

OPINNÄYTETYÖ

Pelillisyydestä nostetta kulttuurialoille

Ilja Hakala

Kulttuurituotanto YAMK
(60 op)

Arvioitavaksi jättämisaika
(3/2022)

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kulttuurituotanto YAMK

Tekijät: Ilja Hakala
Opinnäytetyön nimi: Pelillisyydestä nostetta kulttuurialoille
Sivumäärä: 60
Työn ohjaaja: Arto Lindholm
Työn tilaaja: Humak – Humanistinen ammattikorkeakoulu

Opinnäytetyön ydinkysymys on se, kuinka pelillisyyttä tänä päivänä Suomessa hyödynnetään ja miten siitä voisi olla hyötyä kulttuurialoille, muun muassa museoille. Museot hyödyntävät pelillisiä elementtejä vielä melko maltillisesti, mutta korona-aikana syntyi kiinnostavia hankkeita, jotka pyrkivät ratkaisemaan pandemian mukanaan tuomia haasteita asiakkaiden kohtaamiselle. Pelillisyydellä on jo vahva jalansija koulutuksessa ja oppimisen tukena. Tiedot oppilaitoksissa pelillisyydestä ovat usein jo sillä asteella, että pelillisyyttä voidaan hyödyntää tuloksellisesti ja innovatiivisesti.

Opinnäytetyö on toteutettu Humanistiselle ammattikorkeakoululle, Humakille. Kulttuurialan monipuolisena koulutuksen tarjoajana Humak kouluttaa asiantuntijoita suunnittelu-, markkinointi-, tuotanto- ja ohjaustehtäviin. Pelillisyyden tutkimus ja erilaiset aiheen ympärille rakennetut hankkeet kuuluvat Humakin osaamisaloihin.

Opinnäytetyö koostuu tutkimuksellisesta osuudesta ja asiantuntijahaastatteluista sekä benchmarkkauksesta. Tutkimusosuudessa olen tutustunut pelillisyyden nykytilaan ja trendeihin. Esimerkiksi terveyssovelluksiin, niiden suosioon ja kuinka esimerkiksi ilmastonmuutosta vastaan voidaan käydä pelillisin keinoin.

Teemahaastatteluissa olen haastatellut pelillisyyden asiantuntijoita, jota tarkastelevat pelillisyyttä eri kulmista. Haastattelut on toteutettu etähaastatteluina ja sähköpostitse. Haastateltavilla oli selkeitä ehdotuksia pelillisyyden hyödyntämisestä niin koulutus- kuin kulttuurisektorillekin. Useampi haastateltava korosti pelien tuntemusta ennen kuin pelillisyyttä lähdetään tuomaan ei pelikontekstiin. Opinnäytetyössäni kannustan eri aloja, varsinkin kulttuurialaa tutkimaan pelillisyyden mahdollisuuksia ja tuomaan niitä rohkeasti mukaan, jo vakiintuneen toiminnan tueksi.

Asiasanat: Pelillisuus, pelillistäminen, pelit, hyötypelit, sovellukset,

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Name of the Degree Programme

Author: Ilja Hakala
Title: More opportunities for cultural industries with gamification
Number of Pages: 60
Supervisor(s): Arto Lindholm
Commissioned by: Humak University of Applied Sciences

The core question of the thesis is how gamification is utilized in Finland today and how it could be useful for cultural sector, including museums. Museums still make fairly moderate use of the game elements, but during the COVID-19 pandemic, interesting projects emerged that seek to address the challenges that the pandemic poses to meeting customers. Gamification already has a strong foothold in education and support for learning. Knowledge of gambling in educational institutions is often already to the extent that gaming can be used effectively and innovatively.

The thesis has been implemented for the Humak University of Applied Sciences. As a versatile training provider in the cultural industry, Humak trains experts in design, marketing, production and management roles. Gaming and gamification research and various projects built around the topic are among Humak's areas of expertise.

The thesis consists of a research part and expert interviews as well as benchmarking. In the research part, I have become acquainted with the current state and trends of gamification. For example, health applications, their popularity and how, for example, climate change can be tackled through gamified means.

In the thematic interviews, I have interviewed experts who look at gaming and gamification from different angles. The interviews were conducted in the form of remote interviews and e-mail. The interviewees had clear suggestions for using gamification in both the educational and cultural sectors. Several interviewees emphasized their knowledge of games before starting to bring gamification into a non-game context. In my thesis, I encourage different fields, especially the cultural sector, to explore the possibilities of gamification and to boldly bring them in, in support of an already established activity.

Keywords: Gamefication, serious games, game design elements

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	5
	1.1 Tilaaajan esittely.....	9
	1.2 Miten pelillisyyttä hyödynnetään.....	11
	1.3 Pelillisuus motivaation lisääjänä.....	16
	1.4 Case yhteishaku	24
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	29
	2.1 Pelitutkimus Suomessa	31
3	TUTKIMUSKYSYMYKSET, TAVOITTEET JA MENETELMÄT.....	32
	3.1 Benchmarkkaus ja sen tulokset.....	34
4	ASIAANTUNTIJAHAASTATTELUIDEN TULOKSET	35
	4.1 Pelillisuus oppimisen tukena	35
	4.2 Museot uuden edessä, pelillisuus näyttelytoiminnan tukena	41
	4.3 Pelien maailma ja pelillisuus	44
	4.4 Asiantuntijahaastatteluiden analyysi.....	49
5	POHDINTAA PELILLISYYDESTÄ	52
6	OTA PELILLISYYS HALTUUN	54
7	LÄHTEET	57

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni on tutkimuksellinen kehittämistyö, jonka tarkoitus on kerätä tietoa pelillisyyden nykytilasta. Pelillisyyden käsitteeseen liittyvät tiivistä hyötypelien ja viihdepelien välinen yhteys ja se missä kohtaa on niiden leikkauspiste. Opinnäytetyötä tehdessäni on käynyt selväksi, että pelillisuus ei ole oma erillinen ilmiö, irrallaan muusta pelien maailmasta. Pelillisyyden nykytilaan perehtyessä esiin nouseekin jatkuvasti esimerkkejä, joissa viihdepelit ja hyötypelit linkittyvät yhdeksi ja samaksi kokonaisuudeksi. Turussa viidesluokkalaiset voivat tutustua siihen, kuinka yhteiskunta kehittyi keräilijä-metsästäjäyhteisöstä kohti maanviljelykulttuuria sekä siihen miten suuri merkitys yhteisöllä on ollut ihmiskunnan kehityksessä (Honkala, 2019).

Jo 50-luvulla hyödynnettiin opetuskoneita, joissa voitiin oppia viihteellisessä ympäristössä. 1990-luvun multimediatietokoneiden nousu ja CD-ROM-pelit tekivät tilaa edutainment-ilmilölle. Edutainment-sanassa yhdistyvät education ja entertainment. 2000-luvulla alettiin puhua edugames-tuotteista. Tällöin pelilliset elementit alkoivat toimia viitekehyksenä myös tiedollisille sisällöille. Pelien avulla voidaan lisätä yksilön toimijuutta ja monipeleissä tuoda yhteisöllisyys osaksi viihtymistä ja opetusta. Pelit voivat myös olla mukana rakentamassa kulttuurista toimijuutta. Pelillistämisen tutkimus on osa muuta pelitutkimuksen kenttää. Pelitutkimuksessa pyritään selvittämään niitä mekanismeja, mitkä tekevät esimerkiksi oppimisesta motivoivaa pelaamisen keinoin ja mitkä ryhmät voivat hyötyä pelillisesti toteutetuista tehtävistä. Parhaimmassa tapauksessa hyvin toteutettu peli sekä viihdyttää että laajentaa ajattelua.

Hyötypeliä voidaan lähteä kehittelemään aihe eikä peli edellä jolloin hyvin todennäköisesti saadaan aikaan vain digitaaliseen tai lautapelimaailmaan siirretty tehtävien sarja ilman draaman kaarta tai kiinnostusta lisääviä koukkuja. Onkin tärkeää, että ensikertalaisillakin pelin tilaamista suunnittelevilla eri alojen asiantuntijoilla ja organisaatioilla olisi käytössään helposti avautuva ohjeisto ja konkreettinen pelillisyyden hyödyntämisestä. Tämä auttaisi organisaatiota omaksumaan pelillistämisen filosofian ja helpottamaan oikeiden yhtistyötahojen löytämisessä.

Pelillisyyttä hyödynnetään jo varsin laajasti mm. koulutuksessa ja oppimisen tukena, osittain työelämässä, ja erilaisten terveyssovellusten kanssa itsestään huolehtimisessa. Kulttuuriala tuntuu taas olevan vielä, ainakin Suomessa, alkutaipaleella pelillistämisen kanssa. Esimerkkejä pelielementtien hyödyntämisestä on hankalaa löytää. Aiheen ympärille on viritelty kuitenkin dialogia esimerkiksi museoammattilaisten ja peli-kehittäjien välille. Yksi syy pelillisten ele-

menttien ja digitaalisten kulttuurikokemusten lisäämiselle saattaa liittyä koronapandemiaan. Tilanne pakottaa kehittymään ja verkkoympäristöt ja pelimäiset tilat tarjoavat mahdollisuuden kohdata ihmisiä.

Oppimispelien vanavedessä pelillisyyttä ja sen filosofiaa sekä vuorovaikutusulottuvuutta alettiin hyödyntää mainonnassa (advergimes), ja kuntoiluun innostamisessa (exer-games) sekä tiedottamisen (infogames) tukena. (Kangas, Sonja, Lundvall, Anniina & Tossavainen, Tommi 2009). Suomi on jo pitkään ollut viihdepelien kehityksessä maailman huippua. Rovio, Remedy, Supercell ja lukuisat muut pelitalot ovat vuosien ajan tehneet kansainvälistä pioneerityötä kansainvälisillä viihdepelimarkkinoilla. Vuonna 2020 pelialan liikevaihto kasvoi edellisvuodesta yhdeksän prosenttia 2,4 miljardiin euroon. Peliala ei myöskään ole kärsinyt koronapandemiasta muun kulttuurisektorin tavoin. Peliala on myös laventunut niin, että vuonna 2020 kahdesta sadasta pelialan yrityksestä 46 ylsi jo yli miljoonan euron liikevaihtoon (Neogames, 2020). Näistä luvuista käy ilmi, että suomessa peliala voi hyvin ja sillä saattaisi olla paljon tarjottavaa myös kulttuurialoille erilaisten hyötypelien kehittäjänä. Suomessa on siis jo valmiiksi runsaasti viihdepelien kehitykseen keskittyneitä ammattilaisia ja harrastajia. Voisiko tämän asiantuntijajoukon osaamista valjastaa myös hyötypelien kehittämiseen? Hyötypelejä hyödynnetään vielä sangen maltillisesti, esimerkiksi juuri kulttuurialoilla. Kun taas opetuksen tukena pelillisyyttä on jo varteenotettava pedagoginen vaihtoehto ja lisä muun opetuksen tueksi. Raha näyttelee suurta roolia pelialalla, ja suurimmat voitot tehdään viihdepeleillä. Siksi olisikin tärkeää, että voitaisiin kehittää malleja, joissa kulttuurilaitokset ja peliala kohtaisivat niin, että siitä olisi hyötyä molemmille, myös rahallisesti. Lisää kävijöitä museoille, lisää työtilaisuuksia pelisuunnittelijoille.

Pelaamisen filosofiaa on ujutettu työhön, opiskeluun ja itsestään huolehtimiseen. Pelien logiikka on tuttua varhaislapsuudesta saakka. Suoritetaan tehtäviä, noudatetaan sääntöjä ja saadaan palkintoja. Peleissä saadaan pisteitä, tehtävät vaikeutuvat asteittain, onnistumisesta palkitaan. Pelejä voidaan pelata yksin tai yhdessä. Verkossa voidaan pelata yksin, mutta yhdessä. Verkon yli tapahtuva pelaaminen mahdollistaa yhteisöllisen kokemuksen ja voi olla ratkaisu tilanteissa, joissa fyysistä läsnäoloa joudutaan välttämään, kuten koronapandemian aikana. Pelit ovat läsnä jo silloin kun ihminen viettää aikansa vaipassa. Pieni lapsi laittaa erimallisia palikoita laatikkoon ja saa vanhemmiltaan kannustavaa palautetta. Esikouluikäisenä lapsi voi harjoitella lukemaan oppimista Eka-pelin avulla (lukimat.fi). Eka-pelin voi ladata kännykälle, tabletille tai tietokoneelle. Peli on siis aina lukemista harjoittelevan lapsen ja hänen vanhempiansa ulottuvilla. Pelillisyyttä voidaankin nähdä pitkänä erilaisten ihmisen elämänkaareissa esiintyvänä

aiheina ja kausina. Jatkuvasti digitalisoituvassa maailmassa lapsuuden laatikkoleikeistä siirrytään melko varhaisessa vaiheessa erilaisten sovellusten ja digitaalisten laitteiden pariin.

Pelillisyyden ajatus koskettaa koko väestöä ja kaikkia ikäryhmiä. Pokemon Go toi liikkumisen ilon sellaisille ihmisille, jotka eivät aikaisemmin välttämättä viihtyneet ulkona. Pokemon rai-deilla voi tavata harrastajia alakouluikäisistä eläkeläisiin. Pelillisyydellä on paljon annettavaa myös varttuneemmalle väestölle. Muistatko vielä sen päivän, on syksyllä 2018 toteutettu pilot-tihanke, jossa kehitettiin ja testattiin liveroolipelaamista muistelutyön menetelmänä. Muistelutyö on ohjattua asiakaslähtöistä muistelua, jonka tukena käytetään taidelähtöisiä menetelmiä. Liveroolipelaaminen voidaan sijoittaa pelien ja taiteen välimaastoon. Pelaaja eläytyy liverooli-pelitalanteessa ennalta sovittuun hahmoon kanssapelaajiensa kanssa sovitussa ympäristössä. Li-veroolipelaamista ajatellaan usein nuorten harrastuksena, mutta tästä toiminnasta kiinnostu-neita, seniori-ikäisiä harrastajia löytyy myös.

Säännöllinen kognitiivista kulttuuritoimintaa sisältävät aktiviteetit voivat ennaltaehkäistä tai pienentää dementoitumisriskiä. Toiminnan on oltava tekijälleen mieluisaa puuhaa, tarpeeksi haastavaa ja muun elämänpiirin rajoja rikkovaa. Tämän ajatuksen valossa ei olekaan erikoista, että myös vanhemmat ikäryhmät ovat innostuneet pelaamisesta. Grey Gunners on senioreista muodostuva Counter-Strike: Global Offensive -peliporukka. Grey Gunnersit muistuttavat: vaikka olemme vanhoja, se ei tarkoita, että keräisimme kuponkeja tai ruokkisimme puluja. Counter-Strike: Global Offensive tai on yksi maailman seuratuimmista ja tunnetuimmista e-urheilupeleistä. Muistelutyön asiantuntija Leonie Hohenthal-Antin ennustikin jo yli kymmenen vuotta sitten, että senioripalvelut tulevat monipuolistumaan seniorien itsensä aloitteesta (Lehto 2019).

Pelillisyyden verkostot ovat jo levinnet laajasti läpi maailman. Asiantuntijat hyödyntävät peli-formaattia opettaessaan aikuisia ja lapsia. Organisaatioissa hyödynnetään pelillisyyden teoriaa kasvattamaan työntekijöiden tehokkuutta ja tuottavuutta. Pelillistämisen termin otti käyttöön ensimmäisen brittiläinen ohjelmoija Nick Pelling vuonna 2002, mutta laajemmin termiä alettiin käyttää vasta vuonna 2010. Pelillisuus on pelillisten elementtien hyödyntämistä, muussa kuin itse pelissä. Pelissä peli on itsetarkoitus, pelillisuus on väline. Pelillistämällä käyttäjiä sitoute-taan ratkaisukeskeiseen toimintaan, käyttäjälle luodaan tila, jossa hän lähtee ratkaisemaan on-gelmaa keskittyneesti ja viitseliäästi. Peleihin on vuosikymmeniä liittynyt ajatus motivaatiosta ja osallistumisesta, nyt nämä samat asiat halutaan valjastaa myös muuhun toimintaan. Pelaami-sella harvoin pystytään muuttamaan omaa tai muiden elämää, mutta jos voisimme kanavoida

pelitilanteessa syntyvän energian positiivisella tavalla tehokkaaseen ongelmanratkaisuun, voimme saada aikaiseksi jotain merkityksellistä. (Kamasheva, Valeev, Yagudin, Maksimova 2015)

Vuonna 2020 peliala täytti Suomessa 25-vuotta. Suomen vanhimmat pelistudiot ovat Housemarque ja Remedy, Näiden kahden studion toiminta käynnisti Suomen pelialan kehittymisen sellaiseksi, jona se nyt tunnetaan. Ala työllistää 3 600 henkilöä 200 studiossa ja sillä on yli 2 miljardin euron kokonaisliikevaihto. Yli 100 miljoonan vuosiliikevaihtoon ylsi neljä Suomalaista yritystä: Supercell, Rovio, Seriously ja Small Giant (Neogames). Viihdepeliteollisuus on siis euroissa mitattuna Suomen peliteollisuuden lippulaiva. Hyötypelien markkinat ovat edelleen euroissa mitattuna alhaiset. Menestyneimpinä esille nousevat erilaiset terveysteknologialle kehitetyt sovellukset. Toinen osa-alue jolla hyötypelejä hyödynnetään suunnitelmallisemmin, on kasvatus ja koulutus (Järvensivu 2017).

Pelillisyyden voi olla esimerkiksi sitä, että palveluita rikastetaan motivoivilla käyttömahdollisuuksilla. Palveluun tuodaan uusi ulottuvuus, joilla pyritään luomaan pelimäinen kokemus ja muokkaamaan käytöstä haluttuun suuntaan. Hyötypeleillä ja pelillisillä elementeillä on tarkoitus luoda samankaltainen psykologinen kokemus ja tunne kuin perinteisessäkin pelitilanteessa. Pelillistäjän on pystyttävä tarjoamaan kuluttajalle tai muulle kohderyhmälle samankaltainen sitouttava tila kuin pelatessa muutenkin. Pelillisyyttä käsiteltäessä vieläkin esille nousee yksinkertaistava kysymys siitä, onko pelaamisen ujuttamisesta esimerkiksi opetukseen hyötyä vai ei. Väitellään, millainen oppiminen on parasta – vanhat vai uudet tavat. Joko tai tyyppisten kysymysten sijaan olisi järkevää alkaa tutkia millaiset pelilliset elementit esimerkiksi vaikuttavat positiivisesti oppimiseen. (Karakainen, Kivinen, Hutri 2015, 5).

Pelillisyyteen liittyy myös selkeitä megatrendejä, esimerkiksi erilaiset terveyssovellukset ovat hyvin suosittuja. Apple Watchilla on helppo haastaa kaveri mukaan sporttikisan. Voitosta saa mitalin. Pelillisyydestä saadaan apua itsetuntemukseen, terveysasioihin ja jopa ilmastonmuutoksen hidastamiseen. Pelillisyyden tarjoamat mahdollisuudet ovat käytännössä rajattomat ja pelillisyyttä voidaan skaalata hyvin pienten ongelmien lisäksi suurten asiakokonaisuuksien tueksi. Pelillisyydestä voisi olla hyötyä esimerkiksi uusien suomalaisten kotouttamisprosessissa tai museoiden kokoelmiin tutuksi tekemisessä.

Ihmiset pelaavat läpi elämänsä. Peleihin voi törmätä kaikkialla ja jokaisessa elämäntilanteissa. Jo hyvin pienet lapset opetetaan oppimaan pelien ja erilaisten ongelmanratkaisutehtävien

kautta. Lasta motivoidaan peleistä tutulla logiikalla – oikein suoritetusta tehtävästä seuraa palkinto ja pääsy yhä kiinnostavampien tehtävien äärelle. Ensimmäisen älylaitteen myötä ihminen viimeistään kiinnittyy pelien ja erilaisten aplikaatioiden maailmaan.

1.1 Tilaajan esittely

Humanistisen ammattikorkeakoulun tehtävänä on kehittää kulttuuri- ja taidealoille uusia palveluita ja dynaamisia toimintaympäristöjä. Humak kouluttaa kulttuurialan ammattilaisia eri organisaatioiden tarpeisiin kasvattamalla opiskelijoidensa tuottajaosaamista kulttuurialan kansallisissa ja kansainvälisissä verkostoissa. Opetuksen painopisteitä ovat kestävä kehitys kulttuurisesti, sosiaalisesti ja ekologisesti sekä uudet teknologiat ja digitaaliset tuotantoympäristöt. Pelillisuus on osa tätä kehitystä.

Yhteiskuntamme on jatkuvassa kehityksessä kohti monikulttuurisempaa ja moniäänisempää todellisuutta. Kulttuurituotannon ammattilaiset toimivat tässä kontekstissa ja tarjoavat oman osaamisensa yhteiskunnan käyttöön. Kulttuurituotannon asiantuntija-osaamisella on oma tärkeä rooli taiteen ja kulttuurin kentällä. Osaamisvajetta ei ratkaista esimerkiksi sillä, että kulttuurin tuottamista opiskeltaisiin vain taideopintojen sivussa. Useissa kulttuurialan töissä tarvitaankin osaavaa väkeä moniin suunnittelun, tuotannon ja markkinoin erityistehtäviin. Pelillisuus on mitä suurimmassa määrin osa kulttuuritoimialan tulevaisuutta. Pelit ovat itsenäisiä kulttuurituotteita ja niillä on monipuolinen rooli myös välineenä.

Kulttuurialan asiantuntijat työllistyvät hyvin. Vuosina 2013-2018 valmistuneista kulttuurituottajista 84 prosenttia työllistyi puolella vuodella ja yhteensä 87 prosenttia vuoden kuluessa valmistumisesta. 58 prosenttia oli työllistynyt jo opintojensa aikana.

