle selvisi, mitä kirjoittamattomia ominaisuuksia (lue: vikoja) ohjelmien mallinnustoiminnot sisältävät ja miten ne voisi kiertää päästäkseen haluttuun lopputulokseen.

Jalusta.

Jalustaosan takapuolella on huoltoluukku, jonka kautta automaatti kytketään sähkö- ja tietoliikenneverkkoon.

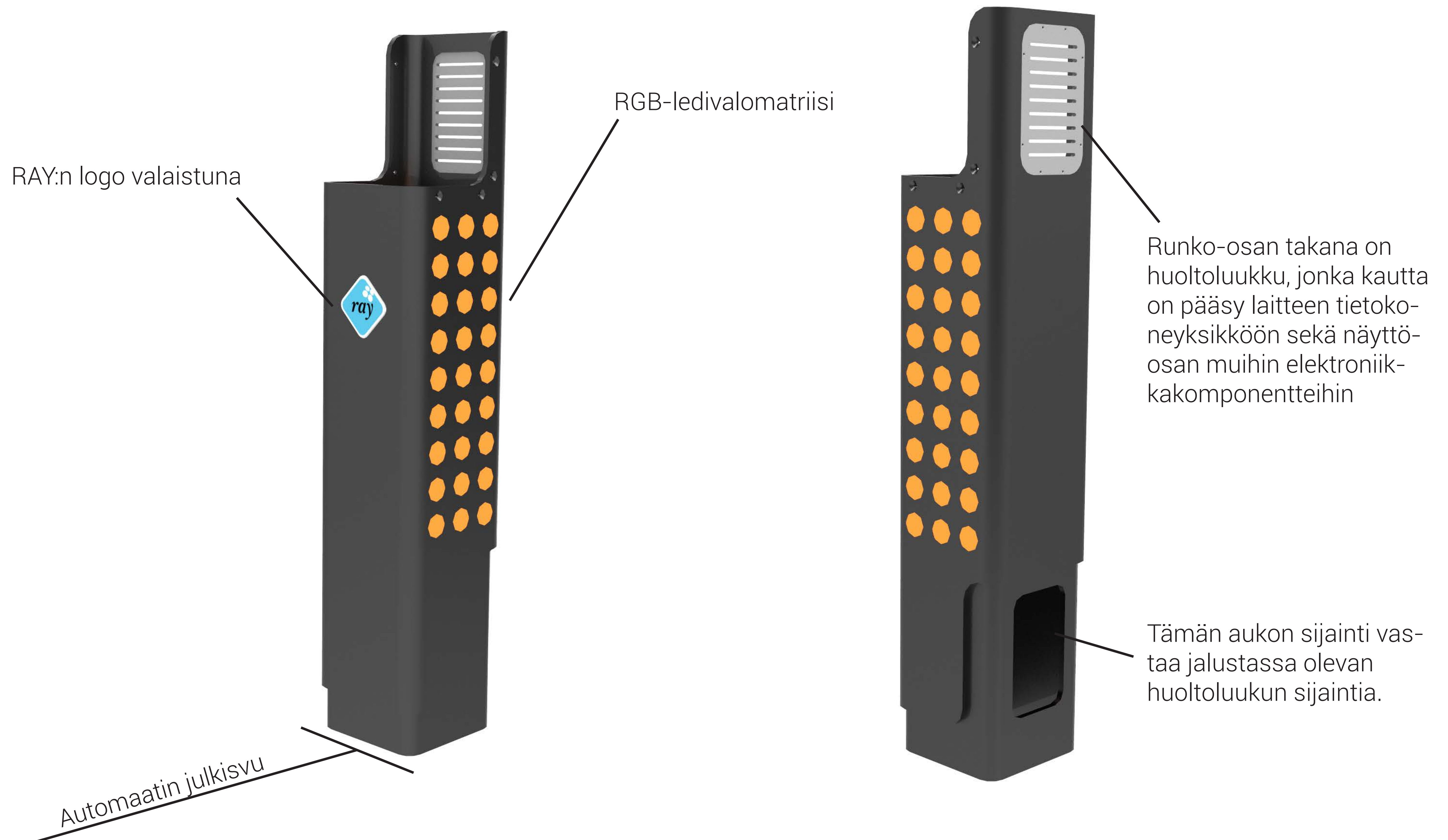


Jalustaosan päälle tulee lattialevy, joka peittää jalustan kiinnitykset sekä jonka alta automaattille vedetään sähkö- ja verkkojohdot.



Lattialevyihin on tehty valmis kanava johtojen vetoa varten.

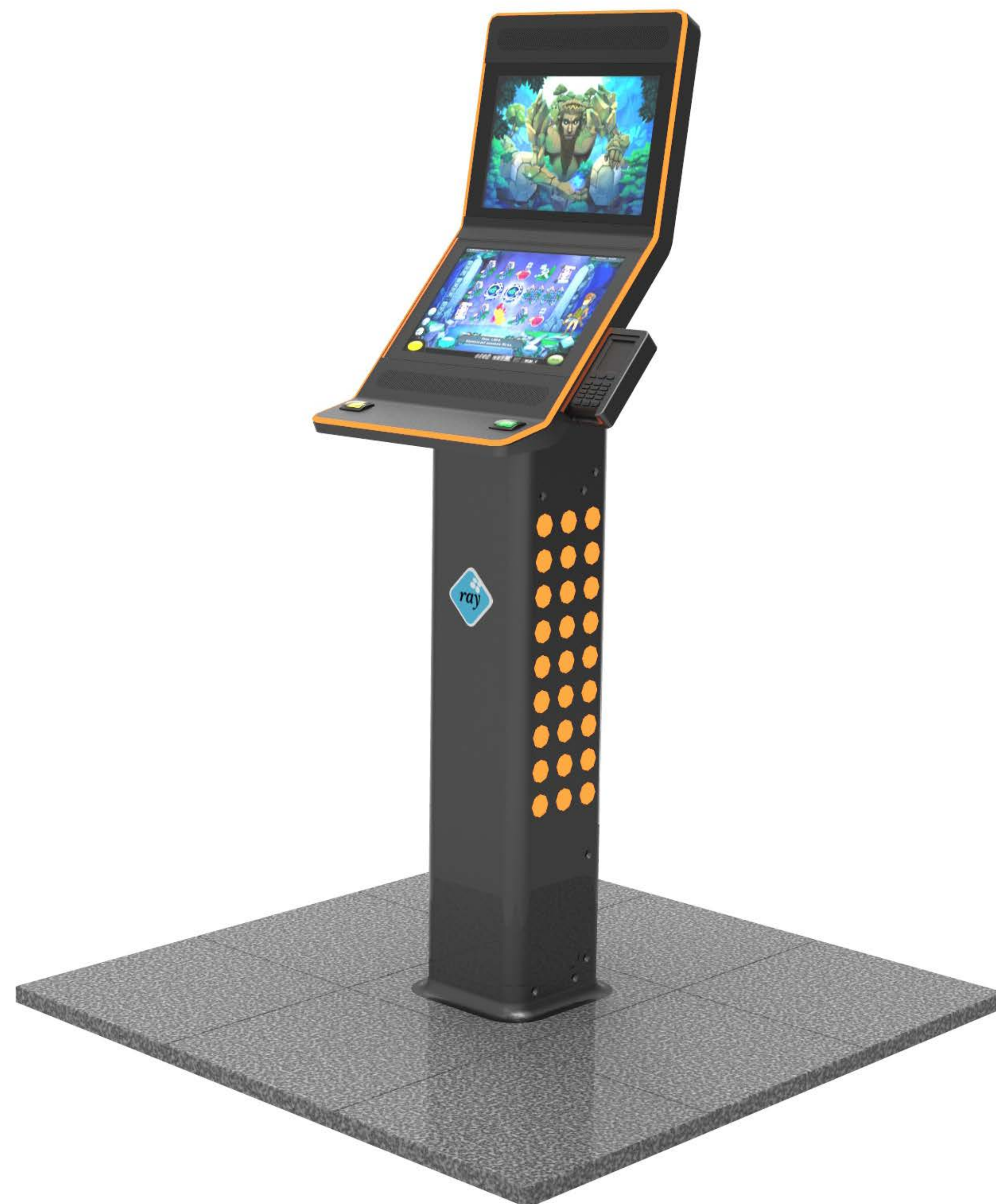
Runko.



