



# Pelillistäminen työssäoppimista edistämässä

Alkon Makupankki-sovelluksen kehittäminen

Mikko Lehtiniemi

OPINNÄYTETYÖ  
Huhtikuu 2023

Tietojärjestelmäosaaminen, ylempi AMK

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tietojärjestelmäosaaminen, ylempi AMK

LEHTINIEMI, MIKKO:  
Pelillistäminen työssäoppimista edistämässä  
Alkon Makupankki-sovelluksen kehittäminen

Opinnäytetyö 101 sivua, joista liitteitä 6 sivua  
Huhtikuu 2023

---

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten pelillistämistä voidaan hyödyntää Alkossa ammattitaidon kehittämisessä sekä pruuvaamisosaamisessa että pruuvaamisesta oppimisessa. Tarkoituksena oli kuvata, miten peleistä tutut elementit voivat tukea tällaista erityistä työssäoppimisen tapaa. Kehittämistehtävänä oli tuottaa ehdotus Alkon oman Makupankki-sovelluksen pelillistämiseksi.

Tutkimusaineisto kerättiin kaksivaiheisesti. Jotta ymmärrettiin, millaisia pelaajia Alkon työntekijät ovat, kartoitettiin heidän pelaamistottumuksiaan ja asenteitaan pelaamista kohtaan kvantitatiivisella kyselylomaketutkimuksella. Saatuja tuloksia vertailtiin suomalaisen pelaajabarometrin tuloksiin. Kvalitatiivisella puolistrukturoidulla teemahaastattelulla ja sisällönanalyysillä hankittiin tietoa henkilöstön osaamisen kehittämisen tavoista ja tarpeista pruuvaamalla oppimisen näkökulmasta, jotta ymmärrettiin, millaisia valintoja pelielementtejä suunniteltaessa tuli tehdä, jotta ne tukevat oppimista pruuvatessa.

Tutkimuksen perusteella Alkon työntekijät ovat keskivertoa suomalaista aktiivisempia pelaajia. He suhtautuvat pelaamiseen optimistisesti sekä kriittisesti nähdessä siinä hyötyjä osaamisensa kehittämiseksi ja haittoja sen muuttuessa muuta elämää häiritseväksi. Makupankilla ja pruuvaamisella koetaan olevan tärkeä rooli ammatillisessa kehityksessä. Ammattitaito kehittyy vähitellen kokemusten ja tiedon karttuessa, jolloin Makupankin pelillistetyillä ominaisuuksilla voidaan tukea reflektointia eri osaamistasot huomioiden. Kehittämistehtävän lopputuloksena Alkolle tehtiin kolme erikseen tai samanaikaisesti toteutettavissa olevaa ehdotusta Makupankin pelillistämiseksi. Peliin perustuvassa oppimisen suunnittelussa voidaan hyödyntää pruuvausprosessin pelillistämistä, pruuvaamisosaamisen kehittämisen pelillistämistä ja oppimistehtävin tapahtuvaa osittaista pelillistämistä.

Jotta pelillistämisestä on hyötyä työssäoppimisessa, on sen perustuttava oppimisteorioihin. Peliin perustuvan oppimisen suunnittelu vaatii pedagogista osaamista ja oppimistavoitteen määrittelyä. Pelillistäminen on yksi menetelmä muiden joukossa, ja sen valitseminen työssäoppimisen lähestymistavaksi organisaatiossa tulee perustua harkintaan menetelmän sopivuudesta tavoitellulle oppimistulokselle.

---

Asiasanat: pelillistäminen, työssäoppiminen, ohjelmistokehitys, osaamisen kehittäminen

## **ABSTRACT**

Tampere University of Applied Sciences  
Master's Degree Programme in Information System Competence

LEHTINIEMI, MIKKO:  
Gamification Promoting On-The-Job Learning  
Development of the Makupankki Application of Alko

Master's thesis 101 pages, appendices 6 pages  
April 2023

---

The aim of the thesis was to find out how gamification can be used in Finnish alcohol monopoly Alko to promote on-the-job learning in professional product tasting. The purpose was to describe possible game features to support learning and to develop a suggestion to gamify Makupankki, the application for tasting and learning in Alko.

The questionnaire study investigated employees of Alko as players compared to other Finns. The semi-structured theme-centered interviews gathered information on ways to learn by tasting and to develop professional skills and competences gradually. The data was reviewed within the game-based learning framework to identify the relevant game elements.

The employees of Alko are more active players than average in Finland finding advantages of developing their skills by playing games. Tasting has an important role in their professional development and can be supported by the gamified features to enhance reflective nature of learning experience. Based on that, three proposals were made to gamify learning in Makupankki.

To benefit from gamification in on-the-job learning, it must be based on learning theories and therefore requiring pedagogical skills from a game designer. Choosing gamified methods should be based on consideration of their suitability for the desired learning outcome.

---

Key words: competence development, gamification, on-the-job learning, software development

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	7
2	TUTKIMUSMENETELMÄT .....	10
2.1	Tutkimusasetelma ja -menetelmät .....	10
2.2	Kyselytutkimusaineisto .....	11
2.3	Haastatteluaineisto .....	13
2.4	Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys .....	16
3	TOIMEKSIANTAJA JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ .....	20
3.1	Alko ja osaamisen kehittäminen .....	20
3.2	Pruuvaaminen osaamisen kehittämisenä .....	23
3.3	Makupankki-sovellus .....	26
3.4	Kehittämistehtävä .....	30
4	PELIT JA PELILLISTÄMINEN .....	31
4.1	Pelit .....	31
4.2	Pelillistäminen .....	33
4.3	Pelit ja pelillistäminen osaamisen johtamisessa .....	35
4.4	Pelielementit oppimisen pelillistämisessä .....	38
5	OPPIMISEN EDISTÄMINEN PELIEN KEINAIN .....	40
5.1	Tutkimuksia pelien vaikuttavuudesta oppimiseen .....	40
5.2	Peliin perustuva oppiminen .....	41
5.3	Kognitiivinen näkökulma .....	45
5.4	Motivaation näkökulma .....	47
5.5	Affektiivinen näkökulma .....	52
5.6	Sosiokulttuurinen näkökulma .....	53
6	TUTKIMUSTULOKSET .....	57
6.1	Pelaamisen yleisyys .....	57
6.2	Pelityyppien kirjo .....	61
6.3	Pelaamisen hyödyllisyys ja haitallisuus .....	64
6.4	Haastattelujen tulokset pruuvaamisesta .....	67
6.5	Haastattelujen tulokset oppimisesta .....	73
6.6	Muut huomiot Makupankin kehittämiseen .....	77
7	JOHTOPÄÄTÖKSET KEHITTÄMISTEHTÄVÄÄN .....	78
7.1	Alkon työntekijät pelaajina .....	78
7.2	Peliin perustuva oppiminen pruuvaamisessa .....	79
7.3	Ehdotukset Makupankkiin .....	82
8	POHDINTA .....	86
	LÄHTEET .....	90

LIITTEET .....	96
Liite 1. Kyselytutkimuksen kyselylomake .....	96
Liite 2. Puolistrukturoidun teemahaastattelun runko .....	99
Liite 3. Pelatuimmat pelit.....	100

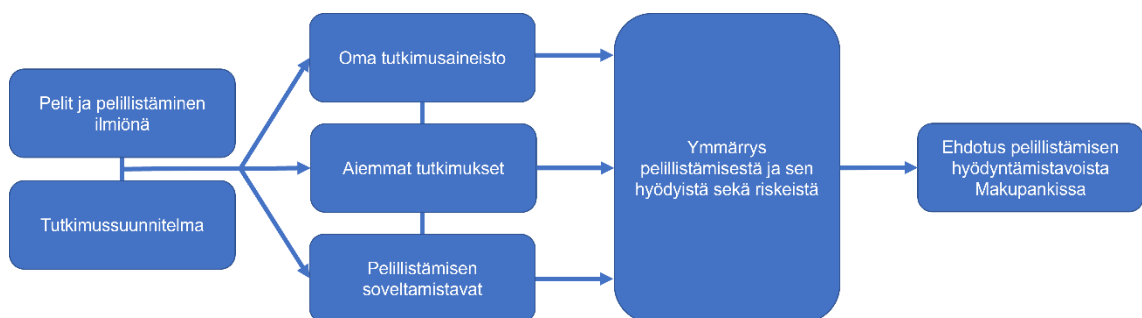
**ERITYISSANASTO**

Kupla	Alkon henkilöstön digitaalinen oppimisympäristö
Makupankki	Alkon henkilöstön sisäinen digitaalinen työkalu pruuvi- kokemusten tallentamiseen ja jakamiseen
Pruuvaaminen	Ammattimainen juoman maistaminen, jossa analysoi- daan juoman ominaisuuksia sitä nielaisematta
Pruuvi	Ammattimainen maistamistilanne, jossa analysoidaan yhtä tai useampaa juomaa
Tuoteaapinen	Alkon henkilöstön sisäinen digitaalinen juomatietouden perustietoteos
Tuoteomistaja	Henkilö vastaa oikeiden päätöstekemisestä ohjelmisto- kehityksessä (engl. product owner)

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tavoite on selvittää, miten pelillistämistä voidaan hyödyntää Alko Oy:n (jatkossa käytetään nimitystä Alko) kaltaisessa organisaatiossa osaamisen kehittämisessä. Tavoitteena on tutkimusaineiston ja aiempien tutkimuksen sekä pelillistämistä ohjaavien suunnitteluperiaatteiden ja oppimisteorioiden pohjalta muodostaa riittävä ymmärrys pelillistämisen hyödyistä ja riskeistä. Opinnäytetyön havaintojen ja oivallusten tulisi edesauttaa tunnistamaan, millaiseen osaamisen kehittämiseen pelillistäminen sopii Alkossa ja millä tavoin.

Tarkoituksena on kuvata mahdollisuuksia, joita peleistä tutut elementit tuovat opimiseen ja osaamisen kehittämiseen työelämässä, mutta toisaalta tunnistaa myös niihin liittyviä riskejä. Kehittämistehtävänä on tuottaa ehdotus pelillistämisen hyödyntämisen tavoista Alkon omassa Makupankki-sovelluksessa (kuvio 1). Pruuvaaminen eli ammattimainen maistaminen on yksi tapa kehittää osaamista Alkossa, ja Makupankki on henkilöstön pruuvaamisessa käyttämä digitaalinen työkalu. Pelillistämällä Makupankkia tavoitellaan lisää vaikuttavuutta pruuvaamiseen laitetulle taloudelliselle panokselle. Vaikuttavuuden tulisi näkyä entistä parempana asiakaspalveluna ja asiakaskokemuksena, joita Alkossa seurataan useilla mittareilla. Pelillistäminen osana vähittäiskaupan ja erikoiskaupan osaamisen kehittämistä laajemmassa merkityksessä saattaa myös avata uusia mahdollisuuksia ja ideoita koko alan osaamisen kehittämisessä.



KUVIO 1. Opinnäytetyön tavoite ja tarkoitus sekä niiden suhde kehittämistehtävään.

Tämän opinnäytetyön ja kehittämistehtävän ulkopuolelle on rajattu muut Alkossa käytössä olevat osaamisen kehittämisen välineet ja menetelmät. Kehittämistehtävän tarkoituksena ei ole toteuttaa pelillistämistä Makupankissa tai muissa Alkon koulutuksissa, vaan antaa lähtökohdat jatkokehitykselle. Koska mahdollinen toteutus tehdään opinnäytetyön valmistumisen jälkeen, on myös sen vaikuttavuuden mittaaminen rajattu tämän opinnäytetyön ulkopuolelle.

Opinnäytetyön tekijä työskentelee toimeksiantajana toimivan Alkon henkilöstöyksikössä kulttuurin ja osaamisen kehittämisen tiimissä valmennuspäällikkönä. Hän on toiminut myös kehittämistehtävän kohteena olevan Makupankki-sovelluksen tuoteomistajana vuosina 2018–2021 tuntien siten hyvin toimeksiantajan tavat kehittää henkilöstönsä osaamista sekä Makupankki-sovelluksen toimintalogiikan ja teknisen ratkaisun. Jotta opinnäytetyössä on voitu säilyttää riittävä objektiivisuus ja kertoa julkiseksi tarkoitettua tietoa organisaation toiminnasta, on nojaututtu pääasiassa avoimesti saatavilla oleviin lähteisiin sekä tutkimusaineistoon.

Tutkimusaiheena pelillistäminen on ajankohtainen, koska siihen voi törmätä hie-  
man joka puolella osaamisen kehittämisen kentällä. Opinnäytetyön tekijän koke-  
mus on, että siitä keskustellaan ja sitä markkinoidaan osaamisen kehittämisen  
ammattilaisille paljon, mutta usein ymmärrys sen toimintalogiikasta ja tehokkuu-  
desta oppimisessa on pitkälti konsulttien ja markkinointiviestinnän varassa. Siksi  
pelit ja pelillistäminen saatetaan kokea sekä kiinnostavana ja houkuttelevana että  
epäluuloa ja varauksellisuutta herättävänä. Niissä nähdään potentiaalia, mutta  
samaa aikaan pohditaan sen vaatiman panoksen ja siitä saadun oppimishyödyn  
välistä suhdetta. Tällä opinnäytetyöllä halutaankin selkeyttää pelien ja pelillistä-  
misen käsitteitä sekä perehtyä niiden mahdollisuuksiin työssäoppimisen konteks-  
tissa.

Pelillistämisen ja pelien näkökulmasta Alko on mielenkiintoinen organisaatio,  
koska sillä on jopa 40 vuotta historiaa hyötypelien tilaajana. Jo 1980-luvulla on  
julkaistu valistustarkoituksessa mm. Promille-peli sekä HupPeli-peli. (Pitkänen  
2017; Rämö 2017.) Myös 2010-luvulla Alko on käyttänyt peliä vastuullisuustyön  
tehokeinona. Synkkään tunnelmaan nojaava Lydia-peli on antanut pelaajalle  
mahdollisuuden tarkastella vanhemman alkoholinkäyttöä lapsen asemasta käsin.



Peli onkin palkittu vuoden kotimaisena pelinä Finnish Game Awardsissa vuonna 2018. (Alko 2018.)

Alkossa on hyödynnetty pelejä myös oman henkilöstön kanssa. Esimerkiksi vuosina 2016 ja 2017 pelatun MyAlko-lautapelin (kuva 1) tavoitteena oli tehdä henkilöstölle näkyväksi, miten strategia vaikuttaa kunkin työntekijän toimintatapoihin mutta ennen kaikkea yhteisiin tapoihin toimia arjessa. (Alko 2017.) Peleihin myönteisesti suhtautuva toimeksiantaja antaa tälle opinnäytetyölle kannustavan lähtökohdan, koska tutkimuksen ja teorian vuoropuhelusta tehtäviä löydöksiä sekä kehittämistehtävän ideoita tullaan todennäköisesti aidosti hyödyntämään.



KUVA 1. MyAlko-lautapeliä pelattiin Alkon omien MyAlko-valmentajien johdolla.

Opinnäytetyö jakautuu tutkimuksellisesti kahteen vaiheeseen: kvantitatiiviseen kyselytutkimukseen Alkon henkilöstöstä pelaajina sekä kvalitatiiviseen teema-haastattelututkimukseen, jolla rakennettiin ymmärrystä pruuvaamisesta ja oppimisesta sekä niitä hyödyttävästä tuesta. Tutkimustulosten ja teoreettisen perehtymisen perusteella voitiin Alkolle tehdä konkreettisia ehdotuksia pelielementtien ja pelillistämisen hyödyntämisestä henkilöstön osaamisen kehittämisessä Maku-pankki-sovelluksen avulla.

## 2 TUTKIMUSMENETELMÄT

### 2.1 Tutkimusasetelma ja -menetelmät

Opinnäytetyön tarkoitus oli selvittää, miten pelillistämistä voisi hyödyntää työssä-oppimisen tukena Alkon Makupankki-sovelluksella pruuvaattaessa. Tätä lähestyttiin kahden tutkimuskysymyksen kautta: Millaisia pelaajia Alkon työntekijät ovat? Millaisia valintoja pelielementtejä suunniteltaessa tulisi tehdä, jotta ne tukevat oppimista pruuvaatessa? Tutkimuksen tavoite oli ymmärtää Alkon henkilöstöä pelien pelaajina ja ammatillisen osaamisensa kehittäjinä, jotta voitaisiin tehdä parhaita mahdollisia ratkaisuja harkittaessa pelillisten elementtien hyödyntämistä osaamisen kehittämisessä Makupankissa.

Tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin sekä kvantitatiivista että kvalitatiivista tutkimusotetta. Kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus perustuu mittaamiseen tavoitteenaan tuottaa luotettavaa ja yleistettävää tietoa (Kananen 2008, 10). Kvalitatiivisen eli laadullisen tutkimuksen pyrkimyksenä on se sijaan tuoda esiin ja tulkita tosiasioita moninaisesta todellisuudesta, jossa korostuu sosiaalisten ilmiöiden merkityksellinen luonne (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 157–159). Kvantitatiivisella tutkimuksella haetaan vastauksia kysymyksiin kuten ”kuinka usein?” ja ”kuinka paljon?”, kun kvalitatiivisella tutkimuksella niitä haetaan kysymyksiin ”miksi?”, ”miten?” ja ”millainen?” (Holopainen & Pulkkinen 2012, 20–21).

Kvantitatiivista ja kvalitatiivista tutkimusta voi käyttää rinnakkain saadakseen luotettavampaa tietoa (Kananen 2008, 10–11). Aineistonkeruun menetelmiksi valikoituivat kyselytutkimus sekä puolistrukturoitu teemahaastattelu. Kahdella erilaisen menetelmän käytöllä pyrittiin hankkimaan monipuolista tietoa kehittämistehävän tueksi. Kyselyllä kerätyllä kvantitatiivisella aineistolla haettiin ymmärrystä Alkon henkilökunnan aktiivisuudesta pelaajina sekä pelimieltymyksistä ja asenteista pelaamista kohtaan. Haastatteluilla saadulla kvalitatiivisella aineistolla laajennettiin ymmärrystä mm. siitä, millaisia oppimiskokemuksia pruuvaaminen nykyisellään tuottaa ja millaiset pelielementit voisivat parantaa niitä. Kahden erilaisen menetelmän avulla kyettiin hankkimaan laajemmin tietoa niin kohderyhmästä kuin heidän tarpeistaan.

## 2.2 Kyselytutkimusaineisto

Suomessa on toteutettu kansallinen mannersuomalaisten pelaamisen muotoja tutkiva pelaajabarometri kahdeksan kertaa vuosien 2009–2022 välillä. Vuoden 2022 tutkimuksen toteutti Suomen Akatemian rahoittama Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö. Koska pelaajabarometrin monet kysymykset ovat säilyneet samoina tutkimusten välillä, tuottaa se tällä hetkellä tietoa pidemmän ajan muutoksista suomalaisten pelaamistottumuksissa ja -asenteissa. (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 7.) Tässä opinnäytetyössä hyödynnettiin kysymyslomakkeen laadinnassa tutkimushetkellä saatavilla olleita vuoden 2020 pelaajabarometrin kysymyksiä, jotta saatuja tuloksia voitaisiin vertailla joiltain osin kansallisiin tuloksiin. Tämän opinnäytetyön tutkimuksessa Alkolle saatuja tuloksia on mielekästä verrata jatkossakin kansallisen pelaajabarometrin tuloksiin ja tehdä mahdollisia seurantatutkimuksia.

Kyselylomake (liite 1) rakentui tämän tutkimuksen kannalta relevantteihin taustakysymyksiin henkilön iästä, sukupuolesta ja työskentelyalueesta. Kyselylomakkeesta rajautuivat pois kysymykset asumistavasta, kotitalouden nettotuloista ja koulutusasteesta, koska ne eivät tämän tutkimuksen kontekstissa olisi tuottaneet tutkimuskohteen kannalta oleellista tietoa.

Koska kyselyyn vastaaminen oli vapaaehtoista Alkon työntekijöille, tiivistettiin kysymyspatteria tietyltä osin, jotta vastaaminen onnistuisi mahdollisimman nopeasti työpäivän tai sen tauon lomassa. Pelaajabarometriin valitut pelityypitkään eivät sisällä kaikkia mahdollisia pelityyppejä, joten tässä tutkimuksessa käytettyyn kyselylomakkeeseen nostettiin pelityypeiksi laajemmalle joukolle tutulta kuulostavia pelityyppejä. Tämä valinta tehtiin siksi, että pitkä lista tuntemattoman tuntuisten pelityyppejä olisi voinut turhauttaa vastaajaa ja aiheuttaa vastaamatta jättämisen. Toisaalta ne vastaajat, jotka tunnistivat pelaavansa jotain listasta puuttuvaa pelityyppiä, kykenivät kertomaan tästä avoimen *muu, mikä?* -vaihtoehdon kohdalla.

Jotkin Pelaajabarometrin teemat jätettiin kokonaan pois, koska ne eivät olleet kehittämistehtävän kannalta oleellisia. Tällaisia teemoja olivat pelaamiseen käytetty raha, pelaamiseen liittyvät ongelmat sekä koronaviruksen aiheuttamien poikkeusolojen vaikutukset pelaamiseen. Sen sijaan pelaamiseen liittyvät asenteet

ovat kehittämistehtävän kannalta avainasemassa, joten niiden yhteyteen liitettiin pelaajabarometrista poiketen myös avoin kommenttikenttä, johon vastaaja sai halutessaan perustella vastauksiaan.

Kyselytutkimus toteutettiin 13.6.–3.7.2022 välisenä aikana verkkolomakkeella. Kysely osoitettiin koko tutkimuksen kohteena olevalle perusjoukolle eli kaikille Alkon työntekijöille. Kyselylomake jaettiin Alkon sisäisessä Yammer-yhteisössä Palvelu- ja tuotekoulutukset -ryhmässä linkkinä ja vastaaminen siihen oli vapaaehtoista. Vastauksia tuli kaikkiaan yhteensä 143, joista myymälähenkilöstön osuus oli 125 vastausta ja pääkonttorin henkilöstön 18 vastausta. Alkon koko Suomen kattavassa myymäläverkostossa ja pääkonttorilla työskenteli vuonna 2021 keskimäärin 2472 henkilöä, joista myymälähenkilöstöä oli 2278 ja pääkonttorin työntekijöitä 194 (Alko 2022, 3). Näin ollen myymälähenkilöstön vastausprosentiksi tuli 5,5 % ja pääkonttorin 9,3 %. Kaikkiaan vastausprosentti oli kohtalainen 5,8 %:n tuloksella.

Naisten osuus vastaajista oli 3,3 prosenttiyksikköä matalampi kuin naisten osuus henkilöstöstä, mutta vastaavasti virallinen tilastointi ei vuoden 2021 osalta ole huomionut kuin binäärisen sukupuolimääritelmän. Miesvastaajien osuus oli lähes henkilöstön osuutta vastaava (taulukko 1). Iän osalta vertaillen vastaajien keski-ikä oli 37,1 vuotta, kun henkilöstön keski-ikä on ollut 39,8 vuotta edellisen vuoden tilastoinnissa (Alko 2022, 37). Alueellisesti Alkon myymäläorganisaatio jakautuu kuuteen alueeseen, joista vastaajamäärältään hieman aliedustettuina olivat Pohjois-Suomi ja Lounais-Suomi ja vastaavasti yliedustettuna Itä-Suomi ja Etelä-Suomi. Kaikissa näissä oli heittoa reilu kaksi prosenttiyksikköä suuntaansa. Pääkaupunkiseudun ja Länsi-Suomen alueiden vastausprosentti vastasi myymälähenkilöstön osuutta kyseisillä alueilla. Koska yksittäisten alueiden vastaajamäärät olivat pienehköjä, otettiin analyysin kohteeksi ainoastaan koko Alkon henkilökunta. Kokonaisuutena kyselyyn vastanneet edustavat hyvin perusjoukkoa.

TAULUKKO 1. Vastaajien sukupuolijakauma verrattuna henkilöstön vuoden 2021 tilastoituun sukupuolijakaumaan.

Sukupuoli	Osuus kyselyyn vastanneista	Osuus henkilöstöstä (vuonna 2021)
Nainen	73,4 %	76,7 %
Mies	23,8 %	23,3 %
Muu	2,1 %	ei tilastoitu
En halua kertoa	0,7 %	ei tilastoitu

Aineiston analyysissä keskityttiin vertailemaan tuloksia pelaajabarometrien vastaaviin tuloksiin vuosilta 2018, 2020 ja 2022. Kiinnostuksen kohteena oli, millaiset Alkon henkilöstön pelaamistottumukset ja asenteet pelaamista kohtaan ovat verrattuna muihin suomalaisiin. Lisäksi kyselyn avulla kerätyt avoimet kommentit asenteista pelaamisen hyödyllisyyttä ja haitallisuutta kohtaan ryhmiteltiin teemoiksi sisällönanalyysiä hyödyntäen, minkä jälkeen saatiin myös määrällinen ymmärrys teemojen yleisyydestä eri vastaajilla.

### 2.3 Haastatteluaineisto

Tähän tutkimukseen haastateltavat valittiin kyselytutkimuksen yhteydessä halukkuutensa ilmaisneiden joukosta. Haastateltaviksi valittiin pelaamiseen sekä positiivisesti että negatiivisesti suhtautuvia henkilöitä (n=4) Haastateltavien valintakriteereinä toimivat lisäksi alue, sukupuoli, ikä ja arvio pelaamiseen käytetystä ajasta, jotta haastatteluaineisto olisi mahdollisimman moniääninen. Haastattelukutsut lähetettiin jokaiselle henkilökohtaisena sähköpostina elokuun puolessa välissä. Haastattelut toteutettiin 19.8.–2.9.2022 etänä videoyhteydellä tallentaen. Haastattelujen kestot vaihtelivat 40–60 minuutin välillä.

