



PELILLISYYS RATKAISEE KAIKKIEN ALOJEN ONGELMIA

Miikka Lesonen & Markus Myllylä

Pelillistämisellä tehdään rutiineista koukuttavia ja tylsistä asioista hauskempia. Pelillistämisen avulla peleissä käytettäviä elementtejä tuodaan erilaisiin ympäristöihin esimerkiksi motivoimaan tai sitouttamaan käyttäjää. Pelillisyyttä uppoaa helposti ihmisiin, sillä melkein kaikki pelaavat. Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyönä syntyneen Pelaajabarometri 2018 -tutkimuksen mukaan 97,8 % suomalaisista pelaa jotakin, jos kaikki pelimuodot otetaan mukaan.

Peleissä on monia asioita, jotka saavat pelaajan pysymään niiden parissa. Pelien tarkoitus on viihdyttää, ja ihmisillä on erilaisia mieltymyksiä ja asioita, jotka saavat heidät viihtymään. Joku hakee jännitystä kauhupeleistä, ja toinen haluaa haastaa aivojaan pulmapelien parissa. Kaikille peleille on kuitenkin yhteistä se, että ne palkitsevat jollakin tavalla. Nämä peleistä saatavat palkinnot voidaan jakaa sisäisen ja ulkoisen motivaation palkintoihin. Sisäiseen motivaatioon kuuluu esimerkiksi se, että pelaaja haluaa selättää vaikean haasteen ja voittaessaan tuntee itsensä hyväksi. Ulkoista motivaatiota ovat pelistä kerättävät pisteet, joilla pelaaja voisi esimerkiksi ostaa pelihahmolle uusia varusteita tai vaikka hauskan kuulaisen äänen. Näistä kahdesta esimerkistä sisäinen motivaatio on yleensä vahvempaa, sillä se on sidoksissa pelaajan tunteisiin, kun taas ulkoiset motivaation lähteet liittyvät materiaan. Haasteet pitäisi suunnitella niin, etteivät ne ole liian vaikeita eivätkä liian helppoja. Näin pelaaja pääsee flow-tilaan, jossa peliin uppoudutaan täysin, jolloin myös pelaajan keskittyminen ja suoritukset paranevat. Sama ajatus pätee myös työtehtävien kanssa. Työntekijälle pitäisi pyrkiä löytämään juuri sopivasti hänen osaamistaan vastaavia tehtäviä, jotta työntekijä pääsisi flow-tilaan niitä tehdessään.

Kilpailutilanteet motivoivat monia pelaajia. Peleissä on arvoasteikkoja ja tilastoja, ja parhaiden pelaajien nimet kirjoitetaan tähtiin. Voittajien itsetunto kohoaa, ja häviön karvasta kalkkia nielevä haluaa yrittää kovemmin, ettei joutuisi pettymään seuraavalla kerralla. Kilpapelamisessa kilpaillaan suurissa tapahtumissa ja voittajalle on usein luvassa kunnian lisäksi suuria rahasummia. E-urheilu kasvaa koko ajan, eikä olisi ihme, jos joskus tulevaisuudessa e-urheilua nähdään olympialaisissa.



Pelillisillä elementeillä voidaan siis viihdyttää ja motivoida. Pelillistämistä tarvitaan monilla aloilla kännykkäsovellusten suunnittelusta toimistojen viihtyvyyteen.

Tulevaisuudessa virtuaaliodellisuutta tullaan hyödyntämään erilaisissa ympäristöissä entistä enemmän. Työpaikoilla robotit ja älykkäät, nettiin kytketyt järjestelmät tulevat varmasti kehittymään, ja ne tuovat mukanaan myös uusia mahdollisuuksia pelillistämistä varten.

