

Tiina Nevanperä & Kirsi Purhonen (toim.)

# PAREMPIA PELEJÄ LUOVILTA ALOILTA



Tiina Nevanperä & Kirsi Purhonen (toim.)

# PAREMPIA PELEJÄ LUOVILTA ALOILTA

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Euroopan unioni  
Euroopan aluekehitysrahasto

KYMEN  
LAAKSON  
LIITTO

Terveysten edistämisen määrärahoilla rahoitettu VERSUS – Tupakkatuotteisiin liittyviin nuorten vertaisuskomuksiin vaikuttaminen pelillisin ja kuvallisin keinoin –hanke

Digitaaliset ja pelilliset ratkaisut luovan hyvinvointitalouden edistämiseen -hanke

XAMK INSPIROI 16

KAAKKOIS-SUOMEN AMMATTIKORKEAKOULU  
KOUVOLA 2019

© Tekijät ja Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

Taitto: Ronja Pölkki

Paino: Grano Oy


ISBN: 978-952-344-179-8 (Nid.)

ISBN: 978-952-344-180-4 (PDF)

ISSN: 2489-2475 (Nid.)

ISSN 2489-6764 (verkkajulkaisu)

[julkaisut@xamk.fi](mailto:julkaisut@xamk.fi)

A stylized, light orange graphic in the bottom right corner of the page. It depicts two hands, one above the other, holding a book. The hands are rendered with simple, rounded shapes, and the book is represented by a series of overlapping, rounded rectangular shapes, suggesting pages. The overall style is clean and modern.



## LUKIJALLE

Parempia pelejä luovilta aloilta -kirja on syntynyt osana Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun luovien alojen luotsaamaa vuotuista Kouvola Game Week -tapahtumaa 5.-11.11.2018. Teoksen artikkelit pureutuvat rajat rikkovaan pelaamiseen ja peleihin samalla kun kirjamme ydin ei hylkää pelikulttuuriin kuuluvaan mielihyvän ja kokemuksellisuuden tunnetta.

Pelit ja pelaaminen ovat osa universaalia inhimillistä kokemusmaailmaa, ja tänä päivänä peleihin ja pelaamiseen liittyvät ilmiöt ovat myös näkyvä osa julkista keskustelua. Temaattisia keskustelukategorioita on useita: pelaamisen ja pelien arvottaminen, pelaamisen hyöty vs. pelaamisen hyödyttömyys ja haitat, pelaajien vuorovaikutus keskenään, ympäristön ja ympäröivän todellisuuden kanssa, pelaamisen sosiaalisuus ja siihen käytetty aika, pelaajien ikä ja sukupuoli sekä pelaamiseen käytetty teknologia.

Parempia pelejä luovilta aloilta artikkelikokoelmassamme haluamme tuoda peleistä käytävään keskusteluun mukaan tuoreita näkökulmia, kuten osallisuus ja yhdenvertaisuus, kokemuksellisuus ja luovuus, tekijyys, oppijuus ja taiteellisuus sekä visuaalisuus ja kehollisuus. Pelejä ja pelaamista on mielekästä ajatella sekä elämää rikastavien merkitysten välineenä että avartavana tekijänä suhteessa stabiileihin keskusteluihin. Kysymmekin, onko peleihin liittyvä kokemuksellisuus ja merkityksellisyys kuitenkin jotain, joka on itse pelien ulkopuolella ja inhimilliseen elämismaailmaan kuuluvaa, mutta tulee näkyväksi vasta pelaamisen ja pelien avulla?

Toiseksi haluamme haastaa peliteollisuuden rikkomaan rajojaan ja tarttumaan peleihin ja niiden kehittämiseen enemmän innovaation, kestävän kehityksen ja yhdenvertaisuuden välineinä sekä hyötypelaamisen näkökulmasta. Pelit voivat parhaimmillaan saavuttaa meissä jotakin sellaista, joka antaa meille välineen palata lapsuuden leikillisyyteen ja vapaan, luovan ajattelun mielentilaan. Jos haluamme tehdä hyvää pelaamisella, pelaamiselle ja pelikulttuurille ja nähdä sen mahdollisuuden yksilön ja yhteisön suhteen kokemuksellisena kohoumana ja rikastajana, meidän tulee keskittyä tulostavoitteen laajentamiseen euroista hyvinvoinnin ja kokemuksellisuuden mittareihin.

Kiitämme lämpimästi kaikkia kirjoittajia ja julkaisun raikkaan taiton toteuttanutta Ronja Pölkkiä.

Oma kiitoksensa kuuluu hankkeidemme rahoittajille Euroopan aluekehitysrahastolle ja Terveystieteiden edistämisen määrärahojen jakajalle. Kouvola Game Week ja tämä artikkelikokoelma ovat syntyneet Digitaaliset ja pelilliset ratkaisut luovan hyvinvointitalouden edistämiseen ja Versus, vertaisuskomusten, pelillisyyden ja kuvallisuuden vaikutukset nuorten tupakkatuotteiden käytön ehkäisyssä -hankkeiden toimenpiteinä ja tuloksina.

Toivomme tämän teoksen rohkaisevan ajattelua, joka tarkastelee pelejä ja pelaamista monista näkökulmista samankin pelin äärellä.

*Tiina Nevanperä, tutkimuspäällikkö*

*Kirsi Purhonen, projektipäällikkö*

Kouvola 26.6.2019

## KIRJOITTAJAT

**Henry Korkeila**, Filosofian Maisteri, jatko-opiskelija  
Turun Yliopisto

**Antti Salokannel**, Tuote- ja palvelumuotoilun opiskelija  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Markus Myllylä**, Medianomi (AMK), projektityöntekijä  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Miikka-Petteri Lesonen**, Medianomi (AMK), TKI-asiantuntija  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Kirsi Purhonen**, Yhteisöpedagogi (YAMK), projektipäällikkö  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Ronja Pölkki**, Medianomi (AMK), projektityöntekijä  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Maarit Vahvanen**, BBA (AMK), projektipäällikkö  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Tiina Nevanperä**, TaT, FM, OTK, tutkimuspäällikkö  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Ilari Salomaa**, Muotoilija (AMK), projektityöntekijä  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Teemu Järvisalo**, Insinööri (AMK), TKI-asiantuntija  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Suvi Pylvänen**, MA, projektipäällikkö  
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

**Per Myrén**, Head of Development at Changemaker AB

**KooPee Hiltunen**, Suomen pelialan keskuksen Neogamesin johtaja

# SISÄLLYSLUETTELO

Lukijalle .....	4
Kirjoittajat .....	6
Pelit ja pelaaminen tutkimisen ja tekemisen keskellä..... Henry Korkeila	8
Vapisevat kivijalat..... Antti Salokannel	30
Miksi hyviä hyötyp pelejä on vaikea tehdä? .....	34
Markus Myllylä	
SMOKE OR NOT TO SMOKE - Pelillisuus Nuorten tupakkatuotteiden käytön ehkäisyssä.....	40
Miikka-Petteri Lesonen, Kirsi Purhonen & Ronja Pölkki	
Oppimiseen tähtäävän hackathon-tapahtuman kehittäminen.....	52
Maarit Vahvanen	
Girls just wanna have FUN-damental IT skills.....	62
Tiina Nevanperä	
LIFECRAFT – pelialustana elämä .....	66
Ilari Salomaa	
Voiko kommunikaatio-sovelluksesta tulla kieltenoppimispeli? .....	74
Teemu Järvisalo & Suvi Pylvänen	
Games – from entertainment to education and societal change .....	80
Per Myrén	
Pelaammeko parempaan? .....	86
KooPee Hiltunen	





# Pelit ja pelaaminen tutkimisen ja tekemisen keskellä

**Henry Korkeila**

*”Kaikki ovat tekemisissä pelien kanssa tavalla tai toisella, joten nauttikaamme peleistä ja pelaamisesta!”*

# 1. JOHDANTO

Tässä tekstissä esitellään ja käsitellään pelejä ja pelaamista eri näkökulmista sekä keskustellaan näistä aiheista. Teksti pohjautuu kirjoittajan omiin havaintoihin ja keynote-esitykseen Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun (Xamk) peliviikolla Kouvolassa marraskuussa 2018. Teksti ei pyri olemaan vain tieteellinen katsaus vaan sisältää uutisotsikoita, argumentteja sekä pohdintaa pelien ja pelaamisen asemasta eri viitekehyksissä. Tällä tyyllilajin valinnalla on tarkoitus puhuttaa ja luoda keskustelua laajemmalle yleisölle ja ehkä jopa innostaa jotakuta pohtimaan näitä esille tulevia asioita itsekin.

Toinen luku käsittelee pelejä ja niiden asemaa nyky-yhteiskunnassa sekä pohtii hieman, mihin pelit ovat menossa tulevaisuudessa. Kolmas luku keskittyy pelaamiseen itsessään ja sen kasvavaan osaan jokapäiväisessä elämässä sekä esittelee kevyesti pelaamisen muutoksia. Tämän jälkeen neljännessä luvussa tuodaan esille pelien tutkimista ja tekemistä eri näkökulmista. Viidennessä luvussa pohditaan pelikoulutuksen tämänhetkistä asemaa, hyötyjä ja ongelmia. Viimeisessä luvussa nimitään teksti yhteen ja annetaan pohdittavaa lukijoille.

## 2. PELIT

### 2.1 Pelien suosio Suomessa ja maailmalla

Vaikka ihminen on lajina pelannut erilaisia pelejä jo vuosituhansien ajan, vasta videopelien siirtyminen arcade-halleista kotikoneille on mahdollistanut pelien todellisen kehityksen ja myös kyvyn kertoa koskettavia tarinoita. Pelit ovat täten historian aikana muuttuneet erilaisista lasten peleistä viihdyttäviin lautapeleihin ja audiovisuaalisten arcade-hallien kautta nykyisiin hiekkalaatikkomaisiin peleihin, joissa tekemistä riittää jopa sadoiksi tunteiksi. Samalla pelien rooli yhteiskunnassa on muuttunut laajemmaksi. Pelit eivät enää ole vain lasten tai niihin erikoistuneiden harrastajien touhua, vaan lähes jokainen suomalainen pelaa jotakin (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018). Suomalaiset ovat myös menestyneitä ammattilaisia e-urheilussa. Esimerkiksi *StarCraft II* (Blizzard Entertainment 2010) -pelaaja Joonas "Serral" Sotala voitti Blizzcon 2018 -tapahtumassa pelin maailmanmestaruuden. Kyseessä on ensimmäinen mestaruus muulle kuin eteläkorealaiselle. (Savery 2018.)



Ehkä rikkaimpia suomalaisia ammattipelaajia ovat *Dota 2* (Valve Corporation 2013) -pelaajat Lasse "MATUMBAMAN" Urpalainen, Jesse "JerAx" Vainikka ja Topias "Topson" Taavitsainen. Kaikki heistä ovat voittaneet himoitun The International -turnauksen ja napanneet siitä vähintään 1,5 miljoonaa dollaria (Liquipedia 2017; 2018). Suomalaiset ovat menestyneet myös muissa peleissä: *World of Warcraftissa* (Blizzard Entertainment 2004) maailman kovimman killan nimeä kantoi täysin suomalainen Paragon-kilta, *Counter-Strikessa* (Valve Corporation 2012) Aleksi "allu" Jalli ja Joonas "natu" Leppänen, *Rainbow Six: Siegen* (Ubisoft 2015) ammattilaisliigassa on useita suomalaisia ja myös *Overwatchin* (Blizzard Entertainment 2016) kahdella ylimmällä sarjatasolla on vahvaa suomalaistedustusta. Ei sovi unohtaa sitäkään, että suomalaiset ovat kunnostautuneet myös pelien tekijöinä. Muun muassa *Max Payne* (2001), *Alan Wake* (2010) ja *Quantum Break* (2016) ovat suomalaisen Remedy<sup>1</sup> kädenjälkeä. Tällä hetkellä tunnetuimmat suomalaiset pelifirmat ovat Rovio, Supercell, RedLynx, Frozenbyte sekä Colossal Order. Suomessa peleillä on siis erittäin merkittävä asema, yksi suurimmista koko maailmassa Etelä-Korean ohella.

Pelejä on nykyään lähes kaikilla laitteilla ja alustoilla; jopa älykelloille on tehty pelejä. Pelien aseman voidaan olettaa vain kasvavan ja leviävän yhä laajemmalle. Ei ole väärin ajatella, että kun tulevaisuudessa julkaistaan uusi alusta tai laite, sille todennäköisesti suunnitellaan peli. Etenkin mobiilipelit ovat lyöneet itsensä läpi. Kiinassa mobiilipelimarkkinat ovat niin suuret, että konsolleille ja tietokoneille pelejä kehittävät yritykset ovat tunnetusti lähdössä taistelemaan markkinasiivusta siellä. Yksi esimerkki on Blizzard Entertainmentin julkistama *Diablo Immortal*<sup>2</sup>, joka jatkaa maineikasta pelibrändiään mobiilialustoilla sijoittuen tarinallisesti pelin kakkos- ja kolmososien väliin. On huomioitava, että kyse on nimenomaan Kiinan markkinoista, sillä maa digitalisoituu vauhdilla ja ihmisillä on enenevässä määrin mahdollisuus käyttää Internetiä (Wang et al. 2017; Woetzel et al. 2017).

Yksi syy siihen, miksi kehittyvässä maissa nimenomaan mobiilipelit ovat suosittuja, on se, että ihmisillä ei ole varaa tietokoneeseen mutta puhelimeen on. Puhelin on nykypäivänä lähes välttämätön laite, sillä puhelimella on mahdollisuus maksaa laskuja, katsoa videoita, striimata, pelata, viestitellä ja niin edelleen. Täten ei ole ihme, että Kiina on himoitettu markkinakohde. Tulevaisuudessa vastaava markkina-alue voi hyvinkin olla Intia tai Afrikka.

Pelien yhä kasvava suosio, etenkin digitalisaation kiihdyttäjänä tai heti sen vauhdissa, on herättänyt hyvinkin paljon kiivasta keskustelua pelien haitoista ja

---

1 <http://www.remedygames.com>

2 <https://diabloimmortal.com/en-gb/>

hyödyistä. Haittoina koetaan olevan muun muassa sosiaalisen elämän rappeutuminen, fyysisen kunnon heikkeneminen sekä altistuminen erilaisille "huonoille asioille", kuten väkivallalle, aikuisviihteelle ja muille sekä moraalisia että eettisiä käsityksiä haastaville tilanteille. Hyötyinä nähdään esimerkiksi kielten oppiminen, silmä-käsikoordinaation parantuminen, sosiaalisten taitojen kehitys ja pitkäjänteisyys, joka kumpuaa tahdosta läpäistä vaikea peli (Meriläinen 2018).

Peleihin ja etenkin pelien kuluttajiin eli pelaajiin liitetään yhä edelleen negatiivisia stigmoja yhteiskuntatason keskustelussa. Stigmoista suurin osa ei pidä välttämättä paikkaansa tai ne ovat muuttaneet merkitystään niin, että niitä olisi syytä tarkastella objektiivisesti. Mitkä ovat pelien haitat oikeasti? Voiko peli itsessään olla haitallinen, vai onko taustalla jokin psyykinen taipumus, joka kumpuaa esille pelatessa, esimerkiksi vihanhallinta, kärsimättömyys tai narsismi? Julkisessa keskustelussa pelien usein ajatellaan olevan haitallisia ja että "lasten hommaahan se pelaaminen on". On kuitenkin näyttöä siitä, että lähes kaikki pelaavat sukupuolesta ja iästä riippumatta (Kinnunen et al. 2018). Vielä isompi merkitys pitäisi olla tutkimuksilla, jotka pyrkivät löytämään vastauksia pelien haittoja koskeviin kysymyksiin. Väkivallalla ja videopeleillä ei ole löydetty olevan kiistatonta yhteyttä (Przybylski & Weinstein 2019), vaikka niin kuulee väitettävän. Se, että tutkimukset eivät saa ansaitsemaansa arvostusta julkisessa keskustelussa, on oma aiheensa, johon ei tässä tekstissä enempää pureuduta.

## 2.2 Negatiivisista stigmoista ja kasvatuksen tärkeydestä

Mikäli väkivaltaviihteelle altistuminen johtaisi väkivaltaisuuksiin, maailma olisi ollut jo aikoja sitten täydessä kaaoksessa. Ennen videopelejä ihmiset ovat lukeneet, kuunnelleet ja katselleet erilaisia tarinoita, joissa on esiintynyt väkivaltaa monella eri tavalla. Tälläkin hetkellä alaikäisten suursuosiossa oleva *Fortnite* battle royale -pelimuoto (Epic Games 2017) perustuu toisten tappamiseen, kunnes pelaaja kuolee tai on tappanut muut. Battle royale -genre on saanut nimensä japanilaisesta romaanista (Takami 1999) ja siihen perustuvasta elokuvasta *Battle Royale* (Fukasaku (ohj.) 2000). Siinä luokallinen koululaisia pakotetaan tappamaan toisiaan saarelle, jossa lisämausteina ovat ajoittain muuttuvat turva-alueet.



Jotta *Fortnitessa* ikärajasuositus pysyisi verrattain alhaisena, pelissä ei ole teknistä tappamista. Tappaminen esitetään siistityllä tavalla, kuten käyttäen termiä "eliminated", eikä verta lennä, vaikka pelissä niin ammutaan singoilla ja tarkkuuskivääreillä kuin hakataan pelaajia hakuilla. *Fortnite* on saanut ikärajasuosituksen K-12 (PG-13). Syinä ovat väkivalta, se että pelinsisäinen keskustelu voi sisältää kiro sanoja, pelottavat ääniefektit, se että peli painostaa ostamaan kosmeettisia tavaroita sekä kilpamoodin aiheuttama tunnetila. Tässä tapauksessa negatiivinen olo on tunnetila, joka kumpuaa kyvyttömyydestä voittaa. Mikrotransaktioiden, eli erilaisten pelinsisäisten tavaroiden ostamisen oikealla rahalla, kohdalla ollaan maailmalla myöhässä kasvatuksen ja tiedotuksen suhteen. Pelit puskevat yhä aggressiivisemmin pelinsisäisiä ostoksia, koska ne eivät ole laissa kiellettyjä eikä niistä juurikaan puhuta. Omana ongelmakohtanaan on se, että mainokset kohdistuvat usein myös alaikäisiin pelaajiin, jotka joutuvat pyytämään vanhemmiltaan rahaa ostosten tekemiseen.

Mikäli aiemmin esitetty yhteys väkivaltaviihteen ja väkivaltaisen käytöksen välillä olisi kiistatta totta, meillä esiintyisi todennäköisesti enemmän nuorisorikollisuutta. Tämä koskisi alle kouluikäisiäkin pelaajia, joiden ei ensinnäkään pitäisi edes pelata näitä pelejä. Pelejä pelaavat kuitenkin ikärajoja nuoremmat lapset. On erittäin tärkeää huomata, että lapsen tai nuoren suuttuessa peliajan rajoittamisen takia negatiivinen tunneilmaisu ei välttämättä ole johtamassa väkivaltaiseen käytökseen. Vanhemmilla on suurempi vastuu kuin koskaan ennen kasvattaa ja opettaa lapsiaan siitä, miten peleihin, sarjoihin ja YouTube-videoihin suhtaudutaan ja miten niitä käytetään turvallisesti. Ainakin Suomessa tätä varten on olemassa erilaisia instituutteja, jotka tarjoavat informaatiota ja koulutusta pelikasvatuksesta. Peli- ja mediakasvatuksesta voi lukea lisää pelikasvatus.fi- ja mediakasvatus.fi-sivustoilta. Kannattaa myös tarkkailla Kansallisen audiovisuaalisen instituutin järjestämiä koulutuksia aiheesta.

Kaikkein parasta olisi, jos vanhemmat tutustuisivat avoimin mielin lastensa harrastuksiin, sillä se voi lähentää ja lisätä ymmärrystä lapsen viettämästä ajasta ruudun ääressä. Esimerkiksi näyttelijä Terry Crews tutustui pelien maailmaan lähentyäkseen poikansa kanssa – jotta "ei menettäisi poikaansa" vaan voisi tukea lapsensa harrastusta ja viettää unohtumattomia hetkiä hänen kanssaan (Frank 2017). Vanhemman tuki lapsen harrastuksessa on korvaamatonta, eikä peliharrastus eroa laadullisesti muista harrastuksista.



## 3. PELAAMINEN

### 3.1 Viihdepelaaminen

Pelit ovat mielenkiintoinen konsepti viihteen näkökulmasta, sillä henkilöllä on kirjoihin ja elokuvaan verrattuna enemmän vaikutusvaltaa tarinan suhteen. Samalla pelaaminen itsessään on muuttunut samassa tahdissa pelien muuttuessa. Etenkin tänä päivänä pelaaminen on osa lähes kaikkien suomalaisten arkea, ja eri ikäryhmät pelaavat eri pelejä. Tällä hetkellä nuorten suosiossa on *Fortnite*, kun ennen battle royale -pelin yleistymistä nuorten pelaamista hallitsi usean vuoden ajan *Minecraft*. Varttuneemmilla pelaajilla yleisimmät pelit vaihtelevat ikäryhmän lisäksi sukupuolen mukaan (Kinnunen et al. 2018).

Pelaamisella on myös eri tarkoituksia, joista ylivoimaisesti hallitsevin tällä hetkellä on viihdyttäminen. YouTube'n ja myöhemmin Twitchin suosion kasvaessa pelaamisesta on tullut monelle työ, eli keino hankkia rahaa elämiseen, ja se on varteenotettava vaihtoehto ammattilaisuralle. Tunnettuja pelaajia YouTubessa<sup>3</sup> ovat Markiplier, Jacksepticeye sekä Pewdiepie, kun taas Twitch-palvelussa Ninja, Dr. Disrespect ja Shroud ovat erittäin seurattuja<sup>4</sup>. Tietysti näissä ja muissa samanlaisissa palveluissa on muunkinlaisia videoita, kuten tee-se-itse-ohjeita ja uutisaiheisia kanavia. Tässä viitekehyksessä pelaaminen suuntautuu enemmän yleisölle kuin henkilölle itselleen. Täten viihdepelaamisella voidaankin tarkoittaa yhtäkkiä kahta asiaa, eli pelaajan itsensä tai yleisön viihdyttämistä pelaamalla.