Kulttuurituotannon vahvuusalalla on vuoteen 2030 ulottuvassa strategiassa kaksi osaamiskärkeä: tuotanto- ja projektiosaamisen osaamiskärki sekä luovien alojen yrittäjyyden osaamiskärki. Tärkeää näiden painopisteiden kannalta on jatkuva verkostojen tiivistäminen ja jatkuva sidosryhmäyhteistyö, niin kansallisesti kuin kansainvälisestikin (Kaalikoski). Strategisen kehittämistyön lisäksi Humakin tehtävänä on reagoida muuttuviin toimintaympäristöihin myös nopeasti. Ensimmäisen koronakevään maaliskuussa 2020 aloitettiin “Kulttuurituottajat palveluksessanne” -kampanja, joka sai jatkoa tammikuussa 2021 käynnistyneessä “Tuottajat palve-

luksessanne” kampanjassa. Monialaiseen tuottajaosaamiseemme kuuluu nopea reagointi yhteiskunnallisiin muutoksiin ja toimintaedellytysten hyvä mahdollistaminen muutosprosesseissa.

Kulttuurituotannon johtavana koulutusorganisaationa Humak pyrki pohtimaan, millaisia uusia toimintatapoja alalle voi syntyä uudessa tilanteessa ja millaisia malleja voitaisiin luoda, jotta katastrofaalisesta tilanteesta päästäisiin eteenpäin. Kulttuurituotannon koulutuksen tehtävänä on löytää uusia luovia ratkaisuja vahvistaa näkemyksellistä tuottajaosaamista. Tätä työtä tehdään yhdessä henkilökunnan ja opiskelijoiden kanssa. Opinnäytetyöt kytkeytyvätkin tiiviisti työelämään ja sen kehittämiseen. Artikkelissa Kulttuurituotannon vahvuusala ja osaamiskärjet Katri Kaalikoski korostaa tuoteperheajattelun vahvistamista. Koulutustuotteita, hankkeita ja maksullista liiketoimintaa kehitetään tavoitteellisesti. Tässä korostuu myös sidosryhmäyhteistyö ja verkostojen lujittaminen suomessa ja kansainvälisesti. Humakissa koulutetaan tuottajaosaajia yhteiskunnan kaikkiin tarpeisiin, ei vain kulttuurin ja taiteen kentälle. Tuottajakoulutuksen tärkeä tehtävä on myös lisätä kulttuurin ja taiteen saavutettavuutta. Kalikosken mukaan on myös nähtävissä, että kaupallisesti tuotetun kulttuurin rinnalla kasvaa paikallisuuteen perustuva, kansalaisten itsensä toteuttama alakulttuuri, jota tuottajaosaamisella voidaan tukea. Tämä kehitys on omiaan alentamaan kansalaisten kynnystä lähteä itse rakentamaan tapahtumia ja projekteja. Teknologisen kehityksen seuraaminen ja uusien avauksien tekeminen ovat isossa roolissa kulttuurituotannon opetuksessa. 2020 kehitys onkin ollut nopeaa, pakostakin. Koronapandemia pakotti eri organisaatiot kehittämään toimintaansa perinteisten keinojen poistuessa käytöstä. Tämä aiheutti sen, että kulttuurituotteiden sisällöt ja jakelutavat joutuivat uudelleentarkastelun kohteeksi. Useat uusista sovelluksista eivät ehkä muodostu pysyviksi, mutta pakosta syntynyt digiloikka saattoi tarjota myös pysyvämpiä keinoja kulttuurituotteiden saavutettavuuden lisäämiseksi. (Kaalikoski 2020)

Humak on valtakunnallinen ammattikorkeakoulu, joka toimii lähes kaikkialla Suomessa. Humakissa opiskelee 2000 tutkinto-opiskelijaa ja eri tehtävissä toimivia asiantuntijoita on noin 160. Reilun 20 vuoden aikana Humakista on valmistunut 5400 alojensa osaajaa. Humakin strategian ydin on alojen osaamisen vahvistaminen koulutuksen, TKI-toiminnan ja palvelutoiminnan avulla. Tuotannon ja projektiosaamisen kehittämisen kärkenä on kehittää kulttuurin ja taiteen tuotantojen ja palvelujen monimuotoisia ympäristöjä, tuoda eri toimialojen käyttöön ammatillista tuottajaosaamista, tukea ja edistää kansalaisten osallistumista ja osallistamista kult-

tuurialan tuotantoihin sekä toimia aktiivisesti kulttuurialan kansallisissa ja kansainvälisissä verkostoissa. Tämän lisäksi lähivuosien painopisteitä ovat kestävä kehitys ja uudet teknologiat ja digitaaliset tuotantoympäristöt. Pelillisyyden mahdollisuuksia Humaksissa tutkintaa erilaisten projektien kautta, kuten esimerkiksi Niina Autiomäen toimittama Digitaalinen pelillistäminen – havaintoja pelimo-oppimispelin kehitysprosessista (2020).

1.2 Miten pelillisyyttä hyödynnetään

Parhaimmillaan pelillisyyys lisää toimijuutta ja osallisuuden kokemusta, helpottaa oppimista ja auttaa uusien asioiden hahmottamisessa. Pelien maailma voi olla yksi tehokas tapa tutustuttaa kieltä osaamaton ihminen suomalaisen yhteiskuntaan. Pelillisyyden avulla olisi mahdollista myös tutustuttaa vieraasta kulttuurista tullut ihminen yhteisiin koulutuspalveluihin, tukimuotoihin ja vaikka terveydenhuoltoon. Opettaa yhteiskunnasta ja sen rakenteista. Moni hanakala ja abstrakti asia hahmottuisi helpommin pelin, kuin pdf:n kautta. Uusien pelleihin liittyvien sovellusten kannalta elämme kinostavaa murrosvaihetta, jossa pelaamiseen liittyvä kulttuurinen stigma alkaa haalistua ja alamme olla valmiita kiittämään pelejä kieltämisen sijaan.

Pelillisyydestä on aitoa hyötyä viestinnän ja markkinoinnin ammattilaiselle. Omassa työssäni markkinointiasiantuntijana koulutusorganisaatiossa olen ollut kehittämässä peliä, jonka ajatuksena on tarjota tukea ysiluokkalaisten päätöksen tekoon toiselle asteelle siirryttäessä. Peli syntyi tilanteessa, jossa tapahtumien järjestämisen suunnittelu ja toteutus jäi tauolle koronapandemian takia. Pelillistämisen avulla pystyimme muuttamaan tapahtumat digitaaliseksi hyötypeliksi, säilyttäen kuitenkin osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemuksen. Esittelen yhteishalupelin taustaa ja kehitysprosessia omassa luvussa.

Pelillisyydestä on vielä hyvin vähän suomenkielistä yleistajuista kirjallisuutta olemassa, minkä takia olen kirjoittanut auki arkisin esimerkein pelillisyyden ja pelillistämisen ydinkysymyksiä, sellaisella ajatuksella, että niistä olisi apua kulttuurialan toimijoille. Pelillisyyteen pääsee parhaiten pelaamalla, tutustumalla peleihin ja tuomalla peleistä tuttuja motivaattoreita mukaan muuhun hyväksi todettuun toimintaan. Opinnäytetyöni on yleiskatsaus pelillisyyden nykytilaan ja sen tarkoitus on perehdyttää pelillisyydestä kiinnostuneet ihmiset aiheen äärelle. Opinnäytetyöni tarjoaa konkreettisia kehitysideoita ja ajatuksia, joiden avulla kulttuurialalla toimiva ihminen voisi ottaa pelillisyyden osaksi omaa toimintaansa ja kehittää palveluaan niin, että yhä useampi päätyisi palvelun äärelle ja haluaisi viettää sen parissa aikaansa.

Pelit ovat läsnä jokaisen arjessa. 98,2 % suomalaista pelaa joskus ja digitaalisia pelejä 78,7 %. Koronavuonna pelaamisessa on ollut pientä kasvua (Kinnunen, Taskinen, Mäyrä 2020, 4-8) Suomalaiset viettivät digitaalisten pelien parissa selkeästi enemmän aikaa kuin vuona 2018. Kasvua oli erityisesti simulaatio-, strategia- ja verkkoroolipeleissä. Suurinta kasvu oli kuitenkin digitaalisilla pulma- ja korttipeleillä. Vaikka digitaaliset viihdepelit ovat edelleen suosituinta nuorissa ikäryhmissä, niin pelaaminen on kasvattanut suosiotaan myös nelikymppisten keskuudessa. Myös oppimispelit ovat kasvattaneet suosiotaan.

Todennäköisesti selitys tälle kehitykselle löytyy siitä, että vanhemmat ja isovanhemmat ovat alkaneet pelata oppimispelejä lasten ja lastenlasten kanssa. Digitaalisten viihdepelien ohella oppimispelit näyttävät lisänneen suosiotaan eri ikäryhmissä. Pelaajabarometri toteutettiin keskellä koronapandemiaa. Kyselyyn vastanneet kokivat, että pelaaminen on lisääntynyt poikkeusolojen aikana. Vastaajista 23,6 % vastaajista kertoi digitaalisen pelaamisen lisääntyneen (Kinnunen, Taskinen, Mäyrä 2020, 4-8).

Suomalaiset siis viettävät tutkitusti runsaasti aikaa pelien äärellä. Kiinnostus digitaalista pelaamista kohtaan on kasvussa. Varsinkin nuoret näyttävät mallia ja ovat edelläkävijöitä, tässäkin asiassa. Pelaamista tapahtuu erityisesti puhelimilla. Tähän tutkimustietoon ja varmasti usean huoltajan empiriseen havainnointiin perustuen voisi muodostaa johtopäätöksen, että puhelin on lapselle ja nuorelle mieluisa toimintaympäristö. Tästä havainnosta voidaan päätellä, että puhelin voisi olla hyödyllinen väline, kun halutaan, että lapsi oppii jotain uutta. Paljon tunteita ja puhetta herättävä ruutu-aika voikin olla myös hyödyksi. Puhelimen hyödyntämiseen laajemmin oppimisen ja osallistamisen välineenä olisi hyvä kiinnittää huomiota. Puhelin on mukana lähes aina, jolloin osallistaminen on helppoa.

Vanhemmat yrittävät usein rajoittaa lasten pelaamista, mutta onko siinä järkeä, kysyy pelillistämisen professori Juho Hamari, jonka mielestä pelilukutaito on entistä tärkeämpää yhteiskunnassamme. Samassa artikkelissa Hamari korostaa pelillistämisen merkitystä työelämässä. Yhä useampi asia työelämässä voidaan pelillistää ja siitä on hyötyä sosiaalisille, tiedollisille ja tunnetason taidoille. Pelillistämällä voidaan hyvin lisätä työtiimien luovuutta. Kun tiimit altistetaan kilpailutilanteelle ja tiimit voivat yhdessä pyrkiä löytämään parhaan ratkaisun, syntyy motivoiva asetelma (Tuominen 2020). Tekijä-lehdessä Juho Hamari nostaa pelillisyyden muiden viime vuosien suurien teknologisten kehityslinjojen, kuten robotiikan, keinoälyn ja big datan, rinnalle. Kun listan muut asiat pyrkivät kehittämään yhteiskuntaa teknologian kautta, pelillisyyds taas kehittää ihmistä itseään, tekee hänestä pystyvemmän (Hamari 2018).

Pelaaminen kuuluu erottamattomana osana ihmisten arkeen ja on osa muuta yhteiskunnan digitalisoitumista. Tähän kehitykseen peilaten onkin mielekästä ajatella, että pelillisillä elementeillä saadaan uusia ihmisiä kiinnostumaan kuvataiteesta tai klassisesta musiikista – asioista, joihin heillä ei vielä ole tarpeeksi kiinnittymispintaa. Pelillistämällä voisi esimerkiksi käydä läpi musiikin historiaa, niin että osallistuja oppisi pelin avulla erottamaan barokin klassismista ja romantiikasta, mikä taas voisi tehdä verkossa tapahtuvasta konserttavierailusta antoisampaa. Tiedon lisääminen pelillisin keinoin auttaa syventymään aiheeseen. Pelin avulla ihminen voidaan initoida haluttuun aiheeseen. kulttuurialat voisivat tulevaisuudessa hyötyä laajenevassa määrin digitaalisista alustoista ja tarjota uusia elämyksiä kuluttajille, jotka vielä eivät ole löytäneet taidelaitosten palveluita. Pelillisiä elementtejä voidaan yhdistää yleisötyöhön ja tarjota uusille asiakasryhmille linkki esimerkiksi museoihin. Pelillistämällä voidaan yksinkertaistaa haastavia asiakokonaisuuksia, tai ainakin helpottaa eri teemoihin sisälle pääsemistä.

Pelillisyyden on puhuttanut myös kulttuuriammattilaisia koronapandemian aikana. Syksyllä 2020 järjestetyssä poikkitieteellisessä MESH-tapahtumassa oli puhujina taiteen, tieteen ja tulevaisuuden asiantuntijoita. Yksi seminaarin aiheista oli, miten pelillisyyttä voidaan hyödyntää koronan kaltaisten yhteiskunnan sulkutilaan saavien pandemioiden aikana.

Pelillisyydellä voidaan reagoida ennakoivasti ja sitä voidaan hyödyntää strategisena apuna muiden keinojen joukossa. Sitran Haaste.io-hanke halusi auttaa kouluja ehkäisemään syrjäytymistä tunnistamalla jokaisen oppilaan lahjakkuus ja auttaa nuori löytämään oman alansa. Hanketta varten kehitetyn mobiilisovelluksen avulla nuoret pystyivät tekemään tehtäviä ja saivat positiiivista palautetta onnistumisestaan. Sovelluspohjainen tapa oppia resonoi hyvin myös opetus suunnitelmassa olevan ilmiöoppimisen kanssa. Ammatilliset oppilaitokset voisivat hyötyä sovelluksesta, kun opetus muuttuu näyttöihin perustuvaksi. Monipuoliselle sovellukselle mietittiin kehitysvaiheessa useita käyttötarkoituksia. Luonnonsuojelujärjestöt voisivat tehdä luontoaiheisia haasteita tai biologianopettaja luoda kasvintunnistustehtäviä. Yrityksillä olisi mahdollista rekrytoida sovelluksen avulla ihmisiä oikeisiin tehtäviin. (Hakala, Karjalainen, Kinnunen, Laitila, Paavola 2017)

Digitaalisuus, kuten pelitkään eivät itsessään tee kaikkea kiinnostavaa. Koronapandemia osoitti, kuinka paljon ihmiset kaipaavat paikan päällä koettavaa kulttuuria. Koronapandemian aikana lukuisat tapahtumat ja taideinstituutiot siirtyivät sisältöineen verkkoon. Kuluneesta pandemia-ajasta jäi varmasti talteen runsaasti käytäntöjä, joita voidaan jalostaa eteenpäin tulevai-

suuta varten, osa uusista oivalluksista täyttää varmasti myös pelillisyyden kriteerit. Odottamaton kriisi ja toiminnan muutos pakottivat ihmiset keksimään uusia ratkaisuja hyvin lyhyessä ajassa. Kriisin aikana siirryttiin pakon sanelemana kiihdytyskaistalle kulttuuripalveluiden kehityksessä. Kulttuurituotteita alettiin tarjota verkon yli kotisohvalle, esimerkkinä myöhemmin esiteltävä digimuseohanke. Kulttuurialojen olisikin hyvä käydä yhteisesti läpi koronasta opitut asiat, jakaa tietoa ja miettiä hankittuun tietoon peilaten, miten tulevaisuuden sulkutiloihin voidaan valmistautua jo etukäteen.

Huoltajille ja ammattilaisille tarkoitettussa Pelikasvattajan käsikirja 2 -julkaisuissa tarkastellaan digitaalisen pelaamisen vetovoimaa ja sen syitä. Aiheeseen perehtyessä on huomioitava pelien ja pelaajien ominaisuuksia. Millaiset ominaisuudet lisäävät pelin kiinnostavuutta? Samoja kysymyksiä kuin viihdepeleihin liittyen, voidaan soveltaa myös hyötypeleihin. Pelin pitää olla inspiroiva ja kohderyhmän tarpeet ja tason huomioiva. Oivaltava oppimisen mallissa on kysymys luovan ajattelun ja oppimisen ilon tukemisesta. Kiinnostus pitää pystyä sytyttämään, syventämään ja ylläpitämään (Lonka 2020).

Peleissä on usein kyse oivaltamisesta ja sama pätee oppimiseen. Kirsi Lonka pohtii miten sisäiset mallit ohjaavat oppimista. Sisäisen mallin käsitettä voi peilata opiskelun, oppimisen ja opettamisen lisäksi myös pelillistämiseen. Sisäisen mallin kannalta tärkeitä asioita ovat merkityksellinen asiayhteys, käsiteltävä asiakokonaisuus ja mielekäs esitystapa. Kirsi Lonka korostaa myös pelien positiivisia vaikutuksia. Pelit kehittävät keskittymistä, sitkeyttä ja epäonnistumisen sietämistä sekä lisäävät luovuutta ja optimismia (Lonka 2020). Samat asiat mitkä kannustavat viihdepeleissä toimivat myös oppimispeleissä. Parhaan kokemuksen pelaaja saa silloin kun kaikki pelin osa-alueet toimivat. Jos peli on esimerkiksi upeasti kuvitettu, mutta itse toiminta on hankalaa ja tarina ei vie mukanaan, niin peliaika jää luultavasti hyvinkin lyhyeksi. Kun pelillisyyttä tulee osaksi muuta pedagogiikkaa, on hyvä pohtia sen vaikuttavuutta. Onko pelillisistä elementeistä aitoa hyötyä oppijalle? Miten pelillisyyttä soveltuu juuri tähän asiakokonaisuuteen ja pystytäänkö sen avulla avaamaan haluttuja asiakokonaisuuksia muuta opetusta rikastaen omaksua uutta tietoa sekä näkökulmia?

Pelillisyyttä voidaan viedä usean eri toiminnan tueksi ja hyvin toteutettuna siitä saadaan lisäarvoa. Siksi onkin järkevää kysyä, pelaammeko tarpeeksi. Pelillisyydestä on puhuttu jo parikymmentä vuotta siinä merkityksessä, joka sillä nykyään on. Nick Pellingin vuonna 2011 lanseeraama ajatus pelillisyydestä tarkoitti aluksi hiukan eri asiaa, kuin mitä se nyt sisältää. Tällöin

termillä tarkoitettiin vielä lähinnä jonkin tietyn rajapinnan kehittämistä ja sähköisten toimintojen mukavoittamista. Myöhemmin termiä alettiin käyttää laajemmin (Spanellis, Dörfler, Macbryde 2016). Jotkut alat, kuten juuri koulutussektori, tuntuvat löytäneen pelillisyyden osaksi muuta opetustoimintaa, mutta kulttuurialat taas ovat hyödyntäneet pelillisyyttä vielä melko vähän. Taiteen ja kulttuurin kenttä voisi hyvinkin hyötyä pelillisten elementtien hyödyntämisestä erityisesti tavoitellessaan nuorempia sukupolvia, joiden elämä jo muutenkin tapahtuu erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä ja pelimaailmoissa. Pelillisuus on osa yhteiskunnan digitalisoinnista, ei siitä erillinen saareke.

Pelaaminen ja digitaaliset verkko- ja mobiiliympäristöt ovat nyky yhteiskunnan vakio. Lapset oppivat älylaitteen logiikan ennen puhetta ja osaavat intuitiivisesti ja itseohjautuvasti löytää itselleen sopivat (ja sopimattomat) sovellukset. Puhelin on jo valmiiksi täynnä sovelluksia, jotka toimivat pelien logiikalla. Kuulostaisikin loogiselta, että samaa digitaalista maailmaa hyödynnettäisiin enemmän myös vapaa-ajan ulkopuolella. Ihmiset ovat aina oppineet leikin ja pelien avulla. Lentokonetta ja autoa opetellaan ohjaamaan simulaattorilla ja pörssikursseja voidaan ennustaa erilaisten mallinnusten avulla. Pelien avulla voidaan tuoda opetukseen nuorten elämässä kiinteästi oleva digitaalinen ulottuvuus, joka auttaa omaksumaan taidon tehokkaasti ja innostavasti. Pelillisyyteen liittyy tietysti myös uskomuksia ja ennakkoluuloja. Voiko pelien maailma latistaa tai kaventaa asiasisältöjen omaksumista. Voiko pelaaja jäädä kiinni pelin kulkuun enneminkin kuin oppia uutta.

Pelillisuus on osa meidän arkea. Monitoroimme itseämme jatkuvasti ja puhelin kertoo käytetystä ruutuajasta. Oma arkea eletään lukuisien sovellusten avustamana. Pelillisuus voikin parhaimmillaan parantaa omaa elämänlaatua. Puhelin kertoo ihmiselle jokainen viikko käytetyn ruutuajan määrän. On ihmisestä itsestään kiinni, kuinka hän tulkitsee raporteja. Aikuisten ja lasten ruutuajassa määrää kiinnostavampi asia on laatu.

Pelillistetyille ongelmanratkaisulle on varmasti tilausta koronapandemian kurittamisessa yhteisöissä. Yksi digitaalisia oppimispelejä tuottava yritys on Seppo IO. Seppo IO:n ydinajatuksena on, että pelaaminen ja pelillisuus motivoivat, ohjaavat oppimista, aktivoivat ja haastavat luovuutta (Seppo IO, verkkosivu). Koronapandemian aikana useat yritykset ja organisaatiot ja koulutuksen järjestäjät ovat joutuneet siirtämään toimintaansa yhä enemmän verkkoon ja digitaaliin ympäristöihin. Tilanne on ollut monelle uusi ja toimintaa on pitänyt tarkastella ihan uudella tavalla. Monissa luovaa sisältöä tuottavissa organisaatioissa yhdessä tekeminen ja uusien ajatusten kypsyttely on perinteisesti tapahtunut palaverihuoneissa, avokeittiöissä ja taukotiloissa.