Haastatteluiden tarkoituksena oli hankkia tietoa kehittämistehtävän tueksi, jotta löydettäisiin parhaat mahdolliset menetelmät Makupankin kehittämiseen entistä paremmin oppimista tukevaksi sovellukseksi. Vaikka kehittämistehtävän pääteema olikin pelillistäminen oppimisen tukena, annettiin haastateltaville mahdollisuus kertoa omin sanoin myös muista tavoistaan kehittää palvelu- ja tuoteosaa-

mistaan. Aineistonkeruumenetelmäksi valikoitui täten puolistrukturoitu teemahaastattelu. Teemahaastattelussa tutkija ei etene orjallisesti tiettyjen haastattelukysymysten kautta vaan määrittää keskeiset haastattelussa käsiteltävät teemat (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 203; Hyvärinen 2017, 21). Teemahaastattelu onkin luonteeltaan puolistrukturoitu, koska jokin sen näkökohdista on aina päätetty ennakkoon, mutta ei kaikkia. Siitä puuttuvat strukturoidulle haastattelulle tyypillinen kysymysten tarkka muoto ja järjestys, mutta ei ole täysin vapaa kuten strukturoimaton haastattelu. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 47–48.) Haastattelurunko koostettiin pääteemoista ja niihin liittyvistä alateemoista. Tutkija pohti ennakkoon alateemoihin liittyviä kysymyksiä, mutta ei kirjannut niistä haastattelutilannetta ohjaavaa listaa, jotta itse haastattelu säilytti puolistrukturoidun asetelmansa.

Litterointi on tutkijalle ensimmäinen analyysivaihe, jossa haastatteluaineistoon tutustutaan (Ruusuvuori & Nikander 2017, 437). Muutettaessa haastattelutallenteita kirjalliseen muotoon, sai tutkija väistämättä ideoita ja ajatuksia kehittämistehtävää ajatellen. Näitä hän kirjasi itselleen ylös erilleen aineistosta saadakseen ideat talteen, mutta myös ollakseen tekemättä johtopäätöksiä ennen aineiston seuraavaa analyysivaihetta. Haastattelut litteroitiin heti jokaisen haastattelutuokion jälkeen, jolloin itse tilanne oli edelleen tutkijalla tuoreessa muistissa. Haastattelurunkoa muokattiin ensimmäisen litteroinnin aikana tehtyjen havaintojen vuoksi entistä joustavammaksi haastattelutilanteeseen. Lopputuloksena oli ajatuskarttaa muistuttava haastattelurunko (liite 2). Haastattelujen aikana pääteemat käsiteltiin lähes samassa järjestyksessä kaikissa tapauksissa, mutta niihin saatettiin palata vielä uudelleen. Jotain teemaa syvennettiin toisessa haastattelussa enemmän kuin toisissa, kun osoittautui, että haastateltavalla on siitä paljon kerrottavaa. Teemojen sisällä haastattelut johtivat hieman eri aiheisiin eri haastateltavien kohdalla. Välittömästi tehdyt litteroinnit auttoivat tutkijaa seuraavissa haastatteluissa esittämään kysymyksiä asioista, joita ei olisi alun perin osannut nostaa esiin.

Laadullinen tutkimus on luonteeltaan tulkinnallista: laadullisen aineiston analysointi on analyttistä luokittelua ja systemaattista jäsentämistä teema-alueisiin sekä synteesiä luovan temaattisen kokonaisrakenteen löytämistä (Kiviniemi 2018, 82–83). Koska tutkimuksessa mielenkiinnonkohteena olivat haastatelta-

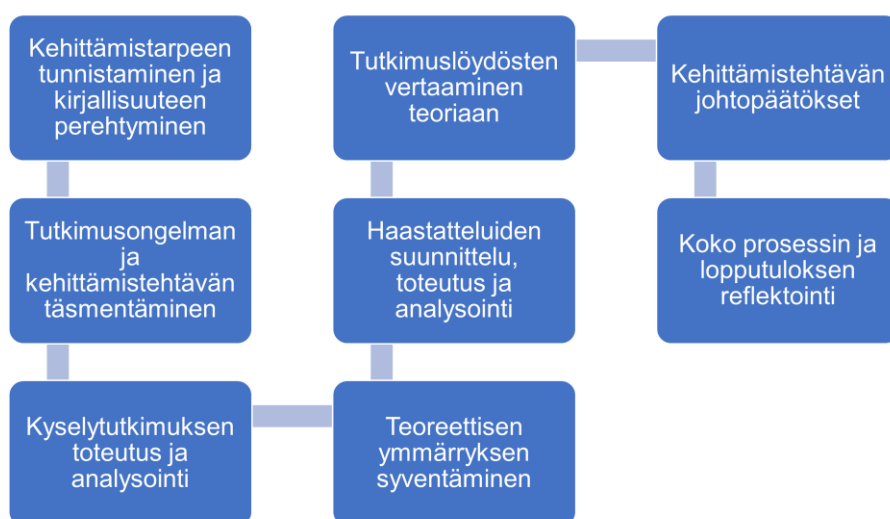
vien ajatukset oppimisesta, pruuvaamisesta, pelaamisesta ja Makupankista, valittiin analyttiseksi lähestymistavaksi sisällönanalyysi. Haastatteluaineiston litteroinnissa keskeistä oli muuttaa tekstiksi kaikki puhe mutta myös haastateltavan sanomaa vahvistavat eleet kuten peukalon näyttäminen ylös tai alas sen ääneen sanomisen sijaan. Koska sisällönanalyysin kannalta esimerkiksi haastateltavan tauot ja äänensävyt eivät ole olennaisia (Ruusuvuori & Nikander 2017, 430), jätettiin ne huomioimatta litteroinnissa. Haastatteluaineistossa mielenkiinnonkohteena olivat nimenomaan puheen sisällöt.

Teemahaastattelu aineiston analyysissä tehdään ensimmäiseksi aineiston järjestäminen teemoittain (Eskola 2018, 219). Tämä tehtiin järjestämällä litteroidut lausahdukset keskusteluaiheittain neljään teemaan, jotka olivat oppiminen, pruuvaaminen, pelaaminen ja Makupankki. Teemoittamista seuraa varsinainen analyysivaihe, jossa tutkija esittää tulkintansa aineistosta tavoitteenaan tiivistää aineistoa tematisoiden tai tyypitellen jättämättä kuitenkaan mitään oleellista pois (Eskola 2018, 220–221). Aluksi jokaiselle lausahdukselle merkittiin ne karkeat ylätasoon teemat, joita niissä käsiteltiin. Tällaisia teemoja olivat esimerkiksi menetelmä, asiakaspalvelu, tiedonhaku ja visuaalisuus. Yhdessä lausahduksessa saattoi yhdistyä kaksi tai useampi teema, jolloin nämä kaikki merkittiin kyseiselle lausahdukselle. Seuraavalla aineiston analyysikierroksella tarkasteltiin näiden ylätasoon teemoja ja niiden yhdistelmiä (kuten esimerkiksi pruuvaaminen-visuaalisuus) etsien lausahdusten sisällöistä eri näkökulmia aiheeseen. Loppujen lopuksi aineiston tulkinta tehtiin kahden selkeästi erottuneen pääteeman kautta. Nämä pääteemat olivat pruuvaaminen ja oppiminen, joiden alle sijoittuivat myös ensimmäisessä analyysivaiheessa tunnistetut pelaaminen ja Makupankki.

Laadullisessa tutkimuksessa painotetaan yleensä aineiston mielenkiintoisimpien kohtien nostamista esiin sen sijaan, että aineistoa pyritäisiin kuvaamaan tasapuolisesti (Eskola 2018, 221). Haastatteluaineiston analyysin löydöksiä valikoituvatkin tutkimuskohteen ja kehittämistehtävän kannalta mielenkiintoiset näkemykset. Pruuvauksen kohdalla tällaisia näkemyksiä löytyi kolmesta alateemasta, jotka olivat motivaatio pruuvaamiseen, pruuvauskäytännöt ja pruuvaamisen kehittäminen. Oppimisen alateemoiksi muodostuivat motivaatio oppimiseen, oppimisen tavat ja paikat sekä oppimisen kehittäminen.

## 2.4 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Tutkija on itsessään eräänlainen aineistonkeruun väline, jonka näkemykset ja tulkinta kehittyvät tutkimusprosessin edetessä. Jotta ulkopuolisetkin voisivat arvioida tutkimusprosessin myötä tapahtuvaa vaihtelua niin tutkijassa kuin aineistonkeruumenetelmissä, on tärkeä raportoinnin yhteydessä tuoda esille nämä kehitysprosessit. Keskeistä onkin esittää, millaisten olettamusten ohjaamana ja miten aineistoa on kerätty tutkimuksen eri vaiheissa. (Kiviniemi 2018, 84.) Tämän opin näytetyön tutkimusprosessi eteni ymmärrystä rakentaen (kuvio 2), jolloin tiedon ja ymmärryksen lisääntyessä myös tutkimuksellinen lähestymistapa kehittyi. Alkuperäinen suunnitelma oli toteuttaa haastattelut heti kyselytutkimuksen jälkeen. Kyselytutkimusaineistoa analysoidessa kävi ilmi, että tarvittiin lisää teoreettista ymmärrystä peleistä ja pelillistämisestä oppimisessa, jotta oli mahdollista tämentää haastatteluiden tarkoitusta tutkimuksen ja kehittämistehtävän kannalta. Haastatteluiden teemoittelua ja runkoa ohjasikin vahvasti tutkimuksen näkökulman laajeneminen oppijoiden motivoinnin lisäksi kognitiivisiin prosesseihin, oppimista edistäviin tunteisiin sekä oppimisen sosiokulttuuriseen luonteeseen.



KUVIO 2. Tämän oppinnäytetyön tutkimusprosessin eteneminen.

Aineiston luotettavuutta tarkasteltaessa voidaan tehdä muutamia huomioita. Koska kyselyyn saattoi vastata kuka tahansa Alkon työntekijöistä, oli mahdollista, että kyselyyn vastanneet olivat keskimääräistä kiinnostuneempia peleistä kuin



ne, jotka eivät vastanneet siitäkin huolimatta, että myös peleistä kiinnostumattomia kannustettiin vastaamaan kyselyyn. Kyselytutkimuksen avulla Alkosta kerätty aineisto oli koostaan ja satunnaisotannastaan huolimatta demografisesti edustava (ks. luku 2.2). Jotkin kyselyn pohjalta tehdyt havainnot edustavat 100 %:a vastaajista, joten on syytä pitää tuloksia suuntaa antavina. Toisaalta rinnakkainen tarkastelu kansallisen pelaajabarometrin kanssa antaa mahdollisuuden vetää kehittämistehtävää tukevia johtopäätöksiä havaintojen taustalla olevien vastaajien kokonaismäärän noustessa yli tuhanteen.

Haastatteluissa haastateltavia oli kaikkiaan neljä. Koska kyseessä on harkinnanvarainen näyte, ei edustavuudesta voi olla täysin varma (Hirsjärvi & Hurme 2011, 60). Haastattelemalla eri tavoin peleihin suhtautuvia henkilöitä eri puolelta Suomea pyrittiin pitämään haastatteluaineisto mahdollisimman moniäänisenä. Haastateltavien valinnassa kiinnitettiin huomiota iän ja sukupuolen edustavuuteen, jotta aineisto ei painotu pelkästään tietyn ikäisten ja sukupuolisten henkilöiden näkemyksiin.

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan yleiset kaikkien tieteenalojen tutkijoita ohjaavat eettiset periaatteet korostavat tutkittavien henkilöiden ihmisarvon ja itsemääräämisoikeuden kunnioittamista. Tutkimukseen osallistumisen on oltava henkilölle vapaaehtoista perustuen ymmärrettävään ja totuudenmukaiseen tietoon tutkimuksesta. (TENK 2019, 7–9.) Sekä kyselyyn vastaaminen että haastatteluun osallistuminen oli tutkittaville täysin vapaaehtoista. Pyytäessään vastauksia kyselytutkimukseen antoi tutkija kattavasti tietoa niin tutkimuksen tarkoituksesta ja tavoitteista kuin kyselyyn vastaamisen vapaaehtoisuudesta. Kyselyyn vastaamisen on voinut myös keskeyttää missä kohden tahansa.

Haastattelututkimus on sekä haastateltavalle että haastattelijalle henkilökohtainen kohtaaminen, johon suostumiseksi haastateltavalla tulee olla riittävästi tietoa. Juha Ranta ja Arja Kuula-Luumi (2017) ovat listanneet, että haastatteluun osallistuvalla tulisi antaa ainakin seuraavat tiedot suostumusharkintansa tueksi: ”tutkijan yhteystiedot, tutkimuksen aihe ja tavoite, haastattelun toteutus (paikka, ajankohta, kesto, tallennus), osallistumisen vapaaehtoisuus, haastattelun käsittelyn luottamuksellisuus, haastatteluotteiden sisällyttäminen tutkimusjulkaisuihin ja haastatteluiden jatkokäyttö ja arkistointi” (Ranta & Kuula-Luumi 2017, 415).

Heidän listaukseensa pohjaten tutkija muotoili haastattelupyyntöviestinsä valitsemilleen haastateltaville, jolloin he saivat tietoon pohjaten päättää halukkuudestaan osallistua haastatteluun.

Tutkittavan henkilötiedot tulee pääsääntöisesti poistaa tutkimusaineistosta, kun ne eivät ole tarpeellisia (TENK 2019, 12). Kyselytutkimuksen aineistosta poistettiin haastatteluhalukkuutensa ilmoittaneiden henkilötiedot, kun riittävä määrä haastateltavia oli saatu tutkimuksen seuraavaan vaiheeseen. Muuten kyselytutkimuksen taustatiedot kerättiin siten, että henkilöistä kerättiin vain epäsuoria ja kategorisoituja tietoja sukupuolesta, ikähaarukasta ja työskentelyalueesta. Sannallisten vastausten osalta yksittäiset henkilöt eivät olleet tunnistettavissa. Haastatteluaineistojen litteroinnin yhteydessä poistettiin ja anonymisoitiin aineistosta kaikki tiedot, joiden perusteella henkilö olisi voitu suoraan tai epäsuorasti tunnistaa. Aineiston anonymisoinnissa siitä muutetaan kaikki tunnistamisen mahdollistavat tiedot, millä varmistetaan, että aineistosta ei synny henkilörekisteriä (Ruusuvoori & Nikander 2017, 438). Tutkimustulosten raportointi tässä opinnäytetyössä noudattaa samaa tunnistamattomuuden periaatetta.

Koska sekä haastateltavat että tutkija käyttivät Alkon ammattisanastoa, toi se haastattelujen puhetapaan ja sanojen käyttöön suoraviivaisuutta. Tällaista haastattelutilannetta, jossa haastattelijalla ja haastateltavalla on jokin yhdistävä tekijä kuten työelämä, kutsutaan sisäpiirihaastatteluksi (Juvonen 2017, 398). Osa haastateltavista henkilöistä oli tutkijalle entuudestaan tuttuja ja osa ei. Tutkija ei ollut kenenkään haastateltavan esihenkilö tai muuten valta-asemassa heihin nähden. Haastateltaville korostettiin, että heiltä haluttiin kuulla juuri heidän omia ajatuksiaan, eikä tilanteessa tarvinnut ajatella, mikä tutkijalle olisi ollut mieluisaa kuultavaa.

Sisäpiirihaastattelu saattaa myös johtaa muihin keskusteluaiheisiin kuin tutkimusaiheeseen, mistä haastattelijan tulee olla tietoinen ja valmis ohjaamaan haastateltava takaisin asiaan. Myös asioiden olettaminen ja siksi sanomatta jättäminen saattaa olla tilanteessa riski, jota haastattelija voi hälventää pyytämällä selittämään asioita kuin asiasta mitään tietämättömälle henkilölle. (Juvonen 2017, 401–402.) Haastatteluissa tutkija pyrki aktiiviseen kuunteluun sekä luontevissa kohdissa keskustelevuuteen. Erityisesti haastateltavan kysyessä tarkennusta jonkin

asian nykytilaan Alkon toimintatavoissa tai Makupankin toiminnassa ei tutkijalla ollut syytä olla kertomatta, millainen asiantila oli. Tutkija kuitenkin vältti tietoisesti johdattelemasta haastateltavien vastauksia mahdollisiin omiin ennakko-oletuksiinsa.

Tekstiksi muotoiltu haastattelutilanne ei ole eksakti kuvaus, vaan vain yksi tulkinta tilanteesta. Litterointi edellyttää tutkijalta valintoja oman tutkimusongelman kannalta relevanteista huomioista. Siksi analysoinnin aikana on syytä palata myös alkuperäiseen haastattelutallenteeseen, jotta havaitsee mahdolliset tulkinat, joita ei aineistosta olekaan löydettävissä. (Ruusuvuori & Nikander 2017, 437–438.) Analysoinnin aikana analyysivaiheet tallennettiin erilleen, jotta tutkija saattoi palata analyysissa taaksepäin tarkastamaan, miten päätelmään oli tultu. Samoin haastatteluaineiston osalta palattiin aina tarvittaessa tallenteisiin. Aineistoja analysoidessa ei tehty johtopäätöksiä ja tulkintoja muusta kuin siitä, mitä kyselyyn oli vastattu tai haastattelussa oli kerrottu.

### 3 TOIMEKSIANTAJA JA KEHITTÄMISTEHTÄVÄ

#### 3.1 Alko ja osaamisen kehittäminen

Alko on vuonna 1932 perustettu Suomen valtion kokonaan omistama osakeyhtiö, jonka omistajaohjauksesta vastaa sosiaali- ja terveysministeriö. Alkon toimintaa säätelee alkoholilaki, jonka mukaisesti yhtiöllä on yli 5,5-tilavuusprosenttisten alkoholijuomien vähittäismyynnin yksinoikeus pienpanimo-oluita ja suomalaisia tilaviinejä lukuun ottamatta. (Alko 2022, 10.) Valtiollisesti omistettuja tai ohjattuja alkoholimonopoleja löytyy mm. Atlantin molemmilta puolin Ruotsista (Systembolaget), Norjasta (Vinmonopolet), Islannista (Vinbud), Färsearilta (Rúsdrekkasölan) sekä joistakin Yhdysvaltojen osavaltioista ja Kanadan provinseista.

Tutkimuksen mukaan valtaosa suomalaisista pitää valtion alkoholimonopolia edelleen 90 vuoden olemassaolon jälkeenkin hyvänä tapana rajoittaa alkoholihaittojen laajuutta ja arvioi Alkon jopa luotettavamaksi toimijatahoksi yhteiskunnassa kuin oikeusjärjestelmän (THL 2022, 5). Alkolla onkin kahtalainen tehtävä Suomessa: toisaalta sen tulee taata alkoholin saatavuus mutta myös pyrkiä vähentämään siitä johtuvia haittoja (Lehtiniemi 2021). Jälkimmäisessä keinoina ovat mm. myynninvalvonta, asiointikieltosopimukset ja erilaiset kampanjat kuten perjantai puhelukampanja yksinäisyyden vähentämiseen ja yksinäisyydestä johtuvien alkoholihaittojen ennaltaehkäisyyn (Alko 2022, 24, 26, 29).

Yhtiön strategian ytimessä on maailman vastuullisintapa myydä alkoholia ja sitä tavoitellaan neljän strategisen painopisteen avulla, joita ovat maailmanluokan palvelu, vastuullisuuden edelläkävijyys, innostumalla onnistuminen ja taloudellinen vaikuttavuus (Alko 2022, 14–15). Nämä painopisteet myös viitoittavat henkilöstön osaamisen kehittämistä. Alkossa on käytössä myyjien osaamisperustainen palkkajärjestelmä, joka ohjaa oman henkilökohtaisen palkkakehityksen kautta kehittämään strategian mukaista työssä tarvittavaa osaamista (Lehtiniemi 2021).

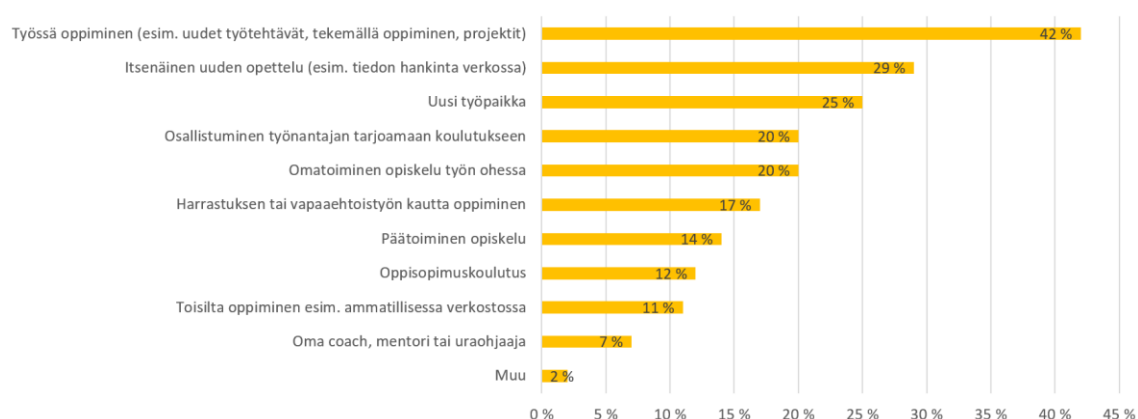
Vuonna 2020 Alkossa tehtiin palvelumuotoilun keinoin selvitys, jonka tavoitteena oli ymmärtää, millaisia oppijoita Alkon myyjät ovat ja millaisia odotuksia heillä on

osaamisen kehittämistä kohtaan. Ymmärryksen pohjalta tyypiteltiin kuusi erilaista oppijapersoonaa, joiden avulla voitiin mallintaa, millaiset osaamisen kehittämisen keinot palvelevat ketäkin parhaiten. Näiden mallinnusten perusteella päivitettiin Alkon osaamisen kehittämisen malli vastaamaan erilaisten oppijoiden tarpeita. (Lehtiniemi 2021; Nätyinki 2022.)

Alkossa panostetaan myymälähenkilöstön vastuulliseen palveluosaamiseen ja tuoteasiantuntijuuteen, joita kehitetään ympäri vuoden mm. verkkokoulutusten ja lähikoulutusten avulla. Vuonna 2021 aloitettiin asteittain uuden osaamisen kehittämisen mallin käyttöönotto. Sen myötä osaamisen kehittämiselle on tuotu selkeyttä ja raameja digitaalisen oppimisympäristön Kuplan ja alkolaisen asiakaspalvelijan perustutkinnon avulla, lisätty työaika kehittää omaa osaamista myös itsenäisesti ja luotu uusia mahdollisuuksia yhdessä oppimiselle ja osaamisen jakamiselle. (Alko 2022, 35; Alko n.d.a.; Lehtiniemi 2021.) Tämän opinnäytetyön kehittämistehtävänä oleva uusien oppimista tukevien pelillisten elementtien ideointi Makupankki-sovellukseen on jatkoa uuden mallin mukaisten modernien oppimisen keinojen kehittämiselle.

Alkossa osaamisen kehittäminen tukeutuu nk. 70–20–10-malliin, jolla viitataan työssä tarvittavien taitojen kehittymisen jakautuvan seuraavasti: 10 %:n osuudella kouluttautumalla ja opiskelemalla saatuihin oppeihin, 20 %:n osuudella yhdessä muiden kanssa keskustellen ja 70 %:n osuudella työtä tekemällä. Vaikka malli epätieteellisyydessään perustuukin 200 johtajalle vuonna 1996 erään kurssin yhteydessä tehtyyn kyselytutkimukseen ja jättää kritiikille paljon tilaa, antaa se ymmärrystä työssäoppimisen elementeistä. (Harpelund, Højberg & Nielsen 2019, 150; Kupias & Peltola 2019). Kun Alkon työntekijöitä pyydettiin arvioimaan oman oppimisensa jakautumista, saatiin mallia mukaileviksi luvuiksi 47–25–30 (yhteenlaskettu summa ei ole 100, koska vastaajat saivat itse kirjata vapaasti haluamansa prosenttiluvun) (Lehtiniemi 2021). Kaikki kolme mallin osa-aluetta ovat läsnä Alkon henkilöstön osaamisen kehittämisessä, olivat niiden todelliset prosenttiosuudet mitä vain. Työntekijän osaamisen kehittymistä tukiessa tuleekin huomioida, että työssä ja työtä varten opitaan niin itsenäisesti kuin muiden kanssa vuorovaikutuksessa sekä työtä tehden että tietoisesti opiskellen.

Sitran toteuttaman Elinikäinen oppiminen Suomessa 2019 -kyselyn tulosten mukaan työikäisten suomalaisten mielekkäimmät tavat kehittää osaamista olivat työssäoppiminen työtä tekemällä (42 %) ja itsenäinen uuden opettelu (29 %). Työnantajan tarjoamaan koulutukseen osallistuminen mainittiin myös 20 %:ssa vastauksia (kuvio 3). (Sitra 2020.) Alkolainen oppiminen 2020 -selvityksessä havaittiin, että moni Alkon myyjä kokee formaalin kouluttautumisen ainoaksi tavaksi oppia ja tarvitsee oppiakseen myös paljon ohjausta mm. esihenkilöltään. Oppijoiden erilaisuutta organisaatiossa kuvaa se, että myyjistä löytyy myös vahvasti itseohjautuviksi itsensä tunnistavia oppijoita sekä heitä, jotka oppimiskohteesta riippuen voivat olla hyvin itseohjautuvia ja ottaa asioista selvää, mutta hyötyvät oppimista ohjaavista osaamisen kehittämisen rakenteista. Selvityksen perusteella arvioitiin, että noin 75 % Alkon myyjistä tarvitsee jonkinlaista ohjausta ja ohjaavia rakenteita tai vähintäänkin hyötyy niistä oppiakseen. (Lehtiniemi 2021.)



KUVIO 3. Työikäisten suomalaisten mielekkäimmät tavat kehittää osaamista tulevaisuudessa (n=1424) (Sitra 2020, muokattu).

Miten työssäoppimista arvostetaan? Sitran toteuttaman Elinikäinen oppiminen Suomessa 2019 -kyselyn havaintoja oli, että suomalaisten työpaikoilla vallitsee positiivisesti painottuva kulttuuri uuden oppimisessa. Tuo kulttuuri ei kuitenkaan vielä näy samassa määrin konkretiana, koska esimerkiksi oppimiselle ei ole varattu aikaa. (Sitra 2020.) Alkossa myymälähenkilöstölle pelkästään palvelu- ja tuotekoulutukselle on varattu vähintään 20 tuntia ja osalle yli 30 tuntia vuodessa työaikaa työsuhteensa mukaisesti (Alko 2022, 38), mikä on merkittävästi enemmän kuin Suomessa keskimäärin käytetään tunteja henkilöstön kouluttamiseen (Seppänen 2018). Tämän lisäksi merkittävä määrä oppimisesta tapahtuu arjen

työssä niin itsenäisesti kuin vuorovaikutuksessa asiakkaiden ja työkavereiden kanssa.