### 3.2 Pelaamisen yhteiskunnalliset kontekstit

Pelaamista on myös muissa viitekehyksissä, joista etenkin simulointi ja opetus ovat suosittuja. Viime vuosina pelien käyttö eri opetustilanteissa on noussut esille, ja tälläkin hetkellä tutkitaan, miten, milloin ja missä muodossa pelejä voisi käyttää opetustilanteissa perinteisemmän kirjasta lukemisen tai opettajan kuuntelun sijasta. Tähän on ensi alkuun kokeiltu pelejä, joiden tavoite on opettaa esimerkiksi matematiikkaa, historiaa tai maantietoa peruskoulutasolla.

Haastava alue pelien laajamittaiselle kokeilulle on varhaiskasvatus, jossa pedagogiikalla on suuri merkitys. Tällöin pelien on konkreettisesti tuotava huomattava hyöty niin päiväkodille, varhaiskasvatuksen opettajille kuin lapsille itselleen. Ehkä

---

3 <https://socialblade.com/youtube/top/100/mostsubscribed>

4 <https://socialblade.com/twitch/top/100/followers>



tekniikan kehittyessä ja sci-fistä tuttujen 3D-hologrammien tullessa saataville pelejä voidaan valjastaa opetuskäyttöön enemmän ja kokeilla, miten lapset saataisiin kehollaan mukaan opetustilanteeseen. Tosin tälläkin hetkellä on sovelluksia, joissa käytetään hyväksi AR-teknologiaa (augmented reality, lisätty todellisuus). Tästä esimerkkeinä toimivat *Pokémon Go* (Niantic Labs 2016) sekä tietyt interaktiiviset seinät, joihin lapset heittelevät tavaroita ja peli antaa palautetta osumista. Tällainen AR-tila on esimerkiksi Taikametsä Tampereen Tullintorilla.

Toisaalta on myös tapauksia, joissa viihdyttämiseen tarkoitettuja pelejä onkin käytetty opetustilanteissa. Tämä on vaatinut joko pienimuotoista pelin muokkausta tai annetun tehtävän riittävää ohjeistusta ja rajausta, jotta oppilaat keskittyvät vain opetustilanteen kannalta olennaisiin asioihin. Muun muassa suomalainen Teacher Gaming, joka toimii nykyisin 5 More Minutes -yrityksen alla, on tehnyt *Minecraft* (Mojang 2011)- ja *Kerbal Space Program* (Squad 2015) -peleistä opetusversiot. Tämän lisäksi esimerkiksi tuotantoketjupeli *Factoriota* (Wube Software 2019) voidaan käyttää opetustilanteissa opettamaan eri asioita, esimerkiksi kemiaa ja erilaisia ongelmanratkaisutehtäviä, joissa pyritään parantamaan opettajan ennalta luomaa asetelmaa jotenkin. Käytännössä melkein pelistä kuin pelistä voidaan löytää opettavia puolia.

### 3.3 Kiistelty peligenret

Nousevana trendinä ovat produktiot, jotka muistuttavat enemmän interaktiivista elokuvaa tai TV-sarjaa kuin peliä. Tällä hetkellä tällaisia produktioita ovat muun muassa *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade (ohj.) 2018), *Minecraft Story Mode* (Telltale Games 2015) ja *Detroit: Become Human* (Quantic Dream 2018). Kaksi ensimmäistä ovat pelattavissa Netflix-palvelussa, kun taas *Detroit: Become Human* on ranskalaisen peliyhtiön, Quantic Dreamin, tekemä peli. Saman peliyhtiön muita julkaisuja ovat *Heavy Rain* (2010) ja *Beyond: Two Souls* (2013), jotka molemmat ovat pelityyliltään hyvin samanlaisia kuin *Detroit: Become Human*. Kaikissa näissä peleissä pelaaja valitsee seuraavan kohtauksen itse eli on interaktiivisessa vuorovaikutuksessa peliympäristön kanssa. Tämän lisäksi pelaaja voi välillä liikutella hahmoa kohtauksesta toiseen. Tällaisia pelejä kritisoidaan siitä, että ne muistuttavat enemmän elokuvia kuin pelejä, esimerkkinä *Metal Gear Solid 4* (Kojima Productions 2008), jonka pelaa läpi noin 18–20 tunnissa. Tästä ajasta välivideoita on arviolta 8 tuntia.

Myös yksi, aina välillä päätään nostava pelaamisen tyyppi tai peligenre ovat erilaiset taidepelit. Taidepeleissä ei ehkä ole mitään tavoitteellista tai muuta selkeää kiintopistettä, johon pelaaja voisi tarttua, vaan taidepeli keskittyy esimerkiksi itse matkaan, kuten *Journey* (Thatgamecompany 2012), tai näyttämään audiovisuaalista ympäristöä. Näissä peleissä pelaaminen on yleensä hyvin vapaata, eikä pelaajalle aina edes anneta mitään palautetta hänen seikkaillessaan erilaisissa aisteja kutkuttavissa ympäristöissä.

## 4. TUTKIMUS JA TEKEMINEN

### 4.1 Pelitutkimuksen lyhyt historia

Pelien ja leikin tutkimus, niin kuin se tänä päivänä ymmärretään, on erittäin nuori tieteenala. Pelien tutkimuksen voidaan sanoa olevan tällä hetkellä kolmannessa aallossaan, kiitos digipelaamisen vallankumouksen. Ensimmäinen pelitutkimuksen aalto sisältää pelien tutkimuksen ennen alan järjestäytymisen alkua 1970-luvulla. Tarkkaa ajankohtaa, jolloin pelien ja leikin tutkimuksen voidaan sanoa alkaneen, ei ole tiedossa, mutta jo Platon antiikin Kreikassa oli ottanut kantaa leikin ja pelien merkityksellisyyteen. Toinen aalto alkoi, kun pelien tutkimus alkoi järjestäytymään ensimmäisten julkaisukanavien muodossa. Kolmas, nykyinen pelitutkimuksen aalto alkoi vuosituhanteen vaihteessa ensimmäisten puhtaasti digipeleihin keskittyvien konferenssien ja kirjojen muodossa. (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2007.)

Tämän päivän pelitutkimuksesta puhuttaessa viitataan erityisesti digitaalisten viihdepelien tutkimiseen. Edelleen myös analogisten pelien, leikkien, lelujen ja pelien historian tutkimus on relevanttia ja voi hyvin huolimatta digitaalisten viihdepelien levinneisyydestä. Viihdepelien tutkimuksen kärjessä on DiGRA (Digital Games Research Association), kun taas ISAGA (International Simulation and Gaming Association) on huipulla lähestyttäessä pelejä ja simulaatioita niiden hyötynäkökulmasta. Myös pelillistäminen, jonka tarkoituksena on tuoda pelillisiä ominaisuuksia, tapoja ja näkökulmia ei-pelillisiin konteksteihin, on levinnyt räjähdysmäisesti 2010-luvulla. Näitä ei-pelillisiä konteksteja ovat esimerkiksi työ, arkielämä ja opiskelu (Koivisto & Hamari 2019; Majuri, Koivisto & Hamari 2018).





## 4.2 Pelitutkimus ja -tutkijat tänä päivänä

Kaikesta tästä huolimatta pelitutkimus ei ole edelleenkään täysin oma tieteenalansa. Pelitutkimus on moni- ja poikkitieteellistä. Tämä tarkoittaa sitä, että pelejä tutkitaan tänä päivänä usein yhdistäen eri tieteenaloja ja niiden teorioita. Pelit toimivat lähinnä tutkimuksen kohteena, eivät tutkimuksen tavoitteena sinänsä. Esimerkkinä aiheesta on tutkimus, jossa halutaan tutkia määrällisin menetelmin pelaajien motivaatiota. Tällöin on tarpeen hyödyntää esimerkiksi psykologiassa käytettyä itseohjautuvuusteoriaa, joka on teoria ihmisen motivaatiosta, hyvinvoinnista ja perustarpeista. Tämän lisäksi tarkentavaksi tai rajoittavaksi tekijäksi voidaan ottaa jokin tietty näkökulma. Viime vuosina pelitutkimuksessa kiinnostuksen kohteena on ollut etenkin pelien vaikutus sosiaalisuuteen. Itseohjautuvuusteorian lisäksi tarvitaan myös sosiologian ja kvantitatiivisten menetelmien tuntemusta. Kovin syvälle ei usein tarvitse mennä, mutta on tarpeen tuntea lainaamiensa tieteenalojen kulmakivet ja soveltaa niitä. Tässä esimerkissä tutkimuskysymys voisi olla erilaisten motivaatioiden törmäys yhteistyöpeleissä ja -tilanteissa, eli miten itseohjautuvuusteorian avulla tuodaan esille motivaation vaikutusta sosiaaliseen kanssakäymiseen vaikkapa pelien ryhmätoiminnassa.

Osa pelitutkijoista ei tunnusta tai koe olevansa pelitutkijoita vaan on päätenyt tutki- maan pelejä aiemman koulutuksensa ja kokemuksensa näkökulmasta. Esimerkiksi Tampereen yliopiston professori Frans Mäyrä<sup>5</sup>, jonka tausta on kirjallisuustieteissä ja mediakulttuurin tutkimuksessa, lähestyy pelejä niiden yhteiskunnallisesta ja kulttuurisesta näkökulmasta, kun taas kulttuurihistorian taustan omaava Jaakko Suominen<sup>6</sup> Turun yliopistosta tutkii peleihin liittyvää historiaa. Pelialan koulutus- linjat ovat verrattain uusi väylä korkeakouluopintojen suorittamiseksi. Yliopistojen kursseilla käsitellään lähinnä, mitä pelit ovat, miten niitä on tutkittu ja tutkitaan<sup>7</sup>, kun taas ammattikorkeakoulut keskittyvät itse pelien tekemiseen, jolloin pelien tutkiminen ja kriittinen tarkastelu jää vähemmälle.

Peliala saa koko ajan lisähuomiota, sillä Suomen Kulttuurirahaston (SKR) maakun- tahaussa pelit ovat nyt ensi kertaa omana kategorianaan (Suomen Kulttuurirahasto 2019). Hieman oudosti apurahan hakeminen pelejä käsitteleviin tutkimuksiin, raportteihin tai projekteihin keskittyy nimenomaan pelien tekemiseen<sup>8</sup> ja niiden osa-alueisiin, jolloin fokuksena on pelin yhteiskunnallinen merkittävyys. Toisin sa- noen kohderyhmänä ovat opetuspelit sekä muut ei-viihdepelit, ei niinkään pelien tutkiminen tai edes pelien tekemisen tutkiminen.

---

5 <https://scholar.google.fi/citations?user=SLYiCvgAAAAJ>

6 <https://scholar.google.fi/citations?user=35CnC20AAAAJ>

7 <https://www.tuni.fi/fi/tule-opiskelemaan/game-studies>

8 <https://www.xamk.fi/koulutukset/bachelor-of-culture-and-arts-dp-in-game-design/>

Pelien tekeminen ja tutkiminen on ammattina niin nuori, ettei ole oikeastaan olemassa vain pelitutkijaa tai peliohjelmoijaa, vaan taidot, joita tarvitaan, ovat usein siirrettävissä muihin aloihin. Kuten pelitutkijaksi, myös pelinkehittäjäksi päädytään hankkimalla taitoja, joita käytetään myös muualla. Esimerkkeinä tästä ovat ohjelmointi, 3D-mallinnus, äänisuunnittelu ja konseptitaide. Vasta viime vuosina on alettu panostaa yhä enemmän kouluttamaan sekä tekijöitä että tutkijoita nimenomaan pelien viitekehyksessä. Pelitutkimuskoulutuksen suurin haaste onkin se, miten tarjota opiskelijoille tarvittava tietotaito taustakirjallisuuden ymmärtämiseen. Pelejä kun on mahdollista tutkia lähes mistä näkökulmasta tahansa. Akatemiassa artikkeleita kirjoitettaessa oletetaan, että jonkin tieteenalan kirjallisuutta tarkasteltaessa tai käytettäessä pelien näkökulmasta kirjoittaja tietää tärkeimmät ja oleellimmat teoriat. Ongelmia tulee siinä vaiheessa, kun puhtaasti pelikoulutuksen saanut henkilö siirtyy työelämään ja huomaa, että on asioita, joita pelikoulutuksessa ei ole tullut esille.

Suomen Kulttuurirahaston tunnustus pelien asemasta yhteiskunnassa on ensimmäisiä laatuaan mutta kovin pieni, sillä pelien tutkimus on välillä hankala asettaa oikeaan kategoriaan sen moni- ja poikkitieteellisestä luonteesta johtuen. Onko tutkimus enemmän sosiaalipsykologiaa vai kulttuurin tuntemusta, kun kohteena ovat pelien ympärille muodostuneet yhteisöt ja niihin liittyvät identiteettikysymykset? Jos tutkimus laitetaan niin sanotusti väärään kategoriaan, apuraha- tai hankehakemusta tarkastelevat ihmiset, jotka eivät ehkä ole koskaan törmänneet peleihin tutkimuksen näkökulmasta saati ymmärrä tai usko pelien tutkimisen olevan relevanttia heidän osaamisalueellaan. Tämä tarkoittaa sitä, että mikäli tutkimus keskittyy nimenomaan sosiaalipsykologisiin kysymyksiin, tutkimussuunnitelmassa on oltava erityinen painotus sosiaalipsykologian käytetyimmille ja arvostetuimmille teorioille sekä niiden soveltamiselle, vaikka tutkimukseen sisältyisi paljon muutakin.

Pelien tutkimuksen rahoittamisessa on hankaluuksia, sillä kaikki pelitutkimus ei ole suoraan liitettävissä jonkin muun tieteenalan teoriaan. Osa pelitutkimuksesta on perustutkimusta tai tavoitteeltaan erittäin kunnianhimoisia projekteja, joissa pyritään kartoittamaan laajempia kokonaisuuksia. Täten pelialojen koulutus hyötyisi huomattavasti siitä, että koulutuksen aikana järjestettäisiin kursseja, joilla esiteltäisiin tiettyjä tutkimusnäkökulmia ja teorioita, joita voisi helpommin hyödyntää muun muassa opinnäytetyössä ja työelämässä.



## 4.3 Pelien tekeminen markkinoiden näkökulmasta

Viime aikoina on kohistu paljon siitä, miten useiden tunnettujen ja isojen pelitalojen markkina-arvosta on sulanut kymmeniä prosentteja viimeisen vuoden aikana (Johnston 2018). Syitä tähän on spekuloitu hyvinkin paljon, ja yleinen näkemys vaikuttaa olevan se, että sijoittajat haluavat vuodesta toiseen yhä enemmän kasvua rahallisen voiton muodossa. Aiottu kasvu saavutetaan usein markkinoimalla ahkerasti uutta peliä joka vuosi, vaikka peli itsessään ei muutu tai tarjoa mitään uutta päivitettyjä nimiä tai visuaalisia osa-alueita lukuun ottamatta. Tämän toimintamallin tuotoksia voidaan sanoa olevan *Fallout 76* (Bethesda), *Alien: Blackout* (D3 Go 2019), *Call of Duty: Black Ops 4* (Treyarch 2018) sekä lähes kaikki mobiilipelit ja pelit, joihin on lisätty mikrotransaktioita.

Mikrotransaktiot eivät tunnu palvelevan pelissä mitään muuta tarkoitusta kuin tuovan lisää rahaa pelintekijöille käyttämällä hyväksi pelaajien psykologista tarvetta muokata pelihahmoaan halutunlaiseksi. Pelit suunnitellaan tästä näkökulmasta usein jo niin, että yksin pelattavissa peleissä, jotka maksavat 60 euroa, on tavallisesti mikrotransaktioita. Mikrotransaktioiden olemassaololle annetaan usein syyksi kehittämisen jatkumisen takaaminen. Mikrotransaktioita mainostetaan hyvin aggressiivisesti pelien sisällä, jolloin tuntuu, ettei kyseessä ole ihan täysin viaton tapa kerätä lisärahaa. Ilmaisissa peleissä, kuten *Path of Exile* (Grinding Gear Games 2013), *Warframe* (Digital Extremes 2013), *Apex Legends* (Respawn Entertainment 2019) ja *Fortnite*, sekä mobiilipeleissä mikrotransaktioiden olemassaolo hyväksytään helpommin, kunhan niillä ei voi ostaa suoranaista etua muihin pelaajiin nähden.

Osasyynä tähän voiton tavoittelun pakollisuuteen voi olla pelien kasvanut markkinaisuus ja -laajuus, joka on herättänyt sijoittajien huomion. Omalta osaltaan pelien tekemisen kuherruskuukausi on ohi ja pelibisnes on jonkin verran arkipäiväistynyt, sillä fokus on siirtynyt uusien pelien julkaisemisesta niin kutsuttuun games as a service -malliin, jossa peliä kehitetään ja siihen tuodaan usein maksullista lisäsisältöä julkaisun jälkeen. Pelien tekeminen on kehittynyt hurjasti edellisen kahden vuosikymmenen aikana. Usein puhuttaessa pelien tekemisen kallistumisesta julkiseen keskusteluun ei tuoda itse kehityskustannuksia, etenkin jos ne liittyvät työkalujen kehitykseen. Joidenkin pelien kohdalla erittäin vanhaa pelimoottoria tai tekniikoita käytetään pitkään, sillä uuden pelimoottorin tekeminen ja pelin siirtäminen sille on erittäin kallista – usein niin paljon kalliimpaa, että samaa vanhaa pelimoottoria

vain päivitetään ahkerasti. Esimerkiksi *World of Warcraft*, joka Euroopassa täyttää tänä vuonna 15 vuotta, käyttää edelleen vanhaa pelimoottoriaan. Peli on lisäosien karttuessa liian iso siirrettäväksi uudelle pelimoottorille.

Pelit ovat kasvava ala liikevaihdon näkökulmasta (Takahashi 2018). Tämä fakta ja digitalisoitumisen mahdollistama laaja jakelukanavien muutos fyysisestä jakelusta digitaaliseen on tuonut markkinoille yhä enenevässä määrin pelinkehittäjiä ja tietysti pelejä. Steamiin ladataan tällä hetkellä satoja uusia pelejä vuodessa (Meer 2019), App Storeen ja Google Playhin jopa vielä enemmän. Unityn ja Unreal Enginen sekä muiden lähes ilmaisten kehitysalustojen levinneisyys ja kehitys mahdollistavat niin ammattilaisten kuin harrastelijoidenkin pelikehityksen. Muun muassa *Cities: Skylines* on kehitetty Unityssä, kun taas *Fortnite* on Unreal Enginen synnyttämä, onhan Epic Games Unreal Enginen takana. Näiden lisäksi on pieni joukko erittäin intohimoisia kehittäjiä, jotka haluavat kontrolloida aivan kaikkea peleihinsä liittyen, joten he tekevät pelimoottorinkin itse. Syynä tähän on se, että valmiit pelinkehitysalustat eivät ole niin joustavia kuin kehittäjät haluaisivat, vaikka ne muuten tarjoavat hyvän paketin pelien tekemiselle. Yksi esimerkki tästä on *Banished*-peli, joka on kokonaan ohjelmoitu C++-kielellä yhden henkilön toimesta<sup>9</sup>.

Monilla pelitaloilla on apunaan järeämpiä ohjelmistoja sekä tiettyyn tarkoitukseen ohjelmoituja, pelitalon sisäisiä lisäosia ja -palasia, jotka sitten kootaan yhteen käytetyssä ympäristössä. Syy eri ohjelmistojen käyttöön on se, että tarvittavien peliosioiden tekemiseen kehitettävien lisäosien tekeminen itse on kallista ja vie aikaa eikä ehkä toimi niin hyvin kuin on tarve. Kolmansien osapuolien ylläpitämien ohjelmien käyttö myös yksinkertaistaa pelin kehityskaarta, kun kehittäjät voivat keskittyä pelin tekemiseen eikä aikaa mene omien ohjelmien bugien poistamiseen.

Kaiken edellä kirjoitetun taustalla ovat olleet enemmän tai vähemmän pelien tekemisen kustannukset, sillä pelimarkkinoiden kasvaessa myös sijoittajien huomio siirtyy peleihin. Eri maissa on eri säädökset suurten peliyriyten suhteen, sillä esimerkiksi Electronic Arts, Activision Blizzard ja Ubisoft ovat pörssiyrityksiä. Tämä on johtanut siihen, että sijoitusyritykset odottavat pelien tekemisen tietyn määrän voittoa tietyssä ajassa, jotta miljoonaluokan sijoitukset nähtäisiin perusteltuina. Pelikehityksen tullessa kalliimmaksi pelin tehtävä on aina tuottaa yhä enemmän voittoa.

Vaikka peli myisi erittäin hyvin kuluttajan näkökulmasta, se voi olla pettymys sijoittajille, jotka sanelevat voittomarginaalit ja täten epäsuorasti päättävät, millaisia pelejä tehdään. Esimerkiksi vaikka *Battlefield V* (DICE 2018) myi yli 7 miljoonaa



---

<sup>9</sup> <http://www.shiningrocksoftware.com/2013-05-14-orchards-and-tree-generation/>

kopiota, se oli silti pettymys, sillä odotettu myyntimäärä oli yli 8 miljoonaa kopiota (Marchiafava 2019). Myös Activision Blizzard ilmoitti vastikään tehneensä ennätystuloksen mutta poisti silti 8 prosenttia työvoimastaan, 775 työntekijää (Axon 2019). Tämä ei tunnu loogiselta kuluttajan näkökulmasta, mutta bisneksen näkökulmasta kuluja on saatava alas, jotta asetetut kasvu- ja voittotavoitteet täyttyvät. Onhan bisneksen tarkoitus tehdä voittoa eikä toimia hyväntekijänä.

Tämä pelibisneksen keskittyminen voittojen kasvattamiseen rajoittaa hyvin suuresti pelitalojen luovuutta, sillä ne eivät uskalla tai voi ottaa riskejä, koska voittoa on tehtävä. Tämä on johtanut siihen tilanteeseen, että monet pelialan veteraanit ovat lähteneet erittäin tunnetuista peliyrityksistä ja perustaneet omia indie-yrityksiään, joilla ei ole ulkopuolisten sanelemia tavoitteita vaan ne voivat keskittyä tekemään juuri sellaisia pelejä kuin haluavat. Samalla lähes kuka tahansa voi ladata Unityn ilmaiseksi ja lähteä kehittämään pelejä. Näyttää siltä, että pelibisnes on jakautunut kahtia AAA-luokan peliyrityksiin, joilla on jatkuva kasvupaine, ja muihin pelinkeittäjiin, jotka innovoivat ja kokeilevat rohkeasti uutta, vaikka peli ei menestyisikään.