Pelillisuus ehkäisee tupakointia ja auttaa työllistymään

Versus-hankkeessa on tarkoitus vaikuttaa tupakoinnin ehkäisyyn kuvallisin ja pelillisin menetelmin. Versus-pelisarjan tausta-ajatuksena on visuaalisuuden ja tarinallisuuden tuominen hyötypeleihin. Kun kohderyhmänä ovat nuoret, pitää tietää, miksi he pelaavat pelejä. Tavoitteellisuus, motivaatio, hauskanpito, oppiminen ja sosiaalisuus ovat osasyitä siihen, miksi nuoret pelaavat paljon. Kun yritetään löytää keinoa vaikuttaa nuorten käyttäytymiseen, onkin syytä tarkastella, miten he käyttävät aikaansa. Pelit ovat yksi ratkaisu, koska pelaaminen vaikuttaa ihmisiin lukuisilla tavoilla. Viihdepelit voivat sisältää historiallisia käsitteitä antiikin ajoilta, tai pelissä auton ohjaaminen on mallinnettu vastaamaan oikean auton ajamista, jolloin kyseessä on simulaatio.

Versus-hankkeen pelissä seikkailee Anna, nuori tupakoiva nainen, joka tutustuu pieneen Versus-robottiin. Tarinan aikana Anna näkee kokemusten kautta oman tupakointikäyttäytymisensä. Pelaajat refleктоivat itseään tarinoin, olivatpa kyseessä kirjat, elokuvat tai videopelit. Ihmiset samaistuvat pelimaailman tapahtumiin ja hahmoin. Tämä kärki edellä Versus-hanke pyrkii vaikuttamaan nuoriin tavalla, joka on nuorille luontevaa ja vapaaehtoisen tuntuista.

Summa-hankkeessa on tavoitteena tehdä työnhausta pelillistettyä. Hankkeessa on yhdessä nuorten kanssa ideoitu peliä, jota nuoret voisivat pelata ja samalla oppia työnhakuun ja elämänhallintaan liittyviä asioita. Pelin ideana on, että pelaaja laitetaan 1810-luvun Haminan kaupunkiin, jossa historia ja fantasia kohtaavat toisensa. Pelissä on roolipelielementtejä ja pelaajan on hankittava rahaa, jotta hän pystyy syömään ja maksamaan vuokraa. Nykyajan instituutiot, kuten Kela ja TE-toimisto, ovat mukana. Peli on humoristinen, ja sen on tarkoitus olla myös viihdyttävä, että pelaaja tahtois pelata sitä uudestaankin.

Pelaaminen on mielekästä ja hyödyllistä

Nuorilla on varmasti halua omaksua asioita mutta ehkä sellaisilla tavoilla, jotka ovat nykyaikaisia ja uniikkeja. Pelit kehittyvät jatkuvasti, ja markkinoilla on tarjolla aina



uudenlaisia pelejä kaikenlaisille ihmisille. Hyötypelitkin voisivat mennä kehityksen mukana ja tarjota nuorille asioita, joista he pitävät. Ihminen kuitenkin omaksuu asioita paremmin, kun ne esitetään mielekkäällä tavalla.

Pelimarkkinoilla pyörii paljon rahaa ja isoja yrityksiä. Raha tuo valtaa, ja valta tuo vastuuta muun muassa pelintekijöille. Tutkimus- ja kehitysyksikön tehtävä on pysyä ajan hermolla. Pelillisyyteen liittyvissä hankkeissa olevat tutkijat ja työntekijät ovat vastuussa siitä, millaista tuotantoa esimerkiksi hyötypelit voivat tuoda kansalle viihdepelien rinnalle. Sen sijaan, että kaikki laitetaan eri lokeroihin, voisikin miettiä, kuinka rakennamme yhdessä tulevaisuutta, jossa peleistä ja niiden hyötyvaikutuksista puhutaan yleisestikin peleinä. Viihdepelien ja hyötypelien välisen rajan rikkominen on yksi tulevaisuuden askeleista. Viihdepelimarkkinoilla yrityksilläkin voisi olla enemmän vastuuta siitä, mitä hyötyä kansalaiset saavat peleistä. Ehkä jonakin päivänä pelit ovat yksi ratkaisu moniin arjen ongelmiin ja peleihin liittyvät haitat vähenevät ja hyödyt lisääntyvät.