### **3.2 Pruuvaaminen osaamisen kehittämisenä**

Pruuvaaminen on yksi osaamisen kehittämisen tavoista Alkossa. Pruuvaaminen on ammattisanastoa ja tarkoittaa Alkon kontekstissa juoman ammattimaista maistamista, johon kuuluvat sekä analyyttinen lähestymistapa juomaa kohtaan että juoman sylkeminen. Ammatilainen ei siis niele ja päihdy pruuvatessaan alkoholijuomia.

Oppimisen näkökulmasta pruuvaamisen tarkoitus Alkossa on kehittää sekä palvelu- että tuoteosaamista ja sitä tehdään työajalla niin koulutustilaisuuksissa kuin myymälöiden työnarjessa. Pruuvatessaan ammatilainen purkaa ja sanallistaa juoman piirteet verraten niitä aiempiin pruuvikokemuksiinsa tehden päätelmiä juoman sopivuudesta erilaisiin käyttöyhteyksiin ja erilaisten asiakkaiden makuihin. Parhaimmillaan pruuvikokemukset rakentavat työntekijän ymmärrystä ja kykyä tunnistaa juomien eroavaisuuksia ja yhtäläisyyksiä sekä syitä näiden takaa. Alkossa pruuватаan työajalla niin kouluttajavetoisissa koulutustilanteissa yleistä ja ajankohtaista palvelu- ja tuoteosaamista kehittäen kuin paikallisesti myymälätiimien kesken kehittäen juuri sitä osaamista ja ymmärrystä, jota asiakkaat myymälän henkilökunnalta odottavat.

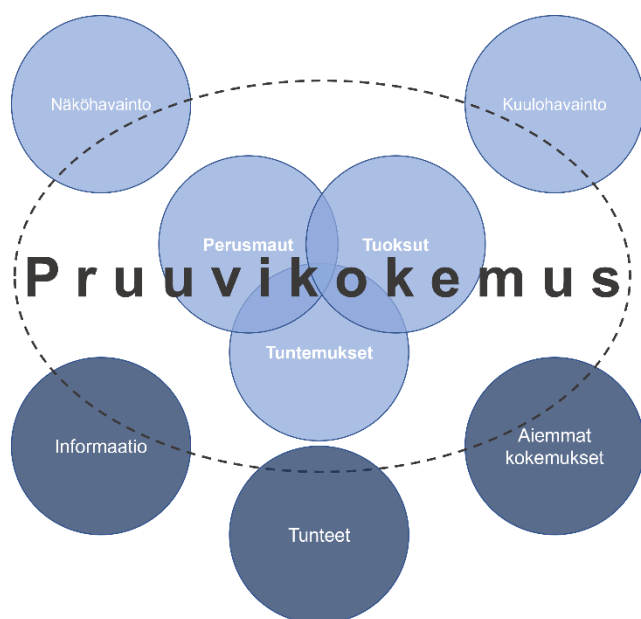
Pruuvaaminen on tietoista toimintaa aivoissa. Pruuvikokemuksessa keskitytään usein tuoksuun ja makuun eli haju- ja makumolekyylien havaitsemiseen suun ja nenäontelon reseptoreiden avulla. (Goode 2014, 168, 184.) Suurin osa mauksi mielletyistä havainnoistamme on itse asiassa tuoksuja, jotka kulkeutuvat nenäonteloon nenän ja suun kautta. Kielen avulla havaitsemme perusmakuja kuten makeuden, hapokkuuden, karvauuden, suolaisuuden ja umamaisuuden. Näiden lisäksi on havaittu, että kielen reseptorit maistavat myös mm. rasvaisuuden ja metallisuuden. (Moore 2017, 7–9.) Pruuvaaminen vaatiikin jatkuvaa harjoittelua, jotta tätä ammattitaitoa voi kehittää ja ylläpitää.

Ihmiset pystyvät erottamaan 350 hajureseptorinsa avulla erilaisia tuoksua siten, että eri reseptorit ja niiden yhdistelmät aktivoituvat eri tuoksumolekyyleistä ja välittävät tuoksukuvan aivoille. On osoitettu, että ihmiset kykenevät erottamaan 10 000 erilaista tuoksua, mutta todellisuudessa määrä saattaa olla jopa miljoonia. Tuoksuista voi jäädä voimakas muistijälki, joka palauttaa henkilölle kaukaisiakin muistoja. Arkisesti tutun tuoksun voi tunnistaa myös muussa kuin ensisijaisessa yhteydessään kuten esimerkiksi vihreän paprikan aromin tietyissä sauvignon blanc -viineissä (tämän taustalla on molemmista löytyvä ibmp-molekyyli 3-isobutyli-2-metoksi-pyratsiini). (Moore 2017, 10–11.) Alkoholi-juomien luonnehdinnassa käytetäänkin oikeasta maailmasta tuttujen asioiden aromisanoja tuoksusta syntyvien mielikuvien mukaan, eikä asiaa tarvitse purkaa molekyylitasolle. On kuitenkin hyvä ymmärtää, että vaikka juomasta löytyisi esimerkiksi pähkinäinen aromi, se ei tarkoita juoman varsinaisesti sisältävän pähkinää.

Tuntoaisti antaa aivoille informaatiota mm. juoman lämpötilasta ja alkoholipitoisuudesta. Vaikka maistamme punaviinin parkkihapon eli tanniinin karvautena kielellä, tehostaa tuntoaisti kokemusta suuta kiristävänä kuivattavana tunteena. (Moore 2017, 12–13.) Saman karheen tunteen kielellä voi kokea maistamalla pitkään haudutettua mustaa teetä.

Loppujen lopuksi pruuvaaminen tapahtuu kaikilla käytettävissä olevilla aisteilla, koska aivot hyödyntävät niiden tuomia viestejä kokonaiskuvan rakentamisessa. Esimerkiksi keltaisen värin näkeminen voimistaa sitruunaisuuden kokemusta ja matalaäänisen musiikin kuunteleminen maun karvautta. Ihmisen kokeman maun kokonaiskuvan voi näin ollen ajatella olevan sekä yhdistelmän kielellä aistittavista perusmauista ja nenäontelon havaitsemista tuoksuista että tunto-, näkö- ja kuuloaistin summa. (Moore 2017, 13–14.) Aistihavaintojen lisäksi pruuvikokemukseen vaikuttavat aiempien kokemusten merkitykset, saatavilla oleva informaatio sekä tunteet (kuvio 4). Kun henkilöllä on kokemusta tietyn tyyppisestä juomasta, asettaa se ennako-odotukset myös tulevalle kokemukselle. Samoin informaatio juoman hinnasta, alkuperästä, valmistustavasta jne. ohjaavat pruuvikokemuksesta saatavaa kokonaiskuvaa. Henkilökohtainen tunnetila virittää pruuvikokemusta. Toisaalta aistien tuomat ärsykkeet tuottavat reaktioina myös tunteita (Päivänsalo 2020, 282).





KUVIO 4. Pruuvikokemukseen vaikuttavat kaikki aistit sekä käytettävissä oleva tieto ja tunteet.

Kun pruuvaessa halutaan sulkea pois informaatio, tehdään maistaminen sokkona eli tietämättä, mitä lasiin on kaadettu. Vielä pidemmälle vietyä sokkomais-taminen tehdään lasista, josta ei näe läpi. On myös mahdollista maistaa puoli-sokkona, jolloin pruvattavasta tuotteesta annetaan jotain informaatiota kuten raaka-aine tai alkuperä. Puolisokkona pruuvaamiseen liittyy usein vertailu muihin samassa pruvissa oleviin juomiin. Tällöin esimerkiksi viinipruuvissa voidaan ker-toa ennakkoinformaationa, että lasissa on tietystä rypälelajikkeesta valmistet-tuja viinejä, jolloin maistaessa voi tehtävänä olla pyrkiä tunnistamaan, miltä viini-alueelta mikäkin viini tulee. Puolisokkona voi pruvata myös siten, että informaa-tioksi annetaan pruuviin kuuluvat tuotteet, mutta ei paljasteta ennakkoon, missä järjestyksessä ne ovat (Pakarinen n.d.).

Tuotteen ammattimainen pruuvaaminen etenee systemaattisena prosessina (ku-vio 5). Pruuvaaminen alkaa tutkimalla juoman ulkonäköä kuten väriä. Esimerkiksi viineissä ulkonäöstä voi tehdä alustavia päätelmiä sen kehitysasteesta. Juomaa voi myös pyöritellä lasissa, jolloin voi tehdä havaintoja sen viskositeetista. Ennen varsinaista maistamista juomaa haistetaan. Haistettaessa pyritään tunnistamaan ja sanoittamaan mielikuvia, joita aromit herättävät. Tyypillisiä aromisanoja ovat hedelmiin, marjoihin, kasveihin, yrtteihin ja mausteisiin liittyvät luonnehdinnat.

Maistettaessa juomaa otetaan pieni määrä (noin yksi senttilitra) suuhun, pyöritellään sitä niin, että se koskettaa vähintäänkin koko kieltä, minkä jälkeen juoma syljetään pois. Tämän jälkeen tehdään havaintoja perusmakujen voimakkuuksista ja suutuntumasta sekä aromeista, jotka suun kautta nousevat nenäonteloon. Aromeille kannattaa antaa hetki aikaa, sillä välittömästi juoman sylkemisen jälkeen saattavat nousta erilaiset piirteet kuin kymmenien sekuntien päästä. Kun juomaa on katsottu, haistettu ja maistettu, on aika tehdä päätelmiä siitä kokonaisuutena. Alkossa tämä tarkoittaa mm. käyttöyhteyden eli tuotteelle sopivan ruoan tai tilanteen miettimistä.



KUVIO 5. Pruuvaaminen systemaattisena prosessina.

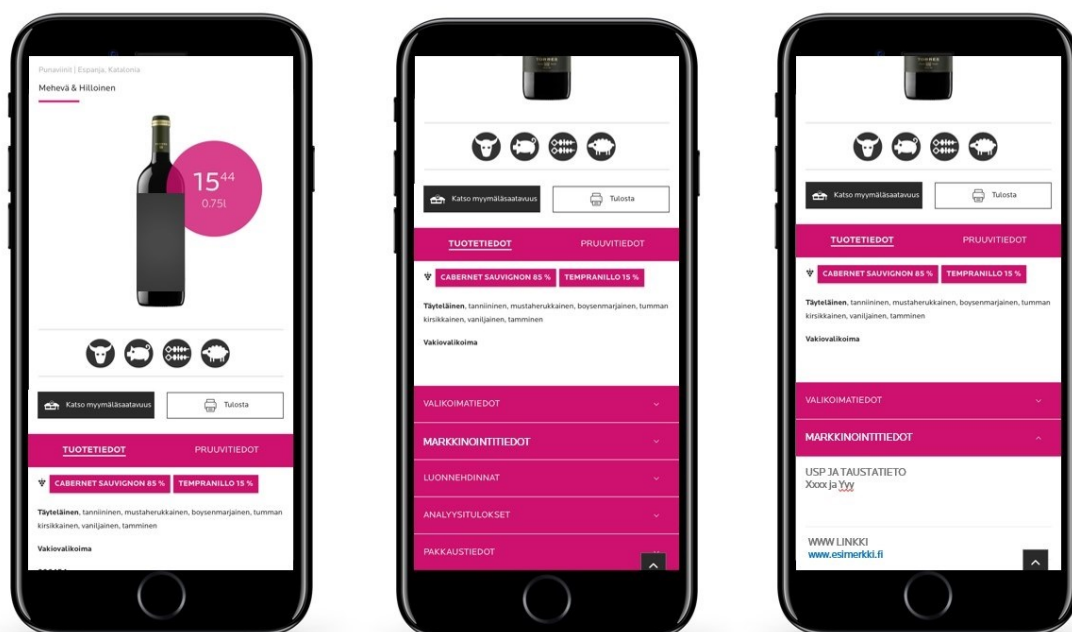
### 3.3 Makupankki-sovellus

Makupankki on selainpohjainen sovellus, joka otettiin Alkossa käyttöön vuonna 2018. Se luotiin mahdollistamaan pruvvikokemusten jakaminen Alkon henkilökunnan kesken yhteiseksi tuotetietoudeksi (Alko n.d.a), mutta käyttö on laajentunut vuosien saatossa mm. tuoterekisterin käyttöliittymäksi sekä väyläksi ottaa myymälöiden hyllynreunojen hintatulosteita. Alkon Tuoteaapinen digitalisoitiin alun perin Makupankkiin, mutta sittemmin siitä on tehty oma erillinen sovelluksensa, johon on edelleen ohjaus mm. Makupankin kautta. Vaikka Makupankin käyttötarkoitukset ovat laajentuneet myymälöiden valikoiman hallintaa tukevan tiedon näyttämiseen ja hyödyntämiseen, ovat sovelluksen juuret vahvasti henkilöstön osaamisen kehittämisessä ja jakamisessa.

Vuonna 2019 tehdyn kyselyn mukaan 91 % Alkon työntekijöistä piti Makupankkia hyödyllisenä välineenä oppimiseen. Tähän hyödyllisyyden kokemukseen vaikuttivat mm. tuotetietojen kattavuus, Alkon työntekijöiden välinen kokemusten jakaminen ja monipuolinen sisältö. (Westerholm 2019, 26–27.) Siksi alkuperäisen käyttötarkoituksen laajentaminen myös muuhun tuotetietoa antavaan sisältöön voidaan pitää perusteltuna myös osaamisen kehittämisen näkökulmasta.

Makupankin käyttö tiedonhaussa ja pruuvikokemusten tallentamisessa on rajattu ainoastaan Alkon työntekijöille. Makupankkia on tarkoitus käyttää kaikissa työajalla tapahtuvissa pruuveissa, mutta sen käyttöä ei ole estetty omalla vapaaajalla tapahtuvan pruuvaamisen osalta. Makupankkiin pääsee kirjautumaan myös Alkon sisäverkon ulkopuolelta työntekijän henkilökohtaisilla tunnuksilla.

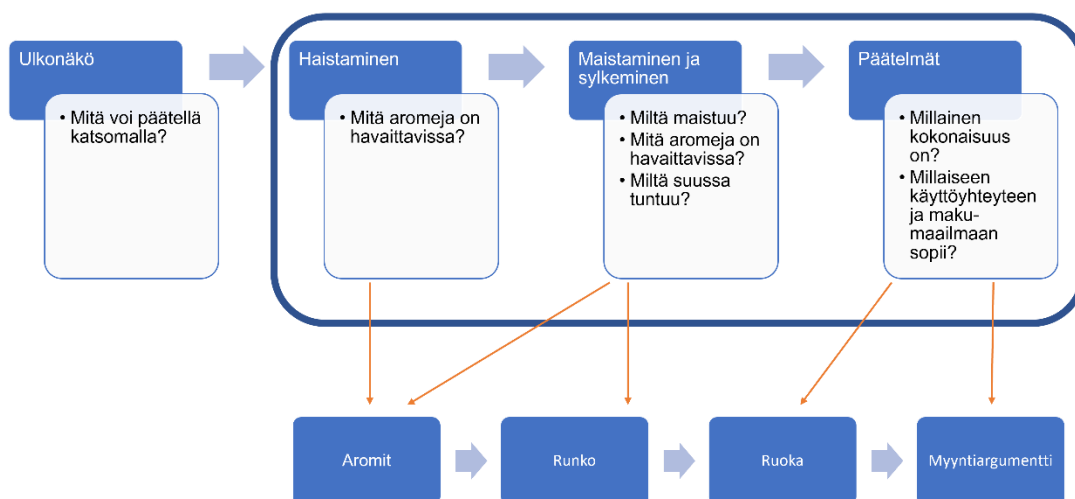
Tuotteita Alkolle myyvät tavarantoimittajat pääsevät rajapinnan kautta päivittämään Makupankissa näytettävää tuotetietoa rajatuilta osin. Tällaisia tietoja ovat esimerkiksi tavarantoimittajan tarjoama markkinointitieto, tuotteen perustiedot kuten raaka-ainetieto sekä lisätiedon ja videotallenteiden äärelle johtavat linkit (kuva 2). (Alko n.d.b.)



KUVA 2. Makupankin tuotekortin havainnekuva (Alko n.d.b.).

Makupankissa jokaisella Alkon tuoterekisterissä olevalla tuotteella on oma tuotekorttinsa (kuva 2). Tuotekortilta näkee yhdellä silmäyksellä tuotteen tuote- ja makutyypin, kuvan, mahdolliset hyllynreunasympolit sekä tuotteen alkuperämaan ja -alueen. Tuotekortti on jaettu lisätietojen osalta kahdeksi välilehdeksi: tuotetiedoiksi ja pruuvitiedoiksi. Tuotetiedoista löytyvät mm. Alkon laadunvalvonnan tuottama virallinen myymälän hyllynreunastakin löytyvä luonnehdinta (pl. tilausvalikoiman tuotteiden luonnehdinnat, jotka luo tavarantoimittaja), alkoholilaboratorion analyysitulokset sekä tavarantoimittajien markkinointitieto. Pruuvitietojen välilehdelle on koottu yhteenveto Alkon henkilöstön pruuvikokemuksista kyseisestä tuotteesta. Tietoa voi suodattaa välilehdellä vuosikerran mukaan, mikäli tuotteella sellainen on.

Makupankki toimii henkilöstön pruuvikokemusten tallennuspaikkana. Pruuvikokemuksen havainnoista kirjataan talteen niin juoman ominaisuudet kuten aromit että juomalle sopivat ruokasuositukset (Alko, n.d.a). Pruuvikokemuksen kirjaaminen Makupankkiin noudattaa pruuvaamisen prosessia ulkonäön arvioimista lukuun ottamatta (kuvio 6). Makupankki ohjaa arvioimaan ensin tuotteen aromeja antamalla käyttäjälle mahdollisuuden valita sanoja valmiiksi ryhmitellyistä sanalistaista tai hakea sanahauulla sopivia luonnehdintoja. Aromisanoja ei siis kirjoiteta vapaana tekstinä, jotta tallennettu data pysyy yhdenmukaisena.



KUVIO 6. Pruviprosessi Makupankki-sovelluksessa.

Rungolla tarkoitetaan Makupankissa juoman rakennetta. Rungon kohdalla arvioidaan juomatyypistä riippuen perusmakuja kuten makeutta, happamuutta ja karvautta mutta myös suutuntumaa kuten alkoholisuutta tai kuplien rakennetta. Arviot tehdään liukuvalinnan avulla esimerkiksi tanniinien kohdalla asteikolla vähä-tanniininen, keskitanniininen, tanniininen ja erittäin tanniininen.

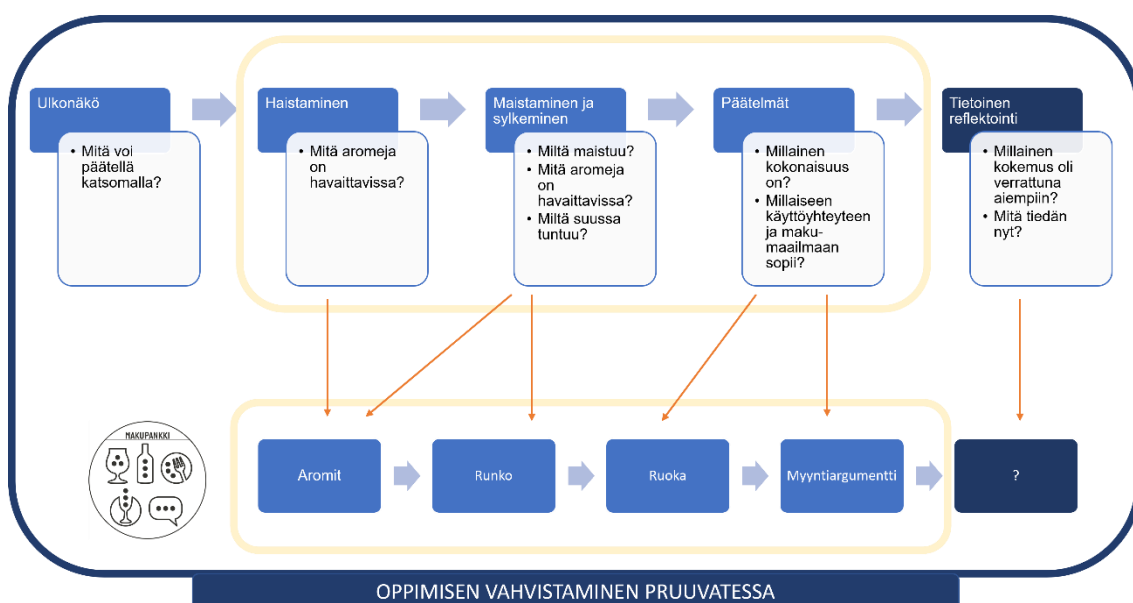
Juomalle sopivia ruokakumppaneita määritellään Ruoka-kohdassa aromien taapaa valmiiden ryhmittelyiden tai sanahaun avulla. Arvio on mahdollista tehdä yksityiskohtaisemmin kuin Alkon hintaviestinnän symboleilla ilmaistaan. Esimerkiksi pelkän ruoan pääraaka-aineen lisäksi voi määritellä sen valmistus- ja kypsennysmenetelmän. Lopuksi käyttäjä näkee yhteenvedon aiemmista valinnoistaan, kirjaa yhteenvedonomaisesti tuotteelle omin sanoin myyntiargumenttinsa eli oman päätelmänsä tuotteesta ja halutessaan kertoo muuta mielenkiintoista lisätietoa kyseiseen tuotteeseen liittyen. Lopuksi käyttäjä päättää pruuvin tai siirtyy pruuvaamaan seuraavaa tuotetta. Makupankin avulla on mahdollista järjestää myös sokkopruuveja, jolloin vain pruuvin luonut tietää pruvattavat tuotteet ennalta ja muille tuo tieto näkyy vasta pruuvin lopuksi.

Vuonna 2019 tehdyn tutkimuksen mukaan 87 % Alkon työntekijöistä koki muiden kirjaamat päätelmät hyödyllisiksi ja 72 % oli hyödyntänyt niitä asiakaskohtaamisissa. Hyödyllisinä pidettiin erityisesti itselle vieraan tuotteen kuvailuja, ruoan ja juoman yhdistämiseen liittyviä vinkkejä, taustatarinoita ja käyttövinkkejä. (Westerholm 2019, 27.) Kuka tahansa Makupankin käyttäjä pääsee hyödyntämään näitä muistiinpanoja pruvitiedot-välilehden kautta. Sinne tuotteelle on koottu, mitä aromisanoja ja ruokasuosituksia on kirjattu ja kuinka paljon, keskiarvo rungon luonnehdinnoista sekä argumentit ja muut käyttäjien tallentamat lisätiedot. Kahden jälkimmäisen esittämisjärjestys Makupankissa määräytyy käyttäjien antamien sydänten eli tykkäysten mukaan. Näin hyödyllisimmäksi arvioitu argumentointi ja lisätieto näytetään ensimmäisenä ja runsaasta tietomäärästä saadaan nopealla silmäyksellä poimittua oleelliset tiedot.

### 3.4 Kehittämistehtävä

Tämän opinnäytetyön kehittämistehtävänä on tuottaa Alkolle ehdotuksia Makupankki-sovelluksen ja sillä tehtävän pruvauksen pelillistämisestä. Taustalla oleva tärkein tarve on saada pruuvaamisella aikaan entistä vaikuttavampaa oppimista. Lisäksi on tarve vahvistaa Makupankin käyttöä pruvien yhteydessä, jotta työkalun alkuperäinen tehtävä eli tiedon ja kokemusten jakaminen Alkon ammattilaisten kesken toteutuu.

Vaikuttavammalla oppimisella tarkoitetaan tämän kehittämistehtävän kohdalla pruvivikokemuksen tietoisempaa reflektointia. Kun tuotetta pruvutetaan, voidaan oppimista syventää vertaamalla kokemusta aiempiin ja pohtimalla, miten kokemus muuttaa tai vahvistaa aiempaa ymmärrystä. Tätä tietoisesta reflektoinnista lähestytään kehittämistehtävässä pelillistämisen keinoin. Tavoitteena on tunnistaa ne pelillistämisen tuomat mahdollisuudet, jotka voisivat edistää oppimista Makupankissa pruvuessa (kuvio 7).



KUVIO 7. Pruvausprosessin tavoitetilä kehittämistehtävässä.

## 4 PELIT JA PELILLISTÄMINEN

### 4.1 Pelit

Pelaaminen ei ole uusi ilmiö vaan jotain ajan saatossa melko luontaiseksi muodostunutta toimintaa ihmiselle. Johan Huizinga (1984) antoi lajimme nimitykseksi leikkivän ihmisen (lat. homo ludens) vuonna 1938. Hänen mukaansa leikissä, jonka yksi ilmenemismuoto on pelaaminen, ei ole kyse ihmisen välttämättömästä tarpeesta vaan mielekkyyden ja merkityksen luomisesta. Leikille tunnusomaista on, että se on vapaata tavallisesta elämästä irtautumista. Se rajoittuu tiettyyn aikaan ja paikkaan, sisältää rytmin ja harmonian muodostaman järjestyksen ja on jännittävää sattuman tuoman epävarmuuden vuoksi. Leikki perustuu sovittuihin sääntöihin, joiden noudattamatta jättäminen pilaa leikin. Sääntöjä noudattamalla leikkiin osallistuvat luovat oman yhteisen ”taikapiirin”, jonka illuusioon he yhdessä sitoutuvat. (Huizinga 1984, 5, 9, 17, 19–21, 23.) Taikapiirin käsitettä on sittemmin käytetty pelitutkimuksessa kuvaamaan mm. pelin sääntöjen luomaa hetkellistä merkityksellisyyttä pelissä oleville pelaajille (Suits 2005), pelaajien jakamaa ensisijaisesti psykologista ja toissijaisesti fyysistä tilaa (Crichton 2019, 38) ja peliin perustuvan oppimisen mukaansatempaavaa leikillisyyttä (Plass, Homer & Kinzer 2015, 262). Taikapiirin käsite alleviivaa pelin luonnetta, johon kuuluvat tietyt säännöt, joita pelaajien tulee noudattaa, jotta peli toimii tarkoitetulla tavalla.

Roger Caillois’n (2001) vuonna 1958 tekemän erottelun mukaan leikki on määriteltävissä kahdeksi ääripääksi: leikkimiseksi (paidia) ja pelaamiseksi (ludus). Kun leikkiminen on improvisoivaa ja vapaamuotoista, on pelaaminen puolestaan sääntöjen ja kilpailullisuuden ohjaamaa. (Caillois 2001, 13.) Pelillisen (engl. gameful) ja leikillisen (engl. playful) toiminnan rajaa on yritetty hahmotella pelitutkimuksessa (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011, 11), mutta edelleen leikillisyyden käsitettä käytetään kuvaamaan pelielementtien leikkimielisyyttä esimerkiksi pelillisyyteen perustuvan leikkisän oppimisen käsitteen yhteydessä (Plass, Homer & Kinzer 2015, 278).