## 4.4 Muut pelien tekemiseen vaikuttavat asiat

Pelien tekemiseen ja myyntiin vaikuttaa myös suuri määrä ulkopuolisia muuttujia, kuten politiikka, trendit, teknologian kehitys ja mielipiteet. Pelien kehittäjiltä, etenkin AAA-pelitaloilta, odotetaan pelaajia kunnioittavaa vuoropuhelua. Esimerkiksi *Battlefield V*:n kehittäjä on Gamasutra-sivuston haastattelussa sanonut, että peliä ei tarvitse ostaa, jos se ei kiinnosta (Graft 2018). Tämä on monelta kannalta erittäin ikävä viesti, vaikka se objektiivisesti onkin totta. Pelejä ei tarvitse ostaa, elleivät ne kiinnosta, ja sama pätee myös TV-sarjojen ja elokuvien katsomiseen, musiikin kuunteluun ja kirjojen lukemiseen. Pelibisnes on tällä hetkellä niin suuri, että lähes jokaiselle pelille on suoria kilpailijoita ja pelaajat vaihtavat ilomielin kilpailijan tuotteeseen. Miltä kuulostaisi, jos Atrian PR-tiimi sanoisi Twitterissä, ettei heidän tuotteitaan tarvitse ostaa, jos ne eivät maistu? Saarioinen kiittäisi ja kumartaisi lisämyynnistä.

Asia ei tietenkään ole ihan näin yksinkertainen, mutta toimikoon tämä esimerkkinä siitä, että pelien tekemiseen vaikuttavat monet muuttujat. On olemassa poikkeuksiakin, sillä esimerkiksi *Apex Legends* julkaistiin ilman minkäänlaista markkinointia ja pelillä menee kirjoitushetkellä erittäin hyvin. Kehittäjät ovat selittäneet

markkinoinnin puuttumista Electronic Artsin parhaimmillaankin nihkeällä maineella ja viimeaikaisten lootbox-kohujen vaikutuksella mielipiteisiin ilmaispeleistä (Kent 2019). Kehittäjät siis halusivat pelin puhuvan puolestaan.

Pelien tekeminen on siis muutakin kuin vain hyvien ideoiden jalostamista myyntimenestykseksi. Paljon on kiinni siitä, millaiset pelit ovat suosiossa ja millaiset taas juuri nyt menneen talven lumia. Tällä hetkellä battle royale -pelit ovat suosittuja, kun taas erilaiset selviytymis-kauhupelit olivat muodissa juuri ennen niitä. Samanlainen sykli toistunee. Jokin ei-trendikäs peli menestyy ja luo uuden markkinaraon, jota muut lähtevät kopioimaan ja samalla parantamaan kyseistä peli-ideaa. Isot peliyrietykset julkaisevat tunnettujen brändiensä turvin aika ajoin jatko-osia, jotka kopioivat trendikkäitä pelejä. Tämä jatkuu, kunnes uusi, eri pelityypin edustaja menestyy. Esimerkkinä on *Call of Duty: Black Ops 4* -peliin lisätty battle royale -moodi nimeltään Blackout. Blackout-moodi lisättiin pelisarjaan, joka on tunnettu nopeatempoisesta moninpeliräiskinnästä, ja sen lisääminen on herättänyt keskustelua puolesta ja vastaan.

Pelien kehittämiseen tarvitaan kipeästi innovointitilaa, sillä erittäin laadukkaat pelit eivät ehkä koskaan saa kuin satunnaisia pelaajia, kun taas suosittu brändit ja trendipelit vievät kaiken näkyvyyden. Kun Steam-palvelussa on seuraavan kerran alennuksia, kannattaa katsoa vähemmän huomiota saaneita indie-pelejä, jolloin on mahdollista törmätä niin hyvin kuin heikkoihinkin peleihin. Pelikoulutuksen opiskelijoille ja opettajille tällainen etsiminen ja kulutus voivat avartaa niin suunnittelun kuin tekemisenkin lähestymistapoja, mikä johtaa parempilaatuiseen koulutukseen.

## 5. KOULUTUS

Pelikoulutus on erittäin nuorta. Pelikoulutusta järjestävät ja ohjaavat tutkijat ja opettajat, jotka eivät tavallisesti ole saaneet pelikoulutusta vaan, kuten aiemmassa luvussa esitettiin, ovat päätyneet tutkimaan pelejä muilta tieteenaloilta. Tämä asettaa heidät, jotka ovat saaneet puhtaasti pelialan koulutuksen, hieman erilaiseen asemaan. Kaikessa pelialan koulutuksessa ei välttämättä käydä läpi sitä, miten pelejä tutkitaan eri tieteissä, eikä niitä tärkeitä teorioita ja ajatusmalleja, jotka pitäisi tuntea. Tämä sysää vastuun etenkin opinnäytetyövaiheessa opettajille ja ohjaajille sen kertomisesta, miten peleihin liittyvää tutkimusta käytännössä tehdään ja mihin eri tieteenaloihin valittu aihe sisältyy. Osa kursseista keskittyy perustason



tutkimuksen esittelyyn, tieteen ja sen tekemisen filosofiaan, moraalisiin ja eettisiin kysymyksiin, määrittelyyn sekä tutkimuskirjallisuuden etsimiseen ja siihen tutustumiseen. Harvemmin kursseilla nousee esille pohdintaa siitä, mitä muuta opinnäytetyössä käytetyssä näkökulmassa on otettava huomioon.

Mikäli jokin lähestymistapa ja pelien tutkiminen kiinnostaa, on suositeltavaa olla erittäin ahkerasti yhteydessä pelikurssien vastaaviin henkilöihin ja sen jälkeen niiden laitosten professoreihin tai lehtoreihin, joiden tieteenalaan tehtävä tutkimus tai opinnäytetyö liittyy. Koska pelikoulutus on niin uutta ja vielä kokeilevaakin, voi olla paljonkin eroja siinä, mihin suuntaan ja mistä näkökulmasta sitä annetaan. Kursseilla esitettävät asiat voivat olla suuresti kiinni koulutuksen järjestäjien omista mielipiteistä. Pelikoulutus on nuoruudestaan johtuvista puutteista huolimatta ensiarvoisen tärkeää, sillä pelien asema yhteiskunnassa ja siten myös arkipäiväisessä elämässä kasvaa vuosi vuodelta.

Erilaiset tilaisuudet ja tapahtumat, joiden teemana on pelikoulutus, ovat lisääntyneet, ja niitä järjestetään yhä enemmän. Vaikka pelikoulutuksen ja -tutkimuksen näkyvyys on kasvanut viime vuosina, on vielä pitkä matka siihen, että pelitutkimus ja -koulutus otetaan yhtä vakavasti ja sitä kohdellaan niin kuin esimerkiksi historian, sosiaalitieteiden, kielten tai kirjallisuuden tutkimusta ja koulutusta. Asiaa vaikeuttaa osaltaan se, että pelit ovat uniikki ja uusi tapa kuluttaa. Esimerkiksi taidetta kulutetaan sitä katsomalla, kuuntelemalla ja kokemalla, ja taiteiden tutkimuksen ydin piilee näissä subjektiivisuudesta kumpuavissa eroissa tulkinnoissa, symboliikassa ja tarkoituksissa. Pelejä kulutetaan siirtämällä henkilö passiivisesta vastaanottajan roolista aktiivisen toimijan rooliin, jolloin kokemustapa muuttuu. Pelikoulutus ja -tutkimus taas vaativat, ainakin tänä päivänä, jonkin ulkopuolisen lähestymistavan toteutuakseen. Ei ole peleille uniikkia tapaa tutkia, jota muut tieteenalat käyttäisivät. Kuitenkin pelitutkimus hakee teoriakulmia muilta tieteenaloilta.

Toisaalta pelien tekemiseen liittyvät taidot ovat siirrettävissä muihin viitekehyksiin. Tästä seuraakin kysymys siitä, onko pelitutkimus tarpeetonta. Vastaus on ei perustuen pelien kasvavaan merkitykseen. Tutkimus ja koulutus eivät saa olla trendien perässä muotoutuvaa resurssien käyttöä, vaan niiden on uskallettava katsoa myös vähemmälle huomiolle jääneitä yhteiskunnan kehitys- ja muutossuuntia. Vain tällä tavalla alati kehittyvä yhteiskunta voi pysyä hyvinvoivana. Erityisesti Suomi on globaalissa mittakaavassa pieni, joten tähän kehitykseen on panostettava. On huomioitava, että pelitutkimuksen ja -koulutuksen saadessa lisätilaa joitakin koulutuslinjoja on lopetettu pienen hakijamäärän tai kannattamattomuuden takia.

Tämä ei silti tarkoita, että pelit ovat vallanneet tilaa muilta koulutusaloilta vaan sitä, että yhteiskunnan kehittyessä erityisesti uusien teknologioiden ja arvojen osalta tämä kehitys on otettava huomioon myös koulutuksessa ja tutkimuksessa. Tulevaisuudessa pelien jälkeen on todennäköisesti tulossa jokin vielä tuntematon tutkimuksen ala, joka ujuttautuu arkipäiväiseen elämäämme yhtä tiiviisti kuin pelit.

## 6. YHTEENVETO

Tässä tekstissä on riipaistu pintaa peleistä, pelaamisesta, tutkimisesta ja tekemisestä sekä pohdittu hieman näiden eri aihealueiden nykytilannetta ja tulevaisuutta. Pelejä on kaikenlaisia lähes kaikille olemassa oleville laitteille ja alustoille, kun taas jokainen pelaaja on erilainen. Pelikehityksen, -tekemisen ja -tutkimuksen keskinäinen vuorovaikutus ei kulje vain yhteen suuntaan tutkimuksesta tekemiseen ja kehitykseen, vaan osa-alueet vuorovaikuttavat aidosti toistensa kanssa. Tätä on välillä vaikea nähdä, sillä tämän päivän Suomessa tutkimuksella ja tekemisellä on eri lähtökohdat ja tavoitteet yliopistojen ja peliyriyten välillä. Tutkimus pyrkii tukemaan yleishyödyllistä resurssien käyttöä, kun taas peliyriyten tavoite on tehdä voittoa vähintään sen verran, että yritys voi jatkaa tulevaisuudessakin toimintaansa. Täten se, miten pelejä, pelaajia ja pelaamista tutkitaan ja tehdään käytännössä, ei aina eroa toisistaan. Tavoitteet ja avoimuus ovat suurimmat erot, sillä Akatemia on puskemassa ahkerasti avointa tiedettä eteenpäin. Tästä johtuen jotkut kustantajat ja FinELib, korkeakoulu yhteisöjen konsortio, jonka tarkoituksena on taata pääsy e-aineistoihin, eivät ole onnistuneet uusimaan sopimuksia<sup>10</sup>.



Tässä tekstissä ei kuitenkaan esitelty lähes ollenkaan kriittisen ajattelun ja eri lähestymistapojen tärkeyttä, rahoitusmalleja, artikkelien julkaisuun ja saatavuuteen liittyviä seikkoja tai julkaisumäärän ja -laadun välistä dilemmaa. Pelitutkijan on tunnettava lainaamansa tieteenalan teorioita, ja täten on kohtuullista odottaa, että myös muut tieteenalan tutkijat ja tahot ymmärtäisivät pelejä ja pelaamista, erityisesti jos he ovat niiden kanssa tekemisissä. Harmittavan moni julkaisu erittäin tunnetuissa lehdissä ja konferensseissa sisältää puutteellisia tai jopa virheellisiä oletuksia, johtopäätöksiä tai yleistyksiä, joihin ei kiinnitetä huomiota, sillä julkaisuja tarkastellaan vain oman tieteenalan linssin läpi. Pelitutkimuksella on siis edessään pitkä ja oletettavasti kivinen tie, joka vaatii ennakkoluulottomuutta, avoimuutta, pitkäjänteisyyttä ja rohkeutta niin yhteiskunnalta, tekijöiltä kuin tutkijoiltakin.

---

10 <https://www.utu.fi/fi/yksikot/kirjasto/tietoaineistot/TFW/Sivut/home.aspx>



# LÄHTEET

## LUDOLOGIA:

*Alan Wake* 2010, kehittäjä Remedy Entertainment, julkaisija Microsoft Game Studios, <https://www.alanwake.com/>

*Alien: Blackout* 2019, kehittäjä D3 Go, julkaisija FoxNext, <https://d3go.com/games/alienblackout/>

*Apex Legends* 2019, kehittäjä Respawn Entertainment, julkaisija Electronic Arts, <https://www.ea.com/games/apex-legends>

*Banished* 2014, kehittäjä & julkaisija Shining Rock Software, <http://www.shiningrocksoftware.com/>

*Battlefield V* 2018, kehittäjä DICE, julkaisija Electronic Arts, <https://www.origin.com/fin/fi-fi/store/battlefield/battlefield-v>

*Beyond: Two Souls* 2013, kehittäjä Quantic Dream, julkaisija Sony Computer Entertainment, <https://www.playstation.com/fi-fi/games/beyond-two-souls-ps4/>

*Call of Duty: Black Ops 4* 2018, kehittäjä Treyarch, julkaisija Activision, <https://www.callofduty.com/blackops4>

*Cities: Skylines* 2015, kehittäjä Colossal Order, julkaisija Paradox Interactive, <https://www.paradoxplaza.com/cities-skylines/>

*Counter-Strike: Global Offensive* 2012, kehittäjät Hidden Path Entertainment & Valve Corporation, julkaisija Valve Corporation, <https://blog.counter-strike.net/>

*Detroit: Become Human* 2018, kehittäjä Quantic Dream, julkaisija Sony Computer Entertainment, <https://www.playstation.com/fi-fi/games/detroit-ps4/>

*Diablo Immortal* 2019, kehittäjät Blizzard Entertainment & NetEase, julkaisija Blizzard Entertainment, <https://diabloimmortal.com/>

Dota 2 2013, kehittäjä & julkaisija Valve Corporation, <http://www.dota2.com/>

*Factorio* 2019, kehittäjä & julkaisija Wube Software, <https://www.factorio.com/>

*Fallout 76* 2018, kehittäjä Bethesda Game Studios, julkaisija Bethesda Softworks, <https://fallout.bethesda.net/>

*Fortnite* 2017, kehittäjä & julkaisija Epic Games, <https://www.epicgames.com/fornite/home>

*Heavy Rain* 2010, kehittäjä Quantic Dream, julkaisija Sony Computer Entertainment, <https://www.playstation.com/fi-fi/games/heavy-rain-ps4/>

*Journey* 2012, kehittäjä Thatgamecompany, julkaisija Sony Computer Entertainment, [thatgamecompany.com/journey/](http://thatgamecompany.com/journey/)

*Kerbal Space Program* 2015, kehittäjä & julkaisija Squad, <https://www.kerbalspaceprogram.com/>

*Max Payne* 2001, kehittäjä Remedy Entertainment, julkaisijat Gathering of Developers & Rockstar Games, <https://www.rockstargames.com/maxpayne/>

*Metal Gear Solid 4* 2008, kehittäjä Kojima Productions, julkaisija Konami, <https://www.konami.com/mg/archive/mgs4/jp/>

*Minecraft* 2011, kehittäjä & julkaisija Mojang, <https://minecraft.net/>

*Minecraft Story Mode* 2015, kehittäjät Mojang & Telltale Games, julkaisija Telltale Games, <https://telltale.com/series/minecraft-story-mode/>

*Overwatch* 2016, kehittäjä & julkaisija Blizzard Entertainment, <https://playoverwatch.com/>

*Path of Exile* 2013, kehittäjä & julkaisija Grinding Gear Games, <https://www.pathofexile.com/>

*Pokémon Go* 2016, kehittäjä & julkaisija Niantic Labs, <https://www.pokemongo.com/>

*Quantum Break* 2015, kehittäjä Remedy Entertainment, julkaisija Microsoft Studios, <https://www.microsoft.com/fi-fi/p/quantum-break/bpndkqn84n6l>



*StarCraft II: Wings of Liberty* 2010, kehittäjä & julkaisija Blizzard Entertainment, <https://starcraft2.com/>

*Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* 2016, kehittäjä & julkaisija Ubisoft, <https://rainbow6.ubisoft.com/siege/en-us/home/>

*Warframe* 2013, kehittäjä & julkaisija Digital Extremes, <https://www.warframe.com/>

*World of Warcraft* 2004, kehittäjä & julkaisija Blizzard Entertainment, <https://worldofwarcraft.com/>

## **KIRJALLISUUS:**

Axon, S. 2019. Activision-Blizzard lays off 775 people after "record results in 2018". Ars Technica. Saatavissa: <https://arstechnica.com/gaming/2019/02/activision-blizzard-lays-off-775-people-after-record-results-in-2018/>.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. 2007. Understanding video games: the essential introduction. New York, London: Routledge.

Frank, J. 2017. Terry Crews explains why he decided to build his own PC. Business insider. Saatavissa: <https://www.businessinsider.com/terry-crews-explains-why-he-decided-to-build-his-own-pc-computer-video-games-overwatch-son-2017-3>.

Graft, K. 2018. 'This is not okay': EA minces no words on backlash against women in Battlefield. Gamasutra. Saatavissa: [https://www.gamasutra.com/view/news/319787/This\\_is\\_not\\_okay\\_EA\\_minces\\_no\\_words\\_on\\_backlash\\_against\\_women\\_in\\_Battlefield.php](https://www.gamasutra.com/view/news/319787/This_is_not_okay_EA_minces_no_words_on_backlash_against_women_in_Battlefield.php)

Johnston, M. 2018. Video game stocks face more trouble ahead. Investopedia. Saatavissa: <https://www.investopedia.com/news/video-game-stocks-face-more-trouble-ahead/>.

Kent, E. 2019. "The world thinks we're making Titanfall 3 and we're not – this is what we're making." Eurogamer. Saatavissa: <https://www.eurogamer.net/articles/2019-02-04-respawn-explains-apex-legends-surprise-release-and-why-there-are-no-titans>.

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018: monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>.

Koivisto, J., & Hamari, J. 2019. The rise of motivational information systems: A review of gamification literature. *International Journal of Information Management* 45, 191-210. Saatavissa: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>

Liquipedia. 2017. Dota 2: The International. Saatavissa: [https://liquipedia.net/dota2/The\\_International/2017](https://liquipedia.net/dota2/The_International/2017).

Liquipedia. 2018. Dota 2: The International. Saatavissa: [https://liquipedia.net/dota2/The\\_International/2018](https://liquipedia.net/dota2/The_International/2018).

Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. 2018. Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature. In *Proceedings of the 2nd International GamiFIN conference*, Pori, Finland, May 21-23, 2018. Saatavissa: <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper2.pdf>

Marchiafava, J. 2019. EA: Battlefield V did not meet sales expectations. *Game informer*. Saatavissa: <https://www.gameinformer.com/2019/02/05/ea-battlefield-v-did-not-meet-sales-expectations>.

Meer, A. 2019. Half of all games on Steam came out since 2017. *Rock paper shotgun*. Saatavissa: <https://www.rockpapershotgun.com/2019/01/15/how-many-games-are-on-steam/>.

Meriläinen, M. 2018. Pelaamisen hyödyt. Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tieto-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>.

Przybylski, A. K. & Weinstein, N. 2019. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal society open source* vol. 6, no. 2. Saatavissa: <https://doi.org/10.1098/rsos.1714746>.



Savery, A. 2018. StarCraft II celebrates a new champion. Saatavissa: <https://wcs.starcraft2.com/en-us/news/22636920/StarCraft-II-Celebrates-a-New-Champion/>.

Suomen Kulttuurirahasto. 2018. Tammikuun haku: maakuntarahastot. Helsinki: Suomen Kulttuurirahasto. Saatavissa: <https://skr.fi/apurahat/tammikuun-haku-maakuntarahastot> [viitattu 27.3.2019].

Takahashi, D. 2018. Newzoo: games market expected to hit \$180.1 billion in revenues in 2021. Venturebeat. Saatavissa: <https://venturebeat.com/2018/04/30/newzoo-global-games-expected-to-hit-180-1-billion-in-revenues-2021/>.

Takami, K. 1999. Battle royale. Japani: Ohta Publishing.

Wang, K. W., Woetzel, J., Seong, J., Manyika, J., Chui, M. & Wong, W. 2017. Digital China: powering the economy to global competitiveness. Saatavissa: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/china/digital-china-powering-the-economy-to-global-competitiveness> [viitattu 27.3.2019].

Woetzel, J., Seong, J., Wang, K. W., Manyika, J., Chui, M. & Wong, W. 2017. China's digital economy: a leading global force. Saatavissa: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/china/chinas-digital-economy-a-leading-global-force> [viitattu 27.3.2019].

## **ELOKUVAT:**

Fukasaku, K. (ohj.) 2000. Battle Royale. Japani: Toei Company.

Slade, D. (ohj.) 2018. Black Mirror: Bandersnatch. Yhdistynyt kuningaskunta: Netflix.



# Vapisevat kivijalat

**Antti Salokannel**

*”Leikki on työntekoa  
parempaa ajanvietettä.”*



Peliala on jälleen kerran muutoksen edessä. Isot, vanhat peliyhtiöt menettävät nopealla vauhdilla arvoaan pelaajien kyllästyessä tapoihin, millä ne tekevät pelejä ja rahastavat pelaajia.

Pelien tekeminen on ollut tekijöilleen aina riski. Siinä ajassa, missä peliyritys tekee pelin, pelialalla ehtii tapahtua monen monta asiaa, ja pelisarjat, jotka vielä muutama vuosi sitten vaikuttivat vankoilta ja hyvin tuottavilta, on nyt jo heitetty roskakoriin kannattamattomina virheinä. Myös pelaajat ovat arvaamattomia, varsinkin jos totuttuun, vanhaan pelityyliin yritetään keksiä jotakin uutta ja mullistavaa. Osa pelaajista haluaa pelata samaa vanhaa peliä, johon on jo vuosia tottunut. Jos heille markkinoidaan peliä, joka on samanlainen kuin johon he ovat tottuneet, he vertailevat joka ikistä isoa ja pientä eroa pelien välillä. Toisaalta jos markkinoidaan, että kyseessä on eri peli, erojen pitää olla tarpeeksi huomattavia, jotta hintalappu on ansaittu eikä kyseessä ole vain liian kallis lisäosa tai kopio. On siis todella riskialtista tehdä uusi, iso peli: jos se ei uudista tarpeeksi, se on vanhan kopio, ja jos se uudistaa liikaa, se on liian erilainen, eikä iso osa kohdeyleisöstä pelaa peliä kummassakaan tapauksessa.