Seppon tarjoamat pelilliset ratkaisut tarjoavat mahdollisuuden reagoida ketterästi alati muuttuviin tilanteisiin. Pelillisyyttä hyödyntämällä voidaan kuroa pienemmäksi lähi- ja etätyön välistä kuilua. Pelien avulla voisimme esimerkiksi oppia tapoja tulla toistemme kanssa paremmin toimeen Teams-maailmassa. Pelilliset elementit voivat omalta osaltaan olla lisäämässä työhyvintointia osallisuuden avulla. Pelillisyyden hyötyjä puoltava seikka on osallisuuden ja toimijuuden lisääminen. Pelissä kaikki pääsevät vaikuttamaan lopputulokseen. Pelillisyydellä luodaan ilmapiiri, jossa kaikille tarjotaan samat vaikuttamisen keinot (Järvensivu 2017, 258-260). Kirsti Lonka puhuu sisällöllisistä hyötypeleistä, niiden avulla voidaan oppilas saada uppoutumaan pitkäksi aikaa tiettyyn aiheeseen. Pelaaja voi saada jatkuvasti palautetta edistymisestään ja näin hän voi kehittää taitojaan pitkäjännitteisesti. Näin ihminen voi oppia ikään kuin huomaamattaan. Useat pelisovellukset noudattavatkin tätä logiikkaa. Erilaiset yhteisölliset pelit toteuttavat samanaikaisesti useita tulevaisuuden taitoja kuten eettistä ajattelua, yhteistoimintaa ja ongelmanratkaisua (Lonka 2020).

1.3 Pelillisuus motivaation lisääjänä

Motivaation lisääminen nousee usein esille, kun puhtaan peleistä ja pelillistämisestä. Mihin kaikkeen pelillisyyden elementtejä voidaan lisätä? Millaisilla pelin elementeillä käyttäjää houkutellaan kehittämään omaa osaamistaan ja lisäämään tiedollista pääomaa? Ihmisillä on monia tapoja oppia ja omaksua uutta tietoa. Ihmiset kehittävät itselleen oppimisen rutiineja, joiden avulla uuta tietoa pyritään varastoimaan mahdollisimman tehokkaasti.

Pelillisyydellä uskotaan olevan paljon myönteisiä vaikutuksia oppimiseen. Hyötypeleissä Pelilliset elementit toimivat samalla logiikalla niin viihde- kuin oppimisopeleissakin. Koulussa, ja oppilaitoksessa oppijaa kannustavat hyvin toteutetut pelit, jossa toteutuvat peleille tyypilliset kannustimet, kuten loogisuus, eteneminen, palkitseminen ja toimiva pelimekaniikka. Oppimispelien suunnittelussa pitääkin olla tarkkana, ja käyttää tarvittava määrää aikaa pelin kehittämiseen. Liian helppo peli turhauttaa ja sopivan haastava peli innostaa. Peleissä oman osaamisen rajoilla toimiminen kannustaa ja tuottaa mielihyvää. Onnistunut hyötypeli tarjoaa selkeän, ratkaistavissa olevan tehtävän. Ongelmanratkaisukyky, rutiinit ja toisto ovat oppimisen kannalta avainasemassa. Perinteisesti oppiminen on koulussa ollut yhdensuuntaista, edestäpäin johdettua ja vuorovaikutusta ei välttämättä ole ollut kovin paljon. Pelit voivat tarjota tietoa sopivan kokoisissa erissä, omien oppimiskykyjen mukaan. Peleissä riskien ottaminen lisää jännitystä

hallitusti, ilman koetilanteen tuomaa epäonnistumisen pelkoa (Kangas, Lundvall ja Tossavainen 2009, 12). Pelillisyyden nykytilaa kartoittaessa törmääkin hyvin usein pedagogisiin ja oppimiseen liittyviin kirjoituksiin ja tutkimuksiin. Pelillisuus mielletäänkin usein oppimista tukeväksi työvälineeksi.

Pelaaminen kuuluu erottamattomana osana ihmisten arkeen ja on osa muuta yhteiskunnan digitalisoitumista. Pelaaminen on leikkimistä ja leikkiminen on ratkaisevaa oppimisen kannalta. Se on yksi tehokkaimpia tapoja oppia, toteaa Stuart Brown. Neurotietteen tutkimus on osoittanut, että aivojen koolla ja nisäkkäiden leikkisyydellä on selkeä yhteys. Leikkiessä aivot luovat uusia yhteyksiä ja aivoihin syntyy yhä hienosyisempiä tapoja käsitellä tietoa, mistä taas on hyötyä elämän haastavissa tilanteissa (Järvilehto 2014).

Kulttuurialat voisivat rohkeasti lähteä hyödyntämään pelillisyyttä osana yleisötyötä ja asiakashankintaa. Pelillisyyden avulla olisi myös mahdollista syventää jo olemassa olevia tietoja. Kulttuurialat voisivat hyvin todennäköisesti hyötyä digitaalisista pelialustoista ja tarjota uusia elämyksiä kuluttajille, jotka vielä eivät ole löytäneet taidelaitosten palveluita. Pelillisiä elementteillä oli mahdollista rikastaa muuta yleisötyötä. Pelillisuus voisi toimia uutena väylänä kutsua ihmisiä museoihin. Pelillistämällä kun on mahdollista yksinkertaistaa haastavia asiakokonaisuuksia, tai ainakin helpottaa eri teemoihin sisälle pääsemistä.

Museoliitto aloitti vuonna 2018 Tarinat peliin -hankkeen, jonka tarkoituksena oli selvittää, miten museoala voisi hyötyä pelillisyytystrendistä. Museot lähtivät selvittämään löytyisikö peliteollisuudesta kiinnostuneita kumppaneita museoalalle. Lähtökohtaisesti yhteistyömahdollisuuksia selvitetessä kiinnosti, kuinka pelillisyyttä voitaisiin hyödyntää näyttelytoiminnassa. Peliryttäjät olivat taas esimerkiksi tuomaan lisäarvoa näyttelyihin lisätyn todellisuuden avulla. Tässä puhutaan kokoelmien virtualisoinnista.

Pelillisyydellä uskottiin olevan myös nuoria innostava ulottuvuus. Digitaalisuus ja osallisuuden lisääminen nousivat myös esille. Museosektori on niin laaja, että pelillisyydelle olisi paljonkin käyttötarkoituksia todettiin hanketta varten kerätyssä aineistossa. Museoilla puolestaan on valtavasti tietoa menneisyyden ja nykyisyyden kiinnostavista tarinoista, mutta ei osaamista koodaamisesta ja 3D-maliintamisesta, teknisistä asioista, joilla tarinat voitaisiin tuoda modernilla tavalla näkyväksi.

Peliala olisi kiinnostunut tuottamaan pelejä museoilla ja toisaalta valmis hyödyntämään museoiden asiantuntemusta sekä kokoelmia pelikehityksessä. Parhaassa tapauksessa peliala ja museokenttä voisivat hyötyä molempien ainutlaatuisesta osaamisesta. Museot tarjoavat ensikäden osaamista, kun halutaan tuottaa historiallisesti tarkka peli. Museot taas saisivat kokoelmansa heräämän eloon aivan uudella tavalla, kun mukana olisi pelialan vr-osaaminen ja tekniikka (Kinanen 2019).

Pelillisyyttä hyödynnetään jo useissa eri tilanteissa ja sille on olemassa lukuisia sovelluksia. Pelillisuus on erityisesti ollut läsnä opetuksessa, terveydenhuollossa ja lisääntyvässä määrin myös sosiaalityössä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksessa on pohdittu pelillisyyden hyötyjä niin yksilö- kuin ryhmätyöissäkin (Hytti & Kukkonen 2021). Yhtenä ajatuksena on, että pelillisyydestä voi olla hyötyä myös aikuisille, ei vain nuorille ja lapsille. Pelaaminen mielletään vieläkin usein asiaksi, joka kuuluu nuorten ihmisten elämään, ei niinkään aikuisten arkeen.

Miten pelillisyyttä sitten olisi hyvä lähteä tuomaan mukaan muuhun vakiintuneeseen toimintaan? Ensinnäkin on tärkeää tiedostaa, millainen on hyvä peli ja osata analysoida mitkä elementit innostavat ja motivoivat. Hyötypelien kehittäjän kannattaa olla hyvin perillä viihdepelien maailmasta, mikä siellä toimii ja millaiset asiat saavat ihmisen viettämään pidempiä aikoja tietyn pelin äärellä. Viihdepeleistä tutut logiikat ja palkitsemismekanismit toimivat myös hyötypelissä. Kannattaako sitten hyötypeljä lähteä kehittämään pelimekaniikka vai sisältö edellä. Yleisesti ottaen voidaan sanoa, että pelit kiinnostavat, jos tarina ja tehtävät etenevät loogisesti. Peli ei saa olla liian vaikea tai liian helppo. Peli pitää pystyä skaalaamaan kohderyhmän tarpeisiin. Hyvä on muistaa myös, että ihmiset ovat erilaisia. Jalkapallo esimerkiksi tarkoittaa aivan eri asiaa Euroopassa ja Pohjois-Amerikassa.

Pelilliset elementit ovat jo melko tuttuja nuorille koulumaailmassa. Mutta miten on esimerkiksi kulttuurikentän ja taidealojen laita? Onko taidenäyttelyihin, teatteriin ja muuhun taidetoimintaan ajateltu houkutella uusia kuluttajia pelillisten elementtien avulla? Voidaanko alakoululaisia kiinnittää suomen taiteen historiaan oppimispelin kautta? Peli museoiden käyttöön voisi yksinkertaisimmillaan olla jotain tällaista. Tunnista viiden taiteilija teokset ja pääset seuraavalle tasolle. Ratkaise arvoituksia, kuten Robert Langdon Da Vinci -koodissa. Ratkaise suuri taideväärennösvyyhti. Museoasiakas tuotaisiin passiivisesta kävijästä toimijaksi, joka sitoutetaan museon toimintaan pelaamisen avulla ja osallisuutta kasvattamalla.

Tulevaisuudessa pelillistäminen tulee olemaan entistä suuremmassa roolissa ja vaikuttamaan ihmisten elämään suunnitellusti ja tiedostamatta useissa eri asiayhteyksissä. Pelillistäminen voi olla yksi apukeino, kun lähdetään ratkaisemaan ihmiskunnan suurinta yhteistä haastetta – ilmastonmuutosta. Ilmastonmuutos on tosiasia, mutta miten voimme saada ihmiset sitoutettua toimimaan vihreämmin ja kestävämmän kehityksen pelisääntöjen mukaan. Pelit ja pelillisuus voivat tarjota tähän yhden ratkaisun valistuksen rinnalle. Pelillisten elementtien avulla on mahdollista muuttaa käytöstä ja tuoda uusia välineitä ilmastonmuutoksesta kertomiseen. (Galeote 2021)

Anu Järvensivun artikkelissa Pelillistäminen ja digitaaliset pelit työelämän kehittämismenetelminä ennustettiin, että pelillistäminen tulisi nousemaan korkealle myös markkinoinnin apuvälineenä. Nykypäivänä on nähtävissä, että yritysten markkinointiosastot osaavat jo hyödyntää pelillistämistä asiakkaiden sitouttamisessa erilaisilla kanta-asiakasohjelmilla, jotka toimivat hyvin yksinkertaisen pelimekaniikan tavoin. Kuluttamalla saa lisää pisteitä ja pisteiden avulla asiakas nousee yhä korkeammalle tasolle. Tasot antavat asiakkaalle lisää etuja, eli lisää mahdollisuuksia kuluttaa. Tämä varmasti toimii ainakin osittain, mutta itse kehottaisin miettimään tarkkaan, kuinka paljon asiakasta kannattaa lähteä peluuttamaan. Tärkeintä asiakkaan kannalta on että, palvelut toimivat ja hän saa ostamansa hyödykkeet mahdollisimman kivuttomasti.

Tarina, sen kuljetus ja pelin logiikka määrittävät tarjoaako peli kiinnostavan ja motivoivan kokemuksen. Hyvä hyötypeli vie pelaajaa eteenpäin, kuten viihdepelikin. Oppiminen hyötypelissä tapahtuu pelaamisen sivutuotteena. Asian muuttaminen peliksi ilman hyvää syytä ja perusteellista pohjatyötä on usein hukkaan heitettyä aikaa. Pelistä pitää löytyä looginen rakenne ja innostava sisältö. Peliä ei siis kannata lähteä kehittämään esimerkiksi pedagogiikka edellä vain samalla tavalla kuin suunniteltaisiin mitä tahansa peliä, jonka uskotaan kiinnostavan.

Pelillistämisen prosessin vaiheista kannattaa olla hyvin selvillä, ennen kun uutta hyötypeliä lähdetään kehittämään. Kehitystiimistä ainakin yhden olisi hyvä olla selvillä pelillistämisen perusteista. On olemassa myös valmiita pelialustoja, jonne eri organisaatiot voivat suunnitella omia pelejään omalle kohderyhmälleen. Tällainen alusta on esimerkiksi Seppo IO (seppo.io-verkkosivu). Yritys tarjoaa työkalun, jolla organisaatiot ja koulut voivat itse luoda erisisältöisiä pelejä asiakkailleen. Peleihin voi lisätä omia kuvia ja sisältöjä ja luoda oman pelikokemuksen oppimistilanteen tueksi. Seppo IO -sivustolla korostetaan, että pelillistäminen ei syrjäytä opettajaa

vaan on yksi lisäelementti opetustilanteeseen, jos tarvitaan esimerkiksi lisämotivaatiota. Motivoivia oppimispelejä suunniteltaessa on tärkeää tunnista pelin kohderyhmän tarpeet. Miksi ja kenelle peliä suunnitellaan.

Pelillisten elementtien on todettu lisäävän opiskelijoiden motivaatiota oppimiseen ja uusien asioiden hahmottamiseen, koska tämän ajan nuoret ovat viettäneet koko elämänsä viihdeteknologian ympäröimänä. Peleistä tuttuja elementtejä, kuten pisteitä, tasoja ja pelissä edistymistä voidaan lisätä opetukseen opiskelijoiden sitouttamiseksi haluttuun asiaan. On kuitenkin tärkeää kysyä, millainen pelillistäminen tuo haluttuja tuloksia ja motivoi ihmistä omaksumaan uutta tietoa. (Lopes, Soler, Caña-Palma Rocío & Cortés 2019)

Millaisilla pelillisillä elementeillä sitten lisätään ihmisen kiinnostusta ja motivaatiota? Mikä on viihdepelien ja hyötypelien välinen linkki? Viihdepeleistä tuttuja elementtejä lisätään nyt erityisesti sellaiseen kehittämiseen, minkä positiiviset vaikutukset näkyvät vasta myöhemmin. Opiskelu, työelämä ja harrastaminen ovat suosittuja alueita, joita rikastetaan tälläillä hetkellä pelillisillä elementeillä (Valta 2017). Turun yliopiston Aurora-lehdessä ilmestyneessä Jenni Valta kirjoittaa pelillistämisen mahdollisuuksista ja motivoivasta voimasta. Verkkopelien maailmassa pelaajat voivat valmistautua kuukausia yhteisen vihollisen nujertamiseen. Mitä jos tämä sama innostus voitaisiin valjastaa jonkin yhteistä hyvää edistävän asian taakse. Artikkelissa professori Juha Hamari pohtii, mitä jos samanlainen innostus pystyttäisiin mobilisoimaan pohtimaan esimerkiksi ilmastonmuutoksen pysäyttämistä. Samassa artikkelissa Hamari tiivistää pelillistämisen näin; asioista tehdään pelien kaltaisia, peleistä tutut elementit tuodaan uuden asian yhteyteen.

Pelillistämisen rinnalla kulkee tarinallistaminen. Tämän päivän opettajat ovat jatkuvan haasteen edessä pohtiessaan pedagogiikkaa ja kuinka motivoida jatkuvasti heterogeenisemmaksi käyvää oppilasjoukkoa. Oppilaat ovat yhä useammin kotoisin eri kulttuureista ja ovat kasvaneet digitaalisten kanavien ja sisältöjen kanssa. Opettajien on siis pystyttävä tarjoamaan oppimiselämyksiä joihin oppilaat voivat samastua. (Aura, Hassan & Hamari 2021). Pelillistäminen pyrkii tämänkin esimerkin valossa ratkaisemaan olemassa olevan haasteen.

Pelit ja pelaaminen voivat edistää oppimista. Pelien hyödyntäminen opetuksessa on motivoiva tapa oppia ja opettaa. Pelien maailma on ennestään tuttu ympäristö nuorille. Pelien käyttö opetuksen tukena voi olla antoisaa, mutta haastaa opettajaa tuntisuunnittelussa. Hyvä ja hyödylli-

nen oppimispelejä ei synny kädenkäänteessä eikä ilman viitseliästä ennakkotyötä. Kun oppimispelejä opetuksen tueksi suunnitelmallisesti niin parhaimmillaan pelillisyyden hyödyntäminen muun opetuksen apuna voi motivoida oppijaa ja saada hänet keskittymään opetettavaan asiaan entistä tehokkaammin. Peli ei kuitenkaan itsessään tee autuaaksi ilman tarkasti mietittyä kontekstia. Tarvitaan hyvät ohjeet pelin hyödyntämiseen, jotta pelistä olisi toivottua hyötyä. Oppimispelejä on kuitenkin myös jo runsaasti valmiina. (Harviainen, Meriläinen, & Tossavainen, 2013, 116-118).

Mediassa puhtaana peleistä edelleen erillisenä asiana, omana entiteettinä, joka olisi erillinen asia muusta ympäröivästä maailmasta. Nykyiset oppilaat niin perusasteella kuin korkeakouluissakin ovat kasvaneet täysin digitaalisessa maailmassa ja pelit ovat olleet osa heidän arkea varhaisesta lapsuudesta saakka.

Puhe haitallisesta ruutuajasta ja siitä että nuorten älylaitteiden käyttö olisi haitallista on kuitenkin viime vuosina saanut uusiakin näkökulmia. Pelaamista ei aina nähdä automaattisesti pahana asiana. Vielä muutama vuosi sitten pohdittiin lähinnä sitä, että minkä ikäisenä lapselle voidaan luovuttaa puhelin käyttöön. Ruudun äärellä vietetystä ajasta puhutaan kuitenkin edelleen paljon. Keskustelun fokusta olisikin hyvä siirtää entistä enemmän määrän sijasta laatuun.

Pelillistämällä halutaan tarjota tietyille joukkoille uusi tapa katsoa asioita motivoivasti, toimijuutta lisäten. Peleissä ei pääse eteenpäin, jos mikään sisällössä ei motivoi. Uutta on vaikea oppia, jos sille ei löydy hyvää syytä. Useat maailman isoista ongelmista eivät ratkea yksin, tarvitaan yhteistyötä. Sama liittyy oppimistilanteisiin luokassakin. Kun oppiminen on merkityksellistä ja tavoitteiden eteen voidaan työskennellä yhdessä, on tilanne palkitseva ja se tuottaa iloa osallisille. Merkityksettömyys tuottaa turhautuneisuutta. (Salmela-Aro 2018). Puhetta pelaamisesta ja pelien hyödyntämisestä ei pelillisessä kontekstissa, tulisi aina tarkastella monipuolisesti, niin, että samalla voidaan puhua sisällöstä, muodosta ja pelien positiivisesta ja halutusta vaikutuksesta esimerkiksi opetuksessa.

Pelaamiseen liittyy paljon mielikuvia. Kehittääkö vai rappeuttako se ihmisen kykyjä ja ajattelua. Tutkimuksissa on todettu pelien kehittävän aivoja turruttamisen sijaan. Esimerkiksi hahmotuskyky ja päätöksenteko ovat toimintapelien pelaajilla kehittyneempiä kuin ihmisillä, jotka eivät pelaa. (Ängeslevä 2014). Hyvässä pelissä pelaaja voi epäonnistua ja aloittaa aina alusta. Tanskalaisen Pelitutkijan Jesper Juulin mukaan pelit ovat epäonnistumisen taidetta. Vaikka pelissä epäonnistuja on pelaaja itse, ei pelihahmo, niin tästäkin huolimatta me olemme valmiita

kokemaan epäonnistumisen tunteita. Pelin haasteteiden asettama motivaatio ja onnistumisen tyydytys saavat pelaajaan yrittämään aina uudestaan. (Ängeslevä 2014)

Pelit ovat keskeisiä välineitä nuoren ihmisen minäkuvan rakentumisessa. Pelien avulla voidaan hahmottaa ympäristön ja minuuden välisiä suhteita ja oppia ymmärtämään sosiaalisia suhteita. Pelit auttavat myös kognitiivisten taitojen kehittämisessä. Psykologi Lev Vygotskyn mukaan leikin avulla lapsi voi hetkellisesti olla kyvyissään ikätasoaan kehittyneemmällä tasolla. Kuvitteellisten tilanteiden kehittäminen ja kokeminen johtavat abstraktin päättelyn kehittämiseen. (Lauha 2014, 11-12).

Pelaaminen motivoi ja motivaatio vie eteenpäin ihmisen tavoitteellista toimintaa. Motivaatio syntyy erilaisten palkitsemismekanismien kautta. Digitaaliset pelit tarjoavat inspiroivia toimintaympäristöjä, joissa pelaajaa on helppoa kannustaa kehittämään osaamistaan. (Mustonen & Korhonen 2018). Tässä on kyseessä täsmälleen sama mekaniikka niin viihde kuin oppimispeleissäkin. Hyvin suunniteltu peli jaksaa kiinnostaa ja sen parissa on motivoivaa viettää aikaa. Huono peli ei palvele mitään tarkoitusta.