Palataan vielä Johan Huizingan (1984) leikin käsitteen määritelmään:

Leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on ”toista” kuin ”tavallinen elämä”. (Huizinga 1984, 39.)

Leikin käsitettä voi verrata pelin käsitteeseen, jota on määritelty monissa lähteissä (Salen & Zimmermann 2004; Kapp 2012; Kim, Song, Locke & Burton 2018):

Peli on systeemi, jossa pelaajat osallistuvat sääntöjen määrittämään tekaistuun konfliktiin, jonka lopputulos on laskettavissa (Salen & Zimmermann 2004, 5).

Peli on systeemi, jossa pelaajat osallistuvat sääntöjen, interaktiivisuuden ja palautteen määrittämään abstraktiin haasteeseen, jonka tuottaa laskettavissa olevan lopputuloksen ja usein vahvan tunnereaktion (Kapp 2012, 7).

Peli on toimintaa tai toimintoja sisältäen yhden tai useamman ihmisen, objektin tai eläimen yleensä kilpailemassa toisiaan vastaan noudattaen tiettyjä sääntöjä saavuttaakseen tavoitteen (Kim ym. 2018, 16).

Näiden määritelmien valossa leikkiä ja peliä yhdistää sääntöihin sitoutuminen: kumpikaan ei toimi, jos kaikki osallistujat eivät toimi jaettujen ja yhteisesti hyväksytyjen sääntöjen mukaan. Pelin määritelmässä korostuu systeemisyyttä. Toisin kuin spontaanissa leikissä, jossa sääntöjä voidaan luoda leikin edetessä, pelin säännöt muodostavat systeemin ilman, että osallistujat joka kerta neuvottelisivat säännöt uudelleen. Peliin liittyy jokin säännöin määritelty päämäärä, kun taas leikissä tarkoitus on leikki itsessään.

Peli sääntöineen voi olla monimutkainen, mutta on silti aina ymmärrettävämpi kuin sen ulkopuolinen maailma (Crichton 2019, 41). Pelin muodostamassa taika-  
piirissä tarvitsee ottaa huomioon vain kyseisen pelin säännöt. Ulkomaailmassa sen sijaan tilannetta säätelevät lukuisat muuttujat ja subjektille näkymättömät mutta tilanteeseen vaikuttavat tapahtumat.

Vaikka pelin määritelmästä ei ole peliteoreetikoiden kesken päästy täydelliseen sopuun, niin tietyistä pelien piirteistä ollaan melko yksimielisiä. Pelit perustuvat sääntöihin edellyttäen pelaajalta selkeästi määriteltyjen sääntöjen noudattamista.



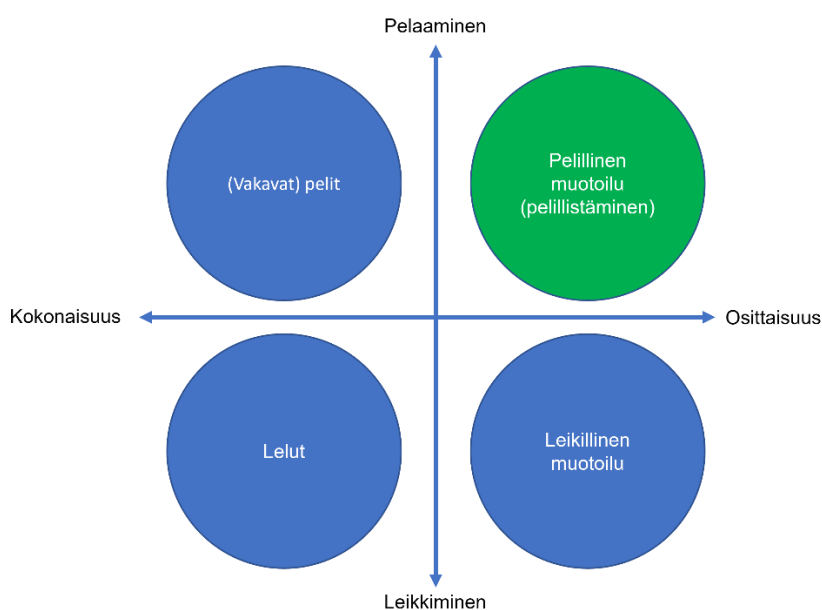
Pelit ovat responsiivisia eli reagoivat ja antavat pelaajalle palautetta hänen toimistaan. Peleihin liittyy jokin haaste ja usein hieman onnea. Pelissä eteneminen on yleensä kumulatiivista eli aiempiin toimintoihin perustuvaa. Pelit ovat kutsuvia ja motivoivat pelaajaa osallistumaan. (Mayer 2014, 5–7.)

Pelielementeiksi kutsutaan niitä ominaisuuksia, jotka tekevät pelistä pelin. Pelitapahtumat perustuvat kausaalisuuteen, joita ohjaavat pelaajan tiedossa olevat säännöt sekä pelin käsitteiden ja todellisuuden abstraktio. Peliympäristö mahdollistaa pelaajan toimimisen antaen nopeasti ja selkeästi palautetta sekä pitäen sisällään uudelleen yrittämisen option. Haastavuutta osoittavia pelielementtejä ovat päämäärät, tasojen saavuttaminen, konfliktit, kilpailullisuus ja yhteistyön tekeminen. Pelissä pelaajan on mahdollista tarkastella aiempia toimiaan ja arvioida sen pohjalta päämäärään etenemistä palkitsemisrakenteen kautta. Pelin esteetiikka, tarinankerronta ja kiinnostuksen kaaren rakentaminen pyrkivät tekemään pelistä pelaajalle houkuttelevan ja mielenkiintoisen. Lisäksi peleissä hyödynnetään ajan luomaa painetta saada pelaaja toimimaan. (Kapp 2012, 25–50; Mayer 2014, 5–7.)

## 4.2 Pelillistäminen

Vaikka pelit ovatkin olleet mukana ihmiselossa jo kauan aikaa, on pelillistäminen (engl. gamification) uudempi käsite. Sen käyttö on ensimmäisen kerran dokumentoitu vuonna 2008 ja sen käyttö laajeni vasta vuoden 2010 lopulla. Pelillistämisen rinnakkaiskäsitteitä ovat olleet esim. tuottavuuspelit (engl. productivity games) ja valvontaviihde (engl. surveillance entertainment). (Deterding ym. 2011, 9.) Rinnakkaiskäsitteet ovatkin kertoneet enemmänkin kulloisenkin lähestymistavan tavoitteesta kuin pyrkineet selittämään käsitettä laajemmin. Suomenkielisessä oppimista popularisoivassa tietokirjallisuudessa pelit ja pelillistäminen käsitteinä sekoitetaan helposti (esim. Järvillehto, Eskelinen & Kiviaho 2014; Ojala 2018, 54–56), kun taas vertaisarvioituissa suomenkielisissä julkaisuissa (esim. Krokfors, Kangas & Kopisto 2014) ja englanninkielisissä julkaisuissa niillä viitataan erillisinä käsitteinä (esim. Kapp 2012; Kapp, Blair & Mesch 2014).

Sebastian Deterding ym. (2011) ovat ensimmäisten joukossa määritelleet pelillistämisen käsitettä toteamalla sen viittavan peleistä tuttujen suunnitteluelementtien käyttämiseen pelin ulkopuolisessa kontekstissa. Pelit ovat täysimittaisia kokonaisuuksia pelillistämisen ollessa osittaista mutta kuitenkin leikin sijaan peleistä ammentavaa (kuvio 8). (Deterding ym. 2011, 13.) Pelit ovat itsenäisiä pelattavaksi tarkoitettuja kokonaisuuksia, kun taas pelillistäminen on peleistä tuttujen elementtien tuomista pelien ulkopuolisiin konteksteihin pelillistämällä joko rakennetta ja/tai sisältöä (Kapp, Blair & Mesch 2014, 55).



KUVIO 8. Pelin, pelillistämisen ja leikin suhde toisiinsa (Deterding ym. 2011, 13, muokattu).

Pelillistämisessä peliajattelua sekä peleihin perustuvaa estetiikkaa ja mekaniikkaa hyödyntäen pyritään ihmisiä sitouttamaan ja motivoimaan toimintaan (Kapp 2012, 10). Pelillistäminen on peleistä tuttujen ominaisuuksien kuten palkitsemismekanismien ja kerronnallisen rakenteen tuomista olemassa olevaan ympäristöön kuitenkin muuttamatta ympäristöä itsessään ja tehden siitä motivoivamman (Plass, Homer, Kinzer 2015, 259; Plass, Homer, Mayer & Kinzer 2020, 4). Vaikka pelillistämisestä voidaan etsiä keinoja oppimisen edistämiseksi ja ongelmien ratkaisemiseksi (Kapp 2012, 10), ovat monille tutuimpia pelillistämisen tapoja yritysten erilaiset kanta-asiakkuusohjelmat, joissa kerätään pisteitä tai rahsummia palkitsemis- tai asiakasstatustarkoituksessa. Ehkä juuri näiden hyvin

suoraviivaisten pelillistämistapojen vuoksi, pelillistämiseen menetelmänä liittyy myös kritiikkiä.

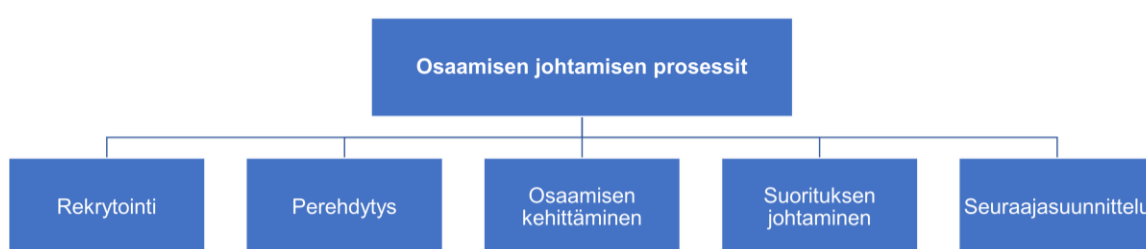
Pelillistäminen on muutakin kuin toimintojen pisteytystä, johon pelillistämisen kriittisessä tarkastelussa on viitattu käsitteellä pisteytysaatio (engl. pointsification). Onkin hieman ivallisesti todettu, että kun ennen lapsena sai tähtitarran hyvin suoritetusta koulutehtävästä, kutsutaan tätä nykyään pelillistämiseksi. Tällainen pelillistäminen on eräänlaista lahjontaa: maksat siitä, että joku tekisi jotain haluamaasi. Jotta lahjonta puolestaan toimisi, on palkkion oltava saajalleen arvokas. Jos pisteitä, saavutusmerkkejä ja sijoitustaulukoita ei itsessään voi käyttää konkreettisesti hyödyttäviin tavaroihin tai palveluihin, menettävät ulkoiset palkinnot nopeasti hohtonsa. Pelillistämisen haaste ja sen hyödyllisyyttä heikentävä tekijä on, että pelillistämistä tekevät usein ihmiset, jotka eivät ole pelisuunnittelijoita. Mitä enemmän toimintoja pelillistetään ulkoisten palkintojen avulla, sitä todennäköisemmin ihmiset huomaavat sen, ja pelillistäminen menettää tehoaan. (Bartle 2016.) Pelillistäessä tulisikin kiinnittää huomiota toiminnan sisäiseen palkitsevuuteen, jollaista voisi olla esimerkiksi oppimisesta ja oivaltamisesta koettava ilo ja merkitys. Tätä puolta on viime aikoina näkynyt jo aiemmin mainituissa kanta-asiakkuusohjelmissa, joissa asiakasta oivallutetaan ostoskäyttäytymisensä vaikutuksista ilmastoon ja ympäristöön, jolloin asiakas voi halutessaan muuttaa toimintaansa niihin liittyvien tavoitteidensa ja arvojensa mukaisesti.

Pelillistämisen rinnalla kulkee myös pelillistymisen käsite. Jälkimmäisellä viitataan peleistä tyypillisten piirteiden siirtymiseen toisiin konteksteihin luonnostaan osana pelien kulttuurisen roolin kasvua, kun puolestaan pelillistäminen on sen tekemistä tarkoitushakuisesti vieden pelien positiivisia puolia ja piirteitä niiden ulkopuolisille osa-alueille. (Koskimaa & Välisalo 2022, 245.)

#### 4.3 Pelit ja pelillistäminen osaamisen johtamisessa

Englannin kielen termillä *talent management* ei ole vakiintunutta vastinetta suomen kielessä, mutta laajimmassa merkityksessään se on käännetty suomeksi osaamisen johtamiseksi pitäen sisällään sekä kehittämisen että rekrytoinnin osa-

alueita (Kukkonen 2021). Osaamisen johtamisen tavoitteena on rekrytoida, perehdyttää, kouluttaa, kehittää, pitää ja palkita työntekijöitä, joilla on tarvittavat taidot ja pätevyydet organisaation strategisten tavoitteiden ja tavoitteiden saavuttamiseksi. Osaamisen johtaminen on joukko organisaation prosesseja (kuvio 9), joilla pyritään varmistamaan organisaation osaamispääoman vaikuttavuus. Toisin kuin koulujen ja oppilaitosten koulutusmaailmassa oppimisen eteen tehtyjen toimenpiteiden tehokkuutta seurataan liiketoiminnan mittareiden avulla. Hyötypelejä onkin käytetty menestyksekkäästi osaamisen johtamisen prosessien tehokkuuden parantamisessa. (Donovan 2016, 12–14.)



KUVIO 9. Osaamisen johtamisen prosessit (Donovan 2016, 14, muokattu)

Rekrytoinnissa pelejä on käytetty passiivisessa potentiaalisten työntekijöiden seulomisessa ja arvioinnissa. Esimerkiksi Marriott Hotel Group on interaktiivisen My Marriott Hotel -pelinsä avulla antanut pelaajalle mahdollisuuden kokea hotellin työympäristönä erilaisissa rooleissa. Näin rekrytointiprosessi tehostui, kun yritys pystyi helpommin valitsemaan työntekijöikseen henkilöitä, jotka ymmärsivät työympäristön luonteen. (Donovan 2016 14–15.)

Perehdytyksen tavoitteena on tuoda uudet työntekijät osaksi työyhteisöä ja organisaation kulttuuria, tarjota heille työn tuottavuuden saavuttamiseksi tarvittavat tiedot ja työkalut sekä minimoida heidän poistumisriskinsä. Tekemällä perehdytyksen mahdollisimman kiinnostavaksi voi uuden työntekijän saada nopeasti sitoutuneeksi ja tuottavaksi. (Donovan 2016, 15–16.) Christian Harpelund, Morten T. Højberg ja Kasper U. Nielsen (2019) ovat kehittäneet dialogiin perustuvan kulttuuripelin tukemaan uuden työntekijän ymmärrystä organisaation normeista. Pelin avulla työntekijä ja hänen esihenkilönsä vertailevat kokemuksiaan yrityksen

kulttuuriin. Pelatessa pohditaan esimerkiksi, millaista organisaation työntekijöiden välinen vuorovaikutus on tai miten suhtaudutaan yllätyksiin tai muutoksiin. (Harpelund, Højberg & Nielsen 2019, 72–74.)

Jatkuvalla henkilöstön osaamisen kehittämisellä varmistetaan, että organisaatiolla on ammattitaitoista työvoimaa tavoitteidensa saavuttamiseksi ja että toimintaympäristön muutoksiin voidaan reagoida ketterästi. Pelejä on hyödynnetty monenlaisten taitojen kehittämisessä. Esimerkiksi lakisääteisistä pakollisista koulutuksista on pelien keinoin pyritty tekemään kiinnostavampia, jotta työntekijät olisivat motivoituneempia ja oppisivat tehokkaammin muuten mahdollisesti tylsinä pitämistään aiheista. Myös erilaisten skenaariopelien ja simulaatiopelien avulla on vahvistettu terveydenhuollon ammattilaisten taitoja tai harjoiteltu käyttämään pikaruokaravintolan kassaa. (Donovan 2016, 16–17.) Simulaatio antaa oppijalle mahdollisuuden harjoitella toimintatapoja ja kokea päätöksensä vaikutukset realistisen hallitun riskin ympäristössä. Kun taitoja usein opetellaan yksi kerrallaan, voi simuloinnilla tuoda kaikki tilanteessa tarvittavat taidot yhdeksi sovellettavuusharjoitukseksi. (Kapp, Blair & Mesch 2014, 58–63.) Pelillistämistä on myös tutkittu millenniaalien työnantajaan sitoutumisen näkökulmasta. Vaikka sillä ei ole havaittu olevan suoraa vaikutusta sitoutumiseen, on sen pitovoima tullut välillisesti juuri sen vaikutuksesta oppimistapoihin organisaatiossa. (Bhattacharya & Gandhi 2020, 440.)

Suorituksen johtamisessa tehokkaaksi oppimiseksi on osoittautunut hajautettu kouluttaminen, joka edistää tiedon muistamista ja parantaa suorituskyykyä. Pelien avulla on mm. kehitetty ajanhallintataitoja sekä toiminnan mukauttamista muuttuviin olosuhteisiin. (Donovan 2016, 17–18.) Ihmiset myös unohtavat nopeasti oppimansa: jo kuudessa päivässä unohtaa noin 75 % oppimastaan, ellei oppimaansa hyödynnä käytännössä. Väliajoin tapahtuva toisto sen sijaan tehostaa oppimista. Hajautetussa oppimisessa opittavan asian äärelle palataan aika ajoin, jolloin on mahdollista muistaa noin 80 % opitusta vielä 60 päivän jälkeen. (Glaeski 2019.) Pelit mahdollistavat koulutettavan sisällön pilkkomisen pienemmiksi ja useammin toistuviksi oppimistuokioiksi työn lomassa työntekemistä tukien.

Urapolkujen seuraajasuunnittelussa oleellista on tunnistaa lahjakkuuksia ja valmentaa heitä tarkoituksenmukaisesti tulevaa tehtävää varten. Peleistä on saatu

toimivia ratkaisuja arvioimaan taitoja kuten ennakoiva strateginen ajattelu ja ongelmanratkaisukyky, joita voi muuten olla haastavaa arvioida objektiivisesti. Lahjakkuuksien seulomisen lisäksi tällaisia pelejä voi käyttää myös vastaavien taitojen kehittämiseen. (Donovan 2016, 18–19.)

#### **4.4 Pelielementit oppimisen pelillistämisessä**

Oppimisen pelillistämistä voidaan lähestyä niin rakenteen kuin sisällön pelillistämisen näkökulmista. Pelillistetyssä rakenteessa tuodaan peleistä tuttuja pelielementtejä kuten säännöt, pisteet ja saavutusmerkit oppimissisällön ympärille muuttamatta sitä itsessään. Sisällön pelillistäminen puolestaan viittaa oppimissisällön muokkaamiseen pelin kaltaiseksi esimerkiksi tarinan ja sopivan haasteen avulla. (Kapp, Blair & Mesch 2014, 55.)

Rakenteen pelillistämisessä selkeät oppimistavoitteet tarjoavat tarkoituksen sekä fokuksen, josta voidaan johtaa mitattavissa oleva lopputulos. Välitavoitteiden ja palkintojen avulla pyritään kannustamaan kohti päätavoitetta ja välttämään turhautumista. Ne myös visualisoivat ja osoittavat etenemistä, mikä edistää hallintunnetta. Reaaliaikainen palaute niin onnistumisista kuin epäonnistumisista kannattaa maksimoida. Pelielementtejä tulee olla useampia, jotta pelillinen tunnelma saadaan synnytettyä rakenteeseen. Säännöt ovat edellytys, että muut pelielementit voivat toimia, koska pitävät toiminnan reiluna ja balanssissa taaten oppijalle tarkoituksenmukaisen kokemuksen. Keskeinen sääntöjen säätämä pelielementti on palkitsemisjärjestelmä. Palkitsemista voi tehdä pisteiden, tasoilla nousemisen ja osaamismerkkien avulla osoittaen, mikä on oppimisen tarkoitus, millainen toiminta on toivottua ja miten oppija etenee. Oleellista on, että epäonnistumisesta ei rangaista, vaan ennemminkin autetaan onnistumaan. Palkitsemislogiikan tulee olla läpinäkyvä ja selkeä kaikille oppijoille, jotta se toimisi. Pisteitä kannattaa antaa kaikesta, jolle halutaan antaa merkitystä oppimisen aikana. Sen sijaan osaamismerkkejä kannattaa hyödyntää erityisesti silloin, kun eteneminen ei ole lineaarista kuten tasolta toiselle noustessa vaativuuden lisääntyessä. Pelillistettyyn rakenteeseen liittyvät usein myös tulostaulut, joiden avulla voi suhteuttaa omaa edistymistä toisiin. Näkymä koko organisaation tuloksiin tuo läpinäkyvyyttä, mutta sen rinnalla saattaa olla kannustavampaa käyttää esimerkiksi

tiimin keskinäistä tulostilannetta tehden siitä sosiaalisesti jaettua toimintaa. (Kapp, Blair & Mesch 2014, 224–235.)

Sisällön pelillistämisen peruselementit ovat myös pelien peruselementtejä. Tarinalla luodaan oppimissisällölle etenevä juoni, johon usein sisällytetään kiinnostavia hahmoja. Hahmojen visualisoinnin avulla vähennetään digitaalisessa ympäristössä koneen kanssa toimimisen tuntua, vaikka kyse olisikin piirroshahmoista. Tarinalla voidaan arkiseen sisältöön tuoda jokin poikkeava tapahtuma tai jännite herättämään uteliaisuutta. Utelaisuuden ruokkimista voidaan tehdä myös esittämällä erilaisia mahdollisuuksia, joita oppija pääsee itse kokeilemaan. Vapaus epäonnistua ruokkii uteliaisuutta, ja siksi epäonnistumisesta oppimiseen pitäisi oikeastaan rohkaista. Palautetta pitää tulla jatkuvasti, mutta epäonnistumisen hetkellä palautteen pitää toteavuuden sijaan olla syyn ja seuraukset osoittavaa. Sisällön pelillistämisessä haaste toimii vahvana ajurina oppimiselle. Yksinkertaisimmillaan voidaan oppimisen kohde kääntää toteamisen sijasta kysymysmuotoon: tunnetko sinä jo nämä kolme keinoa tehdä asia x? Kuten oppimisessa muutenkin on interaktiivisuudella oppimisen kannalta suuri merkitys, mutta pelillistämisessä se voi tehdä toiminnasta pelaamisen kaltaista. (Kapp, Blair & Mesch 2014, 237–246.)

Huijaamiseen kannattaa myös varautua, sillä ihminen keksii sille aina keinot. Testauksella kannattaa pyrkiä havaitsemaan huijauksen paikat ja yrittää sitten estää helpoimmat ja ilmiselvimmät keinot siihen. Lisäksi kannattaa rakentaa mekanismi, jolla voi valvoa poikkeavaa toimintaa kuten epäilyttävän suuria pistemääriä tai nopeita etenemisiä. Toisaalta mitä kiehtovampi ja koukuttavampi pelillistäminen ja sen oppimissisältö itsessään ovat, sitä vähemmän todennäköisesti huijataan. (Kapp, Blair & Mesch 2014, 235–237.)

## 5 OPPIMISEN EDISTÄMINEN PELIEN KEINON

### 5.1 Tutkimuksia pelien vaikuttavuudesta oppimiseen

Digitaalisella pelillistämisellä on osoitettu olevan oppimista tehostava vaikutus, mutta sen sijaan ei-digitaalista pelillistämistä on tutkittu vähän ja näiden kahden yhdistelmää vielä vähemmän. Digitaalista ja ei-digitaalista pelillistämistä yhdistelevän pelillistämistavan on tutkimuksessa osoitettu parantavan enemmän oppijoiden kognitiivista osallistumista kuin pelkän ei-digitaalisen pelillistämisen. (Qiao ym. 2022, 14.)

Richard E. Mayer (2014) on tutkinut, millaista tutkimusta tietokonepelien tuottamasta oppimisesta on tehty kansainvälisesti ja millaisia tuloksia niissä on saavutettu. Hän havaitsi kolme aihepiiriä, joiden kautta aihetta on lähestytty oppimisen näkökulmasta: pelien tuottama lisäarvo, pelien kognitiiviset seuraukset ja pelien vertaaminen muihin oppimisvälineisiin. (Mayer 2014.) Pelien lisäarvoa oppimiselle tuovien ominaisuuksien tutkimuksessa on keskitytty vertailemaan opiskelijoiden oppimistuloksia ilman ominaisuuksia ja niiden kanssa. Tutkimuksissa on esimerkiksi havaittu puhutun tekstin olevan vaikuttavampaa kuin vain luetun tekstin ja puhekielen olevan oppimiselle tehokkaampaa kuin kirjakielen. Oppimista edistäväksi on myös tunnistettu ennen peliä annettu informaatio, neuvojen ja palautteen antaminen pelin aikana sekä pelin aikana annettu kehoitus selittää tai reflektoida. Tutkimusta tehdään näiden lisäksi myös mm. kilpailutilanteen, valinnanmahdollisuuden ja pelaajan oman kontrollin merkityksestä oppimisen tehokkuudelle. (Mayer 2014, 129–165; Plass ym. 2020, 8–9.)

Kognitiivisten seurausten tutkimuksessa pyritään määrittämään, millaisia kasvatuksellisesti merkityksellisiä kognitiivisia taitoja voi oppia pelaamalla tavallisia oppimispeleiksi tarkoittamattomia videopelejä. Lupaavia tuloksia on saatu ammuskelupeleistä, joiden on havaittu parantavan havainnointikykyä, sekä Tetriksen kaltaisista pulmapeleistä, jotka puolestaan kehittävät kaksiulotteista avaruudellista hahmotuskykyä. Aivojumppaaminen peleillä, jotka edellyttävät ja kehittävät yleisesti kognitiivisia taitoja, ei sen sijaan ole havaittu merkittävää suorituksen



paranemista pelin ulkopuolella. Sen sijaan asteittain haastavammaksi muuttuvalla ja jatkuvasti palautetta antavalla tietyn kognitiivisen taidon toistuvalla harjoittelulla pelin avulla on havaittu tehokkaaksi. (Mayer 2014, 172–219; Plass, ym. 2020, 9–10.)