Näyttöosa.



Kokonaisuutena.



Valmistettavuus

Miten tuote tehdään?

Tämä opinnäytetyö seuraa rahapeliautomaatin suunnittelua vaiheeseen, jonka jälkeen automaattista tuotetaan ensimmäinen hahmomalli ja prototyyppi. Tuotteen valmistukseen käytettävät materiaalit voivat vielä muuttua, mutta tässä lyhyesti siitä, miten olin ajatellut valmistettavuuden toteutuvan tässä vaiheessa.

Näyttöosa on kaikista osista pisimmälle suunniteltu, sillä se tullaan tekemään suurilta osin lopullisen tuotteen kaltaiseksi jo ensimmäisessä hahmomallissa, johon on lisätty toimivat näytöt ja pelipainikkeet. Näyttöosan komponentit saa koottua kaikki laitteen etupuolelta. En suunnitellut tässä vaiheessa kaikille komponenteille kiinnitystapoja, vaan ne voi tehokkaammin suunnitella, kun käytössä on ensimmäinen 1:1 tehty malli tuotteesta. Näyttöosa on suunniteltu siten, että sen voisi valmistaa ruis-kupuristeena tai jyrsimällä. Toimeksiantajallani on varmasti osaamista valita julkisiin tiloihin sopivia

muovimateriaaleja osan valmistukseen, joten jätän senkin tehtäväksi myöhempään vaiheeseen tuotekehitysprosessissa.

Runko-osan puolesta lähtisin alkuvaiheessa kokeilemaan, onko sen mittojen mukaista alumiiniprofiilia olemassa. Jos näin sattuisi käymään, sen voisi valmistaa sisäkkäin asetetuista alumiiniprofiileista. Muussa tapauksessa sen voisi valmistaa erillisistä kulmapaloista, jotka kiinnittävät runko-osan sivut toisiinsa.

Jalustaosan pilkkominen useampaan osaan valmistusvaiheessa on varmasti järkevintä. Jalustan voisi periaatteessa valmistaa esimerkiksi koneistamalla yhdestä metallipalasta, mutta mielekkäämpiäkin tapoja sen tekoon voisi olla. Mikäli runko-osan mukaista alumiiniprofiilia on saatavilla, helpottuu myös jalustaosan valmistaminen merkittävästi.



Näyttöosa



Näyttöosa koottuna

Värit

Musta ja valkoinen, ja harmaa tuo vaihtelua, vai?

Mallinnusta tehdessäni päädyin kolmeen väri vaihtoehtoon sekä ajatukseen siitä, mitä elementtejä muuntelemalla automaattista saisi tehtyä erilaisia variaatioita erilaisiin sijoituspaikkoihin. Päädyin kolmeen väri vaihtoehtoon, joista kaksi on pysyviä ja kolmas päivittyy joka vuosi valittavalla uudella trendivärillä.

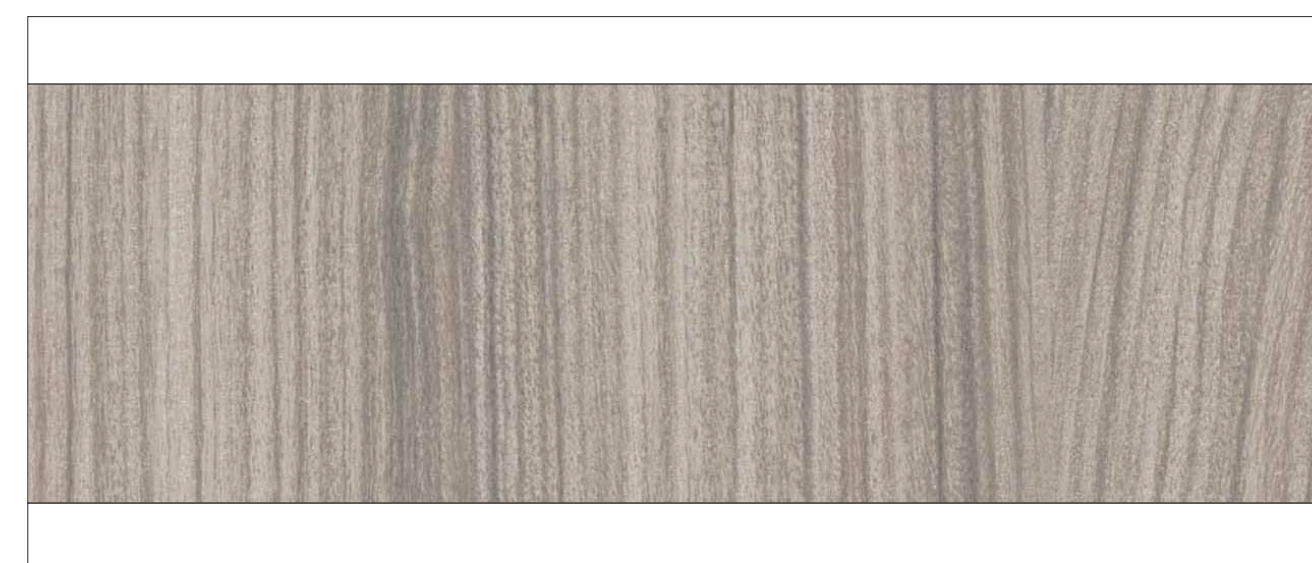
Ensimmäisen väri vaihtoehdon nimesin Pandaksi. Siinä näyttöosa ja jalusta ovat mustia ja keskiosa valkoinen. Toinen väri vaihtoehto on nimeltään Nordic. Nordic on saanut vaikutteita skandinaavisesta, puhtaasta ja luonnonläheistä muotoilusta ja sisustuksesta. Näyttöosa ja jalusta ovat valkoisia runko-osan ollessa puuviilulla päällystetty. Puuviilusta runko-osaa tehdessä voi jatkossa miettiä, voisiko koko osan tehdä puusta pelkän viilutuksen sijaan. Kolmas vaihtoehto on nimeltään Vogue. Vogue on aina vuoteen sidottu ja sen kevään trendiväreistä inspiraationsa saanut versio DICE-automaatista.