Terveysaplikaatiot olivat vuonna 2006 2,6 miljardin bisnes, ilman, että taustalla on kovinkaan paljon tieteellisiä julkaisuja tai tieteellistä todistusaineistoa, että siitä olisi toivottua hyötyä liittyen terveyteen tai terveyteen liittyvän käytöksen muutokseen.

Pelillisuus on ollut läsnä terveysaplikaatioissa jo pitkään, silti on edelleen hyvin vaikea löytää tutkimuksia, joissa pystyttäisiin osoittamaan aplikaatioiden toimivuus linkittyneenä terveyskäyttäytymiseen sekä se, miten pelillisuus ylipäättään tarkasti määritellään digitaalisissa sovelluksissa. Toisaalta ihmiset esittelevät hyvinkin halukkaasti omia liikuntasaavutuksiaan sosiaalisessa mediassa juuri erilaisten sovellusten avulla. Kuinka monta kierrosta on tullut uitua tai mikä oli päivän kunto pururadalla. Tervehenkisiä elämäntapoja halutaan jakaa omalle kuplalle.

Puhelimille on jatkuvasti saatavissa lukuisia erilaisia terveysaplikaatioita, jotka sisältävät ainakin osittain pelillisyyden piiriin sijoitettavia komponentteja. Parhaimmillaan aplikaatioilla voi olla ihmisen käytöstä positiiviseen suuntaan muokkaavia vaikutuksia. Tämä on tiedostettu hyvin ja terveyden edistäminen pelillisin keinoin tulee olemaan vahva trendi myös tulevaisuudessa (Lister, West, Cannon, Sax & Brodegard 2014)

Salamurhia ja historiallisia paikkoja tarjoavassa Assassins Creed Odyssey -pelissä seikkaillaan antiikin kreikassa ja Egyptissä sekä renessanssiajan Firenzessä. Peleissä ratkaistaan ongelmia,

opitaan historiallisista paikoista ja kartutetaan omaa rahakirstua sekä taitoja. Pelit koukuttavat ja ovat kiinnostavia. Perusajatus on peleille tyypillinen. Suoritettuasi helpompia tehtäviä saat aina uusia ja haastavampia tehtäviä ratkaistavaksesi.

Yksinkertaistetusti Assassins Creed -pelit tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden tutustua antiikin kreikan tarinoiden aidoille tapahtumapaikoille salamurhaajana ja selvittää ihmisten ongelmia, pelaaja siis seikkailee muinaisessa Ateenassa ja Korintissa. Muissakin Ubisoft-pelitalon suosituksissa Assassins Creed -pelisarjan peleissä seikkaillaan historiallisesti merkittävässä paikoissa, muun muassa faaraoiden Egyptissä. Pelien laajat maailmat antavat pelaajan tutusta historiankirjoista tuttuihin maisemiin osallistujana, ei vain sivusta seuraajana. Pelaajan täytyy ratkaista lukuisia ongelmia ja haastavia tehtäviä edetäkseen uusiin seikkailuihin. Pelejä varten rakennetut maailmat ovat historiallisesti hyvin tarkkoja ja noudattavat kiitettävästi todistettua historiaa.

Assassins Creed -pelejä voidaan myös pelata ilman väkivaltaista juonenkuljetusta ja tutustua historiallisiin paikkoihin ilman taisteluita. Theverge.com-verkkosivusto kertoi maaliskuussa 2021, että pelien oppimisversioita olisi mahdollista pelata ilmaiseksi ja tutustua peliensisältämään antiikin maailmaan. Eräs käyttäjä kuvaili kokemusta samankaltaiseksi kuin opastettuja museokäyntejä, sillä erotuksella, että nyt oli mahdollista kiivetä pyramidin seinää ja lasketella alas Niiliä veneellä. On helppoa kuvitella, miksi tällainen tapa oppia voisi innostaa sekä nuoria että vanhoja historiasta kiinnostuneita ihmisiä.

Assassins Creed -tyyppinen historiaan nojaava peli voisi olla esimerkiksi yksi mahdollisuus tutustuttaa uusia käyttäjäryhmiä museoiden kokoelmiin ja taidehistorian maailmaan. Museot voisivat tarjota koululaisryhmille lisäarvoa luomalla pelillisiä tarinoita Albert Edelfeltin ja Eero Järnefeltin maalausten taustalle. Pelin avulla koululaiset pääsisivät kurkistamaan 1800-luvun lopun Suomeen kaskeamalla peltoa tai tutustumalla Ruokolahden eukkojen kanssa aikaan ennen itsenäistä Suomea. Pelillistämisestä voisi olla myös lisäarvoa opastetuille museokierroksille, vr-teknologian hyödyntäminen ja jatkettu todellisuus ovat vetovoimatekijöitä, jotka houkuttelevat uusia yleisöjä taiteen äärelle. Teosten tarinallistaminen osallistavin keinoin voivat lisätä nuorten – ja vanhempienkin asiakasryhmien kiinnostusta taiteeseen ja taiteen historiaan, ohjattujen käyntien lisäksi.

Pelaamalla oppiminen hyödyttää ihmistä useammallakin eri tavalla. Pelien loogisuus helpottaa vaikeiden asioiden oppimista. Tämän lisäksi pelin kautta uuteen asiaan tutustuminen voi auttaa

ihmistä rentoutumaan ja löytämään uusia ystävyyssuhteita. Parhaimmillaan pelillisuus voi purkaa esimerkiksi asiakkaan ja sosiaalihuollon työntekijän välisiä valtasuhteita ja tuoda haastavaan asiakaskohtaamiseen leikkisyyttä ja lämpöä. THL:n artikkeleissa on listattu pelillisyyden hyötyjä sosiaalityössä (Hytti & Kukkonen 2021). Pelillisuus ja leikillisuus voivat parantaa asiakassuhdetta purkamalla valta-suhteita. Joskus asiakas on työntekijää etevämpi peleissä, mikä kääntää terveellä tavalla valta-asemia ympäri. Pelilliset menetelmät tekevät asiantuntijan ja asiakkaan kohtaamisesta tasa-arvoisen tilanteen. Pelitilanteessa molemmat ovat asiantuntijoita toimijuuden kautta. Pelilliset menetelmät toimivat asiakkaan ja työntekijän lähentäjinä ja auttavat luomaan luottamuksellisen suhteen. Onnistunut pelillisyykokemus madaltaa asiointikynnystä tulevaisuudessa. Leikkisuus tekee kohtaamisista rennompia ja auttaa luoman turvallisen ilmapiihin.

Pelillisuus ja leikillisuus tuovat lisää mahdollisuuksia paremman vuorovaikutuksen luomiseen ja auttavat kuulemaan, mitä sanottavaa asiakkaalla on. Pelit auttavat puhumaan vaikeistakin asioista paineettomasti. Pelillisuus voi myös auttaa näkemään itsensä ja tilanteen ulkopuolisen silmin ja arvioimaan tilannettaan uudesta näkökulmasta. Pelillisissä tilanteissa asiakas ja asiantuntija voivat muodostaa tilannekuvan yhdessä.

Pelillisuus toimii sosiaalityössä myös ryhmässä, jolloin se on omalta osaltaan lisäämässä yhteisöllisyyttä. Pelien avulla voidaan ryhmäyttää ihmisiä ja vahvistaa tasavertaisuuden kokemuksia. Pelien luoma positiivinen jännitys on myös omiaan lisäämään ihmisten yhteenkuuluvuutta. Pelilliset elementit voivat parantaa asiakkaan sitoutumista tarjottaviin palveluihin (Hytti & Kukkonen 2021).

1.4 Case yhteishaku

Yhdeksäsluokkalainen on uuden edessä suorittaessaan viimeistä vuottaan perusopetuksessa. Eteenpäin olisi siirryttävä, mutta moni muukin asia kiinnostaa. Pelit ja ystävät ovat erityisen tärkeitä ysiluokkalaiselle. Luonnollinen ajatus olisikin se, että yhteishakua kohden voidaan mennä yhdessä kavereiden kanssa ja vielä pelaten. Parhaimmillaan yhteishakua avaava peli olla otollinen väline lisätä nuorten ajatteluun uusia näkökulmia, heidän omaa elämää arvostaen. Pelataan yhdessä kavereiden kanssa ja opitaan samalla tulevaisuuden vaihtoehdoista. Perusopetuksen päättyessä jokaisen nuoren on siirryttävä jatkamaan opintojaan toiselle asteelle, joko ammatilliseen koulutukseen tai lukioon. Oppivelvollisuus laajeni vuonna 2021 niin, että 9.-

luokkalaisten on lain mukaan haettava toisen asteen koulutukseen. Tavoitteena on turvata jokaiselle nuorelle mahdollisuus jatkaa opintojaan ja valmistautua edessä olevaan elämään toisen asteen tutkinnon mukanaan tuomin mahdollisuuksin.

Yläkoulun viimeisillä luokilla aloitetaan pohtimaan jatkokoulutuspaikkaa. Lukioon vai kenties ammatilliseen koulutukseen. Prosessi on pitkä ja kaikilla nuorilla ei ole käytettävissä yhdenmukaisia lähtökohtia lähteä avoimin mielin hakuprosessiin. Jenni Lahtinen toimittamassa ”Mikä ois mun juttu” – nuorten koulutusvalinnat sosialisaatiomaisemien kehyksissä -tutkimusjulkaisussa kuvataan nuorten toiselle asteelle siirtymiseen vaikuttavia asioita seuraavasti: Suomessa koulutus- ja ammattialojen sukupuolen mukainen segregatio on poikkeuksellisen voimakasta. Alojen eriytyminen on säilynyt voimakkaana, vaikka sukupuolten tasa-arvo on yleisesti kehittynyt. Purkutalkoohankkeessa havaittiin koulutuspolkujen eriytymisen olevan voimakkainta nuorten siirtyessä peruskoulusta ammatilliselle toiselle asteelle. Hankkeen loppuraportissa kiinnitetään huomio toisen asteen koulutusvalintoihin ja kysytään, millaisten yksilöön ja tämän perheeseen sekä sosiaaliseen ja kulttuuriseen ympäristöön kytkeytyvien tekijöiden kautta nuorten koulutusvalinnat rakentuvat. Nuorten koulutusvalinnat kumpuavat yksilöllisten elämäntilanteiden kokonaisuuksista, joissa merkityksellisiä ovat niin perhe, kaverit, harrastukset, sosiaaliset ja kulttuuriset ilmiöt, rakenteet ja käytännöt kuin alueelliset tekijät. Mainitut tekijät muodostavat sosialisaatiomaisemien kontekstit, jotka ovat läsnä nuorten pohtiessa toisen asteen koulutusalojen työntö- ja vetotekijöitä.

Edellä mainitut seikat aiheuttavat sen että, nuori saattaa pohtia toisen asteen valintoja huomioimatta omia vahvuuksiaan ja ikään kuin ajautuu jatkokoulutukseen, joka ei hänelle ole välttämättä paras vaihtoehto. Yhteishakupelin tehtävä on sparrata ja innostaa yhdeksäsluokkalaista pohtimaan Jatko-opiskelupaikansa mahdollisimman uteliaasti ja avoimesti.

Helsingin kaupunki on järjestänyt ysiluokkalaiselle vuosittain tapahtumia, joilla ollaan haluttu herätellä pohtimaan yhteishakua ja toiselle asteelle siirtymistä. Koronapandemian aikana tapahtumia ei ole voitu järjestää. Koronapandemian vuoksi vuonna 2020 käytännössä kaikki tapahtumat peruttiin. Oli keksittävä vaihtoehtoisia tapoja innostaa nuoria ajattelemaan perusopetuksen jälkeistä elämää. Tässä tilanteessa syntyi ajatus yhteishakupelistä, joka juuri voisi esitellä toisen asteen vaihtoehtoja oivaltavasti ja inspiroivasti. Peliä alettiin kehittää yhdessä asiantuntijatiimin kanssa. Kehitystyössä pyrittiin huomioimaan eri käyttäjäryhmien tarpeet, tässä tapauksessa oppilaat ja ohjaava taho. Peli lanseerattiin syksyllä 2020 ja sitä pelattiin laajasti Helsingin seudun peruskoulussa. Yhteishakupeliä hyödynnettiin uudelleen syksyllä 2021.

Yhteishakupelin avulla kaikki ysiluokkalaiset pääsevät tutustumaan aiheeseen samoista lähtökohdista. Yhteishakupeli auttaa nuoria pohtimaan avoimesti toisen asteen polkuja ja vaihtoehtoja. Samalla halutaan keventää ajatusta valinnan lopullisuudesta. Kaikista vaihtoehtoista on mahdollista päästä jatko-opintoihin ja opinpolkua on mahdollista muuttaa vielä yhteishaun jälkeenkin. Peli pyrkii kuvaamaan sitä, että mikään polku ei katkaise ura- tai opiskelumahdollisuuksia jatkossa. Pelissä korostetaan myös muun muassa omien vahvuuksien hyödyntämistä. Ajatuksena on myös ollut kehittää peliä eteenpäin kerätyn palautteen perusteella. Palautteissa on huomioitu sekä oppilaiden että opinto-ohjaajien kommentit ja palautteita.

Koronapandemian päättyessä olisi kiinnostavaa löytää malli joka voisi yhdistää pelilisiä elementtejä fyysisin tapahtumiin. Oppilaalle tärkeä ihminen valintoja tehtäessä on peruskoulun opinto-ohjaaja. Toiselle asteelle siirtymistä käsitellään erityisesti yhdeksännellä luokalla, mutta usein jo aiemminkin. Koulun ohjaava rooli tullaan määrittelemään entistä tarkemmin, nyt kun toiselle asteelle hakeutuminen on pakollista.

Perusopetuksen viimeisenä syksynä opinto-ohjauksella on erityisen suuri rooli. Nuoret käyvät viimeistä vuotta peruskoulua, ennen kuin siirtyvät opiskelemaan toiselle asteelle. Nuorilla voi olla hyvinkin erilaisia ajatuksia jatko-opiskelusta ja ammateista. Millaisia ammatteja tulevaisuudessa on, mihin ammattiin kannattaa opiskella ja millainen opin-polku kannattaa valita. Yhteishaussa on edelleen tunnistettavissa vanhoja ennakkoluuloja toiselle asteelle siirtymisessä. Esimerkiksi ammatillinen koulutus tuntuu edelleen kärsivän vanhanaikaisesta mielikuvasta. Yhteishakupelillä pystyimme tarjoamaan yhdessä paketissa faktoihin perustuvan katsauksen toisen asteen vaihtoehtoista.

Ennen yhteishakupelin lanseeraamista Helsingin kaupunki oli järjestänyt usean vuoden ajan tapahtumia osana yhteishaun opinto-ohjausta. Tapahtumat olivat raskaita järjestää ja vaativat usean ihmisen työpanoksen suhteellisen pitkän ajan kuluessa. Tapahtumista kerättiin palautetta opinto-ohjaajilta ja opettajilta. Yhteishakuun liittyvää starttia haluttiin lähteä kehittämään kerätyn palautteen perusteella. Useista palautteista kävi ilmi, että sekä opinto-ohjaajat että oppilaat toivoivat tapahtumiin enemmän osallistavia elementtejä. Tästä toiveesta käsin yhteishakupeliä lähdettiinkin kehittämään. Peliin voitaisiin upottaa osallistavia elementtejä ja yhdeksäsluokkalaiset kohderyhmänä tuntevat digitaaliset pelit ja sovellukset.

Peliä aloitettiin suunnittelemaan Seppo IO -alustalle, jonka lisenssi oli valmiiksi käytössä Helsingin kaupungin kasvatuksen ja koulutuksen toimialalla. Seppo IO -peliä oli käytetty aiemmin sekä opetuksessa että henkilöstölle suunnatuissa tilaisuuksissa.

Play Seppo -sovelluksessa voidaan yhdistää tavoitteellista toimintaa, omaa osaamista ja yhdessä tekemistä. Sovelluskehittäjän mukaan pelin tehtävien suorittaminen, saadut pisteet ja heti saatava palaute innostavat ja auttavat sisäistämään asiat. Nämä ovat juuri niitä asioita, joiden uskoimme lisäävän motivaatiota tarkastella toisen asteen vaihtoehtoja ennakkoluulottomasti.

Työryhmä koostui pedagogista asiantuntijoista, opinto-ohjaajista, opettajista ja rehtoreista sekä viestinnän edustajista. Pelille asetettiin abstrakteja ja pehmeältä kuulostavia tavoitteita, kuten, että sen tulisi olla inspiroiva ja innostava – peli, joka saisi yhdeksäsluokkalaiset pohtimaan jatkosuunnitelmiaan avoimesti ja omista lähtökohdista käsin, omat vahvuudet tiedostaen. Pelin kantavaksi teemaksi otettiin jatkokoulutuspaikan valinnan omakohtaisuus ja kaikkien valintojen avoin tutkimus. Pelikehityksessä ja muussakin yhteishaun pohdintaan tähtäävässä toiminnassa haluttiin korostaa, että valitsipa nuori minkä tahansa polun niin se tarjoaisi jatkokoulutusmahdollisuuksia ja väylän työelämään.

Pelisisällön suunnittelu aloitettiin maaliskuussa 2020. Sovimme yhteisesti, että peli olisi koulujen käytössä saman vuoden syyskuussa. Maaliskuun ja syyskuun väliin mahtui vielä pitkät kesälomat, joten aikaa sisältötyölle ei ollut kovinkaan paljon. Työryhmässä aloimme kartoittaa jo olemassa olevia opinto-ohjauksen apuna olleita materiaaleja ja miten niitä voitaisiin hyödyntää tulevassa pelissä. Yhteishakupelin ensimmäisessä versiossa hyödynnettiin muun muassa jo aiemmin tuotettuja videomateriaaleja ammatillisesta koulutuksesta ja lukio-opinnoista.

Yhteishakupeli sisältää erilaisia väittämiä koulutusvaihtoehtoista ja pelissä pääsee etenemään käymällä läpi eri vaihtoehdot. Pelissä edetään aina kun annetut tehtävät ovat suoritettu. Pelillä halutaan murtaa vanhoja ajatusmalleja, kuten esimerkiksi, että lukiossa ikään kuin vietettäisiin välivuotia ennen ammattikorkeakouluun tai yliopistoon siirtymistä.

Peliä varten teeteettiin myös oma kuvitus. Kuvitukselle asetettiin omat kriteerit: Pelin kuvituksen pitäisi puhua samaa kieltä muun sisällön kanssa. Hamoista tulisi löytyä samastuttavia henkilöitä ja miljööt pitäisi esittää niin, että vältetään ammatilliseen koulutukseen ja lukio-opintoihin liitettäviä kliseisiä mielikuvia.

Yhteishakupeli syntyi aluksi pakonsanelemana, mutta onnistui yllättävän hyvin tehtävässään. Pelikehitystä kannatta tehdä iteratiivisesti ja kerätä jatkuvasti huomioita ja palautetta prosessin eri vaiheista. Peliä kehittäessä kannatta asettaa saavutettavia tavoitteita ja pohtia miten peli onnistumista voidaan mitata. Palautteen keräämisestä on hyvä aloittaa. Pelaajilta saa aina arvokainta tietoa.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Opinnäytetyössäni olen tutustunut pelillistämistä käsitteleviin tutkimuksiin ja artikkeleihin, haastatellut pelillisyyden asiantuntijoita ja tutustunut viimeisimpiin aiheeseen liittyviin sovelluksiin.

Pelillistämisellä tarkoitetaan prosessia, jossa ihmiselle tarjottavaa palvelua tai kokemusta rikastetaan pelillisillä elementeillä. Pelillistämisen ydinajatus taas toteutuu, jos tästä on huomattavissa olevaa hyötyä kuluttajalle tai oppijalle. Tämä kuvaa enneminkin pelillisyyden motiiveja eikä niinkään metodeja. Aiemmin pelillisyydestä puhuttaessa on nostettu esille pelielementtien lisääminen pelien ulkopuoliseen toimintaan. Pelillisten elementtien määrittely ei kuitenkaan ole yksiselitteistä. Vaikka joku asia voitaisiin määrittellä selkeästi pelielementiksi, ei sen käyttö pelin ulkopuolella välttämättä nosta toimintaa pelilliseksi kokemukseksi. Huotari ja Hamari korostavatkin, että jos pelkästään pelilliset elementit tekevät kokemuksesta pelillisen, niin silloin esimerkiksi pörssikauppaan liittyvät datataulut, kanta-asiakkuusohjelmat ja erilaiset palvelut joihin sisältyy tasoja, pisteitä ja kehityksen seuraamiseen tarkoitettut sovellukset täyttäisivät pelillisyyden määritelmän. Tässä näkökulmassa ei tulisi huomioiduksi käyttäjän kokemus. Pelillisyyttä ei siis synny yksistään jonkin tietyn konkreettisen asian kautta. Pelillisyyden määrittely sen mekaniikan kautta onkin ongelmallista. Huotari ja Hamari ehdottavatkin, että pelillisyyttä ja sen toteutumista ajateltaisiin laajemmin prosessina, jossa osallistujaa pyritään kiinnittämään toimintaan pelillisillä elementeillä kyllästetyn toiminnan kautta, toimintaan toki voi kuulua merkkejä, pisteitä ja implisiittisiä vihjeitä. (Huotari & Hamari 2016)

Pelillistäminen tarkoittaa yksinkertaisimmillaan sitä, että pelien elementtejä tuodaan johonkin muuhun kuin suoraan itse peliin, (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011) vaikka pelillisyyden on terminä ja konseptina melko nuori, on sen ydinajatus ja hyödynnetty mm. liike-elämässä ja järjestöissä, joissa molemmissa on pyritty sitouttamaan asiakkaita pelillisten elementtien avulla. Pelilliset elementit ovat tuttuja, kun työntekijöitä pyritään kannustamaan parempaan suoritukseen ja huolehtimaan omasta jaksamisesta ja terveydestä. Myös opiskelijoita uskotaan voidaan motivoida pelielementeillä. (Kim & Werbach 2018). Ajatus pelillisyydestä on voitu sovitaa myös muun muassa yritysten kanta-asiakasohjelmiin ja esilaisiin terveyssovelluksiin.