Oppimisvälineitä vertailevassa tutkimuksessa on selvitetty, millainen pelien avulla saavutettu oppimistulos on verrattuna esimerkiksi samansisältöisen diaesityksen ja luennon tuottamaan tulokseen. Kouluopinnoissa peliin perustuva oppiminen on ollut tutkimusten mukaan tehokkainta tietojenkäsittelyssä, maantieteessä, matematiikassa ja vieraissa kielissä. (Mayer 2014 226–245; Plass ym. 2020, 10.) Tämän opinnäytetyön kannalta erittäin mielenkiintoinen tutkimustulos on, että korkeakouluopiskelijoilla ja sitä vanhemmilla henkilöillä pelien vaikuttavuus oppimiselle on suurin verrattuna nuorempiin ikäryhmiin. Pelityypeistä tehokkaimmaksi oppimisen kannalta on havaittu seikkailupelit ja simulaatiot. Kolmantena tulevat pulmatehtävät ja visailut. (Mayer 2014, 241–242.)

Edellä mainittujen lisäksi tutkijoiden tutkimuskohteena oppimiseen tarkoitetuissa peleissä ovat olleet käytettävyys ja pelien parantaminen erilaisilla ominaisuuksilla. (Plass ym. 2020, 18–19.) Oppimispelien käytön ja vaikuttavuuden tutkimus on keskittynyt pitkälle formaalin koulutuksen käytänteisiin työssä tapahtuvan oppimisen sijaan, vaikka jälkimmäinen onkin osa elinikäisen oppimisen jatkumossa (Donovan 2016, 12).

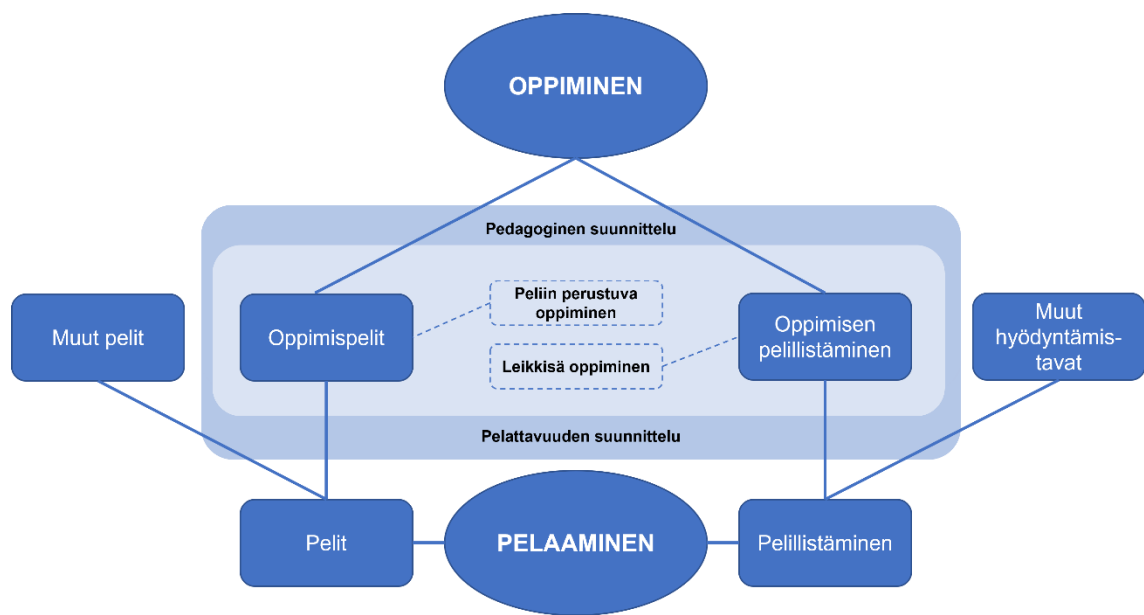
## **5.2 Peliin perustuva oppiminen**

Jos pelin ja pelillistämisen käsitteet sekoittuvat helposti kuten aiemmin todettua, samoin saattavat sekoittua oppimispelien ja oppimisen pelillistämisen käsitteet. Oppimispelejä on esimerkiksi luonnehdittu oppimisprosessin pelillistämiseksi peleistä tuttujen elementtien avulla mutta toisaalta myös peleiksi, joissa opittava sisältö integroidaan osaksi pelissä etenemistä (Järvilehto, Eskelinen & Kiviaho 2014). Tarkastellaankin seuraavaksi, miten oppimiseen tähtäävät pelikäsitteet eroavat ja linkittyvät toisiinsa.

Oppiminen voidaan määritellä oppijan toiminnaksi pyrkiä rakentamaan muistissa olevan tiedon yhtenäinen representaatio (mentaalinen malli). Kun oppimisprosessiin lisätään pelillisuus, on silloin tavoitteena tehostaa tuota prosessia yhden tai useamman pelielementin avulla. Pelillisen oppimisympäristön suunnittelun kohteena on oppimistavoitteesta, oppijoista ja tilanteesta riippuen joko kokonainen peli tai peleistä tutut elementit. Pelillistetyn oppimisen (engl. gamified learning) ja pelillistämisen (gamification) välinen ero on, että pelillistetty oppiminen keskittyy oppimistoimintaan pelillisin tehtävin, kun taas pelillistämisessä johonkin olemassa olevaan tehtävään lisätään pelielementti, jotta se ei olisi enää niin tylsää tai epämiellyttävää. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 278.) Oppiminen toiminnan tavoitteena pakottaa pohtimaan pelielementtien tarkoitusta oppijan oppimisen näkökulmasta.

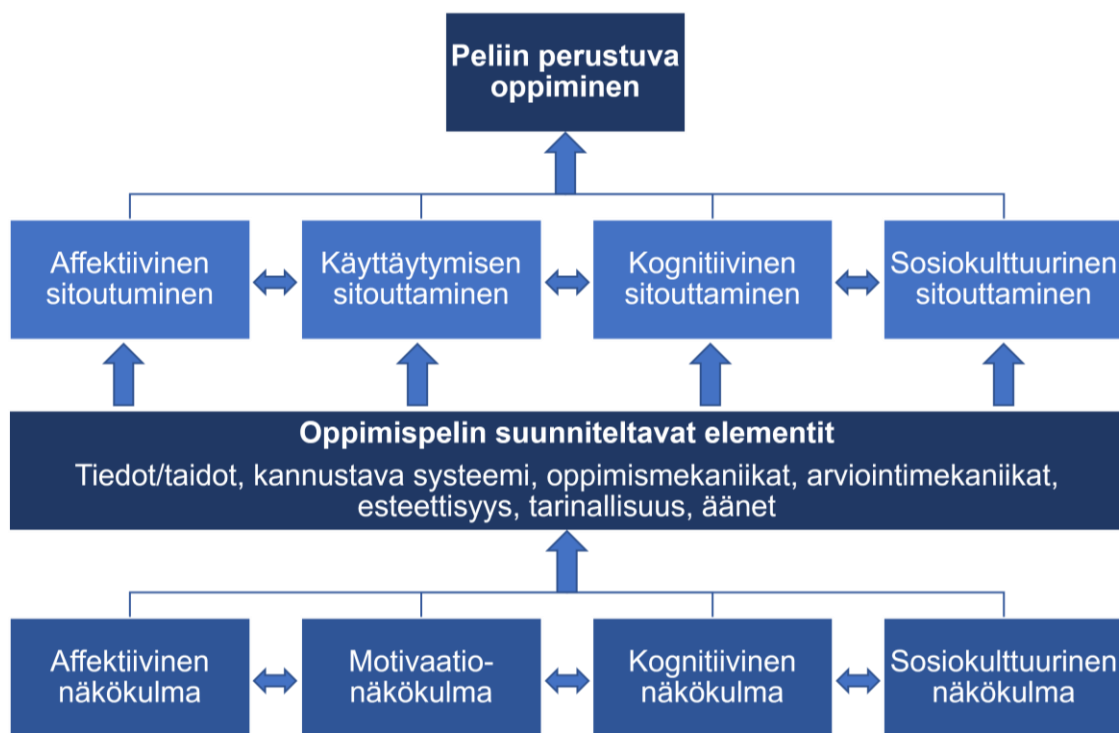
Peliin perustuvassa oppimisessa (engl. game-based learning) oppimistehtävä suunnitellaan uudelleen, jotta siitä saataisiin mielenkiintoisempi, merkityksellisempi ja tehokkaampi verrattuna ei-peliin tai pelillistämiseen. Pelillistämiseen verrattuna peliin perustuvassa oppimisessa tavoite on suunnitella pedagogisesti mutta myös pelinäkökulmasta toimiva kokonaisuus. Oppimistavoitteita voivat olla esimerkiksi uuden tiedon tai taidon oppiminen, olemassa olevan tiedon tai taidon harjoittelu ja vahvistaminen sekä oppimis- ja innovaatiotaitojen kehittäminen. (Plass ym. 2020, 4–7.) Peliin perustuva oppiminen käsitteenä tuo yhteen sekä oppimispeleihin kuin pelillistettyyn oppimiseen kuuluvan pedagogisen ja pelattavuuden suunnittelun. Peliin perustuvassa oppimisessa kyse on kokonaisesta oppimispelistä (engl. learning game), joka käsitteenä eroaa vakavan pelin käsitteestä (engl. serious game) siten, että vakavaa peliä voidaan käyttää muuhunkin kuin oppimisen edistämiseen (ks. esim. Adamowski ym. 2020).

Leikkisän oppimisen käsitettä (engl. playful learning) on ehdotettu pelillistämisen ja peliin perustuvan oppimisen välimuodoksi, jossa pelillistämisen ulkoisten palkintojen sijaan käytetään enimmäkseen sisäisiä palkintoja, mutta oppimistehtävästä ei ole luotu kokonaista peliä. (Plass ym. 2020, 5). Pelillistämistä voisi täten kuvailla yläkäsitteeksi, jonka päämäärä on saada ihminen toimimaan ja tekemään, kun taas oppimisen pelillistäminen vaatii lisäksi pedagogista ymmärrystä ja menee siten pelillistämisen pintaa syvemmälle. Oppimisen ja pelaamisen välisiä käsitteitä on kuvattu kuviossa 10.



KUVIO 10. Oppimisen ja pelaamisen välinen käsitekartta.

Oppimiseen tähtäävässä pelaamisen suunnittelussa on lähdettävä oppimistavoitteesta, koska tavoitteita määriteltäessä voidaan huomata, että pelien tarjoamat keinot eivät olekaan oppimisen näkökulmasta tehokkaimpia. Jos pelaamiseen menetelmänä päädytään, voidaan valita, halutaanko rakentaa kokonainen oppimispeli vai pelillistetäänkö (tai leikillistetäänkö) oppimista vain soveltuvilta osin. Oli valinta kumpi vain, edellyttää se niin pedagogisuuden kuin pelattavuuden huomiointia suunnittelussa. Tällöin suunnittelutyön perustana toimivat peleihin perustuvan oppimisen pedagogiset näkökulmat sekä niihin pohjautuvat pelielementit, joilla oppijaa pyritään sitouttamaan oppimiseen (kuviot 11) (Plass, Homer & Kinzer 2015, 263; Plass ym. 2020, 13).



KUVIO 11. Peliin perustuvan oppimisen suunnittelun viitekehys (Plass, Homer & Kinzer 2015, 263; Plass ym. 2020, 13, muokattu).

Oppimisen näkökulmasta pelien avulla tapahtuva oppiminen ei tarvitse omaa teoriaa, vaan pelien avulla voidaan toteuttaa käytännössä mitä tahansa oppimisteoriaa. Tämä kuitenkin edellyttää useamman kuin yhden katsantakannan ottamista oppimiseen. Vaikka pelien tarjoamaa motivaatiota pidetään usein niiden oppimispotentiaalin kannalta tärkeimpänä ominaisuutena, on vähintään yhtä tärkeää, että pelin avulla voidaan helpottaa oppimista kognitiivisella, affektiivisella ja sosiokulttuurisella tasolla. Esimerkiksi pelkästä kognitiivisesta näkökulmasta tarkastelu voisi helposti johtaa huomioimaan ainoastaan pelien tehokkuutta oppimisessa. Motivaationäkökulman valitseminen korostaisi hyötynä pelaajien sitouttamista vaivattomaan oppimiseen sopivan haasteen avulla jättäen huomioimatta kognitiivisesti tärkeän reflektoinnin. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 277.) Peliin perustuvan oppimisen suunnittelu tietyn näkökulman tarkastelulla jättää helposti muut huomioimatta, ellei näkökulmia tarkoituksella oteta mukaan suunnitteluun.

Sitouttamisen tavat vaihtelevat peleittäin ja erilaisten peleissä olevien ominaisuuksien mukaan ja tuottavat siten erilaista osallistumista eri konteksteissa erilaisille oppijoille. Pelit, jotka eivät osallista kognitiivisesti, eivät todennäköisesti ole kovin tehokkaita oppimisen kannalta. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 260.)

### 5.3 Kognitiivinen näkökulma

Kognitiivista näkökulmasta peliin perustuvan oppimisen suunnittelussa tulee arvioida pelielementtejä niiden oppimissisällön kognitiivista prosessointia edistävien sekä niiden kognitiivista kuormitusta aiheuttavien ominaisuuksien kautta. Oppimismekaniikka ja sisällön esittäminen tulisi suunnitella siten, että oppija saadaan tavoittelemaan haluttuja kognitiivisia tuloksia. Toisaalta on huolehdittava, että pelin eri pelielementtien merkitysten käsittelyn kognitiivinen tarve on tasapainossa, eikä aiheuta liian suurta kuormitusta. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 265–266.) Tavoitteena on tehostaa oppimisprosessia ja helpottaa kognitiivista prosessointia. Pelissä voidaan säädellä elementtien määrää ja haastavuutta, jolloin oppijan huomio ja oppimisponnistus kohdentuu oppimistavoitteeseen.

Kognitiivista prosessointia voidaan helpottaa monin tavoin peleillä. Oppimisen situationaalisuutta voidaan tukea sijoittamalla peli haluttuun ympäristöön ja antamalla vihjeitä juuri tarvittavissa kohdissa. Oppimisen siirrettävyyttä oikeisiin tilanteisiin voidaan edistää pelien antamalla mahdollisuudella harjoitella olemassa olevia taitoja sopivassa suhteessa tutussa sekä uudessa tilanteessa. Pelin avulla voidaan antaa suoritusta tukevaa kognitiivista tukea ja palautetta siten, että tuki poistetaan heti oppijan ollessa itse kykeneväinen suoriutumaan oppimistehtävästä. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 265–266.) Tuen poistaminen onkin tärkeää, jotta pelaaminen ei turhauta haasteen ollessa liian helppo. Samoin pelissä tapahtuvalla dynaamisella arvioinnilla voidaan oppijalle löytää aiempien suoritusten perusteella oikea vaikeustaso. Jotta se olisi mahdollista, on määriteltävä, mitä arvioidaan eli mikä on oppimisen kohde ja tavoite. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 266.)

Tiedon visuaalisella muotoilulla voidaan keventää kognitiivista kuormaa ja esittää tietoa tavalla, joka auttaa valitsemaan, järjestämään ja erottamaan informaatiota. Osana tätä tulee kiinnittää huomiota visuaalisuudella luotuun semioottiseen merkitykseen eri symboleissa ja ikoneissa. Pelissä käytettävien eleiden ja liikkeen suunnittelulla voidaan pelaaja saada toimimaan oppimista tehostaen. Keskeisimpänä kognitiivisesta näkökulmasta voidaan pitää oppimismekaniikan suunnittelua, jonka tulee perustua oikeisiin oppimisteorioihin. Tällöin esimerkiksi oikeiden

vastausten sijaan merkittävämpiä ovat ne opastamisstrategiat, joilla oppija saadaan valitsemaan oikeita menetelmiä tai tapoja ratkaista pelissä annettu haaste. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 266–267.) Kyse onkin enemmän oppimisen kohteena olevan tiedon käsittelyn painottamisesta.

Kognitiivinen lähestymistapa peleihin perustuvassa oppimisessa liittyy ensisijaisesti kognitiivisen prosessoinnin optimointiin. Pelimekaniikan tulee olla oppimistavoitteiden mukainen eli se tulee muuttaa oppimismekaniikaksi. Toisin sanoen oppimistavoitteen tulee olla linjassa oppijoiden pelissä suorittamien ydintehtävien kanssa. Kun suunnitellaan pelielementtejä, jotka edistävät oppimisen motivoivia, affektiivisia ja sosiokulttuurisia puolia, ovat ne hyödyllisiä vain silloin, jos ne auttavat kognitiivista prosessointia. Jos ne vaativat kognitiivisen tiedonkäsittelyn kannalta epäolennaista huomiota, tulee niitä vähentää tai poistaa kokonaan. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 267–268.) Siksi peliin perustuvan oppimisen suunnittelun tulee lähteä liikkeelle aina kognitiivisesta näkökulmasta, jotta voidaan varmistaa kaikkien muidenkin pelielementtien tukevan kognitiivista prosessointia.

Pelin suunnittelun lähtökohdaksi voi ottaa minkä tahansa oppimisteorian. Esimerkiksi David Kolbin (2014) kokemuksellisen oppimisen kehä antaa yhden oppimisen viitekehyksen (kuvio 12), jonka avulla oppimista pelin keinoin voi suunnitella erityisesti työssäoppimisen näkökulmasta. Kolbin mallissa oppimisprosessi alkaa omakohtaisesta kokemuksesta, jossa tapahtunutta toimintaa tarkastellaan reflektoiden, jotta oppija voi ymmärtää ilmiötä teoreettisesti ja siten kokeilla parempia toimintamalleja, joista jälleen syntyy uusia kokemuksia reflektoitavaksi (Jarvis 1987, 16–20; Kolb 2014). Kokemuksellisen oppimisen syklissä jokaisessa oppimista tuottavassa vaiheessa reflektointi on keskiössä. Oppijan reflektointi voi kohdentua toiminnan ennakointiin, toimintaan toiminnan aikana tai tapahtuneen toiminnan reflektointiin. Kokemus on oppimisen alku ja loppu, mutta vasta siihen liitetty reflektointi tekee siitä oppimistoimintaa. (Poikela & Poikela 2014, 76.) Kolbin mallia on kritisoitu oppimisen sosiaalisen ulottuvuuden puuttumisesta. Sitä on myös täydennetty toiminnan suunnittelun vaiheella, joka seuraa käsitteellistämistä. Mallin vahvuus onkin tasapainoiseen oppimiseen kuuluvassa omakohtaisuudessa ja merkityksellisyyden pohdinnassa. (Kupias & Peltola 2019.)



KUVIO 12. David Kolbin (2014) kokemuksellisen oppimisen kehä (muokattu).

Pelillistettynä kokemuksellisen oppiminen suunnittelu alkaisi tunnistamalla oppijan toiminta, jota halutaan kehittää. Pelin lähtöpisteeksi tuotaisiin oppijan oma kokemus tuosta toiminnasta. Hänet ohjattaisiin havainnoimaan ja refleктоimaan toiminnan nykytilaa, jota seuraisi havaintojen käsitteellistäminen ja vaihtoehtoisten toimintatapojen kehittäminen. Pelissä olisi oltava myös tehtäviä, joissa oppija tekee konkreettisia kokeiluja toimiakseen uudella tavalla kerryttäen uusia konkreettisia kokemuksia. Vaikka reflektointia kannattaa tuoda jokaiseen pelin vaiheeseen, pelikierros tulisi päättyä pelistä saatujen kokemusten reflektointiin. Pelin tärkeä tehtävä on tässä esimerkissä ohjata oppijaa kohdentamaan huomionsa sekä reflektionensa määritellyyn oppimistavoitteeseen. Näin oppija pääsee jäsentämään kokemusta, luomaan omakohtaisia merkityksiä ja pohtimaan muutoksia tulevaan toimintaansa.

#### 5.4 Motivaationäkökulma

Motivaatio on prosesseja, jotka kertovat yksilön intensiteetistä eli yrityksen voimakkuudesta, suunnasta ja sinnikkyydestä tavoitteen saavuttamiseksi. Intensiteetillä tarkoitetaan pyrkimyksen voimakkuutta, suunnalla toiminnan tavoitetta, ja sinnikkyydellä sitä, kuinka kauan henkilö jaksaa ponnistella tuon tavoitteen eteen.

(Robbins, Judge & Campbell 2017, 148–149.) Pelien sitouttavaa kykyä ja motiivoitavuutta nautinnollisten kokemusten kautta usein liioitellaan. On esitetty pelaajien vuorovaikutuksen oppimispelin kanssa motivoivan ja siten edesauttavan oppimista. Toisaalta on myös esitetty, että viihdepelien korkea koukuttavuus ei ole siirrettävissä oppimispeleihin. Huolimatta suuresta kiinnostuksesta pelien motiivoitavuutta kohtaan, motivaatioteorioita ei ole pyritty systemaattisesti soveltamaan pelien avulla tapahtuvan oppimisen ymmärtämiseen, vaikka taas koulutuksen avulla tapahtuvaan oppimiseen liittyvän motivaation teoreettinen ja empiirinen perusta on laaja. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 268.)

Kehitys- ja kasvatopsykologisesta näkökulmasta motivaatiotutkimus on jaoteltavissa neljään tutkimuskohteeseen: yksilön odotuksiin kyvykkyydestään onnistua tai epäonnistua, yksilön sitoutumiseen johtaviin syihin, yksilön odotuksiin toiminnasta hyötymiseen sekä yksilön haluun toimia kognitiivisten kehittymistavoitteidensa mukaisesti. Eri teoriat painottavatkin eri motivaatiotekijöitä lähestyessään kysymyksiä, joita oppijat kysyvät itseltään oppimistehtävän edessä. Näitä kysymyksiä ovat: "Voinko tehdä tämän?" "Haluanko tehdä tämän ja miksi?" ja "Mitä minun pitää tehdä menestyäkseni?" (Eccles & Wigfield 2002, 110–128.)

Pelit on suunniteltu varmistamaan, että pelaajat voivat saavuttaa myöntävän vastauksen ensimmäiseen kysymykseen ("Voinko tehdä tämän?") ja varmistaakseen, että pelaajat tietävät mitä tehdä pelissä, antamalla vastaus kolmanteen kysymykseen ("Mitä minun pitää tehdä menestyäkseni?"). Pystyvyyden tunnetta ja oppimista voidaan tukea suunnittelemalla pelejä, jotka mahdollistavat sulavan epäonnistumisen siten, että siitä saadulla kokemuksella pelaaja voi oppia virheistään ja yrittää uudelleen. Monissa peleissä on myös harjoitustiloja tai esittelytasoja, jotka tutustuttavat pelaajan pelin ominaisuuksiin ja toimintoihin antaen pelaajille mahdollisuuden harjoitella niitä. Pelit voivat auttaa pelaajia menestymään mukautuvuudellaan esimerkiksi vähentämällä vaikeusastettaan, jos jokin on pelaajalle liian haastavaa. Keskimmaiseen kysymykseen ("Haluanko tehdä tämän ja miksi?") liittyvät lähestymistavat keskittyvät usein oppijoiden sisäiseen motivaatioon, kiinnostuksenkohteisiin, arvoihin ja saavutuksiin liittyviin tavoitteisiin. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 268.) Mielenkiintoiseksi tai tärkeäksi koettuun asiaan ollaan valmiita panostamaan ja sen eteen ponnistelemaan (Kupias & Peltola 2019).



Itsemääräämisteorian mukaan ihminen saadessaan itse päättää omista tekemisistään (autonomia), kokiessaan osaavansa hommansa (kyvykkyys) ja saadessaan olla yhteydessä toisiin ihmisiin (kuuluvuus) voi hän hyvin, kokee myönteisiä tunteita ja kykenee kehittymään (Deci & Ryan 2000; Deci & Ryan 2008; Kupias & Peltola 2019). Näitä psykologisia tarpeita voidaan ruokkia sopivalla haastavuudella ja uteliaisuuden herättämisellä. Kun haaste on optimaalinen eli siinä on pelaajalle sopivasti haastavuutta, jota voidaan nostaa pelaajan taitojen kehittyessä siten, että kyvykkyuden tunne säilyy ja parhaimmillaan lopputuloksena on flow-tila. Hyviä oppimistuloksia on saavutettu sopivalla ja pelaajalle itselleen merkityksellisellä haasteella. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 268–269.) Autonomian kokemukseen vaikuttaa, millaisia päätöksiä oppija saa tehdä pelin etenemiseksi. Kuuluvuuden kokemusta voidaan tuoda peliin, lisäämällä yhteistyötä edellyttäviä pelielementtejä tai luomalla pelin ulkopuolelle samaa peliä pelaavien yhteisöjä. On muistettava pitää peli ja sen oppimissisältö tiiviisti yhdessä, sillä muuten pelaaja saattaa olla motivoitunut pelaamaan, mutta ei oppimaan (emt.).