Mobiilipeleistä konsoli- ja pc-peleihin napatut mikromaksut ovat luoneet pelintekijöille uusia, turvallisia ja halpoja tapoja kerätä rahaa. Osa niistä on kuitenkin suoraan sanottuna haitallisia. Esimerkiksi monissa mobiilipeleissä törmää useiden minuuttien, jopa tuntien pituisiin odotusaikoihin. Nämä latausajat on pistetty peliin vain sen takia, että pelaaja turhautuu ja ohittaa ne maksamalla rahaa. Minulta tämä pilaa pelikokemuksen. Toinen epämiellyttävä ja hieman epämääräinen tapa kerätä rahaa ovat lootboxit. Lootboxit ovat "laatikoita", joita pelaaja saa ajoittain pelaamalla peliä tai ostamalla niitä rahalla, ja ne sisältävät yleensä muutaman kappaleen satunnaisia tavaroita pelistä. Esimerkiksi Belgiassa lootboxit on kielletty uhkapelillailla, sillä ne saattavat sisältää pelinsisäistä tavaraa, jolla on oikea rahallinen arvo. Monissa peleissä pelaajan palkitseminen on korvattu lootboxeilla, sillä se tuo peliin pitkäkestoisuutta, kun joka ikistä palkintoa ei tarvitse erikseen keksiä – ja jos vaikka sieltä seuraavasta laatikosta tulisi se tavara, jonka haluan!

Koska pelien tekijöillä ei ole enää tarvetta keksiä uutta ja hienoa kikkaa saada pelaajat maksamaan tuotteistaan lisää, peleistä on tullut konservatiivisia, toisistaan juurikaan poikkeamattomia ja vähenevässä määrin kantaa ottavia tai edes puhuttelevia. Tämä on osaltaan muuttanut isot, ns. kolmen A:n pelit tunkkaisiksi, kyyneleiksi rahankeruusovelluksiksi.



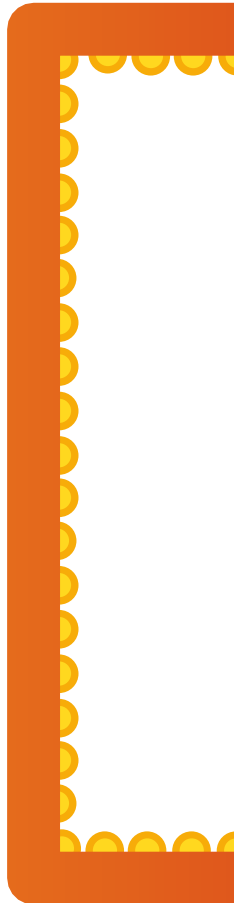
## KESKUSTELU PELEISTÄ

Koska olen intohimoisesti kiinnostunut peleistä ja pelialasta, mediassa pyörivät keskustelut peleistä saavat minut usein todella tuskastuneeksi. Aina, kun otetaan puheeksi jokin peli tai pelejä tekevä yritys, keskusteluun liitetään lukuja. Nämä luvut kertovat, kuinka monta kappaletta peliä on myyty, paljonko sen tekemiseen on kulutettu rahaa ja paljonko tuottoa peli on tekijälleen tuottanut. Näiden numeroiden painottaminen saa minulle sellaisen olon, että pelien kanssa työskentelevien tulee selittää numeroilla pelien, siis töidensä, olemassaoloa. Tämä luo entistä enemmän sellaista tunnetta, että pelaajat ovat vain kukkaroita, joista pelintekijät kalastavat rahaa.

Se, kuinka paljon peli on myynyt, ei kerro minulle siitä, kuinka hyvä se on. Tai ainakin viime vuosina olen ohittanut isoimmat pelijulkaisut, sillä mikään niistä ei ole sytyttänyt mielenkiintoani. Mielestäni pelien innostamattomuus johtuu siitä, että pelit yrittävät levittäytyä liian isolle yleisölle. Liian laaja kohdeyleisö on johtanut siihen, että pelit ovat kyllä komeita ja hyvännäköisiä, ainakin myyntimateriaaleissa, mutta sisällöstä puuttuu syvällisyys ja uudelleenpelausarvoa. En ole esimerkiksi pitkään aikaan viitsinyt pelata mitään yksinpeliä sataprosenttisesti läpi, sillä suurin osa muusta kuin päätehtävistä on filleriä ja niistä saatava saavutuksen tunne minimalistista; ei ole kiva vääntää hampaat irvessä peliä, kun mieli jo halajaa muihin hommiin. Isoihin moninpeleihin en ole aikoihin koskenutkaan, sillä niiden pelimekaniikat eivät ole sävyyttäneet hauskuudellaan saatikka omaperäisyydellään, enkä siis ole viitsinyt kuluttaa aikaani pelimekaniikkojen salojen opetteluun.

## MONKEY SEE, MONKEY DO

Oppiminen on matkimista. Jos matkiminen kielletään, miten voi oppia? Monet pelintekijät ovat oppineet työskentelemään pelien kanssa tekemällä omia muokkauksiaan jo valmiina oleviin peleihin. Nämä modaajat ovat sitten jakaneet omat muokkauksensa muille pelien faneille, ja modien ympärille on kerääntynyt mielikuvitusta, taitoa ja intoa pursuava yhteisö. Nykyään isot firmat pitävät tekijänoikeutensa rautakourissaan eivätkä anna pelaajien tehdä



omia muokkauksiaan peleihin. Se estää uusia, innokkaita pelintekijöitä kokeilemasta pelien tekemistä jo valmiina olevilla ja jopa hyvin dokumentoiduilla työkaluilla. Samalla katoavat raikkaat ideat, jotka voisivat parantaa pelisarjaa ja tuoda uusia, raikkaita tuulahduksia koko pelialalle.

Vaikka valitusta löytyy paljon, kaikki ei ole kuitenkaan hukassa. Minä uskon vahvasti, että pelialan tulevaisuus löytyy indie-puolelta, siellä kun on paljon innosta palavia ihmisiä valmiina tuomaan omat, uudet innovaationsa, jotka parhaassa tapauksessa kehittävät pelialaa eteenpäin. Heillä on vapaus tehdä sellainen peli

kuin he haluavat, sellaiselle yleisölle kuin he haluavat. Jotkut indie-kehittäjät haluavat kokeilla pelaamisen ja pelien rajoja. Osa näistä kokeiluista onnistuu, jolloin ne muokkaavat koko pelialaa, osa taas muistetaan virheinä. Ei indie tietystikään autuaaksi tee: budjetin kutistuessa tippuu joko laatu tai skaala. Mutta mitä enemmän indietä tuetaan, sitä isompia ja kunnianhimoisempia projekteja pienet tekijät pystyvät tekemään. Ja jossakin vaiheessa osa näistä pienistä pelifirmoista kasvaa isoiksi, ja hyvällä tuurilla

ne ovat oppineet aikaisempien virheistä eivätkä toista niitä. Ja jos ne eivät ole oppineet, pelimaailma on taas muutoksen edessä.



# Miksi hyviä hyöttypelejä on vaikea tehdä?

Markus Myllylä

*”Ihminen on terve kun se leikkii.”*



Pelejä on julkaistu historiassa niin paljon, ettei kukaan ole pystynyt pitämään listaa niistä kaikista. Tätä vaikeuttaa toki se, että osa peleistä on tehty harrastusmielessä eikä osa ikinä edes päädy suuren yleisön tietoon. On yhä vaikeampaa erottua edukseen, ja pelinkehittäjien on pystyttävä keksimään koko ajan uusia, kiinnostavia pelimekaniikkoja. Mihin hyötypelit sitten kuuluvat tässä suuressa pelien valtameressä? Oikeastaan niitä ei edes voi täysin laittaa samaan kategoriaan viihdepelien kanssa. Hyötypelit tehdään hyötytarkoitukseen, ja tämä hyötyaspekti on mukana koko ajan pelin kehityksen aikana. Tietysti viihdepelitkin voivat tuoda mukanaan hyötyjä. Pelaaja pystyy oppimaan niiden kautta esimerkiksi englantia tai silmän ja käden koordinaatiota. Viihdepeliä ei kuitenkaan ole tehty oppimisen vaan pelaajan viihtymisen takia.

Pohdittaessa, miksi on vaikea tehdä hyviä hyötyp pelejä, pitää myös pohtia, miksi on vaikea tehdä menestyviä pelejä ylipäätään. Miten pelien menestystä sitten mitataan? Parhaiten sen saa selville tutkimalla pelien arvosteluja ja myyntitilastoja. Yksi avain menestymiseen onkin se, että saa pelin leviämään mahdollisimman suuren kohderyhmän tietoisuuteen. Suuret pelifirmat käyttävät järkyttävän suuria summia mainontaan, mutta pienemmillä indie-firmoilla ei ole rahaa näyttäviin mainoskampanjoihin.

Yksi hyvä tapa saada pelille asiakkaita on haalia kasaan fanikunta jo ennen pelin julkaisua. Tämä voidaan saavuttaa esimerkiksi pitämällä pelinkehitysblogia somessa. Myös joukkorahoitus on yksi keino saada samalla sekä rahoitusta että faneja. Mutta vaikka olisi haalinut kasaan suuren yleisön, joka tulee varmasti ostamaan

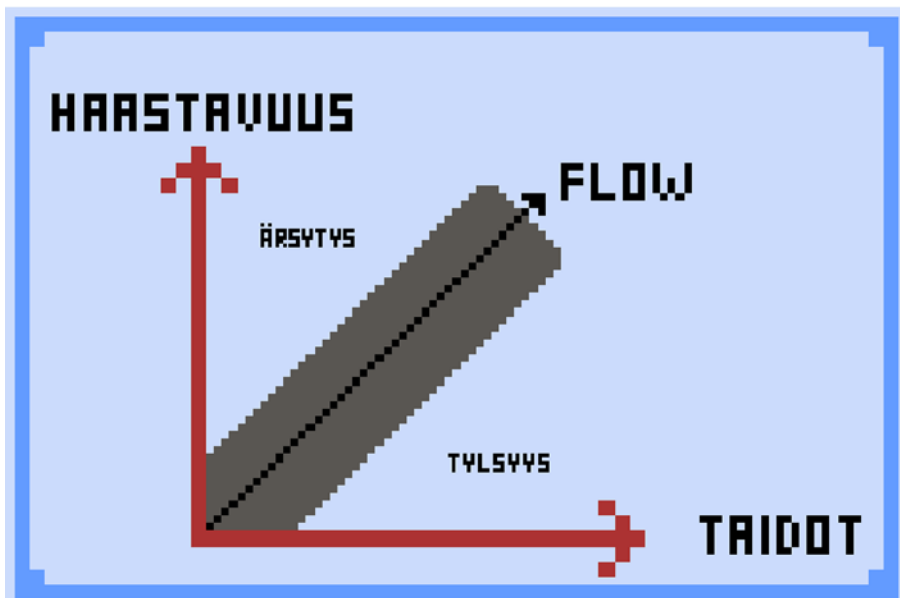
pelin heti, kun se julkaistaan, pelin on oltava hyvä. Pelaajat huomaavat helposti, jos mutkia on oiottu suoriksi tai peli on täynnä bugeja. Joskus peli voi myös olla vain tylsempi kuin oli annettu ymmärtää. Tästä seuraa pelaajien turhautumista, josta puolestaan seuraa vihaista palautetta ja huonoja arvosteluja.

Peli tullaan aina muistamaan floppina, vaikka se myi hyvin. Ja samaan aikaan joku on väsäntynyt yksin pimeässä kellarissa maailman parhaan pelin mutta ei laita sitä ikinä jakeluun, eikä näin voi saada tunnustusta pelinsä hyvydestä.



Ei riitä, että peli kuulostaa paperilla hyvältä, vaan sen pitää myös tuntua hyvältä ja näyttää hyvältä. Se, miltä peli näyttää, onkin ensimmäinen asia, jonka loppukäyttäjä näkee. Oli kyseessä sitten pelin kansikuva tai traileri, grafiikan on näytettävä houkuttevalta. Pelin ohjattavuuden pitää olla sulava ja luonnollinen. Mekaniikkojen on oltava kiinnostavia, jottei peli käy tylsäksi. Jos peli on tarinapainotteinen, käsikirjoitukseen tarvitsee panostaa. Äänet ja musiikki ovat tärkeitä yksityiskohtia ja luovat peleihin tunnelmaa. Peleissä on monta yksityiskohtaa, joissa voidaan astua harhaan. Peli on parhaimmillaan, kun se vie pelaajan mukaansa eli pelaaja pääsee flow-tilaan (kuva 1). Tässä tilassa pelaaja nauttii kaikkein eniten, mutta samalla myös keskittyminen ja suoritukset paranevat. Jotta tähän tilaan päästään, pelaajalle on tarjottava juuri sopivan haastavia ja palkitsevia tehtäviä.

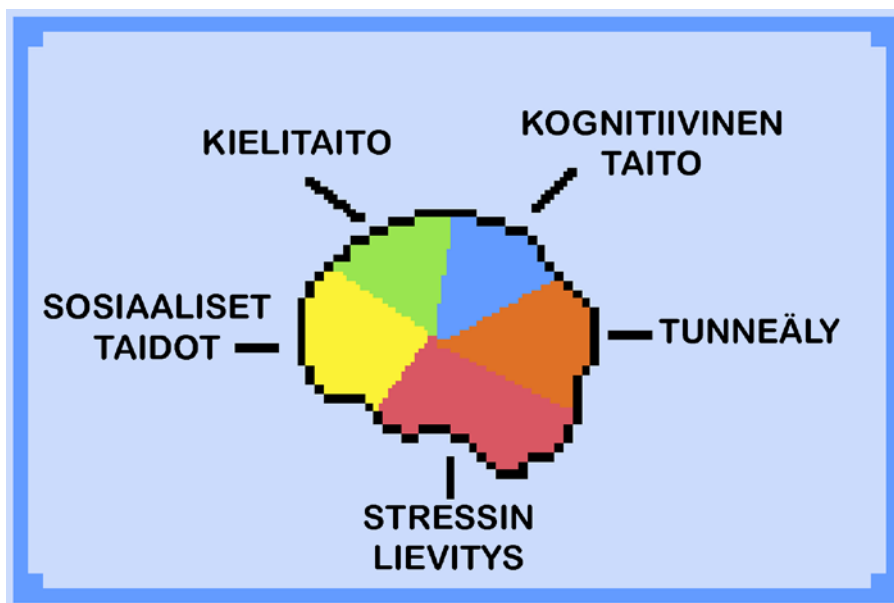
Hyötypeleistä on mahdollista tehdä yhtä hyviä kuin viihdepeleistä, jos niissä noudatetaan hyvää pelisuunnittelua. Hyöty pitäisi saada laitettua peliin siten, ettei se häiritse pelin kulkua. Esimerkiksi kaikenlaiset ruudulle ponnahtavat kyselyikkunat



**Kuva 1. Havainnollistava kaavio flow-tilasta. (Markus Myllylä.)**

tai infotaulut keskeyttävät pelin kulun täysin. Jos hyötypelillä pyritään opettamaan jotakin, oppimisen pitäisi tapahtua häiveoppimisen kautta. Silloin pelaaja oppii asioita huomaamattaan alitajuntansa kautta. Yksi hyvä keino on muuttaa asiat, joita halutaan opettaa, suoraan peliympäristöön sopiviksi. Usein hyötypelien kohderyhmänä ovat nuoret pelaajat, mutta eivät aina. Tällöin voidaankin panostaa enemmän hyötyyn ja lisätä mukaan pelillisyyttä. Mutta siinä tapauksessa kyse ei välttämättä ole hyötypelistä vaan pelillistetystä hyötysovelluksesta.

Peleillä on tutkimuksissa todettu olevan monia hyviä vaikutuksia (kuva 2). Yksi näistä on kielitaito. Minulle itselleni on ainakin ollut hyötyä peleistä saamastani sanavarastosta. Englantia on myös ollut pakko osata, jotta pystyi ymmärtämään, mihin pelissä pitää mennä seuraavaksi. Kavereiden kanssa netin välityksellä pelattavat tiimityöskentelypelit kehittävät yhteistyö- ja kommunikointitaitoja. Myös sosiaaliset taidot voivat kehittyä, ja pelien kautta saadaankin usein uusia kavereita. Pelit kehittävät silmän ja käden koordinaatiokykyä ja muita hienomotorisia taitoja.



**Kuva 2. Pelaamisen hyötyjä.** (Kuva: Markus Myllylä, lähteenään <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>.)

Usein pelaajilla pelit jäävätkin lihasmuistiin, ja vaikka palaisi monen vuoden jälkeen pelin pariin, sen pelaaminen sujuu yhä. Lisäksi monet kognitiiviset taidot kehittyvät. Tällaisia taitoja ovat esimerkiksi hahmottamiskyky, tarkkaavaisuus, luovuus ja ongelmanratkaisu. Erilaisten asioiden muistiin painaminen on helpompaa, jos opiskelu on mielekästä. Moni 1990-luvulla syntynyt osaisi vieläkin nimetä 151 ensimmäisen sarjan pokemonia. Pelit myös lievittävät stressiä ja tarjoavat mukavaa ajanvietettä.

Yksi ikävä tosiasia on se, että etenkin pelaajien joukossa hyötypelit nähdään mahdollisimman epäviihdyttävinä. Hyötypeljä on ehkä pelattu kouluissa oppitunneilla, eikä niiden pelaaminen vapaa-ajalla tulisi mieleenkään. Omalla kohdallani muistan, kuinka joskus matematiikan tunneilla menimme pelaamaan matikkapeliä koulun atk-luokkaan. Pelissä hypittiin oravalla tasolta toiselle, ja jotta pääsi etene-mään, piti ratkaista laskutehtäviä. Tunnit olivat mielestäni parhaita, koska silloin ei tarvinnut päntätä tietoa kirjasta, mutta itse peli ei ollut kovin kummoinen. Mutta opinko matematiikkaa kyseisen pelin avulla? Minä tuskin opin siitä mitään, mutta joillekin siitä saattoi olla hyötyä. Loppujen lopuksi hyötypelien onnistumista kannattaa mitata sillä, kuinka paljon hyötyä se on onnistunut tuottamaan. Mutta jos pelistä tehdään myös mahdollisimman viihdyttävä, sillä on paremmat mahdollisuudet jäädä elämään.







# SMOKE OR NOT TO SMOKE

## Pelillisuus Nuorten tupakkatuotteiden käytön ehkäisyssä

**Miikka-Petteri Lesonen**

*”The greatest pleasure in life is doing what people say you can't do!”*

**Kirsi Purhonen**

*”Tuntemattomasta metsästä löytynyt polku ei ole helpoin reitti perille, mutta se on merkityksellisin.”*

**Ronja Pölkki**

*”If in doubt, always follow your nose.”*

## JOHDANTO

Tässä artikkelissa pohditaan, miten ehkäisevää päihdetyötä voidaan toteuttaa yhdistämällä nuorten pelikulttuuri nuorten tupakkatuotteiden käytön ehkäisyyn. Pelit, pelillisuus ja nuorten mediakulttuuri ovat vahvoja, kuvallisuuteen ja toiminnallisuuteen liittyviä välineitä, joita voidaan hyödyntää myös ehkäisevässä työssä. Tällöin pitää muistaa, että ehkäisevän työn lähtökohtana ei ole menetelmä itsessään vaan se, miten menetelmän avulla pystytään vaikuttamaan nuorten päihteiden käyttöön liittyvien tietojen, uskomusten tai arvojen mekanismeihin.

Artikkelin ensimmäisessä osassa avataan ehkäisevän työn vaikuttamisen tavoitteet ja peilataan niitä nuorten media- ja pelikulttuuriin. Toisessa osiossa avataan nuorten mediakulttuuria ja sen suhdetta nuorten tupakkatuotteiden käytön taustalla oleviin mekanismeihin. Kolmannessa osiossa kerrotaan pelien rooleista osana opetusta ja avataan pelien kehittämisen mekanismeja. Neljännessä osiossa kerrotaan Versus-hankkeen pelisarjasta ja sen kehittamisestä. Versus-hankkeen tehtävänä on ollut kehittää nuorten tupakkatuotteiden käytön ehkäisyyn ja vertaisuskomuksiin liittyviä kuvallisia ja pelillisiä menetelmiä osaksi oppilaitosten terveystiedon tunteja tai muualla tehtävää nuorten ehkäisevää päihdetyötä.



**Smoke or not to smoke (Kuva: Miikka-Petteri Lesonen 2018.)**

## 2. PELILLISYYDEN MAHDOLLISUUDET EHKÄISEVÄSSÄ PÄIHDETYÖSSÄ

Nuorten tupakkatuotteiden käytön ehkäisyyn ja nuorten vertaisuskomuksiin voidaan vaikuttaa pelien keinoin itse asiaa, ehkäisevää päihdetyötä ja terveystietoa, unohtamatta. Nuorten ehkäisevässä päihdetyössä valistavien tapojen on todettu olevan vaatimattomia ja lyhytaikaisia. Tutkijoiden valistukseen kohdistama kritiikki ei tarkoita sitä, etteikö valistavalla tiedolla olisi merkitystä. Kyse on enemmänkin siitä, että ehkäisevän päihdetyön tulee astua nuorten kulttuuriseen maailmaan sekä saada aikaan viritävää keskustelua ja toimintaa myös nuorten välillä (Piispa 2015, 6). Ehkäisevässä päihdetyössä kolme tärkeintä vaikuttamisen kärkeä liittyvät *sisäiseen*, *ulkoiseen* ja *kulttuuriseen* vaikuttamiseen. Nuorten kulttuurinen elämismaailma pystytään kytkemään näihin ehkäisevän päihdetyön vaikuttamisen kärkeen muun muassa mediakulttuurin ja pelien avulla.