Asioiden pelillistämällä viitataan yleisesti tuote- ja palvelusuunnitteluun, silloin kuin halutaan luoda peleistä tuttuja kokemuksia kuluttajille. Tällä haetaan luoda arvoa kuluttajille ja vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen (Huotari & Hamari 2017). Viime vuosien aikana pelillistämisestä on tullut yhä suosittumpaa ja se on ollut laajasti myös tutkimuskohteena (Hamari, Parvinen, Gustafsson & Wunderlich 2017).

Oppimispelien tutkimusta varjostaa käsitteistön hajanaisuus. Tämä johtuu siitä, että pelillisyyttä tutkitaan usealla eri tieteen alalla ja aiheen ympärillä käytävä keskustelu on vielä melko nuorta. Esimerkiksi pelien pedagogiikkaa ja suunnittelua tutkivat eri tahot. Ongelman muodostaa Suomessa vielä se, että pelitutkimukseen liittyvä sanasto ja käsitteet eivät ole yksiselitteisiä eikä englanninkielisille termeille ole vakiintuneita vastineita. Pelitutkimuksessa ovat korostuneet konstruktivistiset ja sosiokulttuuriset oppimisteoriat. Konstruktivistisessä käsityksessä oppija nähdään toimijana, tiedon aktiivisena rakentajana, ei vain passiivisena seuraajana. Tässä näkökulmassa nousee esille pelaajan tavoitteet, motivaatio ja ongelmanratkaisutaidot (Krokkfors Kangas & Kopisto 2014)

Viime vuosina pelillisyyden on uskottu ratkaisevan, lähes taianomaisesti, opettamiseen liittyvät haasteet. Tutkijat ja työkseen pelillisyyttä hyödyntävät henkilöt yrittävät jatkuvasti kirkastaa pelillisyyteen liittyvää salamyhkäisyyttä. Tarkoituksena olisi sitouttaa ihmiset hyötypelien maailmaan samalla tavalla kuin viihdepelit tekevät. Hyötypelien haluttaisiin olevan samalla tavalla motivoivia kuin vapaa-ajanpelitkin. Ongelmallisen hyötypelien kehityksestä tekee se, että fokus hyötypelien ja viihdepelien kehittämiselle asetetaan liian kauaksi toistaan. Tämä saa aikaan sen, että hyötypelejä kehitetään ja tarkastellaan liian kapeasta ja heppoisesta viitekehystä käsin. Ajatellaan että pelkästään pisteet, merkit ja erilaiset taulukot voisivat motivoida ja kannusta ihmistä oppimaan jotain uutta tai tuoda uutta kulmaa ajatteluun sekä käyttäytymiseen. Samalla onkin todettava, että pelimäiset elementit sellaisinaan tee toiminnasta sellaista, joka läpäisisi pelillisyyksikäsitteen. Pelit ovat moniulotteisia kokonaisuuksia ja toimintaympäristöjä, jotka tuottavat pelaajille erilaisia kokemuksia. Pelit koostuvat eri komponenteista, kuten herkullinen ateriakin. Prosessi, vuorovaikutus, raaka-aineet ja niiden käyttö kaikki vaikuttavat aterian onnistumiseen. (Gallego-Durán, Villagrà-Arnedo, Satorre-Cuerda, Compañ-Rosique, Molina-Carmona & Llorens-Largo 2019.)

Pelitutkimusta on tarkasteltu usein hyvin lyhyiden jaksoiden ja esimerkkien avulla, jolloin mitään kovin yleispätevää ei tuloksista voida havaita (Hamari). Pelillistäminen on väline ja me-

netelmällinen lähestymistapa. Pelillisuus ei siis itsesään tee esimerkiksi oppimesta tehokkaampaa. Kaikki riippuu siitä, miten pelillisyyttä osataan hyödyntää. Pelillistämisen tutkimus liittyy elimellisesti muuhun pelitutkimukseen yhtenä sen tutkimuskohteena. Pelitutkimus voidaan määritellä monia-laiseksi tutkimuskentäksi, jossa opitaan pelien kautta ja pelimaailmaa lähellä olevien ilmiöiden kautta. Pelitutkimuksen identiteetti on kiinni ajassa ja historiassa. Akateemista tutkimusta peleistä on löydettävissä jo 1900-luvun alusta, jolloin käsiteltiin Pohjois-Amerikan alkuperäiskansojen pelejä ja sakki-pelin historiaa. Peleistä on aina ollut löydettävissä yhteys matkimiseen ja asioiden toisintamiseen. Simulaatioita on hyödynnetty ahkerasti oppimisen tukena. Pelaamalla ja leikkimällä oppiminen on vanhin oppimisen metodi (Mäyrä 2008).

Muista kielistä suomeksi käännetty pelillisuus on ollut hankalasti määriteltävä käsite. Määrittelyssä voidaan kuitenkin käyttää elementtejä, jotka sisältävät yhden tai useamman kausaaliketjun ryhmän tai yksilön toiminnan tavoitteiden saavuttamiseksi (Kiili 2005). Prosessissa mukana seuraavat koko ajan sitoutuminen ja motivaatio. Pelillisyydellä voidaan tarkoittaa useita asioita, Hannu Korhonen ja Elina Koivisto näkevät pelillisyyden pelattavuuden osatekijänä (Krokkfors, Kangas & Kopisto 2014).

2.1 Pelitutkimus Suomessa

Tampereen yliopisto ja Tampereen ammattikorkeakoulu yhdessä muodostavat peli-kulttuurien tutkimuksen huippuyksikön, joka kokoaa yhteen johtavan asiantuntemuksen pelikulttuuri-tutkimuksen alalta. Huippuyksikössä kehitetään uusia teoreettisia ja empiirisiä tutkimusavauksia, joiden avulla voidaan paremmin ymmärtää pelien kulttuurista ja yhteiskunnallista kehitystä ja vaikutusta.

Tampereen pelitutkimuksen yksikössä keskitytään neljään tutkimusteemaan: pelien merkitys ja muoto, pelien luominen ja tuotanto, pelaajat ja pelaajayhteisöt sekä pelit yhteiskunnassa. Tampereen pelitutkimusyksiköllä on kaksi keskeistä tutkimuskysymystä. Pelaamiseen liittyvän kulttuurin ymmärtäminen ja pelillisyyden tärkeimmät prosessit ja ominaispiirteet.

3 TUTKIMUSKYSYMYKSET, TAVOITTEET JA MENETELMÄT

Opinnäytetyötäni varten olen haastatellut asiantuntijoita, jotka kukin katsovat pelillisyyttä omasta asiantuntijapositionaan. Haastattelut toteutin keskustelu- ja videopuheluna sekä sähköpostitse. Toimitin haasteltaville etukäteen kysymyksiä aiheesta ja valaisin miksi ja kenelle olen opinnäytetyötä tekemässä. Haastattelujen avulla sain arvokasta tietoa ja näkökulmia pelillisyyden nykytilasta ja historiasta.

Omassa päivätyössäni olen erityisesti tutustunut pelillistämisen mahdollisuuksiin koulutuksen ja osallistamisen tukena. Olen myös käyttänyt benchmarkkausta ja pohtinut hyötypelien ja viihdepelien välistä eroa. Helsingin kaupunki on hyödyntänyt opetuksessa, osallistamisessa ja henkilöstön koulutuksissa Seppo IO -alustaa.

Opinnäytetyössäni pyrin tarkastelemaan pelillisyyden nykytilaa ja sen hyödyntämistä eri konteksteissa sekä miten ja missä pelillisyyttä hyödynnetään. Voidaanko pelillisyydellä lisätä asian kiinnostavuutta. Millaisia, vielä hyödyntämättömiä mahdollisuuksia pelillisyyteen liittyy esimerkiksi kulttuurialoilla. Voisiko pelillisyyden olla uusi elementti, jolla kulttuuripalveluita pysyttäisiin tekemään houkuttelevammaksi myös nuoremmille ikäryhmille ja tuomaan uusia yleisöjä kulttuuripalveluiden äärelle.

Opinnäytetyössäni olen tarkastellut pelillisyyden nykytilaan aiheesta kirjoitetun aineiston perusteella sekä tutustumalla museoiden tarjoamiin palveluihin (Benchmarkkaus) ja ovatko museot hyödyntäneet pelillisyyttä muun toiminnan ja palveluiden ohella. Asiantuntijahaastatteluilla olen selvittänyt, millaisena eri alojen asiantuntijat näkevät hyötypelien tulevaisuuden ja merkittävyyden kansainvälisesti ja Suomessa.

Opinnäytetyötä varten haastattelin seitsemää asiantuntijaa, joilla on näkemyksellinen suhde pelillisyydestä. Haastattelut järjestettiin verkkotapaamisin ja sähköpostilla lähetetyillä kysymyksillä. Haastattelut toteutettiin keväällä 2021 ja syksyllä 2021. Haastatellut asiantuntijat olivat KooPee Hiltunen, Neogamesin johtaja. Neogames on voittoa tavoittelematon pelialan yhdistys. Yhdistyksen tehtävänä on koordinoita ja tukea suomalaisen peliteollisuuden ja pelialan kasvua ja kehitystä. Neogames yhdistää pelialan eri sektorien toimijat. Tommi Tiittala pedagoginen

asiantuntija Helsingin kaupungilta. Helsingin kaupungilla hyödynnetään pelillisyyttä sekä opetuksessa että erilaisissa henkilöstön koulutuksissa. Jyrki Karjalainen opinto-ohjaaja Helsingin kaupungilta, on hyödyntänyt pelillisiä elementtejä alakoulussa osana opetusta ja toteuttanut yläkoulussa opinto-ohjaukseen liittyviä pelillisiä kokonaisuuksia. Ulla Koho, strategi/partneri Milttonilta. Ulla Koho on ollut mukana kehittämässä muun muassa digimuseo.fi-hanketta Santeri Jaakkola, Head Trainer and Game Producer Seppo.io. Seppo-pelillisyyssalusta on suunniteltu mobiiliin oppimiseen ja koulutukseen. Juho Kuorikoski, pelisuunnittelija, tietokirjailija ja toimittaja. Kirjoja muun muassa Pelien Suomi – tarinoita kotimaiselta pelialalta ja Sini-valkoinen pelikirja.

Organisaatiossa pelillisyyttä pohtiva asiantuntija saattaa olla hyvinkin tietämätön pelaamisen mekaniikasta, mikä pelissä innosta ja mikä motivoi. Opinnäytetyössäni pyrin yksinkertaistamaan ajatusta pelillistävien elementtien käyttämisestä ja hyödyntämisestä, niin että siitä olisi hyötyä esimerkiksi museoille. Pelillisyyden kanssa kannustan kokeilukulttuuriin, etenemään rohkeasti uuteen suuntaan. Erityisen tärkeänä pidän laaja-alaista peleihin tutustumista ja pelituntemusta. Kannattaa siis aloittaa pelaaminen, jos pelillistäminen kiinnostaa.

Pelillisyydestä on puhuttu paljon, mutta sen hyödyntäminen muulla, kuin oppimisen tukena on vielä hajanaista. Pelillisyyden hyötyjä ei osata tai uskalleta ottaa mukaan toimintaan, jossa siitä voisi olla hyötyä. Kulttuuri- ja taidealat voisivat selkeästi hyötyä pelillisyyden tarjoamista mahdollisuuksista. Ja tähän onkin herätty kunnolla koronapandemian aikana, kun perinteiset tavat tarjota yleisölle palveluita ovat olleet poissa keinovalikoimasta. Pandemian pahimpina kuukausina museot olivat kiinni ja konserttitalit tyhjiä. Erityisesti museot voisivat kehittää toimintaansa tuomalla perinteisen näyttelytoiminnan ohkeen pelillisiä tapoja tutustua kokoelmiin ja vaihtuviin näyttelyihin. Museoilla on runsaasti eri-ikäisiä ja eri lähtökohdista taidetta ja historiaa lähestyviä yleisöjä. Koululaisryhmät koostuvat nuorista, joiden aika kuluu huomattavissa määrin erilaisten digitaalisten sovellusten, pelien ja ympäristöjen äärellä. Tälle ryhmälle voisi varmasti luoda pelillisen käyttäjäkokemuksen, jossa nuoret löytävät uutta pohdittavaa, heille ominaisessa ympäristössä – pelaamalla.

Pelillisyyttä ei voi erottaa pelaamisesta. Tehokasta pelillistämistä tapahtuu vain jos suunnittelussa ollaan huomioitu pelin kaikki tarvittavat elementit, kuten logiikka, eteneminen, palkitseminen sekä sopiva vaikeustaso. Pelillistäjän on siis lähdettävä kehittämään pelillisiä keinoja pelin logiikka edellä. Se mikä kiinnostaa peleissä, kiinnostaa myös oppimispeleissä.

3.1 Benchmarkkaus ja sen tulokset

Benckarkkaus-menetelmällä etsin museoiden toiminasta pelillisiä elementtejä tai toteutuksia. Pelillisiä sovelluksia oli vaikea löytää oikeastaan ollenkaan. Edes pelimuseo ei verkkosivuiltaan tarjonnut aiheeseen pelillistä kokemusta van näyttelyistä kerrottiin periteisellä kertovalla ja yksisuuntaisella tyylillä. Aihe on siis edelleen piilossa, vaikka museot ja peliala ovatkin alkaneet lähentyä eri sektoreilla. Näkyvä poikkeus on myös taidetestaajien ja museoiden välinen yhteistyö, jossa nuorille pyritään luomaan mahdollisimman vaikuttava ja monipuolinen museoikäntikokemus. Taidetestaajien mallissa myös kysytään nuorilta palautetta vierailuista. Jyväskylän taidemuseossa on keväällä 2022 esillä Petri Ala-Maunuksen näyttely, joka ammentaa muun muassa pelien maailmasta.

Vuonna 2019 museokenttä ja peliala lähentyivät Tarinat peliin -hankeen myötä. Museot kohdistivat kyselyn pelialalle, jolla haluttiin kartoittaa pelialan mahdollista kiinnostusta lähteä kehittämään yhteisiä projekteja. Hankkeen myötä löydettiin useita erilaisia tapoja hyötyä yhteistyöstä. Museot voisivat saada pelialan yrityksiltä tukea luoda digitaalisia polkuja heidän kokoelmiinsa ja rikastaa näyttelykokemusta muun muassa vr-tekniologialla. Vr-tekniologian avulla voidaan herättää museoiden kokoelmat eloon ihan uudella tavalla. Peliala taas voisi hyötyä museoiden kokoelmista ja osaamisesta, vaikka historiaan nojaavien pelien tekemisessä ja suunnittelun apuna. Hankkeessa kävi selkeästi ilme, että museoilla olisi tarve kehittää digitaalista kokemusta uusien yleisöjen hankkimisen tukena. Jotta yhteistyö pääsisi syntymään olisi museoiden saatava runsaasti lisää tietoa pelillisyydestä ja pelialan taas luotua kontakteja museoalaan ja sen esittämiin kokoelmiin.

Vuonna 2020 avautui digimuseo.fi, jossa museoiden kokoelmat tuotiin digitaaliseen ympäristöön. Lanseerauksen ensimmäisessä vaiheessa näyttelyt saattoivat kokea verkossa, osallistua live-opastuksiin ja varata verkkokaupasta ryhmäopastuksen. Lanseerauksen aikaan mukana oli muutamia pienempiä museoita. Digimuseo on avautunut koronavuoden 2020 keväällä. Idea on erinomainen, toteutus noudattaa hyvinkin perinteistä museovierailua. On esineitä ja tekstejä, jotka kertovat esineistä. XR eli Ex-tended reality – jatkettu todellisuus, näkyy osittain vierailun aikana. Digitaalisuus, pelillisuus ja verkkoympäristö mahdollistaisivat monipuolisen ja fyysisestä vierailusta poikkeavan kokemuksen. Kuten monessa muussakin kehitystyössä raha näyttelee merkittävää roolia. Hyvät ideat maksavat ja suuret ideat maksavat vielä enemmän. Pelikehitys on tarkkaa asiantuntijatyötä, johon panostettava kunnolla, jotta vaikutus olisi merkittävä.

4 ASIANTUNTIJAJAASTATTELUIDEN TULOKSET

Asiantuntijajahaastattelut olen teemoitellut aiheen mukaan. Pelillisyydestä puhuttaessa ensimmäisenä nousee usein esille pelillisyyden ja oppimisen välinen linkki. Toinen tärkeä aihe on pelillisyyden ja yleisesti pelien maailman välinen yhteys. Asiantuntijajahaastatteluissa avattiin myös kulttuurialan, lähinnä museoiden, valmiuksia hyödyntää pelillisyyttä toimintansa tukena. Teemahaastattelu mahdollisti keskustelujen etenemisen aiheen ehdoilla ja toi lisää syvyyttä aiheeseen, kun asiantuntijat pystyivät dialogon kautta lisäämään aiheeseen tarpeellista tietoa.

4.1 Pelillisuus oppimisen tukena

Helsingin kaupungin pedagogisen asiantuntijan Tommi Tiittalan mukaan pelillisuus voi saada aikaan merkityksellisemmän suhteen opittavaa asiaa kohtaan ja tuoda oppimisprosessiin henkilökohtaista tulokulmaa. Pelillisten elementtien avulla voidaan myös nostaa kiinnostusta muuten ehkä vähän vähemmän kiinnostavaa aihetta kohtaan. Myös hankalien asioiden käsitteleminen voi olla helpompaa pelin keinoin ja pelin mahdollistamien roolien avulla. Pelillisten mekanismien avulla voidaan myös tuoda mielenkiintoa mekaanisempien tehtävien harjoitteluun. Pelin avulla voidaan myös testata erilaisten ratkaisujen toimivuutta ja yrittää asioita useamman kerran.

Motivaatio on keskeinen perusta oppimiselle ja pelillisuus nostaakin usein motivaatiota opittua asiaa kohtaan. Pelillisyydessä hyödynnetään mielikuvitusta oppimisprosessin osana, Tiittala muistuttaa. Pelillisuus ja pieni kilpailuasetelma (itseään tai muita vastaan) nostaa myös kiinnostusta opittava asiaa kohtaan. Pelillisuus voi myös tuoda omia tunteita mukaan oppimisprosessiin ja se luo henkilökohtaisemman suhteen opit-tavaan asiaan.

Omassa työssään Tommi Tiittala on hyödyntänyt pelillistämistä työssään luokanopettajana ja myös opetusalan henkilöstön kouluttamisessa. Tiittalan mielestä pelillistäminen ei ole automaattiratkaisu kaikkeen, mutta sille on olemassa oma paikkansa oikein käytettynä ja oikea-aikaisesti. Tiittala muistuttaa myös, että pelillisuus ei tarkoita aina digitaalisia välineitä, vaan oppimistilanteen voi pelillistää sanallisestikin ja se ei aina vaadi sen enempää rekvisiittaa välineitääkään.

Tommi Tiittala on havainnut, että pelillisyydestä puhutaan aiempaa enemmän. Muutaman viime vuoden aikana tämä on näkynyt myös pelillisyyttä hyödyntävien opetusmateriaalien tarjonnan lisääntymisenä. On kuitenkin hyvä muistaa, että jos opiskeltava asia on pelillistetty, se

ei välttämättä takaa parempia tuloksia. Tiittalan mukaan osa digitaalisten palvelujen tarjoajista haluaisikin hyödyntää pelillisuusboomia aika suoraviivaisesti, pohtimatta kuitenkaan riittävästä itse pelien sisältöä.

Tommi Tiittala kuvailee omaa rooliaan ja pelillisten sovellusten käyttöön ottamista Helsingin kaupungin oppimisen ratkaisujen asiantuntijana näin. Emme hanki uusia sovelluksia tai pelillisiä toteutuksia ilman huolellista pilotointia. Tässä prosessissa valitaan muutama kiinnostunut koulu ja opettaja kokeilemaan tutkittavaa peliä omassa opetuksessaan. Kokeilusta tehdään kokeilusuunnitelma ja kokeilun jälkeen arvioidaan sen lisäarvon määrää, jonka pelaaminen tässä yhteydessä toi. Lisäarvolla tarkoitan tässä nimenomaan sitä, jonka pelillisuus toi oppimiseen ja oppimisprosessiin. Prosessin ai-kana huomioidaan myös oppilaiden kokemuksia, jolloin pilotointiprosessia voidaan arvioida mahdollisimman laajasti.

Pelillisyyden mekaniikat ovat kiinnostavia opetuksessa, muistuttaa Tiittala ja jatkaa; en näe, että pelillisuus ratkaisee kaikki oppimisen ongelmat ja että se soveltuisi kaikkeen. Uskon kuitenkin, että pedagogisen pohdinnan jälkeen sille löytyy hyvin omat sovellus-kohteensa ja tällöin se vaikuttaa positiivisesti oppimiseen. Pelillistämässä on siis kyse siis yhdestä pedagogisesta työvälineestä ja näitä työvälineitä pitää käyttää monipuolisesti opetuksessa.

Opinto-ohjaaja Jyrki Karjalainen näkee, että pelillistämisestä on hyötyä oppimisprosessissa. Opiskelun ja oppimisprosessin nivoutuessa osaksi peliä motivaatio haasteiden voittamiseen kasvaa. Pelillisyyden ydin onkin siinä, että luodaan konteksti, jossa oppijoille asetetaan haasteita, joiden voittamiseen pelissä pyritään. Pelillisuus oppimiskontekstissa ei ole välttämättä kilpailua, vaan ensisijaisesti haasteiden kohtaamista ja ongelmien ratkaisemista yhteistyössä ja yksin, muistuttaa Karjalainen. Parhaimmillaan pelillisyyden avulla voidaan kehittää vuorovaikutustaitoja, yhteistyötaitoja, ongelman-ratkaisutaitoja ja luku- ja kirjoitustaitoja. Karjalainen näkee, että sisällönhallintaakin voidaan kehittää pelillisyyden avulla.