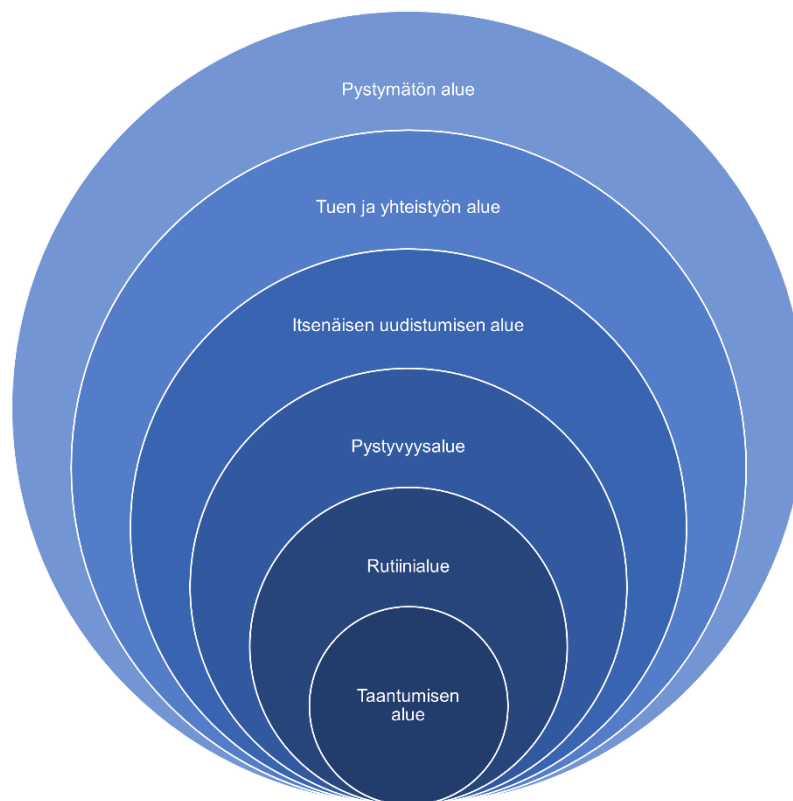
Odotusarvoteorian mukaan keskeisiä oppimismotivaation osatekijöitä ovat oppijan omat tehtävässä menestymiseen liittyvät odotukset sekä oppimissisällön tai tilanteen arvostaminen, mikä näkyy oppijan suuntautumisessa tehtävään ja siinä ponnistelussa, joita teoriassa kuvataan neljän oppimistehtävän arvostuksen kautta: tärkeyden kokemus, väline- ja hyötyarvo, kustannukset sekä sisäinen kiinnostus. Tärkeyden kokemukseen vaikuttavat oppijan käsitykset omista kyvyistä asiassa sekä sen merkitys oman identiteetin kannalta. Väline- tai hyötyarvo kuvaa, kuinka oppija ajattelee tekemisensä hyödyttävän muiden itselle tärkeiden arvojen edistämistä. Kustannuksilla tarkoitetaan oppimistehtävän muilta tehtäviltä viemää aikaa tai tuottamaa haittaa. Sisäisellä kiinnostuksella viitataan oppimistehtävän tekemisen sisäiseen palkitsevuuteen. (Nurmi 2013, 549.) Henkilökohtaisen kiinnostuksen kohde tai itselle relevantti asia sitouttaa oppijaa, oli se sitten tilanteeseen tai yksilöön sidottua. Vaikka tilanteeseen sidottu kiinnostus on pinnallisempaa motivaatiota, on sillä mahdollisuus kehittyä henkilökohtaiseksi kiinnostukseksi tuottaen sisäisen halun sitoutua asiaan. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 269.) Esimerkiksi pelissä esiintyvät saavutusmerkit voivat olla tällainen alkuun sysäävä voima. Ensin ne osoittavat edistymistä ja kehittymistä innostaen

jatkamaan, kunnes itse opittava sisältö on muodostunut itsessään merkitykselliseksi ja syyksi jatkaa oppimista.

Saavutusmerkin arvoon ja sitä kautta sen motivoivuuteen vaikuttaa, miten paljon saavutuksen eteen on pitänyt ponnistella. Jos saavutusmerkin saa vain osallistumisesta, on se jotain, minkä kuka vain voi saavuttaa. Mitä yksilöllisempi ja kustomoidumpi merkki on, sitä laajemmin se motivoi moninaista oppijoiden joukkoa. (Facey-Shaw, Specht, van Rosmalen & Bartley-Bryan 2020, 47–48.) Saavutusmerkkejä peliin tuodessa tulee myös huomioida, ansaitaanko niitä jonkin taidon omaksumisesta vai suorituksen etenemisestä. Taitamisen osoittamisesta merkin saaminen motivoi tilannesidonnaisesti kiinnostuneita oppijoita, kun taas sen saaminen suorituksen etenemisestä motivoi sisäisesti kiinnostuneita oppijoita. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 269–270.) On osoitettu, että yhteen vetävä arviointi ei tuota jatkuvaa sitoutumista, vaan palautteen tulisi olla kehittävää ja koko oppimisprosessin ajan interaktiivista (Imrin 2019, 11). Suorituksen etenemisen huomioiminen olisikin kauaskantoisempi strategia saavuusmerkeillä palkitsemisessa. Caroline Dweck (2021) on kuvannut kyvykkyyden tunteen vahvistuvan kannustavasta palautteesta oppimispyrkimyksissä ja johtavan kasvunasenteeseen. Sen sijaan kannustavan palautteen antaminen ponnistuksen lopputuloksesta ei kehitä oppijan uskoa omiin kykyihin. (Dweck 2021.) Tämän vuoksi ei ole yhdentekevää, millaisen saavutusmerkki ja -pisteytyssysteemiin pelin suunnittelussa päädytään. Parhaimmillaan se voi olla kannustavaa ja auttaa oppijaa kohdistamaan huomionsa oppimisprosessiin ja omaan kehittymiseen.

Siinä missä motivaatio loppuu, alkaa volitio eli toimeenpanon taito, joka vaatii oppijalta sinnikkyyttä ja tahdonvoimaa. Jotta tahdonvoima ja sinnikkyys riittävät, kannattaa oppijan energia suunnata oleellisten asioiden oppimiseen. Sekä mukavuus- että epämukavuusalueilla voi oppia. Päivi Kupias ja Raija Peltola (2019) ovat kuvanneet toimeenpanon taitoa kuuden osaamisalueen avulla (kuvio 13). Pystyvyysalueella vaaditaan tarkkaavaisuutta, mutta pärjätään nykyisellä osaamisella. Rutiinialueella ei tarvitse käyttää juurikaan energiaa ja voi kokea saavansa aikaan asioita. Itsenäisen uudistumisen alueella kykenee itse kasvattamaan osaamistaan. Tuen ja yhteistyöalueella ei pärjätä yksin, mutta uuden oppiminen onnistuu riittävän tuen avulla. Sen sijaan pystymättömyyden alueella omat taidot ovat ylivoimaisen puutteellisia, kun taantumisen alueella helppous ja

yksinkertaisuus turhauttavat. (Kupias & Peltola 2019.) Oppimiseen tähtäävässä pelissä tulee huolehtia riittävästä tuesta uusien asioiden äärellä, mutta toisaalta on tärkeä antaa onnistumisen tunteita ja valaa uskoa pystyvyyteen.



KUVIO 13. Osaamisalueet (Kupias & Peltola 2019, muokattu)

Niin oppimisessa kuin oppimispeleissä pitää oppijoita motivoida eri keinoin, eikä yksi tapa toimi kaikille. Motivoivuutta suunniteltaessa oppimistavoitteiden tulee kuitenkin olla keskiössä. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 270.) Pelillistämisen keskeinen päämäärä ei ole vain osallistaa ja saada käyttäjän huomiota vaan hänen sitoutumisensa säilyttäminen (Rigby 2014, 115). Sisäisen motivaation herättäminen ja ylläpitäminen edellyttää monipuolisten mutta tarkoituksellisten pelielementtien suunnittelua, niin että kiinnostuksensa lisäksi oppija kokee pystyvänsä ja hyötyvänsä toiminnasta.

## 5.5 Affektiivinen näkökulma

Affektiivinen näkökulmasta tarkastelu keskittyy pelaajien kokemiin tunteisiin, asenteisiin ja uskomuksiin sekä peliympäristön suunnittelun vaikutuksiin niissä. Affektiivisten näkökohtien huomioiminen on osa pelissä tapahtuvan oppimiskokemuksen suunnittelua. Tutkimusten mukaan myönteiset tunteet lisäävät oppimisessa tarvittavia kognitiivisia resursseja. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 270.) Positiivisten tunteiden kokeminen edistää tarkkaavaisuutta ja joustavuutta, jotka yhdessä ruokkivat uteliaisuutta ja kannustavat leikillisiin kokeiluihin ja luovaan toimintaan. Myönteinen tunnetila on otollisempi myös omien käsitysten muuttamiselle niiden osoittautuessa virheellisiksi tai puutteellisiksi. (Kupias & Peltola 2019.)

Peleihin tehtävää tunnesuunnittelua voidaan lähestyä pelielementtien tarkoituksellisen vaikuttamisen oppijoiden tunteisiin pelimekaniikan, esteettisen suunnittelun tai tarinan avulla. Toinen harvemmin käytetty lähestymistapa on pyrkiä pelin avulla arvioimaan oppijoiden tunteita ja reagoimaan niihin esimerkiksi tunnistettaessa tylsistymistä tai turhautumista. Tunnesuunnittelulla tarkoitetaan oppimiseen tähtäävän pelaamisen kontekstissa oppimista hyödyttäviä tunteita tuottavien ominaisuuksien suunnittelua peliin. Esimerkiksi tiedon esittämisen visuaalisuus oppimismateriaalissa vaikuttaa oppijoiden tunteisiin ja oppimistuloksiin. On osoitettu mm. pyöreiden muotojen ja lämpimien värien saavan aikaan oppimista edistäviä positiivisia tunteita. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 271.) Tosin vaikutus oppimiseen todettiin olevan pelkillä pyöreillä muodoilla tai niiden yhdistämisessä lämpimiin väreihin, mutta samaa vaikutusta ei havaittu olevan pelkillä väreillä (Plass ym. 2019).

Vaikka peli tuottaa tunteita monin eri keinoin, ei kaikilla tunteilla ole osoitettu olevan vaikutusta oppimistuloksiin. Pelin musiikilla, pelin vaatimalla liikkeellä, tarinalla ja pelihahmoilla on havaittu vaikutus tunteisiin, mutta ei vielä oppimiseen (Plass, Homer & Kinzer 2015, 271). Merkille pantavaa affektiivisesta näkökulmasta on myös, että pelin ei tarvitse olla hauska, vaikka se mielellään liitetään adjektiiviksi oppimispeleihin niiden vaikuttavuutta perusteltaessa (esim. Järvi-lehto, Eskelinen & Kiviaho 2014; Ojala 2018, 54). Hauskuuden merkityksestä pelien sitouttavuudessa ei ole saatu empiiristä näyttöä. Toisaalta ihmisten kokemus

hauskanpidosta on vaihtelevaa, jolloin pelien suunnittelu pelkän hauskuuden vaaraan on melko ohuilla kantimilla. Subjektiiivisista hauskuuden kokemuksista on saatu näyttöjä neuropsykologisissa ja kognitiivisen psykologian tutkimuksissa, mutta kokemuksen olosuhteiden ja hauskuuden rakenteen määrittelylle niistä ei ole ollut hyötyä. (Rigby 2014, 114–116.) Oppimista tapahtuu ilman hauskuuttakin, eikä hauskuus itsessään automaattisesti tuota tarkoituksenmukaista oppimista. Hauskuutta voi olla mukana, mutta se ei saa olla ajuri pelillisen menetelmän valintaan vaan halutun oppimistuloksen tulee ohjata suunnittelua. (Kapp, Blair & Mesch 2014, 15–16.) Hauskuuden voi myös ohittaa pelin suunnittelussa kokonaan. Esimerkiksi Alkon palkittua Lydia-peliä on kuvattu turvalliseksi pahanmielenpeliksi (Alko 2017). Pelin yksittäisillä positiivisilla ja negatiivisilla tapahtumilla on kokemusta vastaava tunnevaikutus pelaajaan, mutta niiden vaikutusta oppimisen ei ole tutkittu riittävästi (Plass, Homer & Kinzer 2015, 271–272).

Suunnittelijoiden tulisi tietoisesti sisällyttää tunnepuoli pelisuunnitteluun, vaikka vielä ei tunnistettaisikaan kaikkia tunteiden peleissä oppimista tukevia tapoja (Plass, Homer & Kinzer 2015, 272). Suunnittelussa on pidettävä huomio oppimistavoitteissa ja niitä tukevissa myönteisissä tunteissa, ja vältettävä pelaamisen nautinnollisuuden tai viihdyttävyyden tavoittelua itseisarvona.

## **5.6 Sosiokulttuurinen näkökulma**

Sosiokulttuurisesta näkökulmasta oppiminen on sosiaalisesti rakentuvaa ja motivoitua. Oppimisen suunnittelussa tämä tarkoittaa oppijan ryhmiin osallistumisen mahdollistamista, oppimisen kulttuuristen normien ja identiteettien huomioimista ja kollektiivisen tiedon hyödyntämistä oppimistavoitteiden saavuttamiseksi. Aivan kuten muissa oppimistilanteissa sosiaalinen toiminta ja vuorovaikutus vaikuttavat oppimiseen, ja ne voidaan upottaa myös peliin. Pelipohjaisen oppimisen suunnittelussa tämä tarkoittaa sosiaalisesti tuettujen oppimiskontekstien luomista. Vaikka sosiokulttuuriset tekijät voivat helpottaa tai heikentää oppimista, ne eivät sinänsä johda automaattisesti oppimiseen. Siksi suunnitteluperiaatteet keskittyvät enemmän toimintaan motivoinnin mahdollisuuksien tarjoamiseen kuin erityiseen sisältöön tai oppimisstrategioihin. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 272–273.)

Toiminnan teorian mukaan toiminta on kulttuuristen välineiden (artefaktien) välittämää ja kohdistuu johonkin tai jonkin tavoitteluun ollen erilaisten etujen ja tavoitteiden ristiriitaisuuksien värittämää. Välineet, tilanteet ja pelaajan taitavuus vaihtelevat pelin edetessä, minkä vuoksi suunnittelijan on pohdittava, millaiset peliohjektit lisäävät oppimista edistävää vuorovaikutusta. Peliobjektit voivat olla sekä vuorovaikutuksen kohteita että välineitä. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 273.)

Vuonna 2008 tehtyjen tutkimusten mukaan silloiset teini-ikäiset pelasivat peleistään 75 % muiden kanssa. Yhteisen kiinnostuksen ja ystävyysvetoisuuden merkittäviä sitoutumisen ajureita peleissä. Tämä kiinnostuksen ja ystävyysvetoisuuden sosiaalisten osallistumisrakenteiden välinen vuorovaikutus ja sujuvuus edellyttävät sosiaalisen verkostoitumisen tuomista pelitoimintojen ympärille. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 273–274.) Kun pelitoiminnot ovat linjassa oppimistavoitteiden kanssa, tukevat sosiaaliset verkostot myös niiden tavoittelua. Tutkimuksen kohteena ollut sukupolvi on jo vahvasti mukana työelämässä, mikä tekee jaetun kiinnostuksen tai ystävyysvetoisuuden ympärille rakentuista sosiaalisista verkostoista huomioonotettavan pelielementin henkilöstön osaamisen kehittämistä suunniteltaessa. Osallistavaa oppimiskulttuuria voi edistää myös pelin ulkopuolisilla keskustelufoorumeilla ja muilla kanavilla, jotka tuovat pelaajat yhteen (Plass, Homer & Kinzer 2015, 274). Työpaikkojen sisäisesti hyödyntämät sosiaalisen median kanavat ovat valjastettavissa tähän tarkoitukseen.

Peleistä voidaan tehdä sosiaalisia tiloja, kun ne antavat pelaajan tuntoa kuuluvansa yhteisöön ja osallistua toimintaan ja päätöksiin. Myös yksinpeleissä yhteisö voidaan tehdä näkyväksi rakenteiden kuten tulostaulukoiden ja muille näkyvien saavutusmerkkien avulla luoden kilpailullista sosiaalista painetta. Näiden elementtien perimmäinen tavoite on arvioida ja antaa palautetta oppimistavoitteisiin liittyen. Hyvin rakennettu tulostaulukko auttaa pelaajaa ymmärtämään oppimisen olevan kasvuprosessi. Pelkkien pistetaulukoiden esittäminen voi tehdä menestymisestä saavuttamattoman tuntuista ja korostaa yksilön suoriutumisen ainutlaatuisuutta. Toisaalta tulostaulukolla voidaan osoittaa menestyneiden matkaa nykyhetkeen ja kannustaa pelaajaa tekemään sama. Näin pelaaja otetaan mukaan kasvun ja menestyksen yhteisöön. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 274, 276.) Kilpailuasetelmalla on havaittu olevan maltillinen positiivinen vaikutus oppimiseen huolimatta siitä, onko peli yksilöpeliksi vai yhteistyöhön perustuva peli (Ho,

Hung & Kwan 2022, 3854–3855). Tulostaulukot voivat olla myös hyvin epäinformatiivisia kuten kuvassa 3. Sen lisäksi että henkilöt ovat pelaajalle täysin tuntemattomia (pelaajien nimimerkit on kuvasta piilotettu), ei heidän matkaansa kunniagalleria listaukseen pysty mitenkään arvioimaan. Tilaston pohjana oleva ranking ei tarkoita ilman lisätiedon etsimistä mitään perehtymättömälle pelaajalle.



POSITION	PLAYER	RANKING	TOTAL MATCHES
---	---	---	---
1	[Redacted]	1766	17
2	[Redacted]	1762	15
3	[Redacted]	1729	17
4	[Redacted]	1709	16
5	[Redacted]	1683	12

KUVA 3. Carcassonne-mobiilipelin kunniagallerian kaltainen parhaimpien pelaajien listaus löytyy monista peleistä (Asmodee Digital 2022).

Kognitiivinen sosiaalisen oppimisen teoria erottaa kolme ihmisen kehittymisen kannalta keskeistä toimijuutta. Henkilökohtainen toimijuus on yksilönä toimimista, välitteinen toimijuus on yksilöiden vaikuttamista toisiinsa ja kollektiivinen toimijuus on yhdessä toimimista yksilöiden muodostamissa ryhmissä. (Bandura 2002, 269–270.) Oppimista tapahtuu kaikilla näillä toimijuuksilla ja niiden välillä vaihdellen. Hyvässä oppimiseen tähtäävässä pelissä nämä erilaiset toimijuuden muodot on huomioitu. Pelatessa voidaan asettaa tavoitteita omien sekä yhteisten päämäärien saavuttamiseksi. Sosiaalisessa pelikontekstissa voidaan ratkaista yhdessä ongelmia, jolloin kollektiivinen toimijuus voi johtaa myös jaettuun kognitioon. Viestintärakenteiden pitää mahdollistaa merkityksellinen viestintä tavoilla, jotka rakentavat niin kollektiivista tietoa kuin luottamusta. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 274, 276.)

Vaikka henkilö ei itse pelaisi, voi toisten pelaamista seuraamalla oppia. Pelin tehtävä voi olla myös pelaajan valmistelu tulevaisuudessa tapahtuvalle oppimiselle.

Seuraamalla muiden toimintaa pelissä voi ymmärtää oppimisen kohteeseen liittyviä odotuksia ja käytäntöjä, jolloin itse pelatessaan pääsee nopeammin itse opittavan asian äärelle. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 275.)

Pelaajien vuorovaikutuksesta syntyvä yhteenkuuluvuuden tunne motivoi pelaamaan jatkossakin. Voi ollakin tärkeä oppimispelin suunnittelun näkökohta pohtia, miten vahvistaa kuuluvuuden tunnetta siten, että samankaltaisten kyvykkyyksien muodostamat turvalliset ryhmät, jotka tukevat itsetuntoa pelissä, ovat lisäksi vuorovaikutuksessa itseään asiantuntevampien ryhmien kanssa. On hyvä huomioida myös, että aluksi pelin sosiaalisella puolella ei ole niin suurta merkitystä kuin pelin edetessä ja sisäisen kiinnostuksen vahvistuessa. Pelaamisen sosiokulttuuriseen osallistavuuteen kannattaa panostaa kuitenkin alusta asti, jotta yhteenkuuluvuuden tunne alkaa kehittyä. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 275.)

Jotta pelin keinoin voidaan edistää oppimista ja ylipäänsä motivoida toimimaan, tulee suunnittelijan tuntea kohderyhmänsä. Toisaalta suunnittelijan itsetuntemus omista sosiokulttuurisesti välittyneistä kokemuksistaan ja arvoistaan auttaa häntä huomioimaan niiden vaikutukset omiin suunnitteluvalintoihinsa. (Plass, Homer & Kinzer 2015, 272, 276.) Omia suunnittelullisia valintoja kannattaakin testata prosessin edetessä niin kohderyhmän kuin muiden suunnittelussa mukana olevien henkilöiden kanssa.



## 6 TUTKIMUSTULOKSET

### 6.1 Pelaamisen yleisyys

Kulttuurissamme on tapahtunut leikillisyyden muutos: aiemmin työorientoituneessa yhteiskunnassa onkin alettu korostaa leikin ja vapaa-ajan merkitystä. Taustalla tässä on mm. digitaaliset teknologiat, jotka ovat kehittäneet identiteettejämme leikillisempään suuntaan. Tämä on havaittavissa 2020-luvun alussa esimerkiksi pelaamisen arkipäiväistymisessä ja valtavirtaistumisessa sekä aikuisten leikillisyyden näkyvyydessä. (Heljakka 2022, 269–270.) Myös pyrkimykset leikkilisen työpaikkakulttuurin luomiseksi on jäljitettävissä 1980-luvulle, kun tehokkuuden parantamista ja kilpailuetujen saavuttamista on tavoiteltu työmotivaation, luovuuden ja joustavuuden kasvattamisella rennon ja hauskan työympäristön avulla (Sotamaa 2022, 105). Leikillä ja peleillä on kasvava merkitys kulttuurissa, mikä näkyy sekä pelillistymisenä että pelillistämisenä. Pelaamista ja leikkimistä pyritään valjastamaan hyötyrooleihin samalla, kun aikuisten leikillisyydestä on tullut entistä hyväksytympi osa kulttuuria. (Koskimaa & Välisalo 2022, 245–246.) Suomalaisen pelitottumuksia tutkivassa pelaajabarometrissa satunnaisen pelaamisen keski-ikä on ollut nousussa aktiivisen pelaamisen keski-ikä pysyessä 42 ikävuodessa (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 28). Pelaaminen on siis vahvasti mukana työikäisten ihmisten elämässä.

Suomalaisten pelaamista on tutkittu vuodesta 2009 alkaen pelaajabarometreilla. Vuoteen 2022 mennessä on toteutettu kahdeksan tutkimuskierrosta, minkä ansiosta tutkimus tuottaa myös pitkittäistietoa pelaamisen kehitystrendeistä Suomessa. (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 7.) Koska tämän opinnäytetyön kyselytutkimuksessa hyödynnettiin osittain kyselyn laatimishetkellä saatavilla olleita vuoden 2020 pelaajabarometrin kysymyksiä, ovat niiden tuloksetkin tietyiltä osin vertailtavissa keskenään.

Pelaaminen kuuluu lähes jokaisen suomalaisen elämään tavalla tai toisella. Suomalaiset pelaavat digitaalisia pelejä kodin, ystävien ja liikennevälineiden jälkeen neljänneksi eniten työpaikalla (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 45–46), mikä

osoittaa pelaamisen olevan läsnä kaikkialla siellä, missä ihmiset itsekkin ovat. Pelaajabarometrissa on *joskus pelaaviksi* luokiteltu he, jotka ovat vastanneet pelanneensa viimeksi kuluneen vuoden aikana, ja *aktiivisesti pelaaviksi* he, jotka pelaavat vähintään kerran kuussa (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 27). Alkon henkilöstöä koskevat tulokset esitetään samaa logiikkaa käyttäen. Koska vuoden 2020 pelaajabarometrin aineisto kerättiin covid19-pandemian aiheuttamien poikkeusolojen keskellä keväällä 2020 (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 110), on tähän nostettu vertailuun myös vuoden 2018 pelaajabarometrin tulokset (Kinnunen & Mäyrä 2018) pandemiaa edeltävästä Suomesta. Lisäksi keväällä 2022 toteutetun pelaajabarometrin tulokset (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) antavat tarkastelussa mahdollisuuden tarkastella poikkeusolojen jälkeistä aikaa, jossa myös tämän tutkimuksen kysely toteutettiin.

Vaikka joskus pelaavien Alkon työntekijöiden 100 %:n tulos kertoo pelien kuuluvan joskus jokaisen elämään, on myös aktiivisesti digitaalisia tai ei-digitaalisia pelaavien pelaajien osuus huomattava lähes 94 %:n osuudella (taulukko 2). Toinen merkittävä huomio on, että Alkon henkilöstö pelaa aktiivisesti erityisesti digitaalisia pelejä verrattuna muihin suomalaisiin. Sen sijaan ei-digitaalisissa peleissä muut suomalaiset ovat olleet aktiivisuudessa Alkon henkilöstöä edellä, joskin ero on kohtalaisen pieni. Vuosien 2018 ja 2020 pelaajabarometreissa ei-digitaalisten pelien pelaamisen muutos ei ole ollut tilastollisesti merkittävää toisin kuin vuoden 2022 lasku (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 15), kun taas digitaalisten pelien osalta noususuhdanne näyttää jatkuvan.

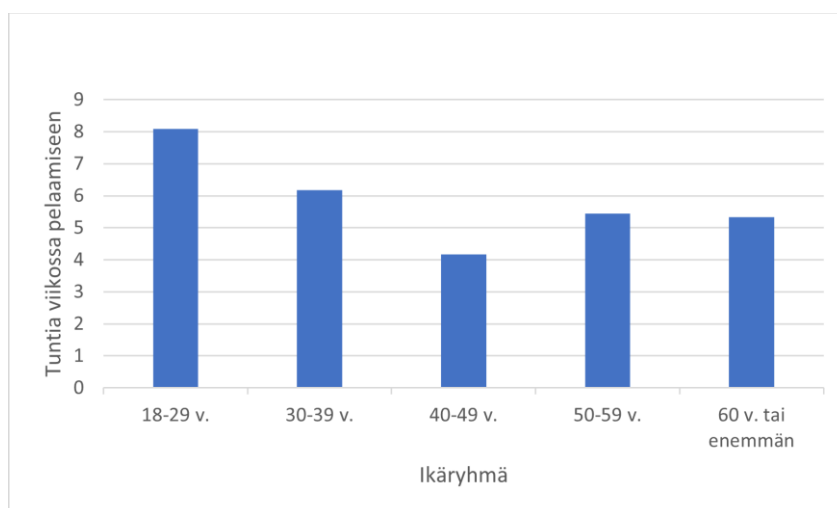
Alkon osalta ei ollut aineiston koon vuoksi mielekästä tarkastella jakaumaa sukupuolen mukaan. Vuoden 2020 ja 2022 pelaajabarometreissa naisten ja miesten satunnaisessa ei-digitaalisten pelien pelaamisessa ei juurikaan ole, mutta digitaalisten pelien sekä satunnaisessa että aktiivisessa pelaamisessa miehet ovat selkeästi enemmän edustettuina (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 28; Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 15–16). Kun tätä havaintoa vasten tarkastellaan Alkon tulosta, on digitaalisten pelien pelaamisen yleisyys merkittävän korkealla ottaen huomioon, että tämän opinnäytetyön kyselyyn vastanneista 73,4 % oli naisia.

TAULUKKO 2. Suomalaisen ja Alkon henkilöstön pelaamisen yleisyys.