Kuvakaappaus tutkimuspelistä *The Other Story*, 2019 (Tekijät: Versus-hanke, Xamk)

*Sisäiseen vaikuttamiseen* pyritään vaikuttamaan kasvatuksen ja tiedon jakamisen keinoin. Tärkeintä on saattaa nuori itsenäisen ajattelun ja päätöksenteon matkalle kasvatuksen ja kasvun keinoin. (Salasuo 2015, 15–16.) Sisäisen vaikuttamisen

prosessissa yksittäiset tapahtumat tai kampanjat nivoutuvat yhteen esimerkiksi koulujen terveystiedon opetuksen tai nuorisotyön avulla. Pelit ja pelillisuus voivat mahdollistaa erilaisia sisäisen vaikuttamisen keinoja, joilla nuori voi haastaa omaa ajatteluaan suhteessa annettuun tietoon. Esimerkiksi pelissä nuori joutuu tekemään valintoja tupakkatuotteiden käyttämisestä ryhmäpaineen alla. Peli mahdollistaa tällaisissa tilanteissa sen, että nuori tiedostaa ryhmäpaineen liittyvän tupakkatuotteiden käytön aloittamiseen. Pelin avulla hän löytää itsestään keinoja vastustaa ryhmäpainetta; peli kehittää hänen omaa päätöksentekokykyään.



*Ulkoista vaikuttamista* toteutetaan sääntelyn avulla. Sääntelyyn kuuluvat yhteiskunnan mukanaan tuomat kontrollin välineet: lait, hinnat, ikä, verotus, myyntirajoitukset, ravintoloiden aukioloajat ja monet muut toimet. (Salasuo 2015, 16.) Vaikka ulkoista vaikuttamista toteutetaan pitkälti rajoitteiden keinoin, rajoitteita voidaan käsitellä myös pelien avulla. Esimerkiksi peliin sijoitetut, rajoituksiin viittaavat valintakysymykset tukevat vaikuttamisen sanomaa säännöstelyn näkökulmasta. Rajoitukset voidaan esittää nuorille ongelmanratkaisuna visuaalisesti, jolloin sanoma jää helpommin mieleen ja tulee lähemmäksi nuorten viestinnällistä tapaa.

*Kulttuurista vaikuttamista* toteutetaan valistamisen avulla. Valistuksen tavoitteena on tuottaa nuorille tietoa päihteiden haittavaikutuksista muun muassa kampanjoiden, keskusteluiden ja eri signaalien avulla. Valistus on yksi menetelmä yksilön



Kuvakaappaus tutkimuspelistä *The Other Story*, 2019 (Tekijät: Versus-hanke, Xamk)

päihteiden käytön sisäisen säätelyn tukena varsinkin silloin, kun yksilö peilaa omia arvojaan ja päihteiden käyttöään kulttuuriseen mielipiteeseen. (Salasuo 2015, 18.) Kulttuurinen vaikuttaminen liittyy vahvasti nuorten media- ja pelikulttuuriin. Valistuksen mekanismien sisällyttäminen peliin voi herättää nuorten mielenkiinnon itse päihteiden käytön taustalla olevaan tietoon.

### 3. MEDIAKULTTUURI JA SOSIAALINEN MEDIA NUORTEN ARJESSA

Nuorten arki ja keskustelukulttuuri rakentuvat paljon kuvallisen ja digitaalisen mediakulttuurin ja viestinnän varaan. Vuonna 2017 sosiaalisen median tutkimuksen mukaan (Pönkä 2017) 12–17-vuotiaat nuoret käyttivät eniten WhatsAppia (88,9 %), YouTubea (86,3 %), Instagramia (77,8 %) ja Snapchatia (69,1 %). Kaikki edellä mainitut sosiaalisen median viestintäkanavat mahdollistavat nuoria kiinnostavan sisällön jakamisen tai oman sisällön tuottamisen heidän omasta kulttuuristaan käsin.

Sosiaalinen media on nuorille tärkeä ja arkeen sidottu tapa pitää yhteyttä koulukaveri- ja perheenjäseniin ja laajempaan piiriin ystäviä. Sosiaalisessa mediassa jaetaan paljon itse dokumentoituja kuvia, videoita ja ääniklippejä tai pelataan yksin tai yhdessä mobiilipelejä. Kommunikoinnin lisäksi sosiaalisesta mediasta haetaan faktatietoja koulutehtäviä varten tai muihin mielenkiinnon kohteisiin liittyen (Noppari et al. 2008). Oman mobiililaitteen ja internetin merkitys on nuorelle tärkeä muuttuvassa toimintaympäristössä. Mobiililaitteiden kautta pelataan myös paljon erilaisia pelejä ja vietetään paljon aikaa. Vuoden 2018 Pelaajabarometrin (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018) mukaan 10–19 -vuotiaat nuoret ovat aktiivisia digitaalisten pelien kuluttajia; päivittäin digitaalisia pelejä pelasi noin 36% vastaajista ja viikoittain pelejä pelasi noin 70% vastaajista. Pelit toimivat muun muassa nuorten yhdessäolon ja keskustelun välineenä sekä fyysisissä tapaamisissa että virtuaalisessa maailmassa.

Mobiililaitteet ja sosiaalinen media tuottavat isolle osalle nuorista paljon iloa ja turvallisuutta. Mobiililaitte toimii myös arjen aikataulujen hallinnan työkaluna. Se on nuoren vuorovaikutuksen ensisijainen väline. Kännykän avulla sovitaan menoista, neuvotellaan kotiintuloajoista ja päivitetään oma sijainti maailmalla. (Noppari et al. 2008, 81.) Mobiililaitteiden saatavuus ja näppäryys täydentävät nuoren sosiaalisia suhteita: myös päihteiden käyttöön liittyvistä asioista viestitään eri tavoin.

Nuoret kuluttavat paljon aikaa internetissä, koska he saavat vaikutteita eri medioista, kuten elokuvista ja musiikkivideoista. Mediat tarjoavat myös heijastuspintaa nuoren omille tunteille. Media eri muodoissaan vastaa nuoren sosiaalisen identiteetin rakennustarpeisiin ja toimii myös identiteettiä vahvistavana kanavana (Mustonen 2000, 122). Internetistä on helppo löytää itselleen mielekäästä sisältöä, joka tukee omia mielipiteitä ja ajattelumalleja sekä vahvistaa eri näkökulmia maailmasta ja itsestä. Tupakkatuotteiden käytön ehkäisyn kannalta nuorten seuraamisessa kanavissa kannattaa hyödyntää ehkäisevän päihdetyön valistustehtävää kuvallisessa ja pelillisessä muodossa. Nuoret voi esimerkiksi haastaa pohtimaan vertaissuhteitaan tai vahvistaa tupakoimattomuuteen liittyviä positiivisia asioita pelillisin keinoin.



Identiteetin rakentamisessa tärkeä palanen on samaistuminen ympärillä oleviin sosiaalisiin ympäristöihin ja ryhmiin. Ryhmillä voi olla nuorelle erilainen rooli eri elämäntilanteissa, kuten kouluaikana. Identiteetin rakennuspalasia löytyy myös kulttuurista, sukupuolirooleista ja erilaisista harrasteryhmistä, joita näyttäytyy myös mediassa. Nuori samaistuu mielellään ryhmiin, jotka eroavat positiivisesti muista ryhmistä. Myönteinen sosiaalinen identiteetti ja itsetunto voi kehittyä myös vertailemalla omaa *sisäryhmäänsä* erilaisiin *ulkoryhmiin*. (Mustonen 2000, 122.)

Halu samaistua ympärillä oleviin ihmisiin, kuten myös tarinoiden hahmoihin, johtuu ihmiselle ominaisesta tarpeesta vahvistaa omaa identiteettiään suhteessa toisiin (Mustonen 2000, 124). Omia tunteitaan ja käsityksiään on helppo tunnistaa, kun niihin törmää muissa ihmisissä tai hahmoissa. Median kuluttamisen kannalta on tärkeää, että katsoja löytää samaistuttavia hahmoja ja sitä kautta kiinnostuu sanomasta. On siis normaalia, että fantasiasta kiinnostunut nuori hakee vahvistusta omaan identiteettiinsä erilaisista fantasiapeleistä, -sarjoista tai keskustelupalstoista. Identiteetin rakentamisen ikävaiheessa pelit ja kuvat tarjoavat luontaisen tavan peilata itseään vallalla oleviin asioihin ja visuaalisiin viesteihin myös suhteessa tupakoimattomuuteen.

Medialla voi olla myös vinouttavia vaikutuksia identiteetin kehitykselle, jos nuoren mediavalinnat tukevat vain yhtä, kapeaa, stereotyyppistä samaistumisen kohdetta (Mustonen 2000, 123). Median rooli kasvatuksessa on sitä suurempi, mitä vähemmän nuorella on sosiaalisia suhteita elävässä elämässä. Yksipuolinen mediasisältö voi kaventaa nuoren käsitystä oikeasta maailmasta sekä asettaa ennakkoluuloja ja asenteita muita ryhmiä kohtaan. Nuoren mediakulutus ja mielenkiinnon kohteet kulkevat siis käsi kädessä. Ehkäisevään päihdetyöhön kuuluvat pelilliset menetelmät tuleekin rakentaa siten, että niiden pelaamiseen liittyy aina keskustelutuokio.

Hankkeen peleissä ja kuvissa lähestytään tupakkatuotteiden käytön ehkäisyä nuorten sosiaalisten suhteiden kautta hyödyntäen tarinankerrontaa.

## 4. PELIEN KEHITTÄMINEN OPETUKSEN VÄLINEEKSI

Nuorten runsaan pelaamisen vuoksi mobiililaitteita on ryhdytty laittamaan puhelinparkkeihin oppituntien ajaksi, jotta oppitunnit saadaan rauhoitettua. Pelaamista on tutkittu paljon, ja pelien hyödyt ja haitat on tunnustettu hyvin. Pelaamisen haittojen huomioiminen ja hyötyjen esille nostaminen oikeassa suhteessa on positiivinen lähestymistapa ja osa pelikasvatusta. Pelillisyyden on vastaavasti tapa, jolla voidaan käsitellä vaikeita asioita neutraalisti ja nuoria osallistaen.

Pelaaminen ja pelit ovat sulautuneet nuorten vapaa-ajasta osaksi koulujen opetusmateriaaleja. Pelillisillä opetusmateriaaleilla voidaan nostaa käsittelyyn erilaisia teemoja nuoria kiinnostavalla tavalla. Tämä ei tarkoita sitä, että peleistä tai pelillisyydestä tulee opetuksen itsetarkoitus, vaan sitä, että pelit ja pelillisyyden ovat työvälineitä asian käsittelyssä. Versus-hankkeessa pelillistäminen tarkoittaa sitä, että tupakkatuotteisiin liittyviä asioita tarinallistetaan ja opitaan pelin lomassa. Pelin tavoitteena on nuorten kriittisen ajattelun kasvattaminen suhteessa tupakkatuotteiden käyttöön.

Tärkeimpiä asioita pelinkehittämisen kannalta on ollut se, että pelikokemus olisi aito eikä pakotetun oloinen. Peleissä on aina ollut haasteena määrittää, mikä on hauska peli, sillä hauskuus on suhteellista pelaajasta riippuen.

Pelisuunnittelija Marc Deblanc jakaa hauskuuden kahdeksaan eri osa-alueeseen: sensaatio, toveruus, fantasia, löytäminen, narratiivi, ilmaisu, haaste ja nöyrytyminen. Tosin hauskuuteen liittyen huumorin ongelma on se, että se on täysin subjektiivista. (Rogers 2014, 40.) Tämän takia on erityisen tärkeää, että pelistä löytyisi pelaajille mahdollisimman paljon asioita, joista he voisivat saada nautinnollisen kokemuksen.

Pelaajat haluavat hyviä pelejä. Autokeksijä Henry Ford sanoi: "Jos olisin kysynyt ihmisiltä, mitä he haluavat, he olisivat halunneet nopeampia hevosia." Sama juttu

pätee myös peleihin. Pelaajat eivät välttämättä tiedä, mitä he haluavat. Sen takia on erittäin tärkeää, että pelinkehittäjien ideat peliin kumpuavat intohimosta pelejä kohtaan. Pelaajat tuntevat pelinkehittäjien intohimon peliä kohtaan samalla tavalla kuin koira aistii pelon ihmisessä. (Rogers 2014, 35.)

Versus-hankkeen peleissä on kiinnitetty erityistä huomiota siihen, että pelit olisivat viihdyttäviä ja sisältäisivät tupakkatuotteiden käytön ehkäisyyn liittyvän sanoman. Pelien hyvät tuotantoarvot kattavat pelin visuaalisen ilmeen, tarinan ja äänimaailman. Kaikki nämä yhdessä lisäävät pelin arvoa ja sitä, että pelikokemus olisi mahdollisimman aito ja nautinnollinen. Pelien viihteellisyys ei vähennä pelien sisältämää informaatiota tai siihen liittyvää pohdintaa. Parhaimmillaan pelit toimivat yhtenä, erilaisena opetusmenetelmänä lähestyttäessä nuoria tupakkatuotteiden käytön ehkäisyssä.



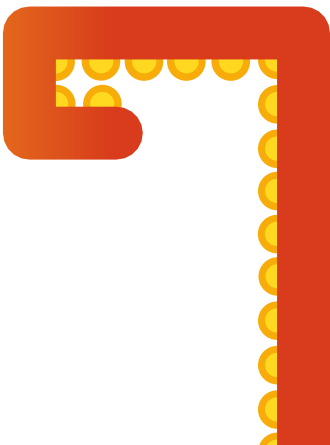
## 5. VERSUS-HANKKEEN PELISARJA

Versus-pelisarjassa käsitellään tupakkatuotteiden ongelmallisuutta ja sitä, että jokainen ihminen voi itse olla päättämässä omasta tupakointikäyttäytymisestään. Pelin tarina sijoittuu kuvitteelliseen maapallon kaltaiseen maailmaan sekä tulevaisuuden savunkatkuiseen maailmaan, jossa ei ole enää ihmisiä, vaan kansalaiset ovat pelkästään robotteja.

Pelin päähenkilö on Anna. Anna on yksinäinen ja tupakoiva nuori. Hän viettää hyvin perinteistä ja arkipäiväistä nuoren tytön elämää, kunnes hän tapaa tulevaisuudesta tulleen pienen Versus-robotin. Anna auttaa uutta ystäväänsä, ja Versus-robotti kertoo savuisesta tulevaisuudesta ja siellä olevasta ikävästä kaupungista nimeltä Smoketopia. Annan silmät avautuvat, kun hän miettii tupakkatuotteiden käyttöä ja näkee tulevaisuuden, josta Versus-robotti on tullut. Anna ja Versus-robotti lähtevät seikkailemaan menneisyyteen eri aikakausille selvittääkseen tupakoinnin juuria ja ongelmakohtia. Tarinan aikana ystävykset tutustuvat sekä hyviin että pahoihin

hahmoihin, joista osa ystäväystyy ja liittoutuu Annan kanssa.

Pelin tarinoissa on erilaisia aihealueita, joissa esiintyy tupakkatuotteiden käyttöä. Villiin lähteen sijoittuvassa Smoke 'em Out -pelissä





esiintyy perinteinen tupakka, kun taas Time Out! -pelissä esiintyy nuuska. The Other Story -pelissä pelaaja vaikuttaa itse pelitarinaan vastaamalla pelihahmojen esittämiin kysymyksiin tai väittämiin. Pelisarjan viimeinen peli kiteyttää koko tarinan yhteen nostaen esille myös tupakkateollisuuden roolin.

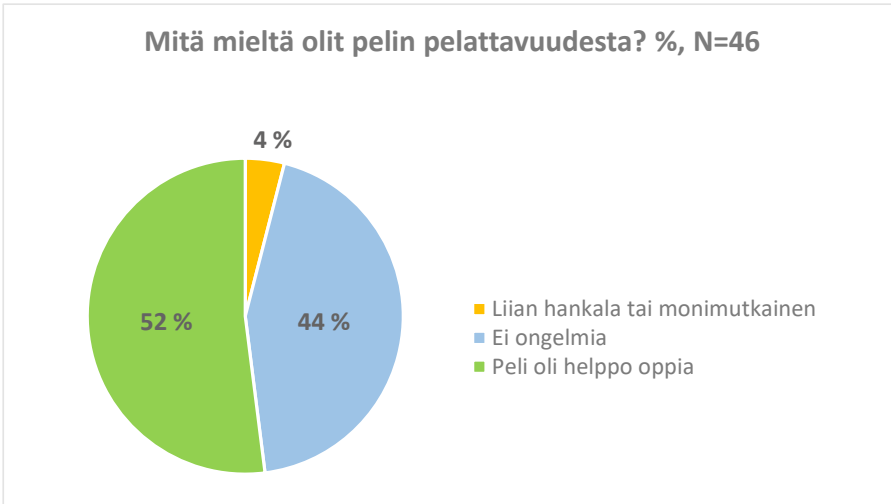
Pelaaja asettautuu Versus-hankkeen peleissä havainnoitsijan rooliin; hän seuraa Annan kehitystarinaa pelisarjan läpi. Tarinan kaari on samanlainen läpi pelisarjan; pelaajalle alustetaan pelin tarina, minkä jälkeen hän pääsee pelaamaan varsinaista peliä. Pelin lomassa tarina etenee pienillä välinäytöksillä, jotka edistävät tarinaa. Peli päättyy loppunäytökseen, joka johdattelee pelisarjan seuraavaan osaan.

Peliä on testattu hankkeen kohderyhmällä, perusopetuksen yhdeksännen luokan oppilaille ja toisen asteen opiskelijoilla ammattiopistoissa, pelikehittelyn eri vaiheissa. Pelattavuutta testattiin, jotta peli olisi nopea oppia eikä opettelu veisi liikaa aikaa pelaajalta. Pelattavuus ja pelin kesto ovat tärkeä osa-alue kehitettäessä pelejä, joita on tarkoitus hyödyntää osana koulujen oppimateriaalia.

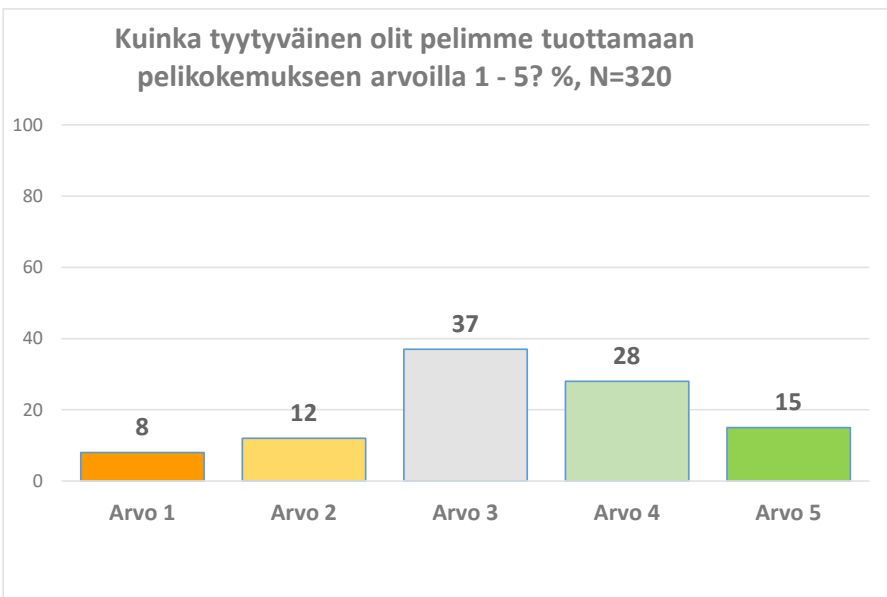
Ensimmäisessä vaiheessa kehitettiin ja testattiin Smoke 'em Out -peliä. Pelin testaustavaiheessa 52 % vastaajista oli sitä mieltä, että peli oli helppo oppia, ja 44 % vastaajista oli sitä mieltä, että pelissä ei ole pelattavuuteen liittyviä ongelmia. Vastaajista 4 % koki, että peli oli hankala oppia tai että se oli liian monimutkainen (kuvio 1).

Pelisarjan toinen peli, The Other Story, oli luonteeltaan toisenlainen. Se sisälsi vaihtoehtoisia kysymyksiä tai mielipiteitä, joihin pelaaja vastasi. Nuorilta kerätyn palautteen perusteella perusopetuksen nuoret olivat tyytyväisiä pelikokemukseensa. Vastaajista n. 43 % (arvot 4 ja 5) oli tyytyväisiä pelikokemukseensa (kuvio 2).

Molempien palautteiden perusteella voidaan todeta, että pelien pelaaminen on nuorille sopiva tapa toimia eikä pelin sisälle viety tupakkatuotteiden käytön ehkäisyyn liittyvä sisältö vähentänyt pelin pelattavuutta tai mielekkyyttä.



Kuvio 1. Ote Versus-hankkeen Smoke 'em Out -pelin palautteesta.



Kuvio 2. Versus-hankkeen The Other Story -pelin palautetta pelikokemuksesta.

Tupakkatuotteiden käytön ehkäisy tai ylipäättänsä ehkäisevän päihdetyön teemat kuulostavat nuorista usein ylhäältä alas annetuilta, aikuisten valmiiksi pohtimilta, valistavilta tiedoilta. Pelit antavat nuorille uudenlaisen roolin aiheen käsittelyssä, vaikka pelin sisälle olisikin sijoitettu sama tieto kuin opettamalla annettu. Tiedon merkitystä ehkäisevässä päihdetyössä ei voi kyseenalaistaa, mutta tietoon liittyviä pohtimisen menetelmiä kannattaa kehittää nuorten omaan kulttuuriseen maailmaan sopiviksi. Versus-pelien tarinat lähestyvät tupakkatuotteiden käytön ehkäisyä sosiaalisen kontekstin kautta, mikä herättää keskustelua. Pelistä kumpuavan keskustelun avulla voidaan päästä kiinni myös asenteisiin tai sosiaalisiin tilanteisiin, joita nuoret eivät muutoin tule pohtineeksi yhdessä.



**Versus pelihahmojen joukko (Kuva: Ronja Pölkki 2018.)**

## LÄHTEET

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018: monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4> [viitattu 11.5.2019].



Mustonen, A. 2000. Mediapsykologia. Porvoo: WS Bookwell.

Noppiari, E., Uusitalo, N., Kupiainen, R. & Luostarinen, H. 2008. "Mä oon nyt online!" Lasten mediaympäristö muutoksessa. Tampere: Cityoffset. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/65730> [viitattu 11.5.2019].