Motivaation ja pelillisyyden välisiä elementtejä Jyrki Karjalainen pohtii seuraavasti. Pelillisiä elementtejä käyttämällä voi maustaa opiskelua ja oppimista siten, että oppija eläytyy helpommin oppimisprosessiin. Olivat elementtejä sitten tarina, sattumat, aika-paine tai muu, niin mielekkäällä tavalla käytettynä elementtien käyttö johtaa siihen, että oppilaiden oppiminen tapahtuu jopa huomaamatta. Pelillisyyttä hyödynnetäänkin Karjalaisen mielestäni nykyään enemmän kuin ennen monissa eri konteksteissa, myös juuri koulussa. Jyrki Karjalainen muistuttaa, että

koulukontekstissa tutkimusta tarvittaisiin lisää oppilaiden kokemuksista ja pelillisyyden vaikutuksista oppimistuloksiin ja sosiaalisten taitojen kehitykseen. Parhaimmillaan pelillisyyden avulla voi opettaa tulevaisuuden työelämässä tarvittavia taitoja ja ihmisenä kasvamista monipuolisesti ja innostavasti. Heikoimmillaan pelillisuus oppimisessa on vain pintapuolista viihdetoimintaa ilman taustalla olevia pedagogista ideoita ja visiota, muistuttaa Karjalainen.

Santeri Jaakkolan mukaan organisaatioilla on käytännön tiedot pelillistämisestä jo hyvin olemassa, erilaiset pelialustat tunnetaan hyvin. Pelejä on tehty Kahootilla jo pitkään. Myös muita quiz-tyyppisiä pelejä on ollut pitkään käytössä sekä erilaisia lautapelejä. Teoreettinen tausta on silti vielä lastenkengissä. Monet saattavat käyttää pelillistäviä elementtejä opetustilanteessa tiedostamatta, että kyse on pelillistämisestä. Huomataan, että pelillisuus toimii, vaikka sen mekaniikkaa ei vielä tunnistetakaan.

Pelillistämisen hyöty löytyy siitä, että pelillistäminen pitää kohderyhmän, esimerkiksi oppilaat aktiivisina toimijoina. Peleissä, kun ei pääsääntöisesti pääse eteenpäin, jos ei tee annettuja tehtäviä. Perinteiset opetusmenetelmät mahdollistavat sen, että oppilas voi häärtä omiaan opetuksen aikana, vaikka opetus menee koko ajan eteenpäin. Peli toimii aktivoivana tekijänä ja vastaa nykypäivän tarpeisiin, Jaakkola pohtii. Maailma on muuttunut jatkuvasti hektisemmäksi älylaitteiden ja sosiaalisen median myötä. Ihmiset kaipaavat jatkuvaa palautetta ja syötettä. Pelillistäminen soveltuu siis tähän maailman aikaan hyvin. Pelissä on sisäänrakennettuna ajatukseksi, että teet mitä tahansa, niin saat, siitä välittömästi palautetta. Jos asia viedään ihan yksinkertaiselle tasolle Minecraft-peliin, joka on ollut yksi lasten suosituimpia pelejä viimeisen 10 vuoden aikana. Liian pitkän tunnelin kaivamalla pelaaja tippuu laavaan. Taktiikkaa vaihtamalla pelaaja pääsee haluttuun pisteeseen tai ratkaisuun. Samaten, jos Minecraftissa täytyy rakentaa huonekalu, pelaaja voi katso ohjeita internetistä tai yrittää itse rakentamista. Palautteen saa pelissä heti. Tämän ansiosta pelaaja pystyy parantamaan omaa suoritustaan välittömästi.

Jos mietitään kokeita ja koetilannetta, niin oppilas joutuu odottamaan tuloksia useamman päivän. Mitä korkeammalle kouluasteissa mennään, sitä kauemmin opiskelija joutuu koetuloksia odottamaan. Tällöin häviää ajatus siitä, että koe on oppimistilanne. Kun koetulokset saa vasta pidemmän ajan kuluttua ei kokeen tekijä enää muista mitä hän on koetilanteessa ajatellut. Peleissä palaute tulee välittömästi, peleissä palaute taas tulee välittömästi.

Seppo-alustaa suositellaan käytettäväksi mobiililaitteita. Santeri Jaakkola näkee tilanteen ris-
tiriitaisen, että kouluissa suositaan usein mobiililaitteiden kieltämistä. Lapset kun oppivat ai-
kuisten käytöksestä ja tavoista. Opettajanhuoneessa opettajat käyttävät mobiililaitteita, lukevat
sähköposteja tekevät muita asioita. Samaten lasten vanhemmat käyttävät jatkuvasti puhelimia.
Ja lapset kokevat, että tämä on hyväksyttyä. Tästä syntyy kuilu ”oikean elämän” ja koulun vä-
lille. Kun puhelin otetaan mukaan produktiivisessa merkityksessä toimintaan, voidaan vähentää
kapinoinnin mahdollisuutta. Puhe-limen kautta oppiminen voidaan tuoda nuorille tutulle alus-
talle. Ja sama pätee pe-leihinkin. Pelaajamäärät kasvavat globaalisti jatkuvasti. Maailmassa on
tällä hetkellä 3 miljardia pelaajaa. Suomalaistakin pelaa noin puolet ihmisistä mobiili- tai kon-
solipelejä vuoden aikana. Ja tähän kun lisätään lauta- ja korttipelit, urheilupelit ja jopa jotkut
reality-ohjelmat, joissa hyödynnetään pelielementtejä. Pelaaminen on meille hyvin luonnolli-
nen tapa toimia johtuen palkitsemisesta ja motivoinnista. Pelaaminen opetuksessa on täysin
luonnollinen elementti. Pelaamisella on vielä stigma olemassa aikuisten keskuudessa, ainakin
vanhempien aikuisten joukossa. Elämme kyllä murroksessa ja asia on muuttumassa, pohtii
Jaakkola. Seppolla onkin huomattu, että kiinnostus pelillisiä menetelmiä kohtaan on kasvanut
viimeisimmän neljän vuoden aikana.

Santeri Jaakkola näkee, että pelitutkimuksissa katsotaan juuri sitä mitä ihmiset tekevät viihde-
peleissä. Asiat mitkä toimivat viihdepeleissä toimivat myös hyötypeleissä. Suomessa opettajilla
on niin korkea koulutustaso, että heidän pitäisi ymmärtää, mitä pelaamisen taustalla tapahtuu.
Pelejä suunnitellaan sen mukaisesti, mennään pitkälti kokeilun kautta. Seppolla ei varsinaisesti
tehdä pelejä vaan tarjotaan työkaluja. Opettajat ja HR-asiantuntijat tekevät sitten alustalle pelejä
omille sidosryhmilleen. Työkalut tulevat suosituista videopeleistä ja hyödynnetään hyväksi ko-
ettuina mekaniikkoja. Toki on myös tutkittu sitä mikä aktivoi oppijaa. Liikkuminen esimerkiksi
parantaa oppimistuloksia, koska se pitää mielen virkeänä. Tämän takia Seppoon on suunniteltu
muun muassa livekartta. Mietitään siis pedagogisia ratkaisuja, jotka liikuttavat oppilasta, kertoo
Jaakkola.

Kun organisaatio ottavat Seppoon käyttöön, asiakkaat saavat koulutuksen siitä, kuinka pelit ra-
kennetaan ja toteutetaan. Koulutuksissa käydään läpi, miten erilaisia elementtejä hyödynnetään
tehokkaasti. Tämä mahdollistaa sen, että pelin käyttöönottajan ei tarvitse lähteä summamuti-
kassa kokeilemaan. Opettajien arki on niin hektistä, että Seppolla ei olla laitettu verkkosivuille
yleistä ohjetta pelillistämistä, koska opettajilla ei olisi aikaa sellaiseen perehtyä. Ohjeet pelien
rakentamista varten löytyvät kyllä. Ja pelien elementit ovat niin maanläheisiä, että ne ovat

helppo omaksua. Hyvä esimerkki on muun muassa tasojen ja levelien käyttö. Tähän mallia on haettu videopelistä, joissa juuri hahmon kehittyminen ja tasolta toiselle nouseminen on motivoivaa, Tätä samaa ajatusta on mielekästä soveltaa myös hyötypeleissä, kertoo Jaakkola.

Santeri Jaakkola jatkaa kertomalla Seppo-pelialustan logiikasta. Oppilaan tavoite on päästä opitunnista läpi, peli on koko lukuvuosi. Yksittäiset päivät ja viikot ovat leveitä. Oppilaalle on motivoivaa, kun kehittymistä voi seurata pitkin vuotta. Tehtäviin on helpompi tarttua, kun ne annetaan pienissä osissa eikä yhtenä suurena kasana. Levelien ja tasojen kehittämisessä on juuri kiinnitetty huomiota viihdepelien logiikkaan. Pelissä voi esimerkiksi olla palkki, joka näyttää pelaajan edistymisen pistein karttumisena.

Pelien maailma on hyvin samanlainen kaikkialla maailmassa. On tiettyjä paikkoja, joihin pätee omat sääntönsä, kuten vaikka Kiina ja Lähi-Itä. Mekaniikat ovat kuitenkin hyvin samanlaisia. Liikkumisen lisääminen pelien avulla on huomattavasti helpompaa Pohjois-Euroopassa, jossa opettajat voivat luottaa, että oppilaat liikkuvat oikeilla alueilla. Seppolla on toimintaa muun muassa Emiraateissa ja Brasiliassa, joissa ulkona-liikkumispelejä ei hyödynnetä. Näissä maissa opettajat eivät voi päästää lapsia turvallisesti liikkumaan ulos. Tähän peilaten Suomessa asiat ovat hyvin. Pelialustoja on mietittävä tarkkaan. Seppolla suunnitellaan työkaluja käyttäjille. Mietitään pelien kielivaihtoehtoja ja suunnitellaan muun muassa tekstejä varten sellaiset laitkot, johon voidaan sijoittaa mitä vain kieltä. Seppo-peli onkin tehty jo 10 kielelle. On esimerkiksi olemassa Seppo-pelejä, joissa ollaan käytetty saamea, mandariinikiinaa ja hepreaa, kertoo Jaakkola.

Santeri Jaakkola kertoo, että Seppo-alustaa on alettu viimeisen kolmen vuoden aikana käyttää koulujen lisäksi myös yrityksissä ja organisaatioissa. Jollas-instituutti esimerkiksi tekee erilaisia koulutussisältöjä S-ryhmälle Seppo-alustalla. Jaakkolan mukaan pelillistäminen kasvaa koko ajan kaikilla aloilla niin kaupallisella puolella kuin julkishallinnossakin. Nuorten akatemia on tehnyt paljon sponsoroituja pelejä monikulttuurisuuteen liittyen. Pelit ovat luotu koulu-maailmaan opettajien käyttöön. Opettajilla ei tarvitse olla Seppo-lisenssiä hyödyntääkseen pelejä. Nuorten akatemia toteuttaa laadukkaita pelejä joita ladataan paljon.

Kyllä pelillisyyden kiinnostus on ollut kovassa kasvussa varsinkin nyt korona-aikana. Korona on pakottanut ihmiset löytämään uusia keinoja. Koronan saapumiseen asti oltiin toimittu hyvin perinteisesti. Käytiin koulussa, katsottiin Powerpoint-esityksiä, tuotiin kiinnostavia objekteja

kouluun. Sama käytäntö ei enää toiminutkaan teams-maailmassa. Uudet toimijat ympäri Suomen ovat ottaneet Seppon käyttöön, kuten esimerkiksi kirkko ja jätehuoltolaitos. Kirkko on muun muassa toteuttanut pelejä nuorisotyöhön ja rippileireille. Jaakkola ei osaa sanoa, onko kiinnostus kasvanut juuri pelillisyyttä kohtaan vai onko ihmisillä nyt tarve kokeilla jotain uutta yleisemminkin. Loppu-tulema on kuitenkin sama riippumatta, miten siihen on päädytty, pelillisyyden hyödyntäminen on kasvanut.

Viihdepelien ja hyötypelien välistä suhdetta Jaakkola pohtii seuraavasti. Kuilu viihdepelien ja hyötypelin välillä on kapenemassa vuosi vuodelta. Joissain tilanteissa viihdepelejä voidaan hyödyntää suoraan opetuksessa, kuten vaikka Minecraft, joka käytännössä on kokoelma virtuaalisia Lego-palikoita. Minecraftia on hyödynnetty opetuksessa ja oppilaat ovat tehneet pelissä esimerkiksi kouluja. Kuluttajille tehdyt viihdepelit ovat siis sellaisinaan otettu mukaan opetukseen. Jaakkola jatkaa kertomalla, kuinka myös muiden suurten pelikehittäjien viihdepelit ovat päätyneet osaksi opetusta. Esimerkiksi Ubisoftin historiapohjaisista Assassins Creed -salamurhaajapeleistä on poistettu salamurhauselementti ja jätetty tarkasti mallinnetut historialliset miljööt, joihin oppilaat voivat tutustua. Sarjan pelit ovat tunnettuja äärimmäisestä pieteetistä historiaa kohtaan. 1500 luvun Firenze ja sen rakennukset ovat mallinnettu tarkasti. Historiatunneilla voidaan vieraila näissä maisemissa pelien avulla. Ja jos itse on vierailut, vaikka Istanbulissa Hagia Sofian historiallisessa kirkossa ja moskeijassa, voi ympäristöt muistaa peleistä, jossa seikkaillaan näissä miljöissä.

Jaakkolan mukaan pelillisyyden kiinnostavuus tulee lisääntymään entisestään VR-tekniikan myötä. Elämyksellinen oppiminen tulee olemaan tulevaisuudessa iso trendi. On varmasti tehokkaampaa oppia dinosauruksista, kun päästään luolan suulle istumaan ja katsomaan suoraan dinosaurusten maailmaan. Tähän liittyy myös ilmiö-oppiminen, pyritään jättämään vahvempia muistijälkiä.

Pelillisyyden tulevaisuutta Jaakkola pohtii seuraavasti. Pelit eivät ole mikään ohimenevä juttu. Ne ovat tulleet jäädäkseen ja ovat jo osa meidän kulttuuria. Peleistä on tullut ihan uusi kulttuurin ala kirjojen, näytelmien ja tallennetun sekä live-musiikin lisäksi. Pelien budjetit alkavat olla suurempia kuin mitä käytetään, vaikka elokuvien tekemiseen. Pelejä toteutetaan viitiseltä suurella budjetilla. Pelit ovat olemassa oleva osa meidän kulttuuria ja pelien maailma tulee väistämättä valumaan myös kouluihin, koska pelit representoivat sitä maailmaa, jossa me elämme. Tässä valossa olisi todella outoa, jos pelit jotenkin vähenisivät. Emme edes vielä tiedä tuleeko jatkossa olemaan koronan kaltaisia pandemioita. Jolloin saatamme joutua siirtymään

luokattomaan opetukseen ja keksimään uusia tapoja, joilla kannustetaan ja motivoidaan oppilaita, jatkaa Jaakkola.

Jos mietitään mikä on maailmassa ollut viimeisen 10 vuoden aikana suurin liikkumisteko, niin se on Pokemon Go. Ei kukaan miettinyt, että onpa kiva päästä lenkille tai kuorimaan Pokemon-munia 5 kilometrin kävelyn jälkeen. Peliä ladattiin sen takia, että Pokemonit olivat tuttuja ja hauskoja. Peli sai lukemattomat sellaiset nuoret liikkeelle, jotka muuten olisivat viettäneet kesän kotona ja Suomenlinnan kävijämäärät kasvoivat räjähdysmäisesti. Jos saamme tämän kaltaisia viitekehyksiä, hauskoja ja motivoivia asioita tekemään ihmisiksi sellaisia tekoja, joita he muuten eivät tekisi, niin olemme aivan asian ytimessä. Jos saimme ihmiset kiinnostumaan liikkumisesta näinkin yksinkertaisesti, niin mitä kaikkea muuta voimme saavuttaa kasvatuksessa ja koulutuksessa, pohtii Jaakkola pelillisyyden mahdollisuuksia.

Pelillistämistä tehdään motivaation kasvattamisen ja asiaan sitouttamisen vuoksi. Pelit tulevat olemaan iso osa tätä kehitystä tulevaisuudessa. Ihminen on ehdollistunut näyttämään S-ryhmän etukorttia missä tahansa. Sähköpostiin tulee viesti ansaituista pisteistä ja muistutus siitä, kuinka paljon pisteitä pitää vielä hankkia, jotta pääsee seuraavalle tasolle. Ihmiselle on suoraan asetettu pelillisiä tavoitteita pelistä tutuin termein kuten pisteet ja tasot – tuplabonuspäivät. Tämä on ihan tuttua mekaniikkaa peleistä. Kauppiaat asettavat ihmisille helppoja tavoitteita kampanjoiden muodossa. Ihminen toimii tavoitteellisesti, ilman kilpailuakin, summaa Jaakkola pelillisyydestä.

4.2 Museot uuden edessä, pelillisyyden näyttelytoiminnan tukena

Kansallismuseon Hanna Korhonen kertoo että, museoissa on toteutettu erilaisia pelejä, esim. pakopelityyppisiä tapahtumia, tehty pelejä sisällöstä ja niin edelleen, mutta siitä, onko pelillisyyttä nimenomaan pelimekaniikan näkökulmasta, kuinka laajasti hyödynnetty museoissa Suomessa ei ole varmuutta.

Korhonen kertoo, että hän on pyrkinyt miettimään esim. opastusta siitä näkökulmasta, miten pelillisiä elementtejä voisi tuoda museokierrokseen. Digitaalisuus on tuonut tähän lisää mahdollisuuksia, ja hän on itse testannut ja tietää, että joissain museoissa käytetään esimerkiksi Seppo IO -pelialustaa opastuksilla ja työpajoissa ohjattuna pelillisenä näyttelykokemuksena.

Kansallismuseo on tuottanut pari vuotta sitten näyttelyyn Inherit the Dust tietovisatyypin

-peliopastuksen, jota hyödynnettiin opetusryhmien vierailuilla innokkaasti. Lisäksi Kansallismuseon digitaalisilla kokoelmasivuilla nimenomaan tiedon testaamiseen liittyvät tehtävätyypit on koettu kiinnostaviksi toiminnallisuuksiksi.

Asiakastyön näkökulmasta pelillisten elementtien hyödyntäminen tuo oman toiminnan ja osallisuuden vahvemmin osaksi museokäyntiä. Toiminnallisuus auttaa yhdistämään museosisältöjä aiempaan osaamiseen ja tarjoaa monia näkökulmia menneisyyteen. Osallistuminen yhteisen museokokemuksen luomiseen lisää osallisuuden kokemusta vierailulla, sanoo Hanna Korhonen. Voisi myös kuvitella, että pelillisyyden houkuttelevan sisällöstä riippumatta tietynlaisia asiakkaita, jolloin myös museosisältö saattaa kiinnostaa eri näkökulmasta tarkasteltuna, jatkaa Korhonen.

Pelillisuus ja pelimekaniikat eivät ole ehkä kovin tunnettuja museoväen ja näyttelysuunnittelijoiden keskuudessa, pohtii Korhonen. Kansallismuseossa pelillisyyttä ei juurikaan ole hyödynnetty näyttelyn suunnittelussa sinänsä, mutta näyttelyä on käytetty toisinaan pelillisiä menetelmiä hyödyntäen. Korhonen pohtii myös, että tietyllä tapaa Kansallismuseon virtuaalisessa aikamatkassa ollaan hyödynnetty jossain määrin pelillisiä elementtejä vuorovaikutuksellisuudesta ja käyttäjän ohjailemasta kokemuksesta.

Museoiden omat resurssit eivät riitä pelituotantoon, mutta museosisällöissä olisi paljon ammentavaa pelituotannossa ja pelien sisällöissä – niin ihmiselämän monenlaisissa toimintatavoissa ja kulttuurisissa piirteissä kuin museoesineiden hyödyntämisessä pelisisältöjen kuvittamisessa, toteaa Korhonen.

Museoiden omassa toiminnassa pelillisten elementtien hyödyntäminen tietoisesti voisi tuoda lisäarvoa ja uudenlaista näkökulmaa sisältöihin, ja näin lisätä myös lähtökohtaisesti sisällöstä vähemmän kiinnostuneiden yleisöjen mielenkiintoa museota kohtaan, huomauttaa Korhonen.

Hanna Korhonen pohtii, miten koronavuosi näkyi museoissa, Pandemian myötä museot niin Suomessa kuin maailmallakin siirsivät erityisesti yleisötyötä paljon verkkoon. Pelillisiä elementtejä voidaan hyödyntää niin passiivisissa verkkosisällöissä kuin aktiivisissa verkkopalveiluissakin: esimerkiksi Suomen kansallismuseon kokoelmien nimetty ”Viihdy” -osio, jossa on nimenomaan yksinkertaisia digitaalisia pelillisiä ajanviettoimintoja. Aktiivisilla verkkopalveiluilla Korhonen tarkoittaa esim. Newark Museumin järjestämiä virtuaalisia pakohuonepelejä kohteessaan Ballantinen kotimuseo.

Useimmiten museoiden kohdalla pelillisuus jää hyödyntämättä resurssien riittämättömyyden vuoksi. Erityisesti digitaalisten pelituotteiden kanssa budjetit ovat kaukana museotoiminnan budjeteista. Lisäksi pelillisten elementtien ja pelimekaniikan tunnettuus museoväen parissa on vielä heikkoa. Kokemusta pelaamisesta on jokaisella, mutta sen sanoittamista ja soveltamista museonäkökulmasta ei niinkään.