	Pelaajabarometri 2018	Pelaajabarometri 2020	Pelaajabarometri 2022	Alkon henkilöstö 2022
<b>Pelaa joskus</b>	<b>97,8 %</b>	<b>98,2 %</b>	<b>98,3 %</b>	<b>100,0 %</b>
ei-digitaalisia pelejä	96,9 %	97,8 %	96,9 %	<b>100,0 %</b>
digitaalisia pelejä	76,1 %	78,7 %	80,3 %	<b>95,8 %</b>
<b>Pelaa aktiivisesti</b>	<b>88,1 %</b>	<b>88,3 %</b>	<b>88,9 %</b>	<b>93,9 %</b>
ei-digitaalisia pelejä	80,5 %	80,7 %	76,7 %	<b>76,2 %</b>
digitaalisia pelejä	60,5 %	63,6 %	65,1 %	<b>82,5 %</b>

Kun tarkastellaan Alkon henkilöstön pelaamiseen käyttämää aikaa viikkotasolla ikäryhmittäin, on nähtävissä ns. ruuhkavuosien notkahdus 40–49-vuotiaiden joukossa (kuvio 14). Nuorempi sukupolvi arvioi käyttävänsä pelaamiseen kaikista eniten aikaa, mutta merkittävää on, että kaikissa ikäryhmissä pelaamiseen käytetään useampia tunteja viikkotasolla. Moni vastaajista kommentoi ajankäyttöään arvioidessaan viikoittaisen pelaamisajan vaihtelevan välillä paljon: joinain viikoina ei pelata juuri lainkaan ja toisina kymmeniäkin tunteja.

Vuoden 2022 pelaajabarometrin mukaan suomalaiset käyttävät pelaamiseen enemmän aikaa kuin Alkon henkilöstö tämän tutkimuksen kolmessa nuorimassa ikäryhmässä: kaksikymppisten keskimääräinen viikossa pelaamiseen käyttämä aika on 11,3 tuntia, kolmekymppisten 7,6 tuntia ja neljäkymppisten 5,8 tuntia (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 43). Sen sijaan viisikymppiset pelaavat 3,1 tuntia ja kuusikymppiset 2,3 tuntia viikossa (emt.), mikä on vähemmän kuin Alkossa vastaavissa ikäryhmissä.



KUVIO 14. Alkon henkilöstön pelaamiseen käyttämä aika viikossa ikäryhmittäin.

Yksi keskeinen muutos aiemmissa pelaajabarometreissa on ollut pelaamisen jatkuva siirtyminen mobiililaitteisiin (Kinnunen & Mäyrä 2018, 55; Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 92–93), mutta tämä kasvu näyttää tasoittuneen ainakin aktiivisen pelaamisen osalta viimeisimmässä tutkimuksessa (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 25). Alkon henkilöstön tuloksissa on havaittavissa, että mobiililaitteet ovat selkeästi suosituimpia laitteita digitaaliseen pelaamiseen (taulukko 3). Taustalla saattaa olla älypuhelimien yleisyys sekä se, että ne kulkevat arjen kaikissa tilanteissa mukana. Huomionarvoista on, että kaikki digitaaliset laitteet ja alustat ovat Facebookia lukuun ottamatta Alkon henkilöstöllä aktiivisemmin pelikäytössä kuin kansallisen pelaajabarometrin tuloksissa. Tämä saattaa olla selittävissä Alkon tuloksen keskittymisessä vain työikäiseen osuuteen väestöstä.

Virtuaalilaseilla ja lisätyn todellisuuden alustoilla pelaamista tutkittiin ensimmäisen kerran vuoden 2018 pelaajabarometrissa (Kinnunen & Mäyrä 2018, 57) ja niiden käyttö on marginaalista vielä vuoden 2020 tutkimuksessakin Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 94). Vaikka pelaaminen näillä ei ole vielä kovin yleistä saati aktiivista, on niiden suunta kasvamaan päin. Alkon henkilöstön osalta tulos on hieman suurempi ja erityisesti joskus virtuaalilaseilla pelanneiden osuus on jopa 11,2 %. Tämän taustalla saattaa osittain olla keväällä 2022 virtuaalilaseilla suoritettut henkilöstön koulutukset, joista jotkin vastaajat ovat saattaneet saada tällaisia pelikokemuksia.

TAULUKKO 3. Digitaaliseen pelaamiseen käytetyt laitteet ja alustat.

	Pelaajabarometri 2018		Pelaajabarometri 2020		Pelaajabarometri 2022		Alkon henkilöstö 2022	
	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus
Tietokone	28,4 %	48,5 %	32,9 %	50,5 %	33,0 %	48,3 %	<b>31,5 %</b>	<b>53,1 %</b>
Mobiililaitteet	38,3 %	56,6 %	42,7 %	58,7 %	41,9 %	59,0 %	<b>64,3 %</b>	<b>88,8 %</b>
Pelikonsolit	24,3 %	42,1 %	21,3 %	42,5 %	21,3 %	42,3 %	<b>22,4 %</b>	<b>55,9 %</b>
Käsi-konsolit	2,8 %	12,2 %	4,0 %	13,9 %	7,0 %	17,3 %	<b>7,0 %</b>	<b>21,0 %</b>
Facebook	12,5 %	21,7 %	9,2 %	14,5 %	6,2 %	13,0 %	<b>5,6 %</b>	<b>14,7 %</b>
Muut internet-selaimessa toimivat	9,2 %	25,8 %	8,3 %	23,6 %	5,8 %	22,9 %	<b>10,5 %</b>	<b>41,3 %</b>
Rahapelisivustot/Verkko-rahapelit	20,4 %	31,0 %	21,5 %	33,1 %	25,3 %	43,3 %	<b>27,3 %</b>	<b>43,4 %</b>
Virtuaalilasit	1,1 %	6,7 %	2,4 %	8,5 %	2,6 %	8,7 %	<b>4,2 %</b>	<b>11,2 %</b>
Lisätyn todellisuuden alustat	0,1 %	0,8 %	0,2 %	1,6 %	0,0 %	1,2 %	<b>0,0 %</b>	<b>3,5 %</b>

## 6.2 Pelityyppien kirjo

Alkon henkilöstö on myös pelityypeittäin tarkasteltuna lähes poikkeuksetta aktiivisempia pelaajia kuin muu Suomi. Vaikka lauta- ja seurapelit ovatkin korttipelien kanssa pelatuimmat pelityypit satunnaisessa pelaamisessa, menevät paperilla pelattavat pulmapelit aktiivisessa pelaamisessa suosituimmaksi (taulukko 4). Viikoittainkin näiden pulmapelien äärellä olevien osuus Alkossa on 19,6 %.

TAULUKKO 4. Ei-digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuuden vertailu.

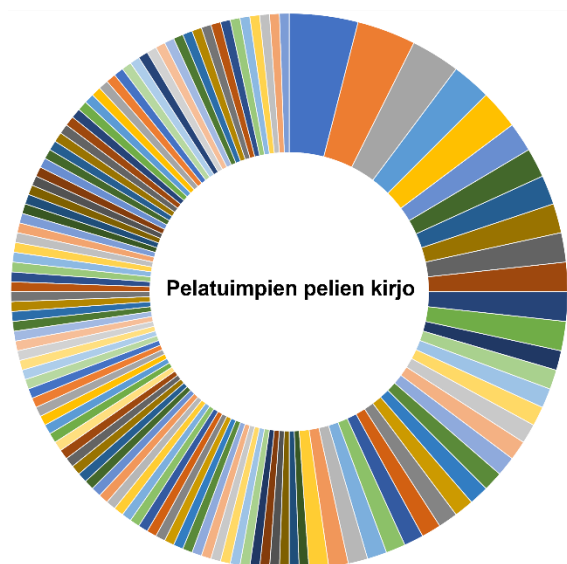
	Pelaajabarometri 2018		Pelaajabarometri 2020		Pelaajabarometri 2022		Alkon henkilöstö 2022	
	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus
Lauta- ja seurapelit	25,7 %	74,8 %	30,3 %	75,0 %	31,5 %	75,5 %	<b>38,9 %</b>	<b>95,1 %</b>
Paperilla pelattavat pulmapelit	35,6 %	70,1 %	36,7 %	69,0 %	38,0 %	68,4 %	<b>46,2 %</b>	<b>80,4 %</b>
Korttipelit	27,5 %	73,8 %	33,7 %	75,2 %	30,2 %	73,4 %	<b>36,4 %</b>	<b>92,3 %</b>
Urheilupelit	19,2 %	37,3 %	19,5 %	36,3 %	19,8 %	37,2 %	<b>16,8 %</b>	<b>43,4 %</b>
Ulko- ja pihapelit	16,8 %	71,0 %	19,2 %	70,5 %	17,9 %	73,1 %	<b>18,2 %</b>	<b>85,3 %</b>

Pelaajabarometrissa tarkastellaan aktiivisuutta pelityyppien pelaamisessa sukupuolittain, jolloin nähdään miesten pelaamisaktiivisuuden ollessa muutenkin korkeampaa sen jakautuvan lisäksi myös tasaisemmin useiden pelityyppien kesken, kun taas naisilla digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuus kohdistuu ennen kaikkea pulma- ja korttipeleihin. (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 34.) Alkon kyselyn tuloksissa on merkittävää, että naisvastaajien pelaajabarometriä suuremmasta osuudesta huolimattakin lähes kaikissa pelityypeissä Alkon henkilöstö pelaa aktiivisemmin kuin keskiverto suomalainen (taulukko 5). Ainoastaan ammuskelupelien aktiivisessa pelaamisessa ero on merkittävä, mikä voi olla selitettävissä juuri tutkimusjoukon sukupuolijakaumalla. Miehillä ammuskelupelit ovat pelatuin pelityyppi 37,1 %:n osuudella, kun naisilla se on vasta kuudenneksi pelatuin 6,1 %:n osuudella (emt.).

TAULUKKO 5. Digitaalisten pelien pelaamisen aktiivisuuden vertailu.

	Pelaajabarometri 2018		Pelaajabarometri 2020		Pelaajabarometri 2022		Alkon henkilöstö 2022	
	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus	Aktiivisesti	Joskus
Pulma- ja korttipelit	27,4 %	52,9 %	30,4 %	55,1 %	28,8 %	51,2 %	<b>53,1 %</b>	<b>77,6 %</b>
Toimintapelit	12,9 %	28,0 %	16,6 %	35,4 %	16,6 %	38,1 %	<b>21,7 %</b>	<b>51,0 %</b>
Ammuskelupelit	17,3 %	26,1 %	18,6 %	28,6 %	21,6 %	30,9 %	<b>13,3 %</b>	<b>24,5 %</b>
Seikkailupelit	17,2 %	27,5 %	17,3 %	30,7 %	20,9 %	33,5 %	<b>21,0 %</b>	<b>37,8 %</b>
Simulaatiopelit	9,1 %	21,9 %	15,0 %	26,6 %	15,1 %	28,1 %	<b>27,3 %</b>	<b>43,4 %</b>
Urheilupelit	8,4 %	25,4 %	7,4 %	20,7 %	7,6 %	21,5 %	<b>8,4 %</b>	<b>18,2 %</b>
Ajopelit	9,2 %	27,1 %	10,2 %	32,3 %	12,7 %	31,8 %	<b>9,8 %</b>	<b>37,1 %</b>
Strategiapelit	9,5 %	21,8 %	13,6 %	25,4 %	16,5 %	28,7 %	<b>20,3 %</b>	<b>34,3 %</b>
Roolipelit	7,8 %	14,3 %	8,7 %	17,5 %	11,1 %	19,6 %	<b>19,6 %</b>	<b>27,3 %</b>
Musiikki- ja seurapelit	4,9 %	20,1 %	4,1 %	24,5 %	4,8 %	22,7 %	<b>4,2 %</b>	<b>32,2 %</b>
Oppimis- pelit/Opetuspelit	3,5 %	14,0 %	6,5 %	18,8 %	6,7 %	15,9 %	<b>16,1 %</b>	<b>39,9 %</b>
Monen pelaajan verkkopelit	8,3 %	14,3 %	8,9 %	16,3 %	9,4 %	16,1 %	<b>14,0 %</b>	<b>21,0 %</b>
Onneen perustuvat rahapelit	24,5 %	35,5 %	23,8 %	37,5 %	19,9 %	35,8 %	<b>39,2 %</b>	<b>63,6 %</b>
Taitoelementin sisältävät rahapelit	7,0 %	14,1 %	6,0 %	14,1 %	5,7 %	11,6 %	<b>7,0 %</b>	<b>23,1 %</b>
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	5,8 %	2,1 %	0,5 %	5,1 %	0,7 %	4,9 %	<b>3,5 %</b>	<b>9,8 %</b>
Muu digitaalinen pelityyppi							<b>8,4 %</b>	<b>9,8 %</b>

Alkon henkilöstölle tehdyssä kyselyssä osallistujia pyydettiin nimeämään sekä eniten että toiseksi eniten pelaamansa peli. Vaikka nämä maininnat laskettiin yhteen, sai ainoastaan viisi peliä neljä mainintaa tai enemmän. Tähän viiden kärkeen nousivat sudokut, sanaristikot, Hay Day, Candy Crush Saga ja Civilization (liite 3). Kaikkiaan pelatuimpien pelien kirjo on valtaisa (kuva 4), eikä näin ollen mitään tiettyä peliä voi pitää toistaan parempana esimerkkinä, kun pohtii tapoja tuoda peleistä tuttuja elementtejä osaksi osaamisen kehittämistä. Se sijaan pelityyppien pelaamisaktiivisuudesta voidaan poimia tyylilajeja, jotka kiinnostavat eniten Alkon työntekijöitä.



KUVA 4. Pelatuimpien pelien kirjo on hyvin pirstaloitunut (liite 3).

### 6.3 Pelaamisen hyödyllisyys ja haitallisuus

Suomalaisten asenteita pelaamista kohtaan on kartoitettu vuoden 2018 pelaajabarometrissa lähtien, eikä asenteissa ole havaittu merkitseviä tilastollisia muutoksia kolmen tutkimuskierroksen välillä (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 60). Alkon henkilöstölle tehdyssä kyselytutkimuksessa näkyy pelaajabarometriä suopeampi suhtautuminen pelaamiseen (taulukko 6). Peräti 82,5 % Alkon henkilöstöstä pitää pelejä ainakin jossain määrin hyödyllisinä, kun pelaajabarometrissa vastaava osuus on 52,9 %. Haitallisuutta koskevissa mielipiteissä ero oli huomattavasti pienempi Alkon henkilöstön arvioidessa pelaamisen ainakin jossain määrin haitalliseksi 43,4 %:n osuudella verrattuna pelaajabarometri 41,2 %:n osuuteen. Merkille pantavaa on, että verrattuna pelaajabarometriin Alkon henkilöstöstä huomattavasti harvempi vastasi, ettei osaa arvioida pelien hyödyllisyyttä tai haitallisuutta.



TAULUKKO 6. Asenteet pelaamisen hyödyllisyyttä ja haitallisuutta kohtaan.

Pelaaminen on mielestäni...		Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä
...hyödyllistä	Pelaaja-barometri 2022	11,2 %	41,7 %	<b>19,5 %</b>	<b>18,1 %</b>	<b>9,5 %</b>
	Alko 2022	<b>25,2 %</b>	<b>57,3 %</b>	6,3 %	9,1 %	2,1 %
...haitallista	Pelaaja-barometri 2022	<b>7,2 %</b>	34,0 %	<b>21,3 %</b>	28,6 %	9,0 %
	Alko 2022	3,5 %	<b>39,9 %</b>	6,3 %	<b>39,2 %</b>	<b>11,2 %</b>

Vastaajat saivat halutessaan perustella mielipiteitään pelaamisen hyödyllisyydestä sekä haitallisuudesta. Eniten mainintoja pelien hyödyllisyydessä sai niiden kyky kehittää kognitiivisia taitoja (taulukko 7). Pelejä pidettiin hyvänä aivojump-pana, joka edesauttaa muistin kehittämistä. Erityisesti peleillä katsottiin olevan loogista ajattelua kehittävä vaikutus parantaen ongelmanratkaisutaitoja ja strategisia ja taktisia taitoja sekä antaen kyvykkyyttä päättelyyn ja päätöksentekoon.

## TAULUKKO 7. Pelaamisen hyödyt ja haitat.

Hyödyt	Maininnat
Kognitiivisia taitoja kehittävä	29
Loogista ajattelua kehittävä	26
Sosiaalinen toiminta	24
Oppii jotain	22
Kielitaitoa kehittävä	19
Motorisia taitoja kehittävä	16
Rentoutuminen	14
Onnistumisen ja epäonnistumisen kokemukset	9
Sosiaalisia taitoja kehittävä	8
Viihtyminen	7
Mahdollisuus kokeilla asioita	3
Sääntöjen noudattamisen taito	2
Kuntoutuksessa hyödyntäminen	2
Tietojärjestelmäosaamisen kehittyminen	2
Liikkuminen	1
Luovuuden lisääminen	1

Haitat	Maininnat
Ajankäyttö	43
Rahanmeno	30
Koukuttavuus	25
Eristäytyminen	15
Fysiologiset rasitteet	10
Ruutuaika	3
Aggressiivisuus	5
Eskapismi	3
Mielen pahoittaminen	2
Hyödyttömyys	1

Kielitaidon ajateltiin kehittyvän myös kielten oppimiseen keskittyvien pelien ulkopuolella, koska monissa peleissä pitää pystyä käyttämään vierasta kieltä. Toisaalta peleistä koettiin olevan hyötyä myös oman äidinkielen sanavaraston kasvattamisessa. Pelaamisen nähtiin kehittävän sekä hienomotorisia taitoja kuten tarkkuutta vaativien liikkeiden hallintaa että avoimia motorisia taitoja kuten kykyä mukauttaa ja ajoittaa toimintaansa muuttuvassa ympäristössä. Jälkimmäiseen liittyvät myös kognitiiviset taidot kohdistaa tarkkaavaisuuttaan sekä valikoida tietoa, johon toiminta perustuu. Vaikka jotkut vastaajista eivät osanneet eritellä tarkemmin pelaamisesta koituvia hyötyjä, olivat he kuitenkin varmoja siitä, että pelatessa voi oppia jotain.

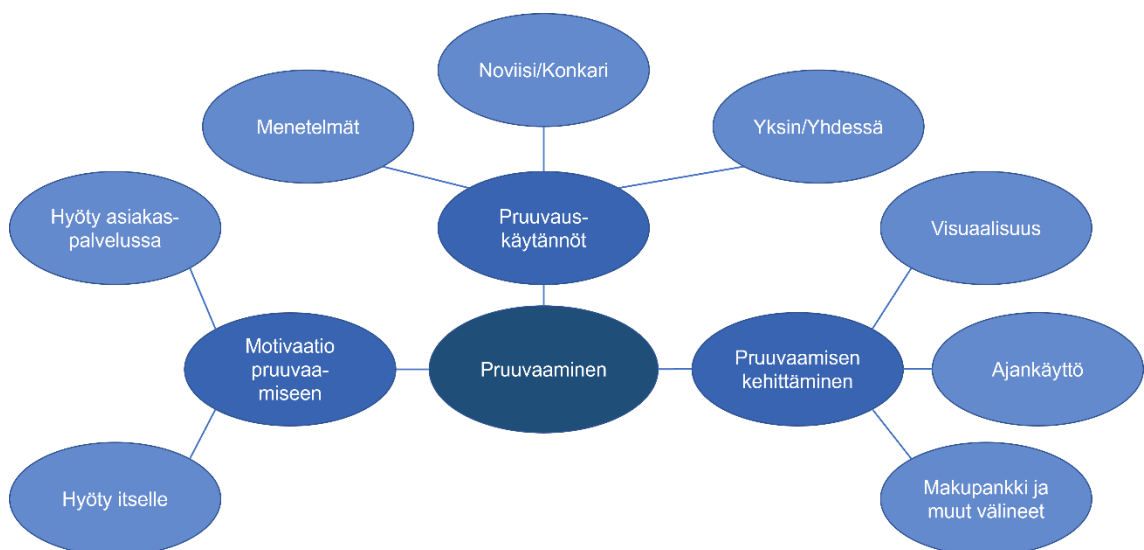
Sosiaalisen toiminnan näkökulmasta pelaamisessa nähtiin olevan sekä hyötyjä että haittoja. Hyötyinä pidettiin pelien mahdollisuutta tuoda ihmiset yhteen ja kohtaamaan toisiaan niin ei-digitaalisten kuin digitaalisten pelien äärellä. Erityisesti verkkopelaaminen nähtiin tapana olla yhdessä ystävien kanssa fyysisestä välimatkasta huolimatta. Alkon vastuullisuuskampanjaan viitaten nostettiin perjantai-puhelun vaihtoehdoksi perjantai-pelaaminen keinona torjua ihmisten yksinäisyyttä. Lisäksi hyödyiksi laskettiin sosiaalisten taitojen kehittyminen pelatessa.

Erityisesti usean pelaajan pelien ajateltiin kehittävän yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja sekä empatiakykyä. Haitaksi mainittiin riski sosiaalisen toiminnan vähentymisestä pelien viedessä mukanaan. Pahimmillaan pelaamisen ajateltiin johtavan eristäytymiseen ja sen myötä syrjäytymiseen. Useammassa vastauksessa peräänkuulutettiin balanssia pelaamisen ja muun elämän välillä.

Pelien haittojen arviointia yhdisti ajatus riippuvuudesta. Pelien koukuttavuus nähtiin riskinä, joka saattaa ajaa pelaamaan pakkomielleisesti. Sen seurauksena pelaaja saattaa viettää pitkiä aikoja pelien parissa syrjäyttäen ajan muulta tekemiseltä kuten arkisilta askareilta, itsestään huolehtimiselta ja vastuidensa hoitamiselta. Erityisesti rahalla pelattaviin uhkapeleihin ajateltiin liittyvän riski hallitsemattomaan rahanmenoon. Joissakin vastauksissa tuotiin tästä esimerkkejä ja kokemuksia omasta lähipiiristä. Lisäksi pelien haittana nähtiin liikkumattomuus ja sen tuomien fysiologisten rasitteiden vaikutukset terveydelle.

#### 6.4 Haastattelujen tulokset pruuvaamisesta

Haastatteluaineistosta nousi kolme pruuvaamiseen liittyvää teemaa, jotka olivat motivaatio pruuvaamiseen, pruuvauskäytännöt ja pruuvaamisen kehittäminen. Jokaiselle näistä löytyi vielä omat alateemansa (kuvio 15). Kaikkiaan pruuvaaminen koettiin tärkeänä osana ammatillista kehittymistä. Pruuvaamisen nähtiin tukevan oppimista ja oppimisen pruuvaamista.



KUVIO 15. Pruuvaamiseen liittyvät teemat.

Haastattelujen perusteella **motivaatio pruuvaamiseen** tulee hyötynäkökulmien kautta: pruuvaamisesta on hyötyä niin oman osaamisen kehittämisessä ja asiakaspalvelutyössä kuin itselle mieluisten tuotteiden löytämisessä. Itselle koituva hyöty nousi ensisijaiseksi ajuriksi myös asiakaspalvelun vinkkelistä, koska pruuvaamisen nähtiin edistävän omaa onnistumista asiakaskohtaamisissa.

Pruuvatessa intuitiivinen ensireaktio on arvioida tuotteen sopivuutta omaa makuun. Kokeneellakin pruuvaajalla omat preferenssit ohjaavat ajatuksia: pidätkö tästä itse vai en? Pruuvausmotivaatioon vaikuttaa pruuvaajan kiinnostus pruvattavaa tuotetta kohtaan. Kun pruuvikokemuksesta keskustellaan työkavereiden kanssa, ohjaa sitäkin kiinnostus omista ja toisen mieltymyksistä. Yksi keskeinen ajuri on löytää omaan makuun sopivia tuotteita.

Tärkeäksi syyksi pruvata nousee silti sen hyöty asiakaspalvelussa. Vaikka ymmärretään olevan kyse makuasioista, koetaan omaan makuun sopimattoman tuotteen suosittelu haastavaksi. Pruuvamisesta ja kokemuksista keskusteltaessa asiakasnäkökulma jääkin usein oman mielipiteen jalkoihin. Koulutustilaisuuksissa kouluttaja pystyy tuomaan pohdittavaksi asiakas- ja käyttöyhteysnäkökulmaa ja siten aktiivisesti ohjaa kokemuksen arviointia pois omista mieltymyksistä. Yksin pruvatessa samaa ohjausta ei ole tarjolla, joten pohdinta saattaa osalla pruuvaajista pelkistyä omanmaunmukaisuuden arviointiin.

Asiakaspalvelussa onnistuminen on yksi tärkeä syy pruvata. Pruuvamista tehdään sesongin ja asiakkaiden ajankohtaisten tarpeiden mukaan. Pruuvatessa pohditaan mm., kenelle tuote sopii, voisiko siinä olla jotain uutta jollekin ja miten se sopisi erilaisille ruoille. Pruuvatessa pystyy harjaantumaan asiakkaalle sanoittamisessa. Pruuvatessa pyritäänkin rakentamaan kokemuksesta itselle sanallistettuja mielikuvia, joita voi välittää asiakkaalle. Onnistumisen kokemuksia saadaan, kun pääsee suosittelemaan maistamaansa tuotetta asiakkaalle. Oman aidon kokemuksen kertominen asiakkaalle antaa myyjälle itsevarmuutta ja lisää ammattiylpeyttä.

Pruuvaamiseen liittyy myös oppimistavoitteita ja kehittymisorientaatiota. Pruuvamalla kehitetään omaa ammattitaitoa aromien, alkuperän ja raaka-aineiden

tunnistamisessa. Pruuvaaminen mahdollistaa myös omien ennakkoluulojen murtamisen, kun pääsee maistamaan muitakin kuin omia suosikkituoteryhmiään. Parhaimmillaan pruvikokemukset tuottavat onnistumisia ja tekevät näkyväksi omaa osaamista ja taitojen kehittymistä, kun huomaa tunnistavansa samoja asioita kuin muut ammattilaiset.

Kun haastatteluissa sivuttiin pelillistämistä, kävi ilmi, että erilaiset pisteyttämismekanismit tai tulostaulut tuntuivat haastateltavista epäkiinnostavilta, eivätkä juurikaan motivoivilta tekemään enemmän pruvimuistiinpanoja. Sen sijaan oman kehittymisen edistyminen ja sen visualisoiminen vaikutti innostavan. Esimerkiksi erilaiset osaamisen kehittämisen välietapit niin itse kuin muiden asettamana ja pruvikokemusten karttumisen visualisointi olivat useamman haastateltavan mielessä, kun kysyttiin, mitä peleistä tuttua pruuvaamiseen voisi tuoda.