Piispa, M. 2015. Valistuksen vaikuttavuus. Teoksessa: M. Soikkeli, M. Salasuo, A. Puuronen & M. Piispa 2015. Se toimii sittenkin: kuinka päihdevalistuksesta saa selvää. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 85. Saatavissa: [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/se\\_toimii\\_sittenkin.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/se_toimii_sittenkin.pdf) [viitattu 11.5.2019].

Pönkä, H. 2017. Sosiaalisen median katsaus 12/2017. Saatavissa: <https://harto.wordpress.com/2017/12/05/sosiaalisen-median-katsaus-12-2017/> [viitattu 11.5.2019].

Rogers, S. 2014. Level Up! 2. painos. John Wiley & Sons.

Salasuo, M. 2015. Ehkäisytöimien kohteet, tavoitteet ja mitattavuus. Teoksessa: M. Soikkeli, M. Salasuo, A. Puuronen & M. Piispa 2015. Se toimii sittenkin: kuinka päihdevalistuksesta saa selvää. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 85. Saatavissa: [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/se\\_toimii\\_sittenkin.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/se_toimii_sittenkin.pdf) [viitattu 11.5.2019].

# Oppimiseen tähtäävän hackathon- tapahtuman kehittäminen

**Maarit Vahvanen**

*”Intohimo oppia antaa sinulle voimaa, verkostot ympärilläsi avaavat sinulle mahdollisuuksia ja rohkeasti tarttumalla haasteisiin kaikki on mahdollista.”*

## ABSTRACT

### Developing learning centered hackathon events



In this article, we focus on exploring hackathons as a tool for innovation in education and training institutions. Hackathons are events where people come together to work in teams for a limited amount of time to create innovative solutions to conquer given challenges. The aim of this article is to introduce hackathons as a methodology for innovation and learning in educational institutes. In this article we assess processes and findings in four separate educational serious games hackathons. Based on our observations and surveys we outline the critical points possibly leading to failures and the structure of successful hackathon events. This study presents the elements of successful hackathons, designed for multidisciplinary student teams at Digiverstas learning environment in South-Eastern University of Applied Sciences. We also discuss ways to support and facilitate multidisciplinary teamwork in educational environment. As findings, we introduce purpose-build model for educational hackathon events.

## TIIVISTELMÄ

Tässä artikkelissa keskityn käsittelemään hackathon-menetelmää monialaisten opiskelijatiimien oppimisen alustana. Hackathon-tapahtumat keräävät yhteen eri alojen ammattilaisista muodostuvia tiimejä rajoitetuksi ajaksi ratkomaan annettuja hackathon-haasteita. Artikkelin tavoitteena on esitellä hackathon-menetelmä innovaatioiden ja oppimisen välineenä korkeakouluympäristössä. Kouvola Game Week -seminaarin artikkelini toimii osana opinnäytetyötäni, jossa perehdyn tarkemmin hackathon-malliin oppimismenetelmänä. Tämä artikkeli kuvaa havaintoja neljästä erilaisesta hackathon-tapahtumasta, joissa kehityksen kohteina on ollut pääsääntöisesti hyötypeleihin liittyviä haasteita. Hackathon-tapahtumat on järjestetty Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Digiverstas-oppimisympäristön toimesta työelämälähtöisten toimeksiantojen pohjalta. Havaintoihin ja tutkimuksiin nojautuen esittelen kriittisiä pisteitä, jotka voivat johtaa epäonnistumisiin, sekä linjaan onnistuneen hackathon-tapahtuman rakennetta. Artikkelin tuotoksena esittelen oppimisnäkökulmasta rakennetun hackathon-tapahtuman elementtejä.

## JOHDANTO

Digiverstas on innovaatioekosysteemi ja oppimisympäristö, joka on perustettu Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Kotkan kampukselle syksyllä 2017 EAKR-rahoitteisen hankkeen toimenpiteenä. Digiverstas toimii opiskelijoiden, yritysten ja koulutuksen rajapinnassa. Digiverstas tarjoaa yrityksille mahdollisuuksia erilaisiin monialaisiin yhteiskehittämistapahtumiin ja projekteihin yhdessä opiskelijoiden kanssa. Hankkeen toiminnassa hyödynnetään kokeilukulttuuria, joka tarkoittaa käytännön ongelmien ratkomista, tekemällä oppimista ja monialaista yhteiskehittämistä.

Monialaiset ja innovatiiviset oppimismenetelmät nähdään tärkeinä myös EU-tasolla. Euroopan korkeakoulujärjestelmän nykyaikaistamissuunnitelmassa todetaan, että järjestelmässä nähdään suuri tarve joustaville ja innovatiivisille oppimistavoille sekä keinoille varmistaa osaavaa työvoimaa tukemaan kasvua ja työllisyyttä. EU:n ennusteiden mukaan vuonna 2025 puolet kaikista työpaikoista on projektiluontoisia ja vaatii korkeaa moniammatillista osaamistasoa. Ilman korkeakoulun, yhteiskunnan sekä tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotyön synergiaa Eurooppa ei pysty vastaamaan kasvavaan tarpeeseen. (Euroopan komissio 2011, 2–5.)

Oppilaitosten näkökulmasta hackathon voidaan nähdä yhtenä yhteiskehittämisen mallina, joka vahvistaa monialaista oppimista sekä vuorovaikutteisuutta työelämän kanssa. Hackathon-tapahtumissa osaamista liikkuu eri alojen opiskelijoilta toisille, mutta myös työelämäkumppanit pääsevät oppimaan opiskelijoilta ja opiskelijat työelämän edustajilta (Harven 2015). Oppimisen näkökulmasta hackathon-mallia osana oppimiskokemusta tukevat vuorovaikutteisuus, tekemällä oppiminen ja kokeilukulttuuri. Oppiminen tehostuu, kun ihmiset kokoontuvat yhteen oppiakseen toisiltaan. Sosiaalinen ympäristö ja yhdessä tekeminen vievät oppimisen uudelle tasolle. (Järvilehto 2014.)

Termi "hackathon" muodostuu sanojen "hack" ja "marathon" yhdistelmästä. Hackathon-tapahtumat ovat saaneet alkunsa vahvasti koodaajapainotteisista tapahtumista vuonna 1999, jonka jälkeen tapahtumat ovat levinneet myös muille aloille. Hackathon on intensiivinen, lyhytkestoinen yhteiskehittämistapahtuma, jossa eri alojen osaajat työskentelevät ennalta määritetyn ajan kehittämien ratkaisua annettuun haasteeseen. Hackathon-haasteisiin liittyy pääsääntöisesti

teknologianäkökulma, mutta tänä päivänä tapahtumat ovat levinneet myös muille aloille. Hackathon-työskentely pohjautuu tekemällä oppimiseen, rohkeisiin kokeiluihin, osaamisen jakamiseen ja verkostoitumiseen. Hackathoniin voi osallistua kuka tahansa, koska tavoitteena on työskennellä innovatiivisesti ilman ennako-odotuksia. (Lane 2017.)



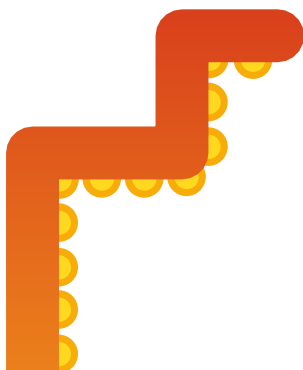
## HACKATHON – OPISKELIJAT INNOVAATIOIDEN ÄÄRELLÄ

Tässä artikkelissa käsitellään hackathon-tapahtumia korkeakouluympäristössä. Hackathon-tapahtumien yhdistävänä teemana ovat vahvasti toimineet hyötypelit ja uudet teknologiat. Tapahtumien tarkoituksena on ollut tuoda yhteen eri alojen opiskelijoita, jotka pureutuvat annettuihin haasteisiin tavoitteenaan tuottaa uusia, innovatiivisia ratkaisuja.

Digiverstaan hackathon-tapahtumiin rekrytoidaan opiskelijat tapahtumakohtaisesti. Suurin osa osallistujista rekisteröityy tapahtumiin henkilökohtaisesti ilman valmista tiimiä, osa puolestaan haluaa tulla viettämään hauskaa aikaa kavereiden kanssa. Tapahtumiin rekrytoidaan osallistujia monialaisesti hackathon-haasteiden painopisteet huomioiden. Opiskelijat osallistuvat tapahtumiin monien erilaisten motivaatiotekijöiden ohjaamina. Motivaatiotekijöitä ovat muun muassa

- opintopisteet
- uuden oppimisen
- työelämäkontaktit
- ystävät
- uudet kokemukset.

Hackathon-tapahtumia järjestettäessä suurin haaste liittyy tiimiytymiseen ja oikeanlaiseen ryhmädynamiikkaan. Opiskelijoiden osallistuessa yhteiskehittämistapahtumiin on havaittu, että suurin osa osallistujista työskentelisi mielellään omien kurssikavereidensa tai muiden sellaisten ihmisten kanssa, jotka ovat heille jo entuudestaan tuttuja. Hackathon-tapahtumissa menestymiseen on kuitenkin havaittu vahvasti vaikuttavan tiimin monialainen osaaminen.

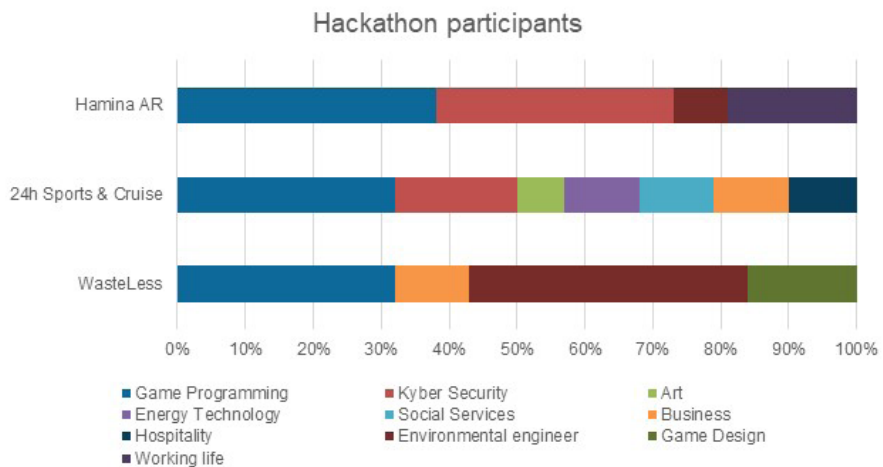




Hackathon-tapahtumien moniammatillisuutta kuvataan taulukossa 1, joka havainnollistaa osallistujien koulutusohjelmat tapahtumakohtaisesti.

Digiverstaan hackathon-tapahtumissa on keskitytty fasilitoimaan tiimiytymistä ja monialaista työskentelyä. Osallistujien kohdatessa ensimmäistä kertaa ehkä vasta tapahtuman tiimiytymisosiossa on tärkeää huomioida, että erilaisia tiimejä täytyy tukea eri tavoin. Tiimin yhteinen visio auttaa tehtävien paremmassa koordinoimisessa, lujemmassa sitoutumisessa, tiimiläisten tyytyväisyydessä sekä lojaaliudessa tiimiä kohtaan (Barron & Burke 2014, 34). Toimiva tiimi tarvitsee oikeanlaisia tekijöitä, joiden osaaminen täydentää toisiaan. Osaamisen lisäksi on tärkeää huomioida, että kemiat toimivat yhteen tiimin sisällä ja tuloksena on toimiva joukkue, joka puhalttaa yhteen hiileen. (Jabe 2017.)

Tavoitteenani oli määritellä kriittiset pisteet, jotka voivat johtaa epäonnistumisiin hackathon-tapahtumissa, sekä onnistuneen hackathon-tapahtuman elementit. Lisäksi haluan koota parhaita käytänteitä, jotta oppimiseen tähtäävistä hackathon-tapahtumista saataisiin paras mahdollinen oppimiskokemus osallistujille.



Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu  
South-Eastern Finland University of Applied Sciences  
[www.xamk.fi](http://www.xamk.fi)

**Taulukko 1. Hackathon tapahtumiin osallistuneiden opiskelijoiden koulutustausta on monialainen.**



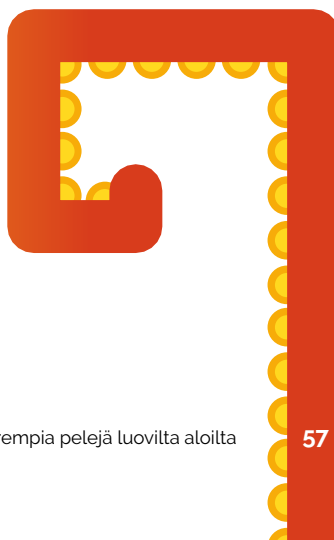
Digiverstaan hackathon-tapahtumien arviointi pohjautuu havainnointiin, haastatteluihin ja palautekyselyihin, joiden avulla määritellään parhaita toimintamalleja. Mallit ovat skaalattavissa myös muihin oppimiseen tähtääviin hackathon-tapahtumiin. Hackathon-mallissa voidaan nähdä paljon yhtäläisyyksiä myös tutkimukselliseen kehittämiseen. Eri alojen opiskelijoita ja ammattilaisia kokoavissa tapahtumissa tavoitellaan uusia, innovatiivisia rajapintoja, joissa eri alojen ammattilaiset voivat osaamistaan yhdistäen luoda uusia innovaatioita.

## KÄYTÄNNÖN OHJEITA HACKATHON-TAPAHTUMAN JÄRJESTÄJÄLLE

Hackathonin järjestäminen vaatii hyvää suunnittelua sekä kaikkien kumppaneiden sitoutumista yhteiseen työskentelyyn. Tärkeintä on yhteinen tahtotila ja rohkeus kokeilla. Hyvän hackathonin tunnusmerkit ovat seuraavat (Kymenlaakson ammatikorkeakoulun Digiverstas 2019):

- oikeanlaiset odotukset (sekä opiskelijoiden että toimeksiantajien osalta)
- motivoitunut ja monialainen osallistujaryhmä
- teknisesti toimiva tapahtuma
- mielenkiintoiset haasteet
- realistiset jatkotyöskentelymahdollisuudet.

Tapahtuman onnistumisen kannalta yksi ensimmäisistä isoista haasteista on opiskelijoiden rekrytointi tapahtumaan. Onkin tärkeää varmistaa oikeanlaiset kanavat eri alojen opiskelijoille tapahtuman markkinoimisessa. Digiverstaan tapauksessa tehokkaimpana tapana rekrytoida opiskelijoita on havaittu markkinointi opiskelijoille kasvokkain, jolloin tapahtumasta voidaan välittää matalan kynnyksen fiilistä ja opiskelijoilla on mahdollisuus esittää lisäkysymyksiä tapahtuman järjestäjille. Myös yhteistyö opettajien kanssa on erittäin arvokasta, ja erityisesti opettajien tapahtumasuositteluja kuunnellaan opiskelijoiden joukossa.



Jotta opiskelijat olisivat valmiina tarttumaan tapahtuman haasteisiin ja perehtyneet esimerkiksi ennakkotietoihin ja käytettäviin teknologisiin ratkaisuihin, on hyvä antaa ennakkotehtäviä, jotka avaavat teemaa ja haasteita opiskelijoille hie- man lisää. Haasteita tapahtumissa on havaittu, kun opiskelijat eivät ole lukeneet ennakkotietoja ja esimerkiksi tarvittavia ohjelmia aletaan ladata koneelle vasta tapahtuman alkaessa. Tässä ongelmassa auttavat hyvät ja selkeät ennako-ohjeet sekä ennakkotehtävät. Ennakkotehtävät ja -materiaalit tarjoavat myös mahdolli- suuden rakentaa esimerkiksi vapaavalintaisia opintojaksoja moniammatilliselle kohderyhmälle hackathon-tapahtuman ympärille. Lisäksi tämä tarjoaa opiskeli- joille mahdollisuuden suorittaa selkeitä kurssikokonaisuuksia, jotka muodostuvat osittain hackathon-tapahtumasta.

Osallistujien näkökulmasta on myös tärkeää viestiä selkeästi tapahtuman aikatau- lu sekä miten tapahtuman tiimit muodostetaan. Tiimit muodostuvat usein vasta tapahtumissa, ja järjestäjän onkin hyvä ohjata tiimien brainstorming-työskentelyä sekä auttaa tiimejä näkemään, millaista osaamista eri alojen opiskelijat voivat tuoda mukaan projektiin. Erityisen tärkeää tämä on opiskelijoiden näkökulmasta, jotka eivät tuo tiimiin teknistä osaamista vaan esimerkiksi haasteeseen liittyvää sisältöosaamista tai vaikkapa markkinointiosaamista. Tällaiset osallistujat saattavat usein tuntea, että heidän panoksensa tapahtumassa jää pieneksi. Järjestäjien onkin hyvä tukea tiimejä siinä, että he saavat jokaisen osallistujan osaamisesta parhaan mahdollisen panoksen. Vastaaviin havaintoihin viittaavat myös Zapico et al. (2013) artikkelissaan, jossa he keskittyivät pohtimaan, miten loppukäyttäjät voisivat tuoda lisää näkemyksiä Green Hack -tapahtumiin.

Oppimisen ja yhteiskehittämisen näkökulmasta Digiverstaalla on hyödynnetty hackathon-tapahtumien kehittämisessä havainnointia, haastatteluja sekä palau- tekyselyitä. Tapahtuma suunnitellaan huolella, ja tapahtuman aikana järjestäjät havainnoivat ja keräävät palautetta siitä. Havainnot ja palautteet analysoidaan, ja konseptia kehitetään taas seuraavaan tapahtumaan. Näin tapahtuman ke- hittämisessä pystytään hyödyntämään myös ketterän kehittämisen mallia. Yhteiskehittämistapahtumista laaditaan myös opasta, jota tullaan tarjoamaan avoimesti kaikille hackathon-/yhteiskehittämistapahtumia järjestäville tahoille.

Havainnollistaaksemme hackathon-tapahtumien vaikuttavuutta keräsimme osal- listujien vastauksia siitä, miksi he osallistuivat hackathon-tapahtumiin. Vastausten perusteella voimme arvioida, että päällimmäiset motivaattorit osallistumiselle ovat ihmiset, ruoka ja uusien asioiden oppiminen (kuva 1). Tapahtuman jälkeen



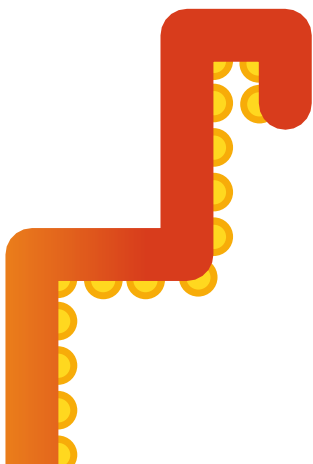
multicultural aspects  
team work  
trying new technologies  
location pitching  
food network  
people  
experience  
learning new things  
working on the idea  
sauna

**Kuva 1. Opiskelijoiden motivaattorit hackathon tapahtumiin osallistumiseen keskittyy ruuan ja ihmisten ympärille.**

osallistujat ovat kokeneet saaneensa uusia kontakteja, taitoja ja kokemusta. Osallistujista kaikki suosittelisivat tapahtumia ystävilleen ja ovat pääsääntöisesti kiinnostuneita osallistumaan tapahtumiin myös tulevaisuudessa. Tyytyväisyys tapahtumiin on korkea vastaajien kesken. Suurin osa osallistujista kokee tapahtuman myös vaikuttaneen heidän osaamiseensa positiivisesti.

Opiskelijoille järjestettävissä hackathon-tapahtumissa suuri merkitys on myös innostavilla ja asiantuntevilla mentoreilla. Mentoreiden on tärkeää olla valmiita haastamaan opiskelijoita oppimaan lisää mutta myös tarjoamaan omaa osaamistaan

tiimien sitä tarvitessa. Tapahtumissa hyvää palautetta on keränneet myös asiantuntijoiden puheenvuorot. Hackathon-tapahtumien onnistumisen kannalta on kuitenkin kriittistä varmistaa, että tiimeillä jää varmasti tarpeeksi aikaa työskentelyyn. Joissakin tapahtumissa ohjelmaa on pidetty liiallisena, mutta



pääsääntöisesti ohjelman on koettu tukevan hyvin tiimien työskentelyä. Tärkeintä tapahtumassa on, että osallistujille välittyy välitön filis ja he pääsevät nauttimaan uudenlaisista oppimiskokemuksista. Kuvassa 2 kuvaamme opiskelijoiden antamaa palautetta tapahtuman parhaasta annista.



**Kuva 2. Tapahtumien parhaana antina pidetään uusia kontakteja, taitoja sekä kokemuksia.**

## LOPPUSANAT

Hackathon tarjoaa hienon mallin ja ympäristön vuorovaikutteiseen yhteiskehittämiseen. Tapahtuman onnistumisen kannalta on tärkeää, että suunnittelu hoidetaan huolellisesti ja opiskelijoille annetaan mahdollisuus perehtyä käsiteltäviin aiheisiin jo ennakkoon. Oppimista voidaan tehostaa ennakkotehtävillä ja esimerkiksi verkossa järjestettävillä työpajoilla ennen tapahtumaa. Onnistuneessa hackathon-tapahtumassa tiimien työskentelyä tuetaan ja järjestäjät huomioivat, että kaikki osallistujat kokevat roolinsa merkityksekkääksi. Parhaat tulokset saadaan aikaan, kun osaaminen välittyy osallistujalta toiselle.

## LÄHTEET:



Barron, S. & Burke, R. 2014. Project management leadership. Wiley.

Euroopan komissio. 2011. Euroopan korkeakoulujärjestelmien nykyaikaistamissuunnitelma.

Harven, M. 2015. Using hackathons as a learning tool. EdTechTimes. Saatavissa: <https://edtechtimes.com/2015/01/26/using-hackathons-learning-tool/>.

Jabe, M. 2017. Erialaisten ihmisten johtaminen. Kauppakamari.

Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus.

Kymenlaakson ammattikorkeakoulun Digiverstas. 2019. Hackathon-opas. Saatavissa: [www.xamk.fi/digiverstas](http://www.xamk.fi/digiverstas).