Jet Black (metallisävy)

Valkoinen (metallisävy)

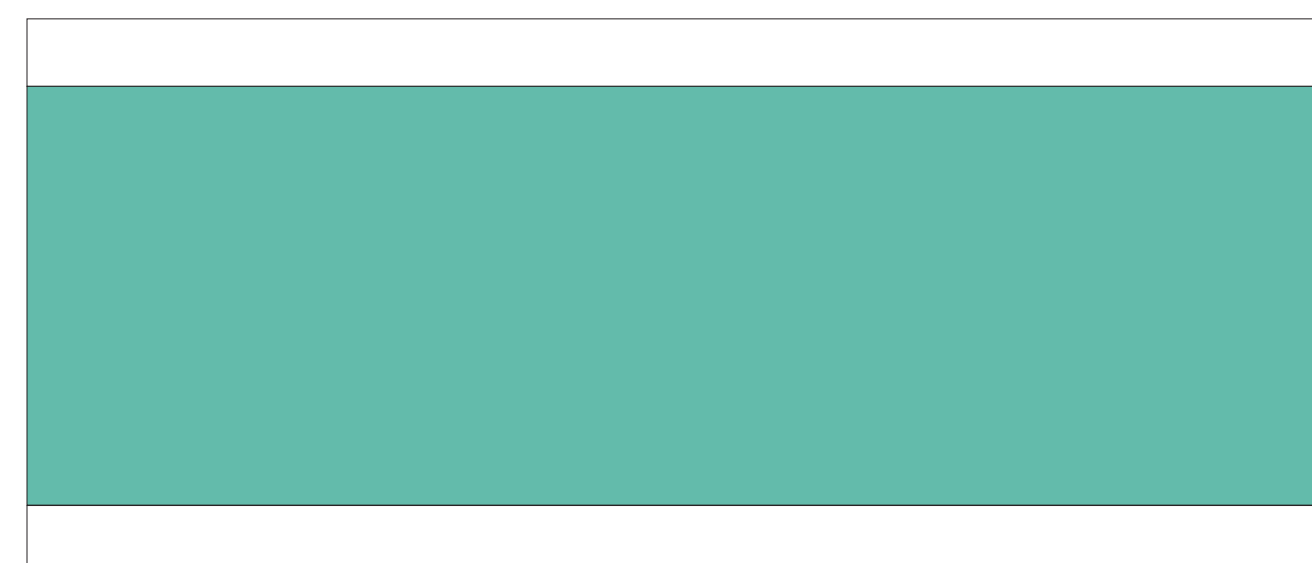
Jet Black (metallisävy)



Valkoinen (metallisävy)

Puuviilu (tammi)

Valkoinen (metallisävy)



Valkoinen (matta)

PANTONE 14-5714 Lucite® Green (matta)

Valkoinen (matta)

Mallinnus prosessina

Mietteitä 3D-mallinnuksesta

Tietokoneella tehtyjen kolmiulotteisten mallien teko on nykyään olennainen osa tuotekehitystä ja valmistusprosessia. Itselleni mallintaminen on mieluisa osa tuotteiden suunnittelua, ja olen kehittänyt mallinnustaitojani aktiivisesti koko opintojeni ajan. Tällä hetkellä hallitsen mallintamisen Rhinoceros-, SolidWorks- ja PTC Creo-ohjelmilla. 3d-mallinnuksen käyttökelpoisuus muotoilijalle on myös mahdollisuuksissa tuottaa esityskuvia tuotteista jo hyvin aikaisessa vaiheessa muotoiluprosessia. Tällä kertaa käytin kuvien tekoon Keyshot-ohjelmaa. Se sopii muotoilijan käyttöön nopeutensa ja helpon käyttöliittymänsä ansiosta.

Muotoilemani DICE-rahapeliautomaatin mallinnus oli prosessina hyvin mielenkiintoinen. Esineenä tämä on toiseksi suurin, mitä olen mallintanut ja veikin aikaa sen mukaan. Alussa selkeältä ja yksinkertaiselta vaikuttava muoto alkoi näyttäytyä eri valossa, kun pääsin näyttöosaan ja siihen tulevien komponent-

tien kiinnityskohtien mallintamiseen. Onnekseni toimeksiantajani tarjosi minulle suuren osan näistä komponenteista valmiina 3d-malleina, joten niiden mallintamiseen minun ei tarvinnut käyttää aikaa.

Toimeksiannossa minua oli pyydetty luomaan kuvia automaattista erilaisissa ympäristöissä. Saatuaani itse mallintamisen valmiiksi siirsin sen Keyshot-ohjelmaan renderöintiä varten. Erilaisten ympäristöjen, värien ja materiaalien kokeilu automaattille oli huolellisesti tehdyn mallinnusvaiheen jälkeen joutuisa ja miellyttävä vaihe. Automaatin sijoittamisesta ja mahdollisista eri väri vaihtoehtoista kerron lisää seuraavassa luvussa.



Pelaaja ja tuote

Miten käyttäjä on huomioitu muotoiluvalintoja tehdessä?

