

Peliohje: Suuri datamysteeri

Tausta:

Suuri datamysteeri on aineistohallinnan perusasioiden kouluttamiseen ja testaamiseen tarkoitettu pakopeli, joka on suunnattu erityisesti korkeakoulujen tutkimus- ja TKI-työtä tekeväälle henkilökunnalle.

Peli toimii seppo.io-alustalla. Pelin käyttäminen ohjaajana vaatii seppo-lisenssiä. Jos sinulta löytyy sellainen ja haluat ottaa pelin käyttöösi, se löytyy sepon avoimien pelien kirjastosta. Pelistä on myös englanninkielinen versio Great Data Mystery.

Voit kokeilla peliä pelaajana ilman lisenssiä, mutta sellaisenaan sitä ei voi ottaa laajempaan käyttöön, sillä pelitilassa on rajoitus käyttäjämäärälle. Pääset kokeilemaan peliä osoitteessa play.seppo.io. Kirjaudu pelaajana koodilla A524FE. Peli ei ole helppo yksin pelattaessa, joten tarvittaessa siihen saa [vinkkejä ja voi tarkistaa oikeita vastauksia](#).

Säännöt:

- Tämä peli on pakopelimäinen, eli se sisältää koodeja, salasanoja, piilotettuja asioita ja oivaltamista. Tarvitset päättelykykyä ratkaistaksesi pelin!
- Jos et tiedä vastausta tehtävään, peli näyttää oikean vastauksen kolmen yrityskerran jälkeen. Huomaa kuitenkin, ettet saa silloin tehtävästä pisteitä.
- Voit avata jo suorittamasi tehtävän milloin tahansa uudelleen etsiäksesi vihjeitä.
- Haasta itsesi ja katso selviydytkö!

Pelin kulku:

Aloitusbideo

Tunnettu tutkija Kauno Tietäväinen on menehtynyt. Hänen testamentistaan on paljastunut, että hän on jättänyt jälkeensä mullistavan datakokoelman, joka voi parantaa koko maailman hyvinvointia. Data on kuitenkin kadoksissa, mutta sen epäillään olevan piilotettu tutkijan työhuoneeseen. Toimit tutkijan kollegana ja olet tullut tutkimaan hänen työhuonettaan löytääksesi kadonneen datan.

1. Want to go on a data?

Tutkimusdata on tutkimuksen teossa syntyntä aineistoa (julkaisut pois lukien), jota kerätään ja tuotetaan tutkimuksen tarpeisiin. Tutkimusdatalla perustellaan tutkimuksen tulokset.

Tutkimusdataa voi olla esim.

1. Haastattelun litteraatti
2. Kyselyn vastaukset
3. Tutkimussuunnitelma
4. Hankkeen budjettilaskelma
5. Skannaus lapsen piirroksista

→ 2. tehtävä on lukittu numerokoodilla. Koodi on ensimmäisen tehtävän oikea vastaus eli **125**.

2. Elinkaari

Tehtävän alussa on kuva palosammutimesta, jota klikataan, sekä teksti "Totuus on piilossa, klikkaa se auki".

Tehtävässä täytyy yhdistää hankkeen aineistohallinnan vaiheet niihin toimiin, joita eri vaiheissa pitäisi tehdä:

Hankkeen valmistelussa	+	Aineistohallintasuunnitelman laatiminen
Aineiston keruuvaiheessa	+	Luvat, tutkittavien suostumus ja informointi
Aineiston käsittelyvaiheessa	+	Aineiston kuvailu eli metadata
Hankkeen päättyessä	+	Aineiston avaaminen, arkistointi tai hävittäminen
Hankkeen jälkeen	+	Avatun aineiston käyttö uusissa tutkimuksissa, opetuksissa, liiketoiminnassa...

→ Kuva toimii vihjeenä 3. tehtävään, joka on piilotettu. Se tulee näkyviin klikkaamalla palosammutinta.

3. Hallintaa! (Piilotettu tehtävä, avautuu klikkaamalla nurkassa olevaa palosammutinta)

Kuva, jossa lukee "se oli jotenkin kai näin..."

Tehtävässä tulee yhdistää käsitteet ja se, mikä on niiden merkitys. Käsitteet on merkitty aakkosin A-G ja merkitykset numeroin. Kun ne yhdistää, saa kirjaimia vastaavat numerot.

A. Data management plan	+	9. Helps to manage data well
B. Consent of data subject	+	5. It can be difficult to get consent afterwards
C. Ethical review	+	0. Is necessary if research involves intervening in the physical integrity of research participants
D. Inform data subject	+	4. Is research ethical principle
E. Anonymization	+	3. Is the process of removing personally identifiable information from data sets
F. Backup	+	8. Is part of data security
G. Sensitive data	+	2. Is information that must be protected against unauthorized access, like personal data or trade secrets

→ 4. tehtävä on lukittu koodilukolla, jonka vihjeenä on ADF. Koodi muodostuu katsomalla 3. tehtävästä oikeita kirjaimia vastaavat numerot. ADF = **948**.