Lane, K. 2017. Ultimate guide of hack weekends. Saatavissa: <https://github.com/kinlane/hack-weekends-guide>.

Zapico, J. L., Pargman, D., Ebner, H. & Eriksson, E. 2013. Hacking sustainability: broadening participation through Green Hackathons.

# Girls just wanna have FUN- damental IT skills

Tiina Nevanperä

”Do the Right Thing.”



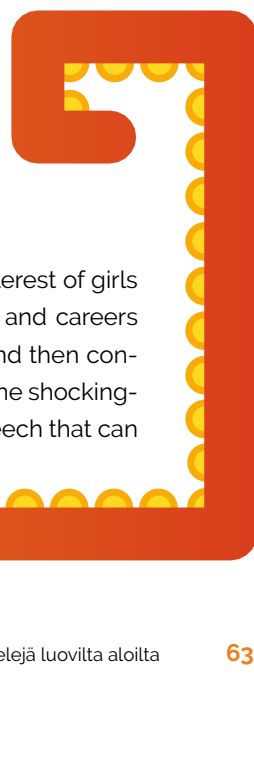
How to build a culture in technology that allows full participation for girls? Humanity's future and welfare depends on science and technology more than ever. There is a global need for a larger science and technology workforce in general and for women's full presence and potential in it in particular. The absence of girls and young women in IT studies is a problem and more so if you think about humanity's future. Girls and women constitute half of humanity.

The participation of girls and young women ensures equality of the sexes and equal opportunities for every person, but it is also a prerequisite for practical reasons: on our planet Earth, we face drastic problems that affect each one of us and that need solving. The underrepresentation of girls and young women in computer science and creative computer studies means that these fields are disadvantaged from more diversified perspectives that could lead to better innovations essential to the survival, development and prosperity of humankind and our entire planet.

The underrepresentation of girls and young women in computer studies and in creative IT studies including programming and game development and game design seems to correlate with a sexist gamer culture. The 2014 #gamergate controversy was but one example of this. Games are being played by all kinds of people of different backgrounds, viewpoints and experiences. The more games reflect the diversity of mankind, the more people can get out of them – as entertainment, as learning, as influencing, as health and well-being. Even though girls play games as much as boys, girls and young women suffer discrimination.

The dilemma that needs to be solved, is not only how to make computing, programming and other computer related studies more attractive to girls and young women, but also what kind of problems girls and young women face in gaming environments dominated by boys and men and why, and what to do about the existing hostile environment?

One of the crucial factors that prevents and hinders the interest of girls and young women in considering and continuing studies and careers within science and technology and especially in coding and then consequently spoils their career within the gaming industry is the shockingly hostile environment existing in the internet. The hate speech that can





be found all over the internet and that takes place in social media is unbelievable and absurd, but also very intensive and effective.

Girls and young women face isolation and discrimination based on their gender. The existing hostile and aggressive 'Bro-grammer' culture especially within social media is driving girls and young women away from science and technology education and then consequently from the game industry. The sexism that girls face is hate, and sexism that exists in social media is a severe form of hate speech. This kind of culture-based prejudice creates pervasive, intangible barriers that hinder the inclusion of girls and young women in IT education and the gaming industry. This discrimination affects the whole society and has negative implications also globally.

Hate speech undermines girls' and young women's interest in IT and sense of belonging in computing environments. By the time girls are adolescents, they are aware of the negative stereotypes and the hostile environment. Adolescence is a particularly important age for identity formation.

Issues regarding gender aspects in the game environment and the digital game industry have been increasingly acknowledged and discussed in recent years. Hate speech within gaming and coding environments against girls and young women has a social impact on our digital future and we need to solve this problem. It is not only a problem of equal opportunities but a problem in the long term. In other words, I find that our mission is to open up thinking about what games and skills within the gaming sector can yield if girls and young women were included, and not just in traditional games made mainly for entertainment and fun, but within a broader spectrum in different fields. These fields can be related particularly to well-being, health, and social inclusion of different social and age groups, for example. Girls and young women surely have a say with their experience and viewpoints on computer studies, the development of the gaming industry and any field that takes advantage of games or gamified solutions and thus on designing of our future.

No doubt, games matter to each one of us, and they can prove a powerful tool in making our lives better, and the participation of all sexes and groups with different backgrounds and experiences is essential in this work. Keeping this in mind, on the one hand, the lack of female role models as a hindrance of entering computing and creative game development



fields of study and, on the other hand, the need to change the mindset of boys and men, is an equation that needs to be solved. However, change in the mindset of males is a crucial factor because of the importance of games and especially shortage of people with coding skills within the growing gaming and gamified solution sector that touches all sectors of society nowadays.



The industry and we all, not to mention males, could do more to support girls and women who want to teach and work within the game industry. In order to truly minimize attrition, a change in the climate of hate is a prerequisite. The cultural environment must become more inclusive, making girls and young women feel valued and truly an integral part of technological culture.

The title of this article refers to a Nordplus Horizontal funded project between Nord University (NO) Reykjavik University (IS), Aalborg University (DK) and South-Eastern Finland University of Applied Sciences (FI). This project aims to increase the proportion of female students in creative IT studies at university level. This includes a focus on the integration of young women with diverse backgrounds, such as refugees and immigrants.

# LIFECRAFT – pelialustana elämä

**Ilari Salomaa**

*”Tekemällä kaikki  
onnistuu.”*



Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Matti – Miesten matkat työhön -hankkeessa toteutettiin pelillisyyden pajat touko-kesäkuun aikana vuonna 2018 yhteistyössä Parik-säätiön kanssa. Parik-säätiö toteuttaa työpajatoimintaa monimuotoisesti Kymenlaakson alueella tarjoten matalan kynnyksen työkokeilumahdollisuuden työttömille nuorille aikuisille. Parikin työpajoilla toimitaan vahvasti ryhmässä, toinen toistaan tukien.

Osallistavan työpajatoiminnan ja yhteisöllisen pulmanratkaisun avuksi tuotettiin yhdeksi toimintamalliksi Lifecraft-konsepti. Se tarjoaa mahdollisuuden toteuttaa nuorille aikuisille suunnattua työpajatoimintaa luovalla tavalla hyödyntäen palvelumuotoilun mekanismeja, asiakaslähtöisyys tärkeimpänä elementtinä.

Konsepti on luotu käyttäjän ehdoilla, ja se tarjoaa osallistavan palvelumallin, jossa yhteistyö ja yhdessä onnistuminen luovat pohjan voimavaraistavalle työpajatoiminnalle. Pelimaailmasta tutut toimintamekanismit on valjastettu käytännön tekemisen tueksi.

## LIFECRAFT PÄHKINÄNKUORESSA:

- Lifecraft kohdistuu nuorten aikuisten aktivoimiseen mielekkään tekemisen avulla, kehittää ammattitaitoa ja parantaa työnsaantimahdollisuuksia.
- Käyttäjien osallistaminen työskentelytilan luomiseen ja kehittämiseen, oma-toiminen työskentely sekä ryhmässä tekeminen vahvistavat itseluottamusta, kehittävät sosiaalisia ja käytännön taitoja sekä parantavat elämänhallinnan osa-alueita.
- Tila luodaan ja kehitetään yhdessä käyttäjien kanssa, minkä tavoitteena on sitouttaa käyttäjä toimintaan ja antaa hänelle mahdollisuus vaikuttaa. Tilan rakentamisen suuntana on pelimaailman tuominen tosielämään: tilan sekä sen toimintojen luominen, käyttö ja kehitys annetuilla resursseilla ja työkaluilla.
- Lifecraft tuo yhteen asiakkaan, asiakaspalvelijan ja palveluntarjoajan.
- Käytännön esimerkki Lifecraft-konseptin toiminnasta: Ensimmäinen taso pelillisyyden pajoilla oli toteuttaa työskentelytila pajoja varten. Nuoret saivat itse suunnitella tyhjään tilaan haluamansa sisustuksen, viitekehyksenä tilan toimivuus pajojen toiminnan kannalta. Nuorten osallistaminen tilasuunnitteluun antoi heille äänen, ja osallistuminen yhteissuunnitteluun korosti ryhmätyön merkitystä ongelmanratkaisun suhteen. Tärkeintä oli luoda nuorelle onnistumisen ja merkityksellisyyden tunne, joka motivoi nuorta osallistumaan varsinaisiin pelillisyyden pajiin.

## TYÖHÖN KIINNI TYÖPAJOJEN AVULLA

Pitkittynyt tai toistuva työttömyys johtaa usein kasautuviin ongelmiin ja heikenevään elämänhallintaan (THL 2016). Pitkittyneen työttömyyden tiedetään voivan olla uhka psyykkiselle terveydelle ja aiheuttaa muun muassa mielialan laskua ja jännittyneisyyden lisääntymistä. Työ on yksilön kannalta parhain keino estää syrjäytymistä. (Helenius 2014, 12–18.)

Työpajat ovat yhteisöllistä toimintaa, jossa työnteon ja siihen liittyvän valmennuksen avulla pyritään parantamaan yksilön valmiuksia hakeutua koulutukseen tai työhön sekä vahvistamaan hänen arjenhallintataitojaan (Bamming 2017; Valtakunnallinen työpajayhdistys 2017). Valtakunnallisen työpajayhdistyksen toteuttamassa vaikuttavuusmittauksessa työpajojen valmentautujista 93 % on kokenut sosiaalista vahvistumista työpajakson aikana vähintään jonkin verran. Myönteisiä edistysaskelia on koettu erityisesti arjen asioiden hallinnassa (81 % valmentautujista) sekä opiskelu- ja työelämävalmiuksissa (77 %). Asteikolla 1–5 työpajatoiminta saa valmentautujilta yleisarvosanan 4,2. (Valtakunnallinen työpajayhdistys 2017.)



**Valokuva: Johanna Bär, työharjoittelija, tuote- ja palvelumuotoilun opiskelija, Xamk**



Valokuva: Johanna Bär, työharjoittelija, tuote- ja palvelumuotoilun opiskelija, Xamk

Ihmisten toisilleen tarjoama apu ja tuki kohentavat terveyttä kaikissa elämänvaiheissa, ja sosiaalisesti toimeliaat ihmiset voivat keskimäärin paremmin kuin vähemmän aktiiviset. Myös tietynlaisessa yhteisössä eläminen tai tiettyyn osakulttuuriin kuuluminen voi vaikuttaa yksilön terveyteen. (Martelin et al. 2009.)

## OSALLISUUTTA JA ONNISTUMISIA

Ennen varsinaisten pajojen alkua vietimme workshop-päivän pelillisyyden pajiin osallistuvien nuorten kanssa Parikilla. Siellä tutustuimme tulevien pajojen työskentelytilaan, valitsimme kalusteita tilaa varten ja ennen kaikkea tutustuimme toisiimme.

Tutustuminen nuoriin ennen varsinaisten pajojen alkua toimi hyvänä ”jäänmurtajana”. Workshop-tutustumispäivän ansiosta nuoret tutustuivat tuleviin pajatovereihinsa ja osaan pajojen ohjaajista jo ennen pajojen varsinaista alkua sekä saivat tietoa pajojen sisällöstä ja aikataulusta. Pajiin osallistuminen oli täysin vapaaehtoista, joten kukin nuori pystyi tekemään päätöksen varsinaisiin pelillisyyden pajiin osallistumisestaan jo ennen ensimmäistä pajakertaa.

Lifecraftin kantava ajatus on sitouttaa käyttäjä toimintaan osallistamisen kautta ja tarjota aito vaikutusmahdollisuus pajojen toteuttamiseen jo suunnitteluvaiheessa. Asiakaslähtöisyys on siis toimintamallin kulmakivi. Osallistaminen jo alkuvaiheessa motivoi selvästi nuoria heidän tullessaan kuulluiksi. Koko pajatoiminnan ydinajatus oli tarjota palvelu, jonka sisältöön nuoret pääsevät itse vaikuttamaan.

Pajojen aikana nuoret pääsivät suunnittelemaan ja toteuttamaan yritystoimeksiantoja muun muassa Kouvolan Lakulle. Kouvolan Lakun toimeksiantona oli miettiä ratkaisuja digitaalisen alustan kehittämiseen, ja tämän pohjalta nuoret suunnittelivat selainpohjaisen pelin hyödynnettäväksi yrityksen nettisivuilla. Alkuajatus oli tuottaa pelkästään ideoita selainpohjaisen pelin ympärille, mutta pelkkien ideoiden sijaan nuoret suunnittelivat ja toteuttivat toimivan peliprototyypin, jonka he esittelivät yrityksen toimitusjohtaja Timo Nisulalle yritysvierailun yhteydessä. Pajat onnistuivat siis paremmin kuin alun perin oli suunniteltu.

Yhdessä tekemisen ja onnistumisen kautta nuoret ymmärsivät olemassa olevat resurssinsa paremmin. Pajat toimivat myös voimavaraistavana alustana työ- ja

opiskeluvaihtoehtoja mietittäessä. Pajajakson lopuksi keskustelimme jokaisen nuoren kanssa henkilökohtaisesti työpajajakson jälkeisten jatkopolkujen mahdollisuuksista sekä tarjosimme tietoa opinto- ja työskentelyvaihtoehtoista.



## KONSEPTIN KEHITYS

Pelillisyyden pajojen pohjalta saatujen kokemusten avulla luotiin Parik-säätiölle yksityiskohtainen toimintamalli asiakaslähtöisen työpajatoiminnan toteuttamiseen, Lifecraftia pääosassa. Lifecraftia voidaan hyödyntää asiakaslähtöisessä työpajatoiminnassa laaja-alaisesti eri työpajateemoihin mukauttaen. Matti-hankkeessa kerättiin paljon tutkimusdataa, muun muassa teemahaastatteluja pajoihin osallistuvilta nuorilta, joten konseptin kehityksen kannalta hyödynnettävää tietoa löytyy runsaasti.

Pelillisyyden pajoilta kerätyn tiedon perusteella on palvelumuotoilun keinoin luotu muun muassa palvelupolku, käyttäjäprofiilit ja profiilimatriisi. Niitä hyödynnetään myös ESR-rahoitteen Mentoring NEETs -hankkeen mentorointipajoilla. Tavoitteena on luoda tuotteistettu palvelumalli, jota voidaan hyödyntää nuorille suunnatussa työpajatoiminnassa kansallisella tasolla ja kenties myös kansainvälisesti. Unelmia saa ja pitää olla!





## LÄHTEET:

Bamming, R. 2017. Työpajatoiminta 2016: valtakunnallisen työpajakyselyn tulokset. Aluehallintovirastojen julkaisuja 30/2017. Vaasa. Saatavissa: [https://www.tpy.fi/site/assets/files/1234/ty\\_pajatoiminta\\_2016.pdf](https://www.tpy.fi/site/assets/files/1234/ty_pajatoiminta_2016.pdf) [viitattu 4.3.2019].

Helenius, S. 2014. Hyvinvoinnin osatekijät työ- ja toimintakykyä tukemassa ja heikentämässä. Lapin yliopisto. Pro gradu -tutkielma. Saatavissa: <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/61537> [viitattu 4.3.2019].

Martelin, T., Hyyppä, M. T., Joutsenniemi, K. & Nieminen, T. 2009. Hyvä kumppani ja kivat kaverit tuovat terveyttä arkeen. Elämä pelissä. Terveyskirjasto. Kustannus Oy Duodecim. Saatavissa: [http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=onn00107](http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=onn00107) [viitattu 4.3.2019].

Valtakunnallinen työpajayhdistys. 2017. Työpajatoiminta. Saatavissa: [https://www.tpy.fi/site/assets/files/1234/esite\\_tyo\\_pajatoiminta\\_2017\\_verkkoon.pdf](https://www.tpy.fi/site/assets/files/1234/esite_tyo_pajatoiminta_2017_verkkoon.pdf) [viitattu 4.3.2019].





# Voiko kommunikaatio- sovelluksesta tulla kielten- oppimispeli?

**Suvi Pylvänen**

”Yksinkertainen on  
Kaunista.”

**Teemu Järvisalo**

”Teknologia parantaa  
maailmaa.”

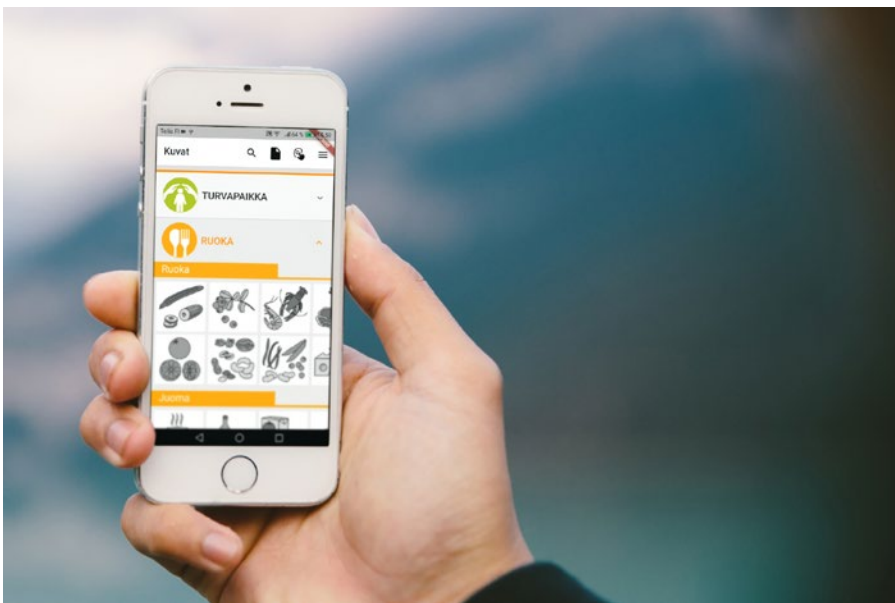
Miten toimia, kun ei ole yhteistä kieltä? Voivatko kuvat auttaa oppimaan käsitteitä ja sanoja? Voisiko maahanmuuttaja oppia sanoja ja käsitteitä helpommin pelin avulla?



Olimme Kuopion Pohjois-Savon opistossa pitämässä työpajaa suomea opiskeleville nuorille maahanmuuttajille.

Tarkoituksena oli testata kehityksen alkumetreillä olevan, älypuhelimella toimivan kommunikaatiosovelluksen käyttöliittymän toimintaa ja helppokäyttöisyyttä. Sovelluksen tarkoituksena olisi helpottaa turvapaikanhakijoiden, maahanmuuttajien ja vastaanottokeskusten työntekijöiden kommunikaatiotilanteita, joissa yhteistä kieltä ei ole.

Sovellus toimii siten, että käyttäjä voi selata vastaanottokeskuksen arkea kuvaavia kuvia, jotka ovat järjestelty eri kategorioihin (kuva 1). Kategoriat liittyvät muun muassa terveyteen, ruokaan, turvapaikkaan ja maahanmuuttoprosessiin. Jos tarvittavaa kuvaa ei löydy sovelluksesta, käyttäjä voi ottaa kuvan puhelimen kameralla tai piirtää sen itse sovelluksesta löytyvällä piirtotyökalulla, minkä jälkeen se on sovelluksen käytössä.



**Kuva 1. Kommunikaatiosovelluksen käyttöliittymä.**

Käyttäjän valitessa kuvan se suurenee koko ruudulle, jolloin se on helpommin nähtävissä. Halutessaan käyttäjä voi jakaa kuvan sähköpostilla tai sosiaalisessa mediassa tai piirtää kuvan päälle piirtotyökalulla. Kuvia voi tuoda piirtotyökaluun useampia, ja lopullisen tuotoksen voi tallentaa puhelimeen.

Sovellus on suunniteltu sitä varten, että siitä löytyvien kuvien ja piirtotyökalun avulla voitaisiin ratkaista kommunikaatiotilanteiden vaikeimmat solmukohdat, jolloin loput kommunikaatiosta voitaisiin selvittää ilmein ja elein.

Testaustilaisuudessa selitimme tulkin avulla testattaville henkilöille, mitä varten sovellusta kehitetään, ja annoimme heille tehtäviä suoritettaviksi testisovelluksen käyttöliittymällä.

Sovellus sai lämpimän vastaanoton maahanmuuttajilta, ja saimme testin kautta hyviä tuloksia. Piirtäminen oli sovelluksessa hauska ominaisuus, ja sillä syntyi heti hauskoja tekeleitä. Jokin muu oli kuitenkin herättänyt mielenkiinnon testausryhmän käyttäessä sovellusta. Sovellus ei täysin sopinut heidän tarpeisiinsa, koska he olivat asuneet Suomessa jo suhteellisen kauan, jotkut jopa useamman vuoden. He halusivat oppia suomea nopeammin, jotta he voisivat työskennellä ja elättää itsensä.

Testauksen loppuhaastattelussa saimmekin yllättävää palautetta. "Miksei tämä voisi olla peli?" he kysyivät. "Tällaisella pelillä olisi mukava opetella suomen kielen sanoja." Miksi emme ole tehneet Suomeen muuttaneille ja Suomessa jo vuosia asuneille ulkomaalaisille helpompia tapoja oppia suomen kieltä?

Kommunikaatiosovellus esitti arkipäiväisiä kuvia ja näytti selkeästi niitä tarkoittavia sanoja. Kuvien ja sanojen yhdistelmät voisivat jo itsessään opettaa suomea. Alkuperäisessä suunnitelmassamme ajattelimme kuvien mukana näytettävien sanojen hämärtävän kommunikaatiotilanteita, joten jätimme ne testisovellukseen vain saadaksemme tähän varmuuden. Nyt sanat saivatkin jäädä.



Älypuhelimet eivät olleet vieraita maahanmuuttajille. Lähes jokaiselta löytyi oma puhelin. He ymmärsivät heti, että sovelluksen konsepti toimisi myös pelimäisessä muodossa, joka olisi heille mielenkiintoisempi opetuslunastana. He toivoivat, että voisivat oppia suomea tehokkaammin kielenoppimispelin kautta. Suomen aakkoset ja sanat jäisivät paremmin mieleen, jos niitä voisi toistaa useammin kuin vain lähiopetuksen aikana.

Uuden kielen oppiminen on aina haastavaa, ja hyviin tuloksiin pääsee vain harjoittelemalla paljon. Uusien kielten oppimista voisi nopeuttaa, jos oppiminen tapahtuisi kuin pelien pelaaminen. Haastetta olisi tarpeeksi muttei liikaa, ettei motivaatio karsisi. Lisäksi pelaaja voisi edetä omaan tahtiinsa.