Voi sanoa että tämä rahapeliautomaatti on luotu pelaajia varten. Tämä tarkoittaa sitä, että opinnäytetyöni jälkeen tahtotilani on saada konsepti testaukseen pelaajille ja muille sen tuleville käyttäjille. Ennen konseptin jatkokehitystä olisi mielestäni tärkeää saada yhdistettyä siihen enemmän käyttäjätietoa: onko toimeksiantoni vaatimuksena tullut näyttöjen koko (17 tuumaa) hyvä? Toteutuuko rahapeliautomaatissa pelimäinen ilme? Onko sen mitat ergonomisesti sopivat? Tällä hetkellä konseptin käyttäjälähtöisiä valintoja voi kuvailla valistuneeksi arvaukseksi: osin aiemmin selvitettyä tietoa, kuten näyttöosan ledireunus, mutta osin "vain" valistuneita arvauksia käyttäjien mieltymyksistä.

Olen itse työskennellyt rahapeliautomaattien ylläpitotöissä, asiakaspalvelutyössä jossa rahapeliautomaattien tuntemus on ollut vaadittua, sekä pelannut automaatteja pelaajan roolissa. Tällä kokemuksella on ollut oma osansa konseptin suunnittelussa, sillä

omia toiveita ja halujani rahapeliautomaatteja kohtaan voi osaltaan pitää käyttökelpoisina. Pitää tietenkin muistaa, että muotoilijana en tee tuotetta itseäni varten, vaan kohderyhmänä on RAY:n tulevaisuudessa tarkemmin määrittelemä osa sen käyttäjistä, joiksi voi laskea suuren osan täysi-ikäisistä ihmisistä Suomessa.

Käyttäjien mieltymykset on otettu huomioon, mutta juuri niiden osalta näen tarvetta myös jatkokehitykselle. Uskon että konseptini tällaisenaan toimii varmasti tarkoitukseensa ja etsimäni tieto esimerkiksi maksutapoihin liittyen antaa hyvää pohjaa sille, ketä tämän konseptin seuraavien vaiheiden käyttäjätestaukseen otetaan mukaan.

Käyttäjätiedon lisääminen konseptiin.



Opinnäytetyön tuloksena
syntynyt konsepti

Käyttäjätiedon mukaan
jatkokehitetty konsepti

Valmis tuote?
Sivulta 14 löytyy tarkempi
kuvaus muotoiluprosessista

Tuote ympäristössä

Mikä on sopiva paikka rahapeleille?

Raha-automaattiyhdistyksen pelit ovat tuttu näky huoltoasemilla ja kauppojen kassojen vieressä. Valitsin esimerkkisijoituspaikoiksi omalle rahapeliautomaattikonseptilleni näistä poikkeavat ympäristöt. Tämän konseptin ei ole tarkoitus kilpailla nykyisten rahapeliautomaattien kanssa, sillä mielestäni ne sopivat nykyisiin ympäristöihinsä hyvin ja toimivat täten tarkoituksessaan. Tämän valinnan jälkeen jäljelle jäikin paikat, joihin muut rahapeliautomaatit eivät sovi. Muotoilemani rahapeliautomaatti onkin juuri tällaisiin ympäristöihin tehty, sillä sitä voi helposti kustomoida sopimaan erilaisiin ympäristöihin ja teemoihin.

Rahapeliautomaattien ympäristöjä valittaessa täytyy ottaa huomioon myös vaikutukset, joita ne väistämättä aiheuttavat. Yhtenä rahapelaamiseen liittyvien ongelmien aiheuttajana nimittäin mainitaan pelien helppo saatavuus (Kukkonen, 2013), joka tarkoittaa luonnollisesti niiden sijaintia paikoissa, joissa

ihmiset ne usein näkevät. Valitsinkin ympäristöiksi sijainteja, joissa kulkeva ihminen on muutenkin varautunut maksulliseen ajanvietteeseen. Valitsin tällaisiksi paikoiksi lentokenttien lounge-tilat, yökerhot sekä myös joukkoliikenteen risteyskohdat, kuten matkakeskukset ja terminaalit. Muita mahdollisia sijainteja voi olla myös hotellien aulatilat sekä ostoskeskukset. Nämä ovat kaikki luonteeltaan tiloja, joihin menijä on varautunut käyttämään siellä ollessaan rahaa ja mahdollisesti myös suunnitellut rahankäyttöään etukäteen, kuten esimerkiksi matkalle lähdössä oleva ihminen lentokentällä.

Nämä ympäristöt ovat mielestäni sellaisia, joissa ihminen yleensä viettää verraten lyhyen ajan samassa paikassa kerrallaan. Bussia odottava henkilö odottaa muutaman minuutin seuraavaa vuoroa tai viettää hotellin aulassa lyhyen hetken odottaessaan ystäviensä saapumista sovittuun tapaamispaikkaan.







↑ Tikkurila
Dickursby
Rakett
Spår
Tracks
1-5
Jokiniemi
Änäs
Rakett
Spår
Track
6 P

↑ Tikkurila
Dickursby
Rakett
Spår
Tracks
1-5
Jokiniemi
Änäs
Rakett
Spår
Track
6 P

↑ Tikkurila
Dickursby
Rakett
Spår
Tracks
1-5
Jokiniemi
Änäs
Rakett
Spår
Track
6 P