**Pruuvauskäytännöistä** keskeisiksi teemoiksi nousivat erilaiset menetelmät sekä erot noviisin ja kokeneen pruuvaajan että yksin ja yhdessä pruuvaamisen välillä. Ammattimaisen pruuvaamisen tunnuspiirteenä pidettiin analyyttisyyttä, jonka keskiössä on pruvattavan tuotteen olemuksen tunnistaminen, mikä ei kuitenkaan ole helppoa. Helpotusta pruvitilanteisiin saadaan pruvun yhteydessä olevista taustoittavista tiedoista, jolloin tieto ohjaa kohdistamaan huomion tuotteen tiettyihin ominaisuuksiin. Yksittäisen tuotteen pruuvaamista pidettiin haastavampana kuin samanaikaisesti johonkin toiseen tuotteeseen vertailtaessa. Vertailun hedelmällisyys tosin tulee esiin vain, kun pruvattavien tuotteiden välillä on pruuvaajalle kerrottu punainen lanka. Yksittäisen tuotteenkin pruuvaamisesta voi saada enemmän irti vertailemalla sitä aiempiin kokemuksiin vastaavista tuotteista tai myymälän valikoiman muihin tuotteisiin.

Pruuvaamisessa hyväksi koettiin erilainen pieni oman osaamisen haastaminen. Sokkopruuvia pidettiin hyvänä tapana herkistää aisteja ja tehdä pruuvaamisesta mielenkiintoisempaa. Sokkopruuviin sopivina haasteina pidettiin esimerkiksi viinien kohdalla alkuperämaan tai -ala-alueen ja rypälelajin tunnistamista. Sokkopruuvaamisen etuna pidettiin myös omien ennakkomielikuvien poistamista pruvista, jolloin oman analyyttisen lähestymisensä voi aloittaa puhtaalta pöydältä. Haastetta pruuvaamiseen voi tuoda lisäksi knoppikysymyksillä, joiden avulla

pruuvaja voi testata tietojään ja samalla oppia uusia tiedonjyväsiä tuotteeseen ja sen taustoihin liittyen.

Yksin pruuvaaminen koettiin pääasiallisesti vähemmän positiivisessa valossa kuin yhdessä pruuvaaminen. Yhdessä tekeminen ja ajatusten jakaminen toisten kanssa tuottavat iloa itsessään. Yksin pruuvaamisen ei katsottu tukevan tunnekokemuksen liittämistä pruuvituotteeseen samoin kuin yhdessä keskustellen. Yksin pruuvaaminen onkin usein melko mekaaninen suoritus, jonka aikana ei välttämättä edes jakseta tehdä muistiinpanoja Makupankkiin. Vähintään pareittain pruuvaamisella nähtiin olevan arvona erilaisten ihmisten kyky kiinnittää huomiota erilaisiin asioihin pruuvatavassa tuotteessa. Toisen ihmisen ei välttämättä tarvitse olla fyysisesti samassa tilassa, kun vain ajatuksia kokemuksesta pääsee vaihtamaan. Teams-yhteyttä olikin jo hyödynnetty myymälöiden kesken, jotta oli saatu toinen ihminen samaan aikaan pruuvaamaan. Kahden kesken pruuvaamisen etuna isompaan ryhmään verrattuna pidettiin sen kannustavuutta keskusteluun: kaksin ollessa molempien tulee kerrottua ajatuksensa, kun taas isommassa ryhmässä joku voi vetäytyä sivummalle keskustelusta. Parhaimmillaan tiimi osallistetaan pruuvikokonaisuuden rakentamiseen alusta alkaen esimerkiksi valitsemalla teemaan sopivia pruuvituotteita tai keräämällä taustatietoja tuotteesta.

Kehittyminen noviisista kokeneeksi pruuvaajaksi tapahtuu vähitellen. Ammattimainen pruuvaaminen on monelle uudelle työntekijälle uusi asia, jolloin pitää teknisen pruuvisuorituksen lisäksi ymmärtää sen tavoite ja tarkoitus työlle ja siinä kehitymiselle. Tärkeimmiksi avuiksi uudelle myyjälle haastateltavat mainitsivat My First Pruuvu -materiaalin, kokeneemman työkaverin tuen sekä pruuvaamista sisältäviin koulutuksiin osallistumisen. Parhaimmillaan uusi työntekijä saisi mentorin, jolta voisi pruuvatessa kysyä ja joka kysellen ohjaisi noviisin pruuvikokemuksesta. Myös muiden pruuvaamista seuraamalla oppii ja pääsee paremmin osaksi pruuvaamiskulttuuria.

Pruuvaamisen oppii vain pruuvaamalla ja toistolla ajan kanssa rauhassa. Aluksi pruuvatessa pohtii, tunnistaako hintaviestinnästä tuttuja aromikuvauksia tuotteesta. Vähitellen havaintojaan voi alkaa linkittää tiettyihin juomien raaka-aineisiin tai alkuperiin. Matka kokeneeksi pruuvaajaksi alkaakin, kun löytää vertailukohtia aiemmista pruuvikokemuksistaan. Pelkät pruuvikokemukset eivät tosin riitä, vaan

kehittymiseen liittyy myös muuta teoreettisempaa ymmärryksen syventämistä. Kokenut pruuvaaja etsiikin tuotteesta tiettyjä piirteitä ja vivahteita, joiden perusteella arvioi, kuinka tyypillinen lajinsa edustaja jokin tuote on. Myös asiakastarpeiden pohtiminen pruuvin yhteydessä muuttuu luontevammaksi ajan kanssa.

Pruuvaamisessa riittää opittavaa myös kokeneella. Jotta voisi arvioida esimerkiksi tuotteen tyypillisyyttä, on pitänyt oppia niin teoriaa kuin saada pruuvikokemuksia. Oikotietä ei ole, vaan pruuvaamista pitää koko ajan treenata. Vaikka siinä kokee kehittyvänsä, välillä kokeneellakin tulee päiviä, että kaikki maistuu samalta. On huomioitavaa, että kokeneet työntekijätkin saattavat olla osaamiseltaan hyvin moninaisia pruuvaajia riippuen omasta kiinnostuksestaan sekä ympäröivästä pruuvikulttuurista.

**Pruuvaamisen kehittämisessä** keskiöön nousivat välineet kuten Makupankki, mielikuvien rakentamisen tukeminen ja pruuvaamiseen käytetty aika. Vaikka Makupankin käyttöä pruuvatessa pidettiin melko helppona ja sen ajateltiin tukevan pruuvausprosessia sekä sen myötä asiakkaalle sanoittamista, kohdistui siihen kehitysodotuksia. Erityisesti haastateltavat kaipasivat kannustavuutta ja menetelmällisyyden monipuolisuutta.

Kannustavuutta kaivattiin muistiinpanojen tekemiseen esimerkiksi siten, että tehdyn työn hyödyllisyys tehtäisiin näkyväksi. Makupankin toivottiin kannustavan ja luovan näkymää pruuvaajan tekemästä työstä yhteisen hyvän eteen. Haastateltavat arvostivat muiden tekemiä laadukkaita muistiinpanoja. Kehitettävää olisikin siinä, miten kiitoksia ja kannustusta voisi osoittaa anonyymille työkaverille. Haastatteluissa kävi ilmi, että myyntiargumenttien tykkäyspainiketta ei juurikaan tunnettu, saati hyödynnetty. Tosin sen vajavuutena pidettiin sitä, että argumentin kirjoittaja ei saa palautetta toisten reaktioista, eikä näin ollen tiedä, että siitä pidetään tai että se on koettu hyödylliseksi. Myyntiargumenteille ja niiden laadukkuudelle kuitenkin toivottiin suurempaa painoarvoa pruuvatessa, koska niitä pidetään hyödyllisimpänä pruuvitietoja tutkittaessa.

Makupankissa pruuvaamiseen toivottiin mahdollisuutta verrata kokemusta muihin vastaaviin tuotteisiin, omiin vastaaviin pruuvikokemuksiin tai tuotteeseen liit-

tyvään muuhun tietoon. Myös tuotekortilta löytyviin tietoihin olisi hyvä päästä kurtistamaan pruuvin aikana, jotta voisi varmistaa esimerkiksi viinin rypälelajiketiedon. Pruuvit saattavat joskus jäädä kesken tai tuotteelle ei ennätä kirjata jokaiseen kohtaan jotakin, joten tällaisten omien puutteellisten pruuvimuistiinpanojen selailun mahdollistamisella niitä voisi täydentää myöhemmin.

Vaikka Makupankin pruuvin vaiheista pidettiin, nosti useampi haastateltava esiin, että pruuvimuistiinpanojen tekeminen ei ole kovin visuaalista, eikä se anna mahdollisuutta maalailta tunnereaktioita tai kuvittaa mielikuvia. Kun pruuvatessa kokee värejä ja fiiliksiä, olisi ne hienoa saada paremmin esiin. Myyntiargumentin katsottiin olevan hyvä paikka fiilistelylle, mutta nykyisellään tekstimuotoisena se kaipaasi visuaalista höystämistä. Erityisen tärkeänä tätä pidettiin yksin pruuvaamisen näkökulmasta, koska silloin muiden fiilistelyistä saisi paremmin irti. Visuaalisuutta kaivattiin myös tuotteeseen liittyvien kuvien ja videoiden muodossa näyttämällä esimerkiksi tuotteen etikettiä tai tuottajan videota pruuvin aikana.

Jos tiimin yhteisen pruuvin eri pruuvaajien muistiinpanot voisi jakaa tiimin kesken Makupankissa, voitaisiin luopua papereille tai tiimin viestintäkanaviin kirjoittelusta. Lisäksi pruuvin Makupankkiin perustaneen henkilön toivottiin lisäävän pruuvin yhteyteen lisätietoa pruuviaiheesta ja perusteluista aihe- ja tuotevalinnoille. Pruvimenetelmiin toivottiin muitakin pruuviyhteisöä näkyväksi tekeviä ominaisuuksia kuten sesongin maistetumpien tuotteiden top-listoja, joiden perusteella voisi tutustua ajankohtaisiin tuotteisiin. Pruvituotteelle kertyneet pruuvauskerrat olisivat kiinnostavaa tietoa kuten myös oman pruvikokemuksen vertaaminen toisten pruuvaajien kokemukseen mm. sen avulla, kuinka moni on ollut kanssasi samaa mieltä tietyistä aromisanoista.

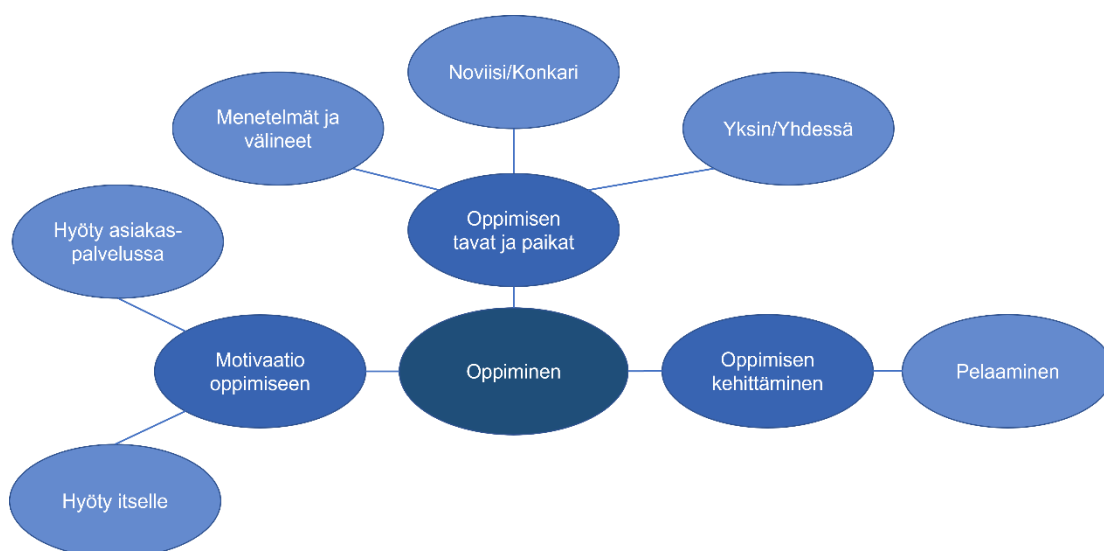
Makupankin ohessa virtuaalilasit nousivat haastateltavilla pruuvaamisen tulevaisuuden välineeksi, joilla pääsisi tunnelmoimaan virtuaalisesti paikan päälle pruvattavaa tuotetta ja sen tarinaa. Visioissa vilahti lisäksi virtuaalinen pruvihuone, jossa kasvatusten pienillä porukoilla kokoonnuttaisiin pruuvaamaan ja jakamaan kokemuksia.



Pruuvaamiseen käytetty aika puhututti haastateltavia. He haaveilivat kiireettömistä pruuveista tai siitä, että voisi myymälän arjessa aidosti keskittyä 10–15 minuuttia pruuvikokemukseen. Usein työpäivän lomassa tehtävä pruuvi tulee suoritettua nopeasti, jolloin siitä saatava anti jää ohueksi. 10 minuutin pruuveissa kahta tuotetta pidettiin maksimimääränä, jotta pruvista ennättää saada jotain irti ja kirjattua Makupankkiin.

## 6.5 Haastattelujen tulokset oppimisesta

Haastatteluaineistosta nousi kolme oppimiseen liittyvää teemaa, jotka olivat motivaatio oppimiseen, oppimisen tavat ja paikat sekä oppimisen kehittäminen. Jokaiselle näistä löytyi vielä omat alateemansa (kuvio 16).



KUVIO 16. Oppimiseen liittyvät teemat.

Kuten pruuvaamiseen myös **motivaatio oppimiseen** rakentui haastattelujen perusteella itselle koettuun hyötyyn sekä asiakaspalvelussa hyödynnettävien tietojen ja taitojen kartuttamiseen. Haluttiin oppia, jotta voisi kertoa asiakkaalle pieniä juttuja ja tarinoita. Asiakaspalvelun kannalta tärkeänä pidettiin perusasioiden hallitsemista, jotta osaa kertoa, mitä tuotteiden taustalla on. Esimerkiksi yleistiedot viinialueista ja niiden viinien tyyppillisistä ominaisuuksista ja käyttöyhteyksistä olivat useamman haastateltavan mielestä perusta, joiden ympärille oppii lisää ajan

myötä. Merkille pantavaa oli, että kukaan haastateltavista ei maininnut omia työkavereitaan oppimiseen motivoivana tekijänä, vaan oman oppimisen mainittiin hyödyttävän vain itseä tai asiakkaita.

Haastatteluiden perusteella oppimiseen liittyvät motiivit ovat henkilökohtaisempia kuin pruuvaamiseen liittyvät. Vaikka oppimisesta ajateltiin olevan hyötyä asiakas-kohtaamisille, oli oppimisen tärkeä ajuri oma tiedonjano: itselle uudet tai tuntemattomat tuotteet ja tiedon etsiminen sytyttävät kiinnostuksen ja halun tietää lisää. Uuden oppiminen itsessään voi olla hyvinkin motivoivaa varsinkin, kun saa onnistumisen kokemuksia, jotka tekevät näkyväksi oman oppimisen. Varmuus omasta kehittymisestä tuottaa suurta mielihyvää ja saa ponnistelemaan lisää oppimisensa eteen.

Oppimistavoitteiden asettamisen nähtiin olevan kannustavia ja edesauttavan oppimista, mutta tavoitteiden asettamiseen kaivattiin apua, jotta oppimisessa olisi tarkoituksenmukainen punainen lanka. Toisen asettamat välietapit tekevät oppimisesta saavutettavissa olevan loogisen kokonaisuuden. Tärkeänä pidettiin oppimisen sopivaa haasteellisuutta, kunhan siihen liittyy saavutettavuuden tunne. Eräs haastateltavista totesikin, että epävarmuus voi olla epämiellyttävä tunne, joka saattaa kääntyä pystymättömyydeksi vieden pahimmillaan halun oppia asiaa. Toisaalta tietävyydenkin tunne saattaa perustua virheellisyyteen, jolloin tämän huomatessaan tilanteesta voikin tulla mahdollisuus oppia. Oma asenne opittavan asian edessä on ratkaisevassa asemassa.

**Oppimisen tapoihin ja paikkoihin** tunnistettuja alateemoja olivat menetelmät ja välineet, noviisin ja konkarin erilaiset tavat ja tarpeet oppia sekä yksinäisen ja yhdessä tapahtuvan oppimisen erityispiirteet. Työkavereiden ja asiakkaiden kanssa keskustelua ja koulutuksia lukuun ottamatta oppimista pidettiin melko itsenäisenä ja omista tavoista riippuvaisena. Työn arjessa koettiin olevan monia mahdollisuuksia oppia kuten esimerkiksi tuotteita hyllyttäessä, jolloin voi tutkia samalla tuotteen hintalappua ja etiketin tarjoamaa informaatiota sekä hakea lisätietoa Makupankista. Tällainen pieni ja tarpeen mukaan tehty tiedonhaku oli useamman haastateltavan mielestä itselle hyvä ja tehokas tapa oppia: vähän ja usein ajateltiin olevan parempi oppimismetodi kuin paljon ja harvoin.

Makupankkia pidettiin tärkeänä tiedonlähteenä arjen oppimisen kannalta. Sieltä hyödynnettiin toisten pruuvikokemusten lisäksi tavarantoimittajien lisäämiä linkkejä tuottajien sivuille ja markkinointitietoa sekä Alkon omaa Tuoteaapista. Myös alan lehdet kuten Etiketti-lehti, Glorian ruoka ja viini sekä Viini-lehti koettiin hyödyllisinä välineinä oman ajankohtaisen osaamisen ylläpitoon, koska asiakkaatkin seuraavat niitä. Myös Kupla-oppimisympäristön itsenäisesti opiskeltavaa kurssitarjontaa hyödynnettiin erikokoisten kokonaisuuksien oppimisessa.

Oppimisessa hyödynnettiin erilaisia menetelmiä ja oppimisstrategioita. Perusasioita kerrottiin otettavan haltuun opiskellen ja tietoa etsien pyrkimyksenä rakentaa kokonaisuuksia. Uutta tietoa lähestyttiin jopa melko järjestelmällisesti vertaamalla sitä aiempaan omaan tietoon tai jäsentelemällä tietoa visuaalisesti mm. piirtämällä. Eräs haastateltavista mainitsikin asioiden visualisoimisen auttavan hahmottamista, kun tietoa linkittää etikettiin, hintalappuun, karttakuviin, kuvioihin tai piirroksiin. Vaikka lukemista pidettiin hyvin tavanomaisena tapana hankkia tietoa, niin rinnalle kaivattiin muitakin opittavaa asiaa elävöittäviä keinoja. Siksi myös pruuvaamista pidettiin tärkeänä oppimismenetelmänä.

Matka noviisista konkariksi alkaa perehdytyksestä. Kokeneemman työkaverin apua pidettiin tärkeänä niin arjessa kuin koulutuksissa tapahtuvan oppimisen tukemisessa. Vertaistuen avulla oppii, mihin hintalapuissa, etiketeissä ja juomasuosituksissa kannattaa kiinnittää huomiota. Eräs haastateltavista kertoi, että uudet työntekijät voisivat hyödyntää Makupankkia monipuolisemmin työssään, jotta oppisivat tuotteista tutkimalla, mitä hyllyyn laittaa. Toinen haastateltava taas muistutti, että Makupankin tuotekohtainen tieto on hyvä apu noviisin asiakaskoh-taamisissa, mutta oppimisen kannalta se on melko hajanaista tietoa. Toisin sanoen yksittäiset tiedonjyvät eivät alkutaipaleella vielä ole osa kokonaisuutta, vaan irrallisuus saattaa jopa sekoittaa ja tehdä asiasta vaikean hahmottaa. Osaamisen kehittyminen lievittää tuskaa vähitellen. Kun tietoa karttuu, tulee kokonaisuuksien muodostamisesta helpompaa. Vaikka tietoa kerää samoin tavoin kuin alussa, ei se tunnu enää niin irralliselta.

Kokeneisuudesta riippumatta yksin oppimisessa korostui tutkiva ote, joka sisältää taidon käyttää erilaisia apuvälineitä ja tietolähteitä. Lähdekriittisyyttä pidettiin tär-

keänä mutta haastavana varsinkin, kun ei voi toisen kanssa arvioida tiedon paikansapitävyyttä. Oppimisen kannalta hedelmällisemmäksi haastateltavat arvioivat erilaiset tavat oppia yhdessä. Kaikenlaisen keskustelun, vuorovaikutuksen, toisen kuuntelun, ajatusten vaihtamisen ja tiedon jakamisen ajateltiin olevan parhaita tapoja oppia. Ylipäänsä yhdessä tekemiseen vaikutti liittyvän paljon positiivisia tunteita, joiden ajateltiin tukevan oppimista: muiden auttaminen ja kannustaminen lisäsivät tiedon jakamista ja siten toisilta oppimista. Eräs haastateltavista nosti kuitenkin myös yhdessä oppimisen tuomat mahdolliset negatiiviset tunteet esiin. Joskus osallistumisen esteenä voi olla pelko tai noloisuus omasta osaamisesta, kun pelätään muiden huomaavan omat puutteet. Tällöin tarvitaankin kannustusta, jotta saa uskallusta osallistua yhteiseen ajatustenvaihtoon.

Haastatteluissa **oppimisen kehittämisen** keskiössä olivat pelaaminen ja pelillistäminen. Osalla haastateltavista muistui niihin liittyen mieleen aiempia työelämän kokemuksia, joiden perusteella he nostivat pelin tärkeimmiksi ominaisuuksiksi realistisuuden ja sosiaalisen kokemuksen. Realistisuudella tarkoitettiin pelin sisällön ja toiminnallisuuksien linkittymistä aitoon työhön. Fantasia tai muuten liian kuvitteelliset peliaktiviteetit voisivat turhauttaa tai tehdä pelaamisesta irrallisen tuntuista, vaikka pelaamisen tavoite olisi selkeästi tiedossa. Realistisuuden nähtiin myös tekevän peliympäristöstä turvallisen paikan kokeilla ja harjoitella tosielämän asioita, jotta pelaamalla voisi oppia. Pelikokemuksen sosiaalisuudella viitattiin yhteenkuuluvuudentunnetta rakentavaan yhteiseen kokemukseen tiimin kanssa. Kun kaikki ovat mukana yhdessä tai erikseen, siitä tulee jaettu kokemus ja yhteinen asia, josta voidaan vaihtaa ajatuksia. Tällaista kokemusta vahvistaisi humoristisuus ja mahdollisuus hieman hullutella yhdessä. Pelaamisella tai kilpailuasetelmalla ei saisi kuitenkaan paineistaa ketään, vaan osallistumisen tulisi olla kunkin omaa osaamisen kehittymistä tukevaa. Pelattavuusnäkökulmasta tärkeänä pidettiin, että pelaaminen on mahdollista yksin ja yhdessä.

Kun haastateltavat pohtivat, miten Makupankkia pelattaisiin, jos se olisi oppimispeli, kaikki nostivat kokemusta elävöittävän visuaalisuuden keskeiseksi tekijäksi, koska se houkuttelee äärelleen. Erityisesti seikkailuhengessä juomiin liittyvien asioiden kuten tuotantopaikan maisemien ja tarinoiden tutkiminen siten, että kokemus olisi kokonaisvaltaisempi, olisi haastattelujen perusteella kiehtovin lähestymistapa ja sen ajateltiin herättelevän uteliaisuutta. Visuaalisen tunnelmoinnin

rinnalle kaivattiin lisäksi tietoa edistämään oppimista. Useampi haastateltava nosti konkreettiseksi pelielementiksi tietovisat, joissa voisi omia tietojaan testaten oppia samalla jotain uutta. Tietovisojen käyttötapaa kannattaa kuitenkin pohtia, jotta niistä ei muodostu lopputestejä, jotka latistavat tunnelman lopussa, kun haluaisi jo siirtyä uuden asian äärelle, kuten eräs haastateltavista muistutti.

## **6.6 Muut huomiot Makupankin kehittämiseen**

Haastateltavat nostivat esiin erilaisia toiveita, huolia ja huomioita Makupankin kehittämiseen. Kehittämistä pidettiin hyvänä, koska huolestuttavampaa olisi, jos Makupankille ei tehtäisi mitään. Kaikkea sovelluksen sisältämää tietoa pidettiin arvokkaana tilanteista riippuen, eikä siitä tulisi karsia. Tiedon laatuun toivottiin kiinnitettävän huomiota kahtaalta. Ensinnäkin muiden Alkon työntekijöiden tuottamia pruuvimuistiinpanoja pidettiin tärkeinä, mutta myyntiargumenttien hyödyllisyyteen haluttiin parannuksia. Niissä toivottiin nähtävän aromien luettelon sijaan persoonallisia ja käyttöyhteyttä korostavia lyhyehköjä lausahduksia. Yksi haastateltavista myös pohti, miksi oma pruuvatessa tuotettu tuotetieto ei ole tällä hetkellä ensimmäisenä itselle näkyvissä tuotekortilla. Toiseksi kehitystä kaipaavaksi tiedoksi nostettiin tavarantoimittajien tuottama markkinointitieto, jonka laatua pidettiin vaihtelevana ja jonka puuttumista joiltain tuotteilta ei ymmärretty. Haastateltavat toivoivat markkinointitietoon enemmän napakoita faktoja ja nippelitietoa sekä tuottajaan tai tuotteeseen liittyviä tarinoita. Myös markkinointitiedon ohessa olevien linkkien ja videoiden toimivuuden tärkeyttä korostettiin.

Tärkeäksi tekniseksi kehityskohteeksi nostettiin tiedonhaun parannukset. Hakusuodattimiin toivottiin parempia rajausmahdollisuuksia kuten entistä syvemälle meneviä tuotekategorioita. Sanahaun logiikassa nähtiin olevan parannettavaa, mutta toisaalta toiveet tässä olivat eri haastateltavien kesken ristiriitaisia: toinen haluaisi täsmällisempiä hakusanan mukaisia tuloksia, kun toiselle tärkeämpää olisi, että hieman sinnepäin kirjoitettu haku tuottaisi laveat hakutulokset. Muita haastateltujen osoittamia teknisiä kehityskohteita olivat kirjautumisen sujuvuuden varmistaminen ja skannerin parantaminen