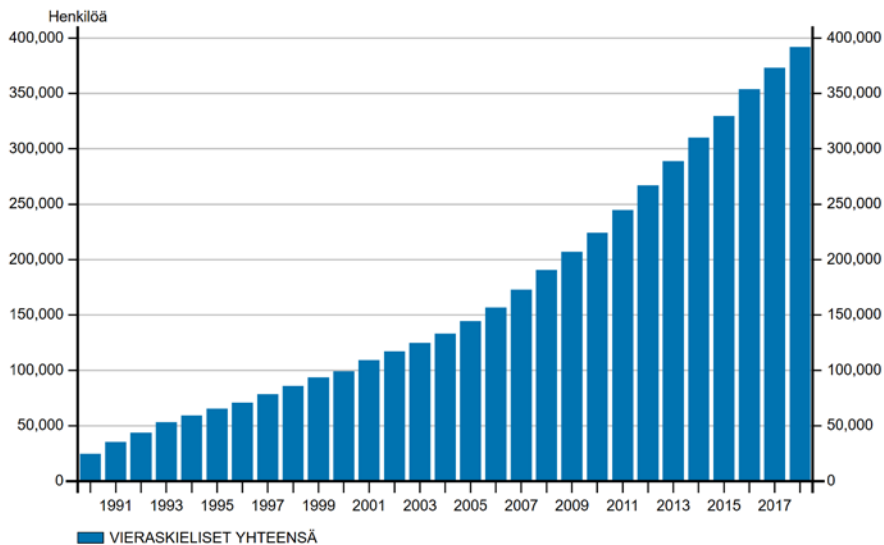
Kieltenoppimispeljä on tarjolla runsaasti, mutta monet niistä pohjautuvat englanttiin sekä vaativat luku- ja kirjoitustaidon. Kaikilla maahanmuuttajilla ei näitä kielenoppimisen perustaitoja ole pohjalla. Olemassa olevien kieltenoppimispelien sanasto ei myöskään vastaa maahanmuuttajien tarvitsemää sanastoa vastaanotokeskuksen arjessa. Pelissä ei tarvitsisi kääntää toiselle kielelle vaan oppia suomalaisten sanojen merkitys yhdistämällä kuva-sanapareja. Yksittäisen avainsanan hallitseminen voi olla ratkaiseva kommunikaatiotilanteessa. Sanan voisi myös kuunnella, jolloin sanojen ääntämistä voisi halutessaan harjoitella pelatessaan.

Pelin vaikeusastetta voisi kasvattaa lisäämällä sanaston laajuutta ja uusien sanojen ilmestymisen tiheyttä. Peli seuraisi älykkäästi pelaajan hallitsemää sanastoa ja osaisi laajentaa sitä, kun opeteltu sanasto olisi hallussa. Pelaaja voisi myös testata ja kerrata oppimiaan sanoja välitestiä avulla. Opittuaan sanat yhdestä kategoriasta, kuten ruoka, pelaaja pääsisi etenemään seuraavaan sanastoryhmään, kuten terveys tai turvapaikka.

Vuoden 2017 lopussa Suomessa asui 373 500 vieraskielistä (kuvio 1). Vieraskielisiksi luetaan henkilöt, joiden kieli on jokin muu kuin suomi, ruotsi tai saame (kuvio 2). Määrä kasvoi edellisestä vuodesta yli 19 000 hengellä eli 5,5 prosenttia. Vieraskielisten osuus oli vuoden lopussa 6,8 prosenttia koko väestöstä. (Tilastokeskus 2018.)

Tilastokeskuksen mukaan 77 % Suomessa asuvista vieraskielisistä on myös työikäisiä. Kielenoppimispelillä voisi siis olla todella paljon kysyntää, koska jo Suomessa asuminen itsessään toimii hyvänä motivoijana suomen kielen opiskelulle.

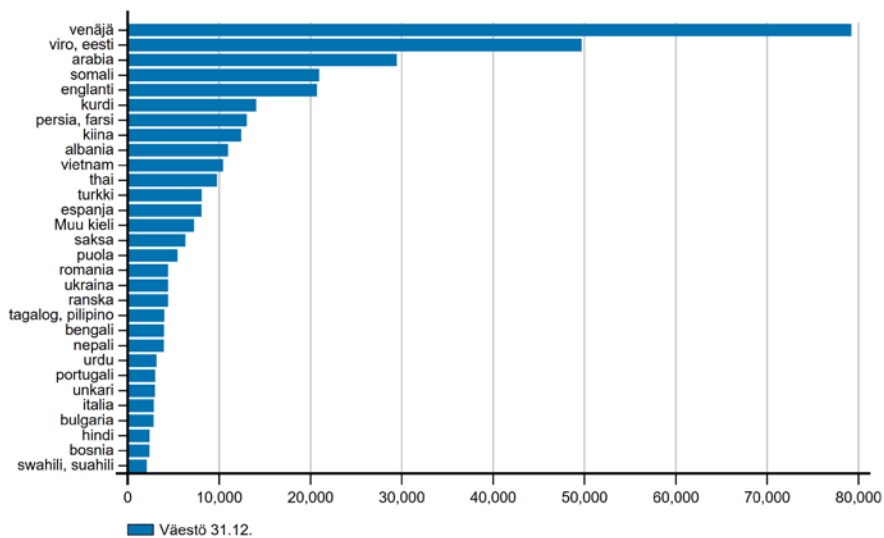
## Väestö kielen mukaan 1990-2018 VIERASKIELISET YHTEENSÄ



Kuvio 1. Väestö kielen mukaan 1990–2017.

Tilastokeskus / Väestörakenne

## Suurimmat vieraskielisten määrät 2018



Kuvio 2. Suurimmat vieraskielisten määrät 2017.

Tilastokeskus / Väestörakenne



Kielimuurin syntymistä maahanmuuttajien ja turvapaikanhakijoiden sekä suomalaisten välille voitaisiin ehkäistä helpottamalla suomen kielen opiskelua. Jo muutamia sanoja oppimalla Suomessa oleskelevat ulkomaalaiset voisivat selviytyä sujuvammin normaaleista, arkisista tilanteista muun väestön kanssa. Harva suomalainen tietää, kuinka tärkeäksi pienetkin apukeinot osoittautuvat, kun joutuu kommunikaatiotilanteeseen, jossa kielet ja kulttuurit eroavat niin paljon, ettei yhteistä säveltä meinaa löytyä. Arjen vaikeutuminen kielimuurin takia altistaa hyväksikäytölle ja voi lopulta johtaa yhteiskunnasta eristäytymiseen. Kaikkien saatavilla oleva suomen kielen opetuspelejä voisi olla yksi ratkaisu myös kielimuurin syntymisen estämiseksi.

Ihmisen muisti pyrkii aina luomaan sanoja ja merkityksiä kuvien rinnalle. Kuvasanaparien muistaminen on helpompaa kuin pelkkien sanojen muistaminen, koska tarttumapintaa on enemmän. Kielen oppiminen tehostuu kuvien avulla, kun opettavien sanojen rinnalle liitetään kuvia, jotka kuvastavat sanaa parhaiten. Kielenoppimispeli ei siis pelkästään mahdollistaisi suomen kielen oppimista luku- ja kirjoitustaidottomille vaan myös tehostaisi kaikkien suomen kielestä kiinnostuneiden oppimista.

## LÄHTEET:

Tilastokeskus. 2018. Vieraskieliset: väestörakenne 2018. Vuosikatsaus. Saatavissa: <http://www.stat.fi/tup/maahanmuutto/maahanmuuttajat-vaestossa/vieraskieliset.html> [viitattu 19.3.2019].



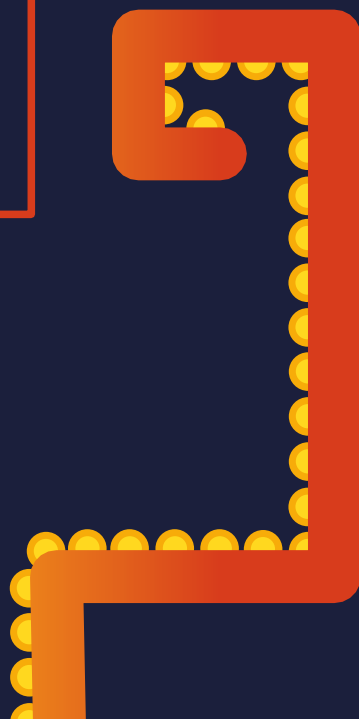
# Games – from entertainment to education and societal change

Per Myrén

”*Improvise, Adapt, Overcome.*”

”*Where your talents and the needs of the world cross; there lies your vocation.*”

*-Aristotle*





I want people to look at games as more than just games. Games are global; smart phones are used across the globe and we see people in South America, Europe and Asia playing Candy Crush and Angry Birds. We learn the same rules, take part in the same logic, and solve the same challenges. Understanding how games create this common ground for understanding, it becomes apparent that the same methodology could be used in many more ways than just entertainment.

The truth is, games are much more than just entertainment. I see games as culture, method, product, services, learning, tools, art, business and metaphors. It's much more than entertainment, it's something that affects, connects and influences people across so many different fields and societies.

I think it is important to broaden the perspective of games. It's not just about business or entertainment. Games are like any other art, like music or painting, with a thousand-year history. Digital games might have a history of 30 or 40 years, but the concept of gaming has been around for a very long time. Because digital games are becoming all the more present in our everyday lives today, they also have the power of influencing big groups of people, the way music is said to influence people. Therefore, games very powerful, and more and more people are starting to realize this.

For me, my first contact with digital games was as a teenager playing Space Invaders. Since then digital games have become an important part of my life. On a personal level, I play Wordfeud with my mother who lives 1,000 kilometers up north in Sweden every day and use it as a communication tool. We interact through our matches, and also send each other short messages. That social part is central in gaming as well. It's like my father and my niece, they sit down for a card game and connect with each other - even though there is an almost 80-year age difference between them.

### *What do you do; any examples?*

I am Head of Development at Changemaker AB, a consultancy and educational company. We work mainly in the areas of food development, urban development, and games. For me, these are the essential area for every person: we need to eat, we live in cities and we want to have fun.

I've been working with digitalization within these areas for the past 20 years, focusing on idea development and the creation of new business concepts and collaborations. Gaming has always been one of the most important aspects of what we do; combining game mechanics and logic whenever applicable in other business areas. For instance, in different projects we've used games to make people more aware of climate change or to get local societies' input on new city planning initiatives.

I believe that this is a discussion that's often lacking in the game world. Even our own students at our educational programs might be more focused on the entertainment side of games than the impact game logic can actually have on society. I think it is important for everyone to start thinking of games from other perspectives, as a driver of societal change. As culture with a mission.

### *With what / whom do you work?*

Through Changemaker I work with both the private and public sectors, from startups to more established organizations, research groups and researchers, and the educational sector.

In Stockholm, we run the Futuregames game development education in close cooperation with the Swedish gaming industry. Last year, Futuregames was named the second-best game development school in the world by an international jury at the Rookies. We also have game education in Göteborg, Arvika and Södertälje, and are establishing a strong gaming hub in Boden in the Norrbotten region in Sweden. There we also work with the game program 'Gamemaker' that aims to help young people that have dropped out of or are tired of school to get their study motivation back. We use games as a way to get people interested in learning again, through letting them develop their own games or together with others, and hopefully belonging to this community leads to them finding their way back to school and to society again.

We are currently part of six international European projects, stretching from agricultural projects in Ireland and France to a community reports initiative originating from Manchester in the UK and circular economy projects across the whole continent. We are often the project partner in charge of creating the digital teaching



platforms and strategies within different European projects; using games or game mechanics and game visualization to close the digitalization gap within different groups. Within the Erasmus+ project Leadfarm we have for instance developed 6 different games as teaching tools for younger generations to better understand the power of agricultural cooperatives.

I've also been involved in many 'serious game' projects for other schools. Serious games is a term that defines games that are used for learning and not for entertainment. The challenge however is that in order to be engaging, and to get players coming back, you can't remove the fun factor from the game. We try to look at games as an alternative to study literature.

I've done several projects together with Mistra Urban Futures, an international hub for research and knowledge about sustainable urban development. Through games we've been able to simplify research papers and create iPad games about climate change aimed at high school students to make them more aware of the importance of lowering our climate footprint.

I've also worked together with Trafikverket, The Swedish Transport Administration, developing an online dialog tool resembling a game to get citizens to give input on city planning initiatives. They were able to effectively use game mechanics to get people more involved in giving feedback on a new train lines, planning and development.

### *What is important to you?*

Games, when they are at their best, help simplify things. They are good at highlighting the fun thing, or the horrible and scary thing. Games are an effective way of simplifying big issues and getting people involved. Helping people grasp the bigger meaning and actually starting to work with something themselves.

We already see how different games engage large groups of people, and with the rise of smart phones gaming has become a part of everyday life for people across all ages. Using the same mechanics and logic as we find in games, it is possible to create the same type of engagement and participation in other areas as well.

Today we see companies and societies turning to games as a solution for different business or societal challenges, believing that a game in itself can help solve everything. A problem I see with this is that many people talk about games and gamification as a 'silver bullet' and the ultimate solution to all different kinds of problems. But it's not just about using game mechanics and applying it to other areas, but actually adapting depending on the challenge at hand.

When I use games in agriculture, teaching younger generations about cooperatives, or in a folk high school, to motivate drop-out students to come back to school, it's about reusing the same mechanics while also changing the rules around some. Games need to keep the fun factor, otherwise they are not effective. Games should also be seen as a complement to other initiatives, not as a complete solution in itself.

### *What kind of future would you like game education to have?*

I hope that game education gets this broader perspective about games. Even if many people choose to study game development to work at a game studio and create entertainment, it is still important to understand the societal impact gaming really has and how it can be used in other areas to create societal change.

It would also be interesting to see more interactions between game education programs and the societies around them. Looking at how students could become involved in areas of research, museums or urban development as part of their education and their curriculum. That way, it would become more obvious both to the students themselves and to the different stakeholders how powerful gaming can be at other levels than just entertainment.

I think it is important to separate the gaming industry to gaming students and the gaming society. The gaming industry is often focused on the entertainment side of things, but other organizations and companies will start looking at gaming more as a tool to be used in other aspects. At the same time, I think it is important to not forget that games are also a culture.



I think there is something very powerful to be found working in the intersection between game technology, game culture and game design. Maybe then we can find new ways for games to have an impact on society.



### *What kind of policy suggestions do you have?*

I would like to see gaming as a subject in schools, just the way music, art or mathematics is. Regardless of if you plan to work with game development or not, understanding game logic is an important part of functioning in our society today. We can look at it as a learning tool, but it is in fact also something that we are faced with every day through social media, smart phones and now also through different social campaigns. You play music, paint pictures and have mathematics in school, so why not also play games?

As gaming is becoming more and more used as a communication tool across different industries and by different parties, it is also important that we can look at the message different games are sending across in a more critical way. We talk a lot about fake news from unknown sources being spread online today, but of course this is something that can easily be done through games as well, maybe even with a bigger impact since people tend to be more committed to the games they play. Therefore, I think it is important that every student learns to understand the mechanics behind gaming and why it is important to also view the games we play with a more critical point of view.

If you are a game developer, you need to be aware of the impact games can have on people.

We all need to have basic game competence to function in the world today. We don't all need to develop games, but we need to understand them. Games are so many different things today, from entertainment and a cultural phenomenon to a political tool. It's important that we all learn and understand this.

# Pelaammeko parempaan?

## KooPee Hiltunen

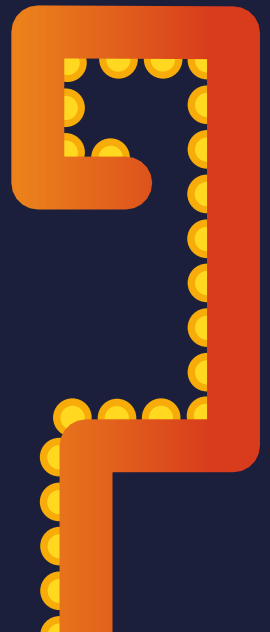
*” Lahtisenkin kiukku purkautui vetämiseen. Sanoi hän sentään Salolle jonka liinan hän oli huomaavinaan löystyvän:*

*- Verä ny perkele sinäkin. Eihän sun ole edes hiki.*

*Salon liina kiristyi ja huohotuksen seasta kuului sangen järkevä vastaus:*

*- En mää täsä mitään hikee koitakkaan. Sitä vaan että pulkka liikkuu.*

*- Väinö Linna,  
Tuntematon sotilas*





*Mitä pelaamisesta voi oppia? 15-vuotias tyttöni pelaa paljon, on erilaisissa online-peleissä, joista en tiedä mitään. Mitä minun pitäisi ajatella näistä? Mikä on se kohta, jossa pitäisi huolestua, vai pitäisikö?*

Nuo ovat ajatuksia, joita monet vanhemmat mielessään pohtivat. Pelit eivät ole yksiulotteinen ilmiö. Online-pelien kautta pelaajilla on mahdollisuus olla osa globaalia yhteisöä. Pelien kautta heillä on kavereita ympäri maailmaa, erilaisista kulttuureista ja taustoista. Yksi asia, jota on paljon tutkittu, on pelaamisen vaikutus kielitaitoon. Suomessa pelataan paljon englanniksi, ja monissa tapauksissa sen vaikutus näkyy koulumenestyksessä esimerkiksi englannin kielen taidoissa ja sanavaraston kasvamisessa. Tutkimusten mukaan pelaajien ja ei-pelaajien välinen ero kielitaidossa on merkittävä.

Omat lapseni ovat jo aikuisia, mutta heidän pelaamistaan seuranneena voisin väittää, että esimerkiksi historiallisiin tapahtumiin perustuvien pelien pelaaminen on kyllä vaikuttanut heidän kykyynsä hahmottaa historiallisia asioita ja viitekehyksiä. Ihan pelkässä viihdepelaamisessakin on siis paljon positiivista. Uutena viihteen muotona pelaamiseen liittyy kuitenkin paljon ennakkoluuloja.

Missä vaiheessa sitten kannattaa huolestua jälkeläisensä pelaamisesta? Sanoisin, että silloin, kun nuori keskittyy liiaksi pelaamiseen eikä halua tehdä mitään muuta. Minkä tahansa asian muuttuminen pakkomielteenomaiseksi ja muun elämän pois-sulkeväksi on aina hälytysmerkki.

Tutkimuksissa lasten pelaamisessa nousee toistuvasti esiin se, että lapset pitävät siitä, kun vanhemmat ovat kiinnostuneita heidän pelaamisestaan. Pelit ovat täällä jäädäkseen, joten niiden kanssa toimeen tuleminen on ja tulee jatkossakin olemaan oleellinen osa kasvatusta.

Kun tietää, mitä lapsi pelaa, voi ehkä paremmin itsekin hahmottaa niitä mahdollisia uhkakuvia, joita pelaamiseen liittyy. Vanhemman tehtävänä myös pelien maailmassa on olla tietoinen lastaan mahdollisesti uhkaavista vaaroista.



*Millä tavalla peliosaamiseen voisi kannustaa myönteisellä tavalla? Onko kouluja tai oppilaitoksia, joissa tätä osaamista voisi harjoitella? Mitä sanon 15-vuotiaalle tytölleni?*

Neogamesin sivuilta löytyy linkkejä aktiivisiin koulutuksiin ja pdf-koonti pelialan koulutuksesta ([www.neogames.fi/pelialat-koulutus](http://www.neogames.fi/pelialat-koulutus)).

Suomessa järjestetään pelialan koulutusta monella tasolla ihan kansanopistoista yliopistoon ja opiskella voi kaikkea mahdollista koodaamisesta e-urheiluun. Koulutusta on ympäri maata, joten lähes jokaiselle löytynee jotakin.

*Ymmärretäänkö peliala yhä liikaa viihdepelien näkökulmasta eri sovellukset unohtaen? Mitä mielenkiintoisimpia uusimpia sovelluksia tiedät?*

Viihdepelit ovat tällä hetkellä ylivoimaisesti suosituin pelityyppi. Pelejä voidaan toki hyödyntää muillakin elämänalueilla, esimerkiksi koulutuksessa, terveydenhuollossa ja teollisuudessa. Tällä hetkellä olemme vasta raapaisemassa pintaa siitä, missä kaikessa peliosaamista voidaan hyödyntää.

*Mikä on pelialan koulutuskentän tilanne?*

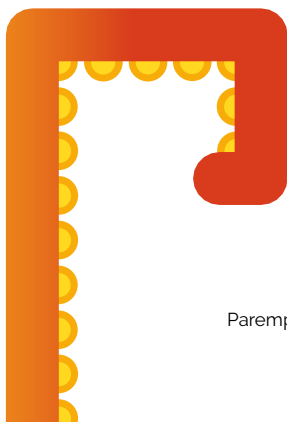
Suomessa on jo suhteellisen paljon pelikoulutusta, ja koulutus kiinnostaa opiskelijoita. Koulutuksen suhteen suurimmat haasteet lienevät pätevien opettajien saanti sekä työelämälähtöisen koulutuksen ja ympäristön kehittäminen. Myös suhteiden luonti toimialan yrityksiin, ts. harjoittelupaikkoihin, voi etenkin pienemmillä paikkakunnilla olla haastavaa.

## *Miltä tulevaisuus näyttää?*



Tähän olen usein vastannut, että tulevaisuutta ei ole – se täytyy tehdä. Peliala on yksi maailman kilpailluimmista toimialoista. Jos haluamme pärjätä kilpailussa, meidän täytyy saada tänne maailman parhaat osaajat. Yhtenä keinona tähän on koulutus ja osaajien tuonti ulkomailta. Toinen keino on sujuva sisäinen yhteistyö paitsi toimialan piirissä myös viranomaisten kanssa. Kolmas keino on pelialan kasvua tukevien instrumenttien kehittäminen ja ylläpito. Esimerkiksi entisen Tekesin tuet pelialalle ovat maksaneet itsensä monikymmenkertaisesti takaisin verotulojen muodossa.

Pelaaminen ei maailmanlaajuisesti ainakaan vähene tulevina vuosina. Peliala on jo kansantaloudellisestikin merkittävä toimiala, ja sillä on edelleen mahdollisuus kasvaa. Siihen kannattaa panostaa.







XAMK  
INSPIROI