Etähallintasovellus

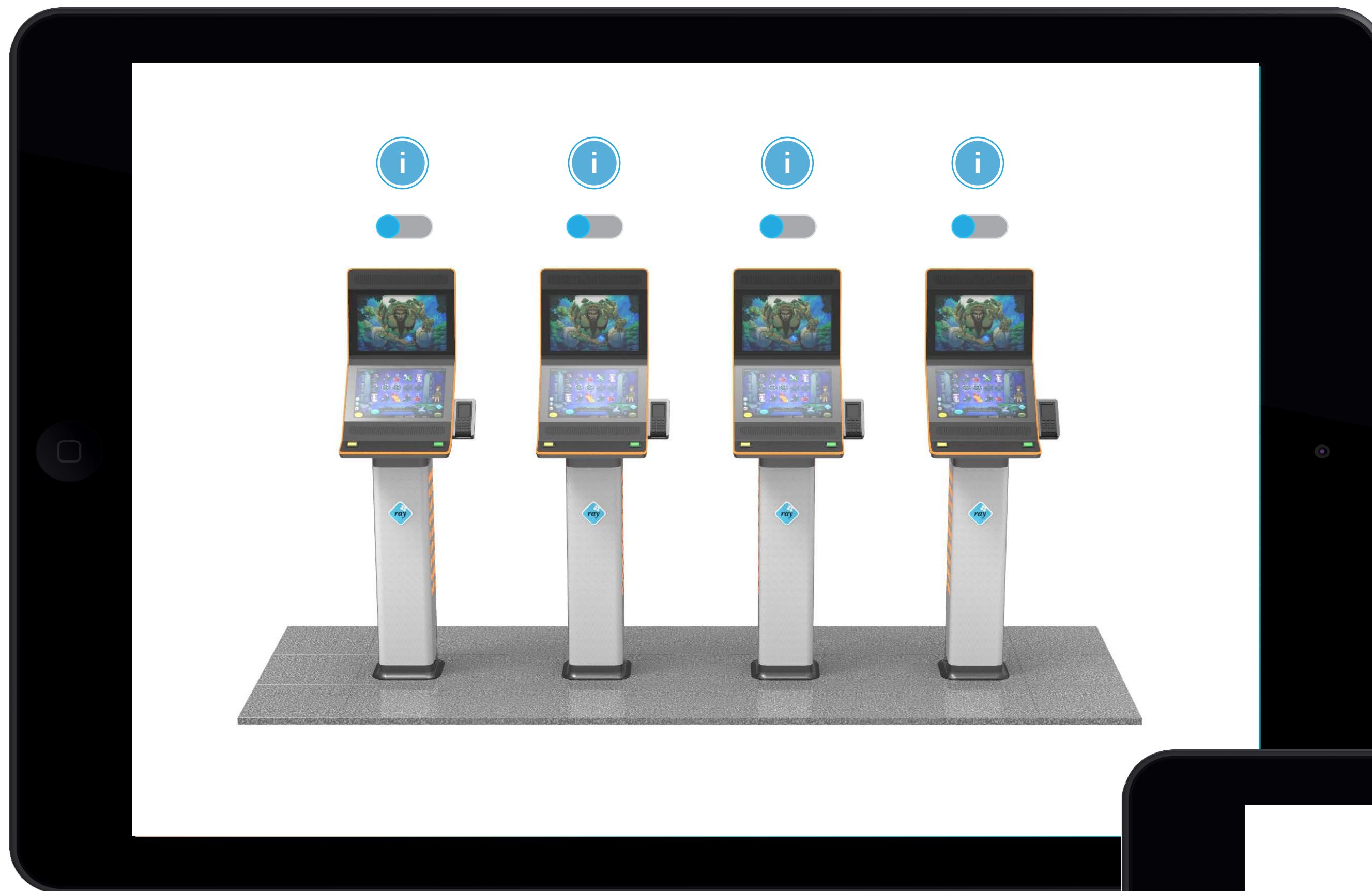
Pieni lisä varsinaiselle työlle

Nykyajalle tyypillisesti matkapuhelimia ja tabletteja on alettu hyödyntää rajapintoina myös muille laitteille. RAY:n automaateille onkin jo olemassa Android-pohjainen sovellus, jolla sijoituspaikan pitäjä voi laittaa laitteet pelinestotilaan. Suunnitellessani DICE-automaattia heräsi mieleeni myös kysymys siitä, miten tätä automaattia voisi huoltaa. Nykyisin rahapeliautomaatista avataan melkein koko automaatin julkisivu, jonka takaa päästään käsiksi huoltotoimintoihin. Käteisen rahan puuttuessa automaatin sisälle ei välttämättä tarvitsisi nähdä, sillä liikkuvia osia tai kolikoista aiheutuvia tukoksia ei voisi tähän automaattiin tulla. Päädyinkin siihen ratkaisuun, että tätä automaattia ja samalla koko automaattirivistöä voisi hallita sovelluksen kautta.

Alkuvaiheessa sovelluksesta voisi nähdä yleisnäkymän automaattirivistöstä. Sovelluksella onnistuisi myös laitteiden kytkeminen päälle ja pois päältä. Huoltotoimia varten sovellus näyttäisi huoltomie-

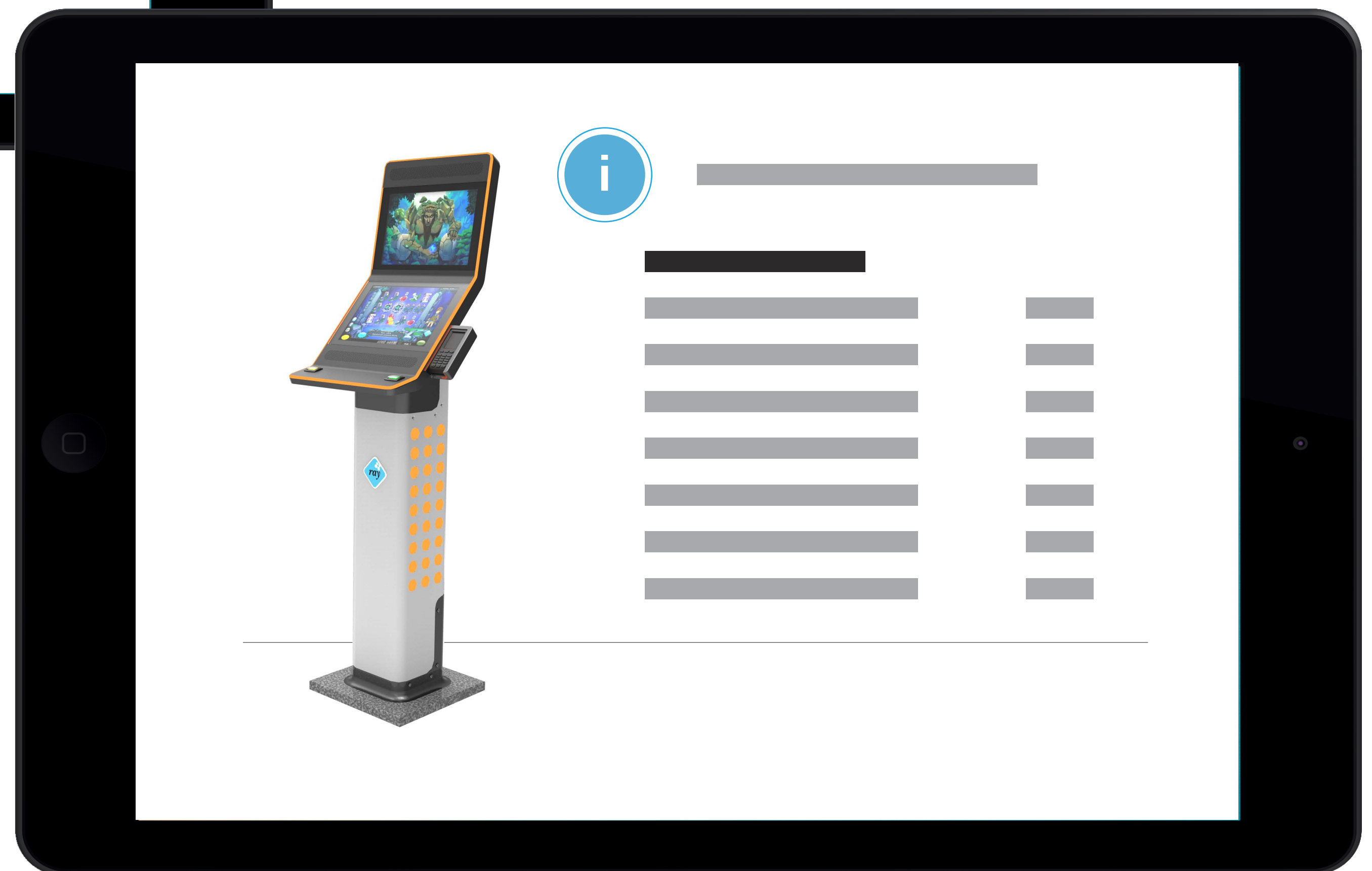
helle tarvittavan määrän tietoa, jotta hän voi suorittaa laitteelle tarvittavat huoltotoimenpiteet. Asiakaspalvelijaa varten sovelluksella voisi myös nähdä, mitä peliä automaatilla pelataan ja näin ollen auttaa asiakaspalvelijaa hänen ottaessa kontaktia pelaajaan. Jatkona tällaiselle etänäyttöominaisuudelle itse rahapeliautomaattiin voisi tuoda ominaisuuden myös pelaajien käyttöön - jos on kiire lähteä jo seuraavaan paikkaan, voisi pelin "kaapata" rahapeliautomaatista oman laitteensa, kuten matkapuhelimen näytölle.

Tämä etähallintasovellus on mielestäni yksi mielenkiintoista jatkotutkimusaiheista. Sovelluksesta voisi parhaimmillaan tulla täysin uusi rajapinta laitteen ja sen eri käyttäjäryhmien välille. Asiasta voisi todella tehdä jo toisen opinnäytetyön, joten jätän omalla kohdallani asian ideoinnin tälle tasolle.



Yleisnäkymästä automaattit voi kytkeä päälle ja pois päältä

Yleisnäkymä automaateista



Info-painiketta painamalla saa näkyviin automaattikohtaiset tilastotiedot

Yhteenveto

Opinnäytetyön tekeminen

Opinnäytetyön tuloksena syntyi työn tavoitteiden mukainen konsepti. Muotoilun ja esteettisten asioiden lisäksi pohdin myös tuotteen vastuullisuutta ja pelaajan ja rahapeliautomaatin välistä suhdetta. Otin myös huomioon rahapeliautomaatin ympäristön huomioon asettamalla sen tiloihin joissa rahapelaamisella voisi olla mielestäni paremmin kysyntää, ja joissa se myös olisi vastuullisemmin esillä. Uutena ideana syntyi esimerkiksi ajatus etähallinta-sovelluksesta automaateille.

Pysyin kiitettävästi tekemäni aikataulun puitteissa. Tavoitteenani oli saada automaatin prototyyppi mukaan loppupresentaatioon, mutta suunnittelin alusta lähtien opinnäytetyöni siten, että sen poisjääminen ei tulisi vaikuttamaan opinnäytetyöni valmistumiseen. Tiedonkeruu opinnäytetyötä varten sujui hyvin, sillä olin tutustunut suuremmassa viitekehyksessä opinnäytetyöni aiheeseen jo noin vuoden ajan. Pystyinkin palaamaan tuon vuoden aikana lukemaani materi-

aaliin sen sijaan, että minun olisi täytynyt sisäistää täysin uusia aihepiirejä opinnäytetyötäni varten.

Konseptista tuli RAY:n brändin näköinen, ja se tuo mielestäni jatkuvuutta rahapeliautomaattien muotoiluun. Opinnäytetyö todentaa mielestäni hyvin osaamiseni muotoilijana, sekä täyttää toimeksiantajan sille asettamat tavoitteet. Konseptiin olisi voinut lisätä enemmän käyttäjätietoa jo tässä vaiheessa, mutta perustelin myös hyvin miksi sitä tulisi kerätä vasta projektin seuraavissa vaiheissa: omat havainnot rahapeleistä ja niiden pelaamisesta yhdistettynä keräämääni tietoon alasta ja sen trendeistä oli mielestäni riittävää. Pystyin myös näin toimimalla tuomaan esille itse tuotteen muotoilua ja opinnäytetyöni pituus pysyi mielekkäänä. Kiinnostukseni projektia kohtaan pysyi hyvänä alusta loppuun. Yksi syy kiinnostuksen pysymiseen on myös sillä, että yhteistyö toimeksiantajan kanssa sujui hyvin ja minulle jäi kuva että työtäni arvostettiin.

Tuoko konsepti takaisin jatkuvuutta rahapeliautomaattien muotoiluun?



2009

Valtti-automaatin muotoilua tarkastellaan uuden muotoilufilosofian alkuna rahapeliautomaattien muotoilussa.



2017?

DICE-automaatilla RAY päivittää automaattivalikoimansa vastaamaan käyttäjien päivittyneitä haluja ja tarpeita, säilyttäen myös Valtissa hyväksi koetut asiat.

Päätelmät


Sähköisen rahan rahapelaaminen

Kun sain opinnäytetyöni aiheen, heräsi minulle heti kysymyksiä siitä, onko aihe relevantti ja mitä perusteluita tällaisen aiheen tutkimiselle on olemassa. Tutkittuani sähköisellä rahalla tapahtuvaan rahapelaamiseen liittyviä aiheita voin nyt todeta, että aiheen tutkiminen on perusteltua moneltakin kannalta.

Nykyinen maksutapojen kehitys johtaa mielestäni pian siihen, että monikaan ei koe enää käteistä helpoimpana tapana maksaa. Tämä sen lisäksi, että nykyisen kehityksen jatkuessa käteisen rahan saatavuus varmasti heikkenee entisestään Raha-automaattiyhdistyksen ollessa jo nyt Suomea tarkastellessa yksi suurimmista käteisen rahan "ylläpitäjistä" laajalla rahapeliautomaattien verkostollaan. Uudet maksutavat antavat myös mahdollisuuden tehdä kuluttamisesta enemmän brändiin sidotun osan palvelua, kun rahan ei tarvitse enää olla käteistä, vaan pikemminkin tuote jo itsessään, kuten Disney Worldin käyttämä Magic Band -ranneke.