Digitaalisin palveluihin erikoistunut Bueana Creativen johtaja Ulla Koho kertoo, miten luovat mainos- ja mediatoimistot voivat olla museoiden apuna uusien yleisöjen löytämisessä. Museoikäntien täytyy mukautua maailmaan ja maailmantilanteeseen. Jos taidemuseo konseptina keksittäisiin tänään, se tuskin olisi valtava palatsi kaupungin paraatipaikalla. Sen sijaan se olisi interaktiivisempi, monikanavaisempi, käyttäjän tarpeisiin mukautuvampi ja ehdottomasti digitaalisempi. Luoville toimistoille tämän kaltaiset haasteet ovat arkipäivää, ja monien digitaalisten transformaatioprojektien kautta on syntynyt oppia ja käytänteitä, joita voidaan suoraan soveltaa museoalaan.

Monet museot ovatkin jo tuoneet kokoelmiaan ja näyttelyitään digitaaliseen muotoon, jotta pääsy niihin olisi kaikkialta mahdollinen. Digitaalisuus ei näin ollen rajoitu alueisiin, muistuttaa Koho.

Ihmisten motiivi tulla museoon on ensisijainen ymmärryksen kohde. Tätä ajatusta testattiin käyttäjillä erilaisilla prototyypeillä ja kohderyhmillä, jotta digimuseon käyttäjäkokemus tukisi ihmisten motiiveja. Myös fyysisten museoiden palvelumuotoilu voisi oppia näistä löydöksistä, kertoo Koho digimuseo.fi-yhteistyöstä.

Näyttelykokemuksen erilaisten muotojen tuotteistaminen helpottaa hankalasti hahmotettavaa digimaailmaa. Monistettavat konseptit esimerkiksi pelillistävistä pedagogisista toteutuksista olisivat tarpeellisia. Esimerkiksi Ifolorin tuotekatalogi tarjoaa erilaisia ratkaisuja, jotka toteutetaan omilla kuvilla. Museot eivät vielä tiedä, mikä on mahdollista, helppoa, hankalaa, halpaa tai kallista. Mutta museoilla on tarve ja halua kehittyä. Luovien toimistojen pitäisi osata vastata tähän tarpeeseen. Korona-aika omalta osaltaan on ollut mukana nopeuttamassa tätä kehitystä. Kun fyysiset ovet suljettiin, tuli kiire kehittää digitaalisia sisäänkäyntejä, kertoo Koho.

Pelillisuus on myös huomioitu, kun ollaan rakennettu yhteistyötä museokentän kanssa. Lisäksi pitää muistaa yhteisöllinen kulma, joka on tyypillistä metaverse-toteutuksissa, mikä toimii pelillistämistä tutuilla lainalaisuuksilla. Vanha taideteos voidaan antaa uusien ihmisten käsiin, jolloin siitä muodostuu uusi digitaalinen versio ja sen version ympärille yhteisö. Voit olla osa

Gallen-Kallelan uusia muotoja, jopa tekemässä tai omistamassa niitä, jos tähän lisätään NFT-talouden ulottuvuus. Pelimaailmasta tuttu fan fiction -sisältömuoto voi yhtä hyvin syntyä uusien taideteosten hahmojen ympärille, ja tämä tarjoaa täysin uudenlaisen suhteen taiteeseen sisältönä. Se ei ole yksiulotteista tarkkailua paikan päällä tai ruudulla, vaan aktiivista, osallistavaa, luovaa ja yhteisöllistä.

Tällaisia selainmaailmasta metaverse-tasolle liikkuvia toteutuksia on luvassa jatkossakin. On aistittavissa Isoja muutoksia taiteen kuluttamisessa. Yhden projektin tavoite on tehdä museo- maailmasta Suomen uusi Nokia. Näin isosti uskallamme haaveilla, painottaa Koho.

Uuden luominen lähtee kohderyhmäymmärryksestä ja käyttäjälähtöisestä suunnittelusta. Taiteen funktio on olla kohde. Picasson teos keskellä erämaata, ilman yhtäkään katsojaa, ei lunasta taiteen tehtävää. Eri käyttäjille taiteen kuluttamisen ja elämyksellisyyden tulee olla erilaista. Yhdelle se on hiljaista vaeltelua Ateneumin taideteosten välissä, mahtipontisen rakennuksen kätköissä, toiselle aktiivista osallistumista taideteoksen uudelleenmuotoiluun digitaalisen taiteen keinoin. Ja kaikkea siltä väliltä, ja kaikelle on sijansa, summaa Koho.

4.3 Pelien maailma ja pelillisuus

KooPee Hiltusen mukaan oppimispelien historiaa ei Suomessa ole vielä kirjoitettu. Juho Kuorikoski on kyllä kirjoittanut pelialaa yleisesti käsitteleviä historiikkeja, kuten Sinivalkoinen pelikirja ja Pelien suomi. Suomalaista viihdepelien historiaa on siis kirjoitettu ja varmasti osassa viihdepelistä löytyy myös oppimisen funktio. Kuorikoski muistelee, että jo 80-luvulla esimerkiksi Alko julkaisi tietokonepelin, jota voidaan kutsua oppimispeliksi. 80- ja 90-luvulla muutenkin lähinnä eri organisaatiot alkoivat julkaista pelejä, joissa oli opetuksellinen näkökulma. Näinä vuosikymmeninä oli vielä vaikeaa tehdä eroa multimedian ja pelien välillä. Multimedia-tuotteissa oli paljon elementtejä, joita nykyään löytyy peleistä, mutta pelejä ne eivät varsinaisesti olleet, muistuttaa Hiltunen. KooPee Hiltunen on itsekin ollut luomassa pelejä, joista löytyi opettavaisia näkökulmia, esimerkiksi Postille luodusta kultapossu-multimediapelistä.

Multimedia-aikana aloitettiin puhumaan myös edutainmentista, joka on johdettu entertainmen- tista. Vasta 2000-luvulla aloitettiin puhua gamefikaatiosta eli pelillistämisestä. Oppimispelien kehittyminen jatkui 2000-luvun alussa edelleen organisaatiolähtöisesti. Elämä on parasta huumetta -organisaatio esimerkiksi tilasi pelin työnsä tueksi, kertoo Hiltunen. Pelillisyydestä alettiin puhua 2010, samalla kun Suomen viihdepeliteollisuus lähti toden teolla lentoon Angry

Birdsien myötä. Pelialan nosteen myötä alettiin pohtia, mitä muuta käyttöä peleillä voisi olla kuin vain viihdenäkökulma. Pelillisyyden termiä yritettiin myös avata, mutta vielä silloin se jäi iskulauseen tasolle. Toki termiä on avattu myös tutkimuksen kautta ja sille löytyy määrittelyitä. Suomessa Tampereen yliopistossa tehdään tutkimusta juuri pelillisyyteen liittyen, muistuttaa Hiltunen. Suomessa perustettiin myös Serious Game Cluster, jonka tarkoituksena oli koota yhteen eri peli-taloja tarjoamana ratkaisuja pelillistämiseen. Toiminta oli kuitenkin melko lyhytaikaista. Tämänkin jälkeen pelillisuus on kulkenut ajatuksena mukana pelitalojen toiminnassa. Peliteollisuus jakaa myös vuosittain palkinnon vuoden hyötypelille, kun palkitaan viihdepelejä. Suhde on kuitenkin sellainen, että kun viihdepelejä palkitaan noin sadan pelin joukosta, palkittava hyötypeli pitää löytää noin viidestä ehdokasta. Palkittuja hyöty-pelejä on ollut esimerkiksi Pikku Kakkosen Eskari. Hyötypelien kirjo on myös erityisen laaja. Psyon Games on muun muassa kehittänyt pelin Antidote, jonka tehtävänä on purkaa myyttejä rokottamisen ympäriltä ja tähdentää, kuinka tärkeä rokotussuoja on juuri korona-aikana, kertoo Hiltunen.

Pitkälti peliteollisuudessa liikkuva raha on edelleen sidottu viihdepeleihin. Välillä toki esiin nousee hyötypelisiä, jotka menestyvät myös taloudellisesti. Paljon varmasti kehitetään hyötypelisiä organisaatioille projektirahoituksella, mutta näistä on vaikea saada kootusti tietoa. Suomen peliala on sellaisenaan varmasti yksi maailman parhaiten dokumentoituja alkaen vuodesta 1979, kun Suomen ensimmäinen digitaalinen peli näki päivänvalon. Pelillisuus on osa tätä historiaa, mutta sellaisenaan sen tarinaa ei ole vielä auki kirjoitettu. Tieto on kyllä olemassa sirpaleisesti eri asiantuntijoiden ja pelikehittäjien muistissa, pohtii Hiltunen.

Viihdepelien ja hyötypelien kehitys linkittyy tiiviisti ja kulkee ainakin osittain samoja polkuja, koska samat pelitalot ja pelien kehittäjät toteuttavat pelejä kumpaankin tarpeeseen. Itse bisnesmalli on vain erilainen, koska viihdepelejä kehitettäessä kohteena aina globaalit markkinat ja kaikki pelaamisesta kiinnostuneet, kun taas hyötypelit suunnataan johonkin tiettyyn organisaatioon. Parhaassa tapauksessa hyötypelikin onnistuu puhuttelemaan laajoja massoja sisältönsä ja oikein tehdyn markkinoinnin ansiosta, kertoo Hiltunen.

Hyötypelit ovat toki myös osa opetusta. Myös sellaiset pelit, joita ei ole alun perin tarkoitettu opetuksen tueksi. Tästä hyvänä esimerkkinä on Minecraft. Ongelmalliseksi Hiltunen kokee pelillisyyden nykyisen statuksen kaikkien asioiden yleisratkaisijana. Vallalla on ajatus, että mikä tahansa asia muuttuu kiinnostavaksi ja kivaksi jos sille annetaan pelillisyyden leima. Peli ei voi olla alisetinen esimerkiksi pedagogiikalle, pelillä on aina oma arvo, joka pitää tunnustaa. Pelin

pitää siis toimia aina itsenäisesti, sisältö tulee tämän jälkeen. Tämän takia onkin tärkeää, että pelejä kehittävät ne, jotka ymmärtävät pelien logiikkaa.

Tulevaisuudessa pelejä kehittävät ne, jotka ovat jo kasvaneet digitaalisten pelien maailmaan. Tämä osaltaan auttaa edistämään hyötypelienkin kehittämistä pelin logiikkaa edellä. Pelejä ei pitäisi myöskään pakottaa palvelemaan, sellaista tarkoitusta, johon se sovi. Peli on peli, johon voidaan tuoda esimerkiksi pedagogisia ulottuvuuksia. On tärkeää muistaa, että tämä ei toimi toisin päin. Pelin tulee olla mahdollisimman tosia itselleen. Hyvä peli ensin. Tämän jälkeen voidaan miettiä, mitä me nyt tällä teemme. Hyvä on myös muistaa, millaisia vaikutuksia viihdepeleillä voi sellaisenaan olla oppimiseen. Käsitys historiasta esimerkiksi saattaa olla alakoululaisella kehittynyt positiivisesti historiallisten pelien ansiosta. Opitaan kausalityetteja ja tarkastelemaan aikaa loogisesti. Sama koskee englannin oppimista. Tästä ei ole vielä tarpeeksi tutkimustietoa, viihdepelien vaikutuksesta uuden oppimiseen, muistuttaa Hiltunen, ja jatkaa pohtimalla miten hyvin koululaiset saattaisivatkaan tuntea Suomen linnut, jos aiheesta olisi olemassa Pokemon Go -tyyppinen peli.

Pelillisyyden tulevaisuuden kannalta KooPee Hiltunen pitää tärkeänä, että voisimme määrittellä sen, mitä pelillisyydeltä haluamme. Tarvitaan selkeä manuaali pelillisyyden hyödyistä ja käyttötarkoituksesta. Toki pelillisissä elementtejä, kuten pisteitä ja taso-nousuja voidaan ripotella moneenkin asiaan, mutta se on vasta pelillisyyden esiaste, eikä sellaisenaan vielä ole pelillistämistä sen varsinaisessa merkityksessä. Tiedämme jo jonkin verran yleisesti pelillistämisestä, mutta määrittely on vielä kesken. Pelillisyydestä nähdään osia ja niitä osataan hyödyntää sirpaleisesti, mutta iso kuva on vielä hukassa. Pelillisyyttä katsotaan liian intiimisti, yhtä kohtaa kerrallaan, mikä estää kokonaiskuvan syntymisen, tarkentaa Hiltunen. Yksi syy tähän on rahan puute. Peliteollisuus on miljardibisnes, mutta pelillisten sovellusten osuus tästä on vain murtoosa. Suurin osa hyötypelieistä toteutetaan edelleen tilaustoina eri organisaatioille. Hyötypelieillä harvoin saavutetaan laajaa globaalia massaa, mikä näkyy rahavirroissa.

Pelillisyydestä puhuttaessa pitäisi päästä eroon ajatuksesta, että pelille on erilliset funktiot viihtymiseen ja oppimiseen. Oppiminenhan voidaan sijoittaa viihdyttävän pelin sisään. Hyvin tehtyyn peliin ihminen on valmis käyttämään paljonkin aikaa ja vaivaa. Pelillisyyden kehittyminen on globaali asia, joten uudet ajatukset saadaan nopeasti hyödynnettyä maailman laajuisesti. Oivallukset voivat lähteä hyvin myös suomesta. Tarvitaan oikeita työkaluja asian isoon ymmär-

tämiseen. Pelillisuus ei ole yleisvain kaikkiin ongelmiin, kuten 90-luvulla ei ollut multimediaan. Pelillisuus on näppärä erikoistyökalu tiettyihin ongelmiin. Joissakin tapauksissa edestä puhuttu luennointi toimii kaikista parhaalla tavalla.

Tietokirjailija Juho Kuorikoski näkee viihdepelit ja hyötypelit erillisinä entiteetteinä ja vertaa näitä elokuvaan ja opetuselokuvaan. Samalla Kuorikoski kuitenkin muistuttaa, että viihdepelillä saattaa olla myös opettava funktio. Omasta historiastaan Kuorikoski poimii esimerkiksi Leisure suite Larry -pelit, joiden avulla hän on oppinut englantia. Pelimaailma voi toisin sanoen tarjota oppimiskokemuksen viihtymisen varjolla. Kuorikosken näkemyksen mukaan pelillisuus tulee leikkaamaan koko yhteiskunnan läpi seuraavien 10-15 vuoden aikana. Pelillisuus ja leikkillisuus ovat tehokkaita tapoja oppia, näin oppiminen tapahtuu hauskaasti muistuttaa Kuorikoski. Myös peleissä mukana oleva toiston elementti auttaa oppimisessa. Sama asia voidaan tehdä niin monta kertaa, kun tarpeen. Hyvä hyötypeli on sellainen, jossa pelaaja ei ymmärrä pelaavansa hyötypeliä, vaan hän oppii pelaamisen aikana.

Pelillisyyden kehitys liittyy Kuorikosken mukaan muuhun digitaalisen kehitykseen. Tulevaisuudessa hyötypelit tulevat muodostamaan oman saarekkeen peliteollisuuden sisällä ja sen tarjoamat mahdollisuudet ovat jatkoissa rajattomat, pohtii Kuorikoski. Tärkeänä kohderyhmänä Kuorikoski näkee koululaiset. Kouluikäisiä on innostettu esimerkiksi lukuintoa lisäävällä sovelluksella, jolla on saatu hyviä tuloksia aikaan, kertoo Kuorikoski. Pelillisyyden ei ole tarkoitus keksiä opettamista uudelleen vaan tarjota hyväksi havaittujen tapojen rinnalle uusia keinoja motivoida kohderyhmää. Koulutuksen lisäksi Kuorikoski nostaa esille jo käytössä olevat VR-tilassa tapahtuvat etäkokoukset, joissa läsnäolon tuntua voidaan lisätä. VR-sovellusten kehittämisen myötä varmasti pelillisyyden muodotkin kasvavat. Teollisuudessa esimerkiksi voidaan jo nyt harjoitella moottorin kokoamista simulaattorin avulla. Myös terveysaplikaatiot ovat tulleet tutuksi jo monelle, ja niissäkin voidaan yhdistää viihde-elementti itse sisältöön. Kuorikoski mainitsee esimerkkinä pelin, jonka tavoitteena oli kirittää käyttäjän juoksu-harrastusta tuomalla zombiet mukaan aplikaatioon ja harrastukseen.

Pelillistämässä on edelleen se tilanne, että asiaan perehtyneet ja pelikehittäjät ymmärtävät, mistä on kysymys, mutta organisaatiot, jotka tästä voisivat hyötyä eivät tunnista pelillisyyden perusluonnetta. Toinen haaste Kuorikosken mukaan voi olla rahoitus. Kun organisaatioissa ei vielä tunnisteta pelillisyyden hyötyjä on tähän hankalaa löytää rahoitusta. Nuorten elämässä useimmat asiat tapahtuvat digitaalisessa ympäristössä, älylaitteella tai tietokoneella ja tässä va-

lossa tuntuisi luonnolliselta, että oppiminenkin, ainakin osittain, tapahtuisi juuri tässä ympäristössä. Pelillisyydessä tärkeä pointti on vuorovaikutteisuus ja osallisuuden tunne, muistuttaa Kuorikoski.

Hyötypelien kehitystä Kuorikoski kuvailee samanlaiseksi orgaaniseksi prosessiksi kuin vaikka aiemmin viihdepeleilläkin. Pelaamisen suosio räjähti viimeistään silloin, kuin älylaiteista alkoi tulla tarpeeksi suorituskykyisiä peleille. Toki on edelleen muistettava, että hyötypelin ei kuulu tulla tarpeeksi suorituskykyisiä peleille. Toki on edelleen muistettava, että hyötypelin ei kuulu tulla tarpeeksi suorituskykyisiä peleille. Toki on edelleen muistettava, että hyötypelin ei kuulu tulla tarpeeksi suorituskykyisiä peleille. Toki on edelleen muistettava, että hyötypelin ei kuulu tulla tarpeeksi suorituskykyisiä peleille.

Kuorikoski toivoo myös, että hyötypelien kehityksen taustalle sataisiin myös tutkimusta, joka pystyisi määrittelemään, mitkä asiat pelissä saavat kohderyhmän sitoutumaan peliin pidemmäksi aikaa. Tutkitun tiedon rinnalla kulkee kerätty tieto, käyttäjien kokemusten analysointi. Edelleen korostuu myös ajatus siitä, että hyötypelien kehityksessä tulisi olla mukana ihmisiä jotka tuntevat pelien mekaniikan ja lainalaisuudet. Kehityksen pitäisikin perustua pelituntemukseen ja sisältö on tälle alisteinen.

Pelikehitys ei myöskään ole irrallaan muusta maailman kehityksestä, mikä näkyy alalla yhä moninaisempana kehittäjien joukkona. Kuorikoski toivoo, että myös hyötypelijoita suunnittelemaan otettaisiin jatkossa nuoria ihmisiä, jotka koulutuspeleiden kohderyhmänä voisivat tuoda mukaan oman näkemyksensä ja osaamisensa. Toisaalta pelaaminen lävistää nyt koko yhteiskunnan ja pelien maailma on tuttua myös aikuisille, eikä ole myöskään sukupuolittunutta. Kuorikoski myös korostaa, että pelillisuus ei ole autuaaksi tekevä asia vaan edelleen tarvitaan ihmistä, opettajia ja pedagogeja. Samalla hän pohtii kahden ensimmäisen koronavuoden etäopetusta ja kuinka tarpeellisia tässä ajassa oli ollut verkossa pelattavat hyötypelit, joissa olisi voinut kohdata toisen oppi-jan. Koronan on osaltaan kyllä kiihdyttänyt digitalisaation kehitystä. Jatkossa VR-tekniikan kehittyessä varmasti pystytään lisäämään läsnäolon tuntua etäopetuksessa. Ja sama koskee myös työmatkailua. Uudet tavat olla verkossa yhdessä asettavat esimerkiksi ilmaston rasittavalle lentämiselle korkeamman kynnyksen. Vaikka korona-aika on ollut kuluttava, niin siitä varmasti on ollut hyötyä tulevaisuuden kannalta uusien innovaatioiden kehityksen osalta. Pakko on paras konsultti, muistuttaa Kuorikoski.

4.4 Asiantuntijahaastatteluiden analyysi

Pelillisyyden hyödyt ovat haastateltujen asiantuntijoiden mukaan selkeät oppimisen, oppimisprosessin ja opettamisen tukena. Pelillisyyden ydin onkin siinä, että luodaan konteksti, jossa oppijoille asetetaan haasteita, joiden voittamiseen pelissä pyritään. Pelillisyyden nähdään olevan myös haasteiden kohtaamista. Pelillisuus voi myös kehittää vuorovaikutustaitoja, yhteistyötaitoja, ongelmanratkaisutaitoja ja luku- ja kirjoitustaitoja, haastatteluissa todetaan. Pelillisten elementtien avulla on mahdollista testata erilaisten ratkaisujen toimivuutta ja yrittää asioita useamman kerran, haastateltava toteaa.

Pelillisyydestä on erityisesti hyötyä motivaation nostajana. Motivaation ylläpitäminen on ihan ensiarvoisen tärkeää oppimisen kannalta ja tässä kohtaa pelillisuus voi tulla avuksi. Pelillisyyden mukanaan tuoma kilpailuelementti voi nostaa kiinnostusta opittavaa aisaa kohtaan. Käy myös ilmi, että pelillisyyttä voidaan hyödyntää henkilöstön kouluttamisessa. Haastateltavilla on hyvinkin yksimielinen ajatus siitä, että pelillisuus ei itsessään ole automaattiratkaisu kaikkiin ongelmiin ja että sitä pitää hyödyntää viitseliääsi, pelien mekaniikat tuntien.