4. Niin avointa kuin mahdollista...

Tehtävässä teksti: "Datan avoimuuteen liittyy paljon myyttejä. Paljasta niiden todellinen luonne." sekä kuva, jossa on yhdeksän väitettä avoimesta datasta ja datan avaamisesta. Neljä väitteistä pitää paikkansa, viisi ei.

Kuvan alle pyydetään syöttämään koodi (4 numeroa):

Väitteet:

- Kaikki data on mahdollista avata 7
- Datan avaaminen voi synnyttää uutta liiketoimintaa 1**
- Datan avaaminen on vaivalloista ja hyödytöntä 8
- Myös avoimen datan tulisi olla laadukasta 5**
- Avaamalla datan menettää rahaa 4
- Datan avaaminen ei vie tekijän-oikeuksia 3**
- Jos avaa datan, sitä voidaan käyttää miten tahansa 2
- Kaikki data kannattaa avata 6
- Avoimen datan pohjalta voi toteuttaa uusia tutkimuksia 9**

Koodi syntyy oikeista vastauksista. Kuvaa luetaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin rivi kerrallaan kuten tekstiä.

Koodi: **1539**

5. Lupia

5. tehtävä on lukittu numerokoodilla. Vihjeenä on "Edellinen tehtävä: XYZV - V"
Aukeaa siis koodilla: 153

Tehtävässä on tavallinen monivalintatehtävä, jossa on aina yksi oikea vastaus. Viimeisenä on vihjekuva tietokonehiiren klikkaamisesta.

Monivalintatehtävä:

1. Olit opettajana jo 1990-luvulla. Opiskelijasi kirjoittivat silloin aineen kokemuksistaan lamasta osana opintosuoritustaan. Aineet ovat tallessa, ja haluaisit käyttää niitä tutkimustarkoitukseen. Silloisten opiskelijoiden tavoittaminen nyt ja heidän suostumuksensa saaminen aineiston tutkimuskäyttöön on mahdotonta. Tarvitset:

a.) Eettisen ennakoarvioinnin ihmistieteiden eettiseltä toimikunnalta

→ Kyllä, koska kyseessä on poikkeama tutkittavan suostumukseen

b.) Tutkimusluvan oppilaitokselta, jossa toimit opettajana

c.) Koska aineiden kirjoittamisesta on jo sen verran aikaa, et tarvitse lupaa niiden käyttöön tutkimuksessa.

2. Haluaisit haastatella osana tutkimustasi Metropolian opiskelijoita ja opettajia heidän kokemuksistaan korona-ajan opetusjärjestelyistä. Haastattelutilanne tai sen kysymykset eivät ole sellaisia, että tarvitsisit tutkimuksellesi eettisen ennakoarvioinnin. Sen sijaan tarvitset:

a.) Tutkimusluvan eettiseltä toimikunnalta

b.) Tutkimusluvan Metropolia

→ Kun tutkimuksen kohteena on jossakin organisaatiossa tapahtuva toiminta, siihen tulee pyytää lupa organisaatiolta.

c.) Tutkimusluvan opiskelijoiden vanhemmilta

3. Teet kyselytutkimusta, joka sisältää kysymyksiä nuorten kokemuksista perheväkivallasta. Osa vastaajista on alle 15-vuotiaita. Et voi informoida huoltajia tutkimuksesta ja pyytää heidän suostumustaan, koska se voisi aiheuttaa turvallisuushuolta nuorille ja vaikuttaa tutkimustulokseen. Tarvitset:

a.) Et mitään, sillä tutkimusta ei voida toteuttaa, jos vanhemmilta ei saa suostumusta

b.) Eettisen ennakoarvioinnin ihmistieteiden eettiseltä toimikunnalta

→ Kyllä, koska kyse on alle 15-vuotiaista ja kyseessä on poikkeus tutkittavan huoltajan informointiin.

c.) Pelkkä tutkittavan suostumus riittää

4. Toimit fysioterapeuttina yksityisessä fysioterapiayrityksessä. Vastaanotollasi käy paljon plantaarifaskiitista kärsiviä juoksuharrastajia. Haluaisit tutkia käyttämiesi eri hoitomenetelmien tehoa. Tutkimusaineiston saat normaalien asiakaskäyntien yhteydessä. Sinulla on jo HUS:n eettisen toimikunnan puoltava ennakoarviointilausunto. Tarvitset:

a.) Eettinen ennakoarviointi riittää ja voit toteuttaa tutkimuksesi hankkimallasi aineistolla

b.) Tutkimusluvan HUS:lta

c.) Tutkittavien informointi ja suostumus osallistua tutkimukseen

→ Kyllä, tutkimuksen kohteiden on suostuttava tutkimukseen ja heitä tulee informoida henkilötietojen käsittelystä

→ Viimeisenä oleva kuva hiiren klikkaamisesta on vihje 6. tehtävään, joka on piilotettu ja tulee näkyviin huoneessa olevaa tietokonehiirtä klikkaamalla (pöydällä tietokoneen vieressä).

6. Eettistä meininkiä [Piilotettu tehtävä]

Tehtävä tulee näkyviin klikkaamalla tietokoneen vieressä olevaa hiirtä.

Tehtävässä on teksti "Totuus yhdistää" sekä kuva.

Kuvassa on väitteitä, jotka ovat eri värisellä taustalla. Vain kolme väitteistä pitää paikkansa, muut ovat väärin.

Oikeiden väitteiden taustojen värit (sininen, punainen keltainen) yhdistämällä syntyy vastaus, eli **ruskea**.

Väitteet:

Hyvä tieteellinen käytäntö ei koske tiedonhankintamenetelmiä. Tärkeintä on, että tietoa löytyy. [harmaa]

Tutkijan tulee noudattaa hyvää tieteellistä käytäntöä myös toimiessaan opettajana [punainen]

Jos tutkimusaineisto on julkaistu CC0-lisenssin alla eli asetettu vapaasti käytettäväksi, voin ottaa siitä sisältöä mainitsematta lähdettä. [oranssi]

Hyvä tieteellinen käytäntö ei koske soveltavaa tutkimusta tai TKI-toimintaa. [vihreä]

Tutkimusdataan viitataan samoin periaattein kuin julkaisuihinkin. [keltainen]

Aineistonhallinnan suunnittelu on osa hyvää tieteellistä käytäntöä. On tärkeää sopia asioista etukäteen. [sininen]

Vastaus: Ruskea (730)

→ 730 on koodi seuraavan tehtävän koodilukkuun.

7. Metadata

Koodilukko aukeaa koodilla 730, joka löytyy 6. tehtävän vastauksesta.

Tehtävässä on teksti "Joskus asiat täytyy tehdä päinvastoin kuin aiemmin." Sen jälkeen pyydetään syöttämään koodi (4 numeroa).

Koodikentän alla on kuva, jossa on yhdeksän väitettä metadataan liittyen. Väitteistä neljä pitää paikkansa ja viisi ei. Tehtävässä tulee tunnistaa oikeat väitteet ja katsoa niiden numeroista syntyvä koodi, tällä kertaa päinvastoin kuin tehtävässä 4, eli oikealta vasemmalle ja alhaalta ylös.

Väitteet:

Metadata auttaa ymmärtämään mistä aineistossa on kyse (1)

Metadatan tuottaminen on turhaa (9)

Ilman metadataa aineistoa ei voi jatkokäyttää (3)

Metadataa tarvitaan vain jos aineisto avataan (6)

Aineiston kuvailu on hyvän tieteellisen käytännön mukaista (2)

Kun tiedän itse mistä aineistossa on kyse, se riittää (7)

Metadataa kannattaa tuottaa vasta kun tutkimus päättyy (4)

Laadukasta tutkimusta voi tehdä myös ilman kuvailua (5)

Voin avata pelkän metadatan, jos itse aineistoa ei voi avata (8)

Koodi: **8231**

8. Läppäri

Tehtävä on lukittu koodilukolla. Sen vihjetekstinä on “Edellinen tehtävä XYZV - V”
→ eli aukeaa koodilla: **823**

Tehtävässä on video sekä sen alla kohta “syötä salasana”. Vihje salasanaan löytyy videon lopusta.

Videolla kadonnut data löytyy tietokoneelta. Lopussa on teksti: “Niin suljettua kuin välttämätöntä, niin avointa kuin...”

Lauseesta puuttuu sana “mahdollista”, joka on oikea salasana. Jos fraasi ei ole tuttu, se löytyy myös 4. tehtävän nimestä.

Ovi toiseen karttaan aukeaa. Klikkaa huoneen oven kohdalle ilmestynyttä exit-symbolia. Toisessa kartassa on puisto ja viimeinen tehtävä.

9. Avoimempana kuin koskaan ennen

Tehtävässä on video, jossa data latautuu ja sitten tulee teksti:
“Olet löytänyt kadonneen datan!
On aika valita”

Tehtävässä on monivalintatehtävä, jossa on kaksi vaihtoehtoa:

- a.) Haluan avata datasetin, jotta koko maailma hyötyy siitä
- b.) En halua avata datasettiä. Se on nyt minun!

Jos pelaaja valitsee a.) vaihtoehdon, hän saa master of open data -merkin. Kummallakin valinnalla peli päättyy.