Sähköisellä rahalla on myös muita mahdollisuuksia. Pelkästään tunnistettuna pelaaminen poistaa teoriassa alaikäisten ja havaittujen ongelmapelaajien pelaamisen kokonaan. Sen avulla on myös mahdollista vähentää ongelmapelaamisesta syntyviä kuluja, kun pelaajilla on käytössä pelaamisen seurantaan työkalut, joilla osaltaan voi ehkäistä ongelmapelaamista etukäteen. Tällaiset työkalut on pelaajilla käytössä tälläkin hetkellä, mutta pelaajalla on myös mahdollisuus pelata anonyymisti ja kiertää tällä tavalla peliin käytetyn rahamäärän seuranta.

Muotoilun puolesta tarjolla on myös uusia mahdollisuuksia, kuten tässä opinnäytetyössäni muotoilema automaatti todistaa. Sähköisellä rahalla toimiva rahapeliautomaatti poistaa suuren osan rajoitteita, joita on käteistä rahaa käyttävien automaattien muotoilussa. Päätelmänä opinnäytetyölleni voikin todeta, että käteisen rahan poistuminen on muotoilun erävoitto - sen myötä on mahdollista muotoilla



uudenlaisia rahapeliautomaatteja joilla saadaan tavoitettua sellaisia pelaajia, jotka eivät syystä tai toisesta halua pelata nykyisiä rahapeliautomaatteja. Uudenlaisen muotoilun avulla on myös mahdollista liittää automaatteihin mielikuvia, joita on mahdollista liittää vanhanmallisiin rahapeliautomaatteihin. Vanhanmallinen on jo adjektiivina yksi, joka aiempiin rahapeliautomaatteihin liitetään. Sähköistä rahaa käyttävistä rahapeliautomaateista on mahdollista luoda täysin uudennäköinen muoto rahapelaamisesta muotoilun keinoin.

Yhtenä päätelmänä voikin todeta, että käteisen rahan puuttuminen automaatista on enemmän mahdollisuus kuin heikkous. Jo nykyään on paljon ihmisiä, joiden tiedän, minä mukaan lukien, välttävän käteistä rahaa. Nykyisissä rahapeliautomaateissa on korttimaksaminen käytössä, mutta se on ominaisuus, joka on liitetty käteisellä toimivaan automaattiin, sen sijaan, että se olisi maksutapa, jonka

mahdollisuuksille koko rahapeliautomaatti olisi rakennettu. Suunnittelemalla rahapelejä ja rahapeliautomaatteja ensisijaisesti sähköistä rahaa käyttäville pelaajille on mielestäni mahdollista saavuttaa paremmin kokoajan kasvava käyttäjäryhmä, joka on jo siirtynyt käteisen rahan käytöstä sähköisiin vaihtoehtoihin.

Vaikka opinnäytetyöni aihe on mielletävissä tuotemuotoiluksi, sisältää se myös aihetta laajemmin lähestyvää pohdintaa. Näen tämän vastaavan hyvin nykyajan käsitystä muotoilijan työstä: hän on tuotteita kehitettäessä se, joka ottaa työssään huomioon aiheeseen liittyviä tekijöitä hyvinkin laajasti. Jollekin kyse voi olla pelkän uuden tuotteen tekemisestä, mutta muotoilijalle se on kysymys siitä, mitä me tarvitsemme ympärillemme, mitä tuote merkitsee sitä käyttäville ihmisille, mitä syvempiä haluja ja tarpeita he saavat sitä käyttämällä tyydytettyä ja lopulta mitä lisäarvoa tuote heidän elämänsä tarjoaa.

Jatkotutkimus

Tämä oli vasta alkua!

Oman opinnäytetyöni aihe on uusi, ja työtä tehdessä löysin paljon aiheita, joita olisi voinut tutkia tarkemmin. Pitäen oman aiheeni rajattuna varsinaiseen tuotemuotoiluun sain kerättyä listan aiheista, joista olisi hyötyä tehdä jatkotutkimusta.

Käyttöliittymäsuunnittelu. Tekemäni tuotemuotoilu kaipaa vielä huomiota käyttöliittymän suhteen. Minkälaisia käyttäjiä uudet maksutavat omaksuneet pelaajat ovat? Onko heillä uusia rahapeleihin liittyviä tarpeita, joita vanhat pelit eivät täytä? Miten he haluaisivat pelata rahapelejä tällä automaatilla? Tarjoaako uudet maksutavat uusia pelilogiikoita joita vielä ei ole otettu huomioon?

Brändi & tuotesuunnittelu. Kolikkoreikä on yksi tämänhetkisistä brändielementeistä. Onko tulevaisuudessa Raha-automaattiyhdistyksen automaateissa brändiin sidottu elementti, jota painamalla tai hipaisemalla maksu tapahtuu nykyisen korttimaksupäätteisiin integroitujen NFC-lukijoiden sijaan? Millä maksu tapahtuu? Saako jokainen pelaaja oman avaimenperän, vai onko toteutus älykellossa oleva sovellus?

Käyttöliittymäsuunnittelu & palvelumuotoilu. Rahapeliautomaatteja käyttää suuri joukko erilaisia käyttäjiä pelaajan lisäksi. On kioskin pitäjää ja kaupan kassaa, huoltomiestä ja asiakaspalvelijaa. Hallitaanko automaatteja tulevaisuudessa yhdellä sovelluksella, joka mukautuu käyttäjän mukaan? Mitä lisäarvoa tällainen sovellus voisi tuoda käyttäjärühmille palvelun näkökulmasta?

Käyttäjätutkimus & sisustussuunnittelu / tuotemuotoilu. Missä rahapelejä halutaan nykyaikana pelata? Miten ympäristö vaikuttaa pelaajiin, ja miten erilaisiin sijoituspaikkoihin pystyisi luomaan samaa viestiä välittävän ympäristön?

> Löysitkö tästä mielenkiintoisen aiheen itsellesi? Ota yhteyttä minuun niin järjestetään asia! Yhteystietoni löytyvät opinnäytetyön lopusta.

Lähteet

Tekstit

Casino Journal, 2011. Bally Technologies acquiring Sightline Payments. <<http://www.casinojournal.com/articles/87801-bally-technologies-acquiring-sightline-payments>> (14.4.2015).

Engebø, Jonny 2012. IVTs and tools for responsible gambling: Multix and Belago, Norsk Tipping's IVTs. <http://www.easg.org/media/file/loutraki2012/pres_pdf_loutraki_2012/wednesday_19_september_2012/1615-1815/parallel_1/2_jonny_engebo.pdf> (20.4.2015).

Hoffmann, Bjørn, Helge 2012. The Norwegian story - with a happy ending? <<http://www.responsiblegambling.org/docs/discovery-2012/the-norwegian-story---with-a-happy-ending-.pdf?sfvrsn=12>> (20.4.2015).

Kuang, Cliff, 2015. Disney's \$1 Billion Bet on a Magical Wristband. Wired. <<http://www.wired.com/2015/03/disney-magicband/>> (14.4.2015).

Kukkonen, Veera-Eerika, 2013. Peliriippuvaisen asiakkaan kohtaaminen ja hoitomenetelmät: Oppitunti ja oppimateriaali sosiaali- ja terveystieteiden opiskelijoille. Opinnäytetyö. Joensuu: Karelia ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201305138017>> (20.4.2015).

Kurtti, Joni, 2011. Mobiilipalvelut ja NFC. Opinnäytetyö. Oulu: Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2011102013889>> (14.4.2015).

Nordea, 2015. Lähimaksaminen. Nordea. <<http://www.nordea.fi/henkil%C3%B6asiakkaat/p%C3%A4ivitt%C3%A4iset+raha-asiat/kortit/l%C3%A4himaksaminen/1607912.html>> (14.4.2015).

Nostalgiapelit, 2015. Pelien historiaa. <<http://www.nostalgiapelit.fi/historia.html>> (20.4.2015).

RAY, 2015. Pelaamisen hallinta. RAY. <<https://www.ray.fi/fi/etuasiakas/pelaamisenhallinta>> (14.4.2015).

RAY, 2012. RAY:n Valtti HI Design 2012 -näyttelyssä Kaapelitehtaalla. RAY. <<https://www.ray.fi/rayn-valtti-hi-design-2012-nayttelyssa-kaapelitehtaalla>> (15.4.2015).

RAY, 2014. Lähimaksaminen jo 12 000 RAY:n raha-automaatissa. <<http://www2.ray.fi/fi/yrityksille/l%C3%A4himaksaminen-jo-12-000-rayn-raha-automaatissa>> (14.4.2015).

RAY, 1987. Potti-automaatin esite. Espoo: RAY.

Schüll, Natasha, Dow 2012. Addiction By Design: Machine Gambling in Las Vegas. New Jersey: Princeton University Press.

Yliniemi, Matti 2013. Norjan rahapeliautomaattitoiminnan muutoksesta näkökulmia Suomeen. Opinnäytetyö. Oulu: Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa: <<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013112818835>> (20.4.2015).

Viljay, Kumar 2013. 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Walt Disney World, 2015. Unlock the Magic with Your MagicBand or Card. Walt Disney World. <<https://disneyworld.disney.go.com/plan/my-disney-experience/bands-cards/>> (14.4.2015).

Wikipedia, 2015. Dieter Rams. Wikipedia. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Dieter_Rams> (21.4.2015).

Kuvat

Sivut 4, 10, 17, 20 ja sivun 69 kaksi ensimmäistä automaattia vasemmalta: RAY, 2015.

Sivu 22: Kuvat sijoituspaikoista. Pääkkönen, Lasse 2015.

Sivu 26: Multix-automaatti.

Kuva 1. Regjeringen, 2015. <https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kkd/pengespill-og-lotteri/nt_multix_fotoflemmingstoldal_1.jpg> (20.4.2015).

Ylhäällä: HA, 2015. <http://www.h-a.no/ArticleImages/106040_1.jpg> (20.4.2015).

Alhaalla: VG Nyheter, 2015. <<http://1.vgc.no/drublish/images/article/2010/08/09/22289679/1/834x556/1652555.jpg>> (20.4.2015).

Sivu 30: Kuvat maksutapakeksinnöistä.

Kuva 2. Megapapers, 2015. <<http://megapapers.com/wp-content/uploads/2015/02/What-You-Should-Know-About-NFC-And-Mobile-Payment.jpg>> (14.4.2015).

Kuva 3. <https://m1.behance.net/rendition/modules/53237245/hd/c96c088c49239deaa942af337a0a2f73.jpg> (14.4.2015).

Kuva 4. Bonnie, Cha, 2013. Tomorrowland Today: Disney MagicBand Unlocks New Guest Experience for Park Goers. All Things D. <<http://all-thingsd.com/files/2013/05/Disney-MagicBand-380x249.jpg>> (14.4.2015).

Kuva 5. Aigus, Anthony, 2014. Commonwealth Bank's PayTag – Hands On. Reconer. <http://reckoner.com.au/wp-content/uploads/2014/01/DSC_3827.jpg> (14.4.2015).

Sivu 36: Moodboard.

- a: MINI Space, 2015. <http://www.minispace.com/en_us/article/Unveiling-of-MINI-Superleggera-Vision-A-Modern-Twist-on-Tradition/962/> (20.4.2015).
- b: Crea International, 2015. <<http://www.creainternational.com/article/che-banca>> (20.4.2015).
- c: DELL, 2015. <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/a9/a5/a7/a9a5a73490ec08c451a056e61e49bbd9.jpg>>
- d: Isomi, 2015. <<http://isomi.com/products&id=163>> (20.4.2015).
- e: Hewlett Packard, 2015. <<http://store.hp.com/webapp/wcs/stores/servlet/us/en/pdp/accessories-88342--1/hp-s6000-orange-wireless-mini-speaker>> (20.4.2015).
- f: Architonic, 2015. PodMeeting by Martela Oyj. Architonic. <<http://www.architonic.com/pmsht/podmeeting-martela-oyj/1231972>> (20.4.2015).
- g: Tattersfield, Minale, 2015. The real cost of a cup of coffee. Roadside Retail. <<http://www.roadsideretail.com/2013/11/the-real-cost-of-cup-of-coffee.html>> (20.4.2015).
- h: Alienware, 2014. Hardbloxx. <http://hardbloxx.de/wp-content/uploads/2014/09/Alienware-Area-51_2.jpg> (20.4.2015).
- i: Branco, Luis 2013. natura. Behance. <<http://www.behance.net/gallery/natura/9229999>> (20.4.2015).

Jos sinulle heräsi kysymyksiä aiheesta, ota yhteyttä:

Please send your enquiries to:

aaro.kurkela@gmail.com



Aaro Kurkela
2015