Haastatteluista käy myös ilmi, että pelillisyydestä on alettu puhua enemmän koulutusmaailmassa ja tarjontaa hyötypeleistä ja erilaista sovelluksista on nyt olemassa enemmän. Yksi haastateltavista korostaa, että uusia pelillistäviä sovelluksia hankitaan harkiten ja niitä pilotoidaan ennen käyttöönottoa. Tässäkin toimintatavassa ja näkökulmassa korostuu se, että pelillisuus on kyse yhdestä pedagogisesta työvälineestä muiden joukossa. Pelillisyyden tueksi toivottiin lisää tutkimusta, jonka pohjalta toimintaa voisi kehittää. Pelillisyyden merkitys nähtiin myös laajemmin tapana opettaa kouluissa tulevaisuuden työelämässä tarvittavia taitoja ja ihmisenä kasvamista monipuolisesti ja innostavasti. Heikoimmillaan pelillisuus nähtiin oppimisessa vain pin-tapuolisena viihdetoimintana, jonka taustalla ei ollut löydettävissä pedagogista ideoita tai visioita.

Haastatteluissa mainittiin, että organisaatioilla on olemassa jo käytännön tietoja pelillistämisestä. Samaan hengenvetoon muistutettiin, että teoreettinen tausta on edelleen vasta alkuvaiheessa. Pelillisiä elementtejä saatetaankin käyttää ilman, että tajutaan metodien olevan pelillisyydelle ilmeisiä.

Pelillisyyden hyödyiksi haastatteluissa nousi esiin se, että perinteisestä opetustilanteesta poiketen pelimäinen tilanne tekee oppilastaa osallistuja ja toimijan. Maailma on muuttunut jatkuvasti hektisemmäksi älylaitteiden ja sosiaalisen median myötä. Ihmiset kaipaavat jatkuvaa palautetta

ja syötettä tekemisistään. Pelitilanteessa oppija saa palautteen välittömästi, ja tällöin on mahdollista parantaa suoritusta heti, haastattelussa todetaan. Haastatteluissa nouseekin esille ajatus, että pelillistäminen soveltuu nykymaailmaan hyvin, koska sen tarjoama logiikka on ennestään tuttua.

Yksi haastateltavista korosti myös mobiililaitteiden käyttöä oppimistilanteissa. Varsinkin nuoremmat sukupolvet ovat tottuneet hyödyntämään mobiililaitteita monipuolisesti, jolloin olisi erikoista, että tämä alusta ei olisi koulussa käytössä. Koulun pitäisikin peilata muuta yhteiskuntaa, eikä olla siitä erillinen saareke. Pelaaminen on globaali megatrendi ja pelillisuus on osa tätä ilmiötä. Pelaamisen liittyvää negatiivista leimaa useat haastateltavat pitivät edelleen ongelmallisena, mutta näkivät, että tilanne on kuitenkin kehittymässä oikeaan suuntaan.

Haastattelujen tärkeimpiä löydöksiä oli se, että viihdepeleissä ja hyötypelissä on hyvinkin samanlainen logiikka. Molemmista pitää löytyä peleille tyypillinen mekaniikka, kiinnostavat tehtävät ja mahdollisuus kehittyä sekä päästä eteenpäin. Pelillisyydessä mennäänkin nopeasti metsään, jos hyötypeleitä aletaan suunnitella pedagogiikka edellä. Kaikki pelisuunnittelu lähtee siitä, että luodaan kiinnostava peli, johon haluttu aihe tuodaan sisälle. Yksi haastateltava korosti myös opettajien korkeaa koulutustasoa Suomessa, jolloin pelillisyydenkin hyödyntäminen on koulumaailmassa mahdollista hyvin tuloksin. Haastatteluista käy myös ilmi, että pelillisuus läpäisee jo useita yhteiskunnan osa-alueita koulumaailman lisäksi. Eri organisaatiot ovat alkaneet hyödyntää pelillisyyttä toimintansa tukena. Yksi selitys viimeaikojen kehitykselle on selkeästi ollut koronapandemia. Organisaatiot olivat pakotettuja löytämään uusia tapoja toimintaansa. Kiinnostus pelillisyyttä kohtaan tulee lisääntymään tekniikan kehittyessä, esimerkiksi vr-tekniikan myötä.

Pelillisuus implementoituu yhteiskuntaan yhä tiiviimmin ja se tulee löytämään uusia aloja, jotka siitä voivat hyötyä. Pelit ja pelillisuus ovat osa meidän kulttuuria samalla tavalla kuin vaikka musiikki, elokuvat ja kirjallisuus. Yhden viihdepelin budjetti voi olla suurempi kuin Hollywood-elokuvan. Onkin siis ilmeistä, että pelien maailman linkittyä elämäämme jatkossa vahvasti, voidaan haastattelujen pohjalta päätellä.

Museoissa pelillisuus on vielä kehityskaarensa alkupäässä. Erilaisia digitaalisia sovelluksia kehitetään perinteisen näyttelytoiminnan tueksi, pelillisiä elementtejä ollaan suunniteltu mukaan näyttelykierroksille. Esimerkiksi tietojen testaamiseen luodut tehtävät ovat kiinnostaneet asiak-

kaita. Pelillisuus mahdollistaa myös entistä paremman osallisuuden museovierailun aikana – joka paikan päällä tai verkossa. Pelillisuus voisi olla osa asiakastyötä tulevaisuudessa. Tämä voisi olla yksi keino tuoda lisää uusia asiakastyyppejä museoiden kokoelmien lähelle. Pelillisuus vielä aika tuore asia museoiden keinovalikoimassa. Museoiden tulisi budjetoida oma osuus käytettävissä olevasta rahasta pelillisyyden kehittämiseen, jotta sen hyödyntämisessä päästäisiin haluttuihin tuloksiin, esimerkiksi juuri asiakasmäärien kasvattamiseen. Museoiden kokoelmat ja laaja-alainen osaaminen toimisivat erittäin hyvänä lähtökohtana pelilliselle lähestymiselle. Ja koronapandemian tapaiset ennakoimattomat tapahtumat antavat hyvän sysäyksen kehittää toimintaa.

Tulevaisuudessa museot tarvitsevatkin asiantuntijoiden apua tuodessaan pelillisyyden osaksi omaa toimintaansa. Museoiden pitää pystyä mukautumaan muuttuvaan toimintaympäristöön ja kehittää toimintaansa niin, että uudet yleisöt löytävät itsensä palveluiden äärelle. Perinteisen museotilan lisäksi on voitava tarjota palveluita myös verkossa. Erilaiset palvelumuotoilutoimistot ja markkinointitoimistot voivat toimia museoiden tukena tässä kehityksessä. Ja museot ovatkin jo lähteneet tälle tielle.

5 POHDINTAA PELILLISYYDESTÄ

Pelillisuus on tiiviisti mukana ihmisten elämässä. Pelillisyyttä hyödynnetään kaikissa ikäluokissa taaperosta työelämään ja sen jälkeiseenkin aikaan. Jo ihan pienetkin lapset altistuvat oppimiselle digilaitteiden avulla, joko vahingossa tai tarkoituksella. Pelillisyyden määrittely ja tulkinta ovat kuitenkin vielä kesken. Selvää on se, että oppimista tapahtuu pelaamisen avulla. Pelillisuus on jo osattu ottaa suunnitelmallisesti osaksi esimerkiksi kasvatusta ja koulutusta, mutta kulttuurialoilla työ on vielä vaiheessa. Pedagogit hyödyntävät pelillisyyttä lisätäkseen motivaatiota ja tuodakseen nuorille uutta tietoa nuorten muutenkin hyödyntävän median kautta.

Pelaaminen ja pelillisuus ovat läsnä myös useimman aikuisen ihmisen elämässä. Itsensä monitoroiminen perustuu pisteisiin, palkintoihin ja haastamiseen. Kaupat sitouttavat asiakkaita erilaisilla bonusohjelmilla, jota sisältävät pelillisiä elementtejä. Enemmän kuluttamalla saa enemmän pisteitä ja pisteet voidaan hyödyntää uusien tuotteiden hankkimiseen. Pelillisyyttä voidaan hyödyntää työpaikoilla paremman suorituksen houkuttelemiseksi henkilöstöstä. Viime vuosien yksi suurimmista liikuntateoista on ollut Pokemon Go -kännykkäpeli, jonka avulla ollaan liikutettu kaikenikäisiä ihmisiä. Yksinkertainen peli onnistui saamaan ihmiset ulos ja virtuaaliselle gymille. Itsekin Pokemon-harrastajana oli erityisen hienoa todeta, miten peliharrastus lisäsi alueen ihmisten kohtaamista ja vuorovaikutusta. Ihan heti ei tule mieleen toista yhtä tehokasta tapaa saada samaan paikkaan samaan aikaan minuuttien varoitusajalla ihmisiä joiden ikä vaihtelee 10 ja 60 vuoden välillä.

Kulttuurialat ovat uuden edessä pelillisyyden hyödyntämisessä. Museot, kuten monet muutkin taidelaitokset joutuivat miettimään toimintaansa uudelleen koronapandemian sulkiessa normaalit tavat palvella asiakkaita. Toki museoilla on ollut verkkosivut, joilla voidaan esitellä kokoelmia ja kertoa näyttelyistä kuva plus teksti yhdistelmällä. Ihmiset tarvitsevat kuitenkin syvempää kokemusta ja tunnetta vuorovaikutuksesta. Museo itsessään on sellainen tila, joka toimii taide-elämyksen vahvistajana, vaikka näyttelyt eivät kovinkaan usein vielääkään toimi vuorovaikutteisesti ja tarjoa katsojalle uutta totutun lisäksi. Taidekenttä heräsikin koronapandemian aikana pohtimaan, miten kokemuksellista lisätään digitalisin keinoin ja miten taiteen merkityksellisyys voidaan varmistaa verkossakin. Edelleen kuitenkin museoiden toiminta nojaa fyysisiin seiniin ja vaihtuviin näyttelyihin sekä pysyviin kokoelmiin.

Pelillisyyttä hyödynnetään monipuolisesti ja hyvin monella tapaa. Taustalta puuttuu kuitenkin edelleen tietoa ja osaamista. Pelillisyyden ammattilaiset – pelikehittäjät eivät vielä ole löytäneet

tapaa kaupallistaa pelien maailmaa muun kulttuuri toiminnan tueksi. Näen tässä kuitenkin mahdollisuuden ja kehityskaaren siihen, että tilanne on muuttumassa. Pelejä arvostetaan omina teoksina yhä korkeammalle ja niiden merkittävyys korostuu yhä laajemmin eri ikäisten ja eri taustoista tulevien ihmisten elämässä. Pelit ovat otettu osaksi muuta kulttuurikenttää esimerkiksi sillä tavalla, että peli voi toimia lähtökohtana elokuvalle ja kirjalle, eikä päinvastoin. Pelillisyyttä hyödynnetään vielä sirpaleisesti esimerkiksi kulttuurialoilla. Osan tästä selittää raha ja sen puute ja osittain varmasti se, että pelillisyyden mukaan tuomat mahdollisuudet eivät vielä ole laajasti tunnettuja. Sovelluksia toteutetaan tapauskohtaisesti projekteina. Puuttuu myös samanlainen toimiala kuin mitä viihdepelien ympärille suomessa on rakentunut. Toisaalta liikkeellä ei ole sellaista rahaa, jonka taidelaitokset ja muut yhteisöt olisivat varmasti sijoittamassa digitaalisiin pelillisyyden sovelluksiin, ei ole vielä olemassa selkeää toimintakulttuuria jonka ympärille peliteollisuus voisi rakentaa samanlaista hypeä, kuin mikä liittyy viihdepeleihin.

6 OTA PELILLISYYS HALTUUN

Pelaa enemmän

Tutustu peleihin ja pelien maailmaan monipuolisesti. Pohdi mikä sinua kiinnostaa peleissä. Mitkä asiat tekevät pelistä kiinnostavan ja mitkä asiat saavat sinut palaamaan pelin äärelle yhä uudestaan. Tee itsellesi lista asioista, joita arvostat peleissä. Pelillistäminen alkaa siitä, että kerätään ajatuksia kiinnostavasta pelistä ja vasta sen jälkeen aletaan miettiä, miten haluttu aihe saadaan upotettua kiinnostavaan ympäristöön. Mieti missä kaikissa asioissa itse törmää pelillisyyteen päivittäin. Millaiset kanta-asiakasohjelmat ja sovellukset vaikuttavat arkeesi. Kysy kollegoilta ja verkostoiltasi, miten pelillisuus näkyy heidän elämässään.

Ota yhteyttä asiantuntijoihin

Lähesty rohkeasti eri pelialan toimijoita ja kysy neuvoja sekä mahdollisia suosituksia yhteistyökumppaneista. Voit myös lähestyä projektien kanssa korkeakouluja, kuten Humak, ja ehdottaa yhteistyötä, kysyä miten pääsisit eteenpäin. Monilla mainostoimistoilla on hyvät kontaktit pelialaan. On myös olemassa jo valmiita pelillisyyshalustoja jotka tarjoavat ratkaisuja hyötypeleistä kiinnostuneille. Pelialan kattojärjestöt ovat hyvin verkostoituneita ja pystyvät auttamaan eteenpäin. Ajattele pelillisyyttä yhtenä keinona muiden joukossa, joka tukee toimintaasi.

Ajattele pelillistämistä palveluiden muotoiluna

Kehitä toimintaa palvelumuotoilun keinoin. Mieti tarkasti kohderyhmät kenelle haluat toimintaa kehittää. Keskity sellisiin kohderyhmiin, joihin voit vaikuttaa ja joiden uskot saavan lisäarvoa pelillistä elementeistä. Vaikka museo on muutakin kuin sen seinät, niin tietty osa vierailijoista tulee aina paikalle juuri kokeakseen itse rakennuksen. Mieti palveluita sellaiselle kuluttajalle, jonka elämässä muutenkin pelit, pelaaminen ja pelillisuus näyttelevät suurta roolia.

Lisää tietoa suomen pelialasta

IGDA Finland on osa kansainvälistä pelialan järjestöä IGDA – The International Game Developers Association, joka on voittoa tavoittelematon järjestö, jonka tehtävänä on kehittää pelialaa ja löytää uusia yhteistyömalleja pelialalle, yrityksille ja yhteisöille.

<https://www.igda.fi/>

Neogames on Suomen pelialan etujärjestö, jonka tehtävänä on auttaa pelialaa kasvamaan ja kehittymään.

<https://neogames.fi/>

Suomen Pelikehittäjät toimii pelialan edunvalvojana, kehittää yritysten liiketoimintaa ja huolehtii, että pelialan yrityksiä kuullaan päätöksenteossa.

<http://www.pelinkehittajat.fi/>

Seppo.io tarjoaa valmiita pelialustoja oppilaitoksille ja yrityksille.

<https://seppo.io/>

Suomessa on lukuisia mainos- ja palvelumuotoilutoimistoja, joilla on hyvät tiedot pelillisyyden hyödyntämisestä yleisötyön tukena. Rohkeasti kokeilemaan!

7 LÄHTEET

Ateneum, Kouluille. <https://ateneum.fi/kouluille/>.

Arjoranta, Jonne, Friman, Usva, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Sotamaa, Olli, Suominen, Jaakko, 2019. Pelitutkimuksen vuosikirja. Suomen pelitutkimuksen seura.

Aura, Isabella, Hassan, Lobna, Hamari, Juho, 2021. Teaching within a Story: Understanding storification of pedagogy.

Berger, Michelle, Jung, Carolin, 2021. Gamification in Nutrition Apps -Users' Gamification Element Preferences: A Best-Worst-Scaling Approach.

DeSmet A, Thompson D, Baranowski T, Palmeira A, Verloigne M, De Bourdeaudhuij I, 2016. Is Participatory Design Associated with the Effectiveness of Serious Digital Games for Healthy Lifestyle Promotion? A Meta-Analysis.

Gallego-Durán, Francisco J., Villagrà-Arnedo, Carlos J., Satorre-Cuerda, Rosana, Compañ-Rosique, Patricia, Molina-Carmona, Rafael and Llorens-Largo, Faraón 2019. A Guide for Game-Design-Based Gamification.

Guillen Mandujano, Georgina, Quist, Jaco & Hamari, Juho, 2020. Gamification of backcasting for sustainability: The development of the gameful backcasting framework (GAMEBACK)

Hamari, Juho, 2018. Pelillistäminen tekee ihmisistä pystyvämpiä. Tekijä – teollisuusliittolaisen lehti.

Hamari, Juho, Parvinen, Petri, Gustafsson, Anders ja Wunderlich, Nancy V., 2017. Theoretical Perspectives and Applications of Gamification in Business Contexts

Honkala, Teemu, 2019. Minecraft Education Edition historian opetuksessa viidennellä luokalla. PAUSSI Turun perusopetuksen opeblogi.

Humak. Vuosikertomus 2020.humak.fi, kulttuurituotannon-vahvuusala-ja-osaamiskärjet.

Huotari, Kai ja Hamari Juho, 2017. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature.

Huotilainen, Minna, 2019. Näin aivot oppivat. PS-kustannus.

Hämäläinen, Tuukka, Manzos, Aleksandr, 2020. Pelien äärettömät maailmat, Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä.

Järvilehto, Lauri, 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. PS-kustannus.

Järvensivu, A. (2017). Pelillistäminen ja digitaaliset pelit työelämän kehittämismenetelminä. Aikuiskasvatus.

Jylhä, Henrietta, 2020. Gamification for better understanding of statistics.

Kaalikoski, Katri. Kulttuurituotannon vahvuusala ja osaamiskärjet s. 132-136, Teoksessa Mikko Äärynen (toim.) Väläyksiä Humakista IV. Humanistinen ammattikorkeakoulu, 2020, Helsinki.

Karakainen, Meri-Tuuli, Kivinen, Osmo ja Hutri, Heikki, 2015. Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Pelitutkimuksen vuosikirja 2015.

Kamasheva A.V., Valeev E.R., Yagudin R.Kh., Maksimova K.R., 2015. Usage of Gamification Theory for Increase Motivation of Employees. Mediterranean Journal of Social Sciences 6(1).

Kangas, Sonja, Lundvall Anniina ja Tossavainen, Tommi, 2009. Digitaaliset pelit päihinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009, Lasten ja nuorten mediafoorumi.

Kansallismuseon Valtiopäivät 1863 virtuaalisesti. Youtube-video: <https://www.youtube.com/watch?v=U22QXXjxQs8>

Karjalainen, Heli, 2017. Haaste.io. Oppimisen pyörremyrsky. Digitaalinen vapaa sivistystyö.

Kim, Tae Wan ja Werbach, Kevin, 2018. More than Just a Game: Ethical Issues in Gamification

Kinannen, Pauliina, 2019. Tarinat peliin -hanke.

Krokkfors, Leena, Kangas, Marjaana, ja Kopisto, Kaisa, 2014. Oppiminen pelissä: pelit, pelillisyyt ja leikillisyyt opetuksessa. Vastapaino.

Lahtinen, Jenni, 2019. ”Mikä ois mun juttu” – nuorten koulutusvalinnat sosialisatiomaisemien kehityksissä: Purkutalkoot-hankkeen loppuraportti. Valtioneuvoston kanslia.

Lehto, Kerttu, 2019. Kadonneen muiston metsästys: larp muistelutyön menetelmänä, Pelitutkimuksen vuosikirja. Pelitutkimus.fi, Suomen Pelitutkimuksen Seura.

Lister C, West J, Cannon B, Sax T, Brodegard D., 2014. Just a Fad? Gamification in Health and Fitness Apps. JMIR Serious Games.

Lonka, Kirsti, 2020. Oivaltava oppiminen. Otava.

Lopes, Ana Paula, Soler Mariano, Caña-Palma Rocío, Cortés Luis, 2019. Gamification in education and active methodologies at higher education. Conference: EDULEARN19 - 11th annual International Conference on Education and New Learning TechnologiesAt: Palma de Mallorca.

Lukimat.fi, verkkosivu

Mustonen, Terhi ja Korhonen, Helmi, 2018. Pelaamismotivaatiot: miksi digitaalisia pelejä pelataan? Pelikasvattajan käsikirja 2.

Mäyrä, Frans, 2008. An introduction to game studies. SAGE Publications Inc.

Peters, Jay, 2020. Ubisoft now giving out its Assassin's Creed educational tours of Greece and Egypt for free. <https://www.theverge.com/2020/5/14/21259446/ubisoft-assassins-creed-odyssey-origins-greece-egypt-free-discovery-tours>

Purhonen, Kirsi, Poikolainen, Jaana Pylvänen, Suvi ja Kallunki Valdemar, 2020. Pelit ja pelillisuus houkuttelevat nuoria osallistumaan ja tuottavat osallisuutta - esimerkkinä kaksi kehittämishanketta. <https://journal.fi/sosiaalipedagogiikka/article/view/70184>

Salmela-Aro, Katariina, 2018. Motivaatio ja oppiminen. PS-kustannus.

Savolainen, Hannu, Vilkkö, Risto ja Vähäkylä, Leena, 2014. Nuorisotyö pelaa. Oppimisen tulevaisuus. <https://www.verke.org/julkaisut/nuorisotyö-pelaa/>

Spanellis, Agnessa, Dörfler, Viktor, Macbryde, Jillian, 2016. Gamification and innovation: a mutually beneficial union. BAM 2016: 30th Annual Conference of the British Academy of ManagementAt: Newcastle upon Tyne, UK.

Terveystieteiden tutkimuskeskus. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Tuomi, Jouni ja Sarajärvi, Anneli, 2017. Laadullinen tutkimus ja sisältöanalyysi. Tammi.

Tuominen, Esa, 2020. Pelillistäminen tuo lisäpotkua työhön ja elämään. TEK uutiset ja blogit.

Valta, Jenni, 2017. Pelillistämisen kulta-aika on nyt. Turun yliopisto, Aurora-lehti.

Ängeslevä, Sonja, 2014. Level Up: työrutiinit peliksi. Talentum.

The Verge -verkkosivusto. <https://www.theverge.com/2020/5/14/21259446/ubisoft-assassins-creed-odyssey-origins-greece-egypt-free-discovery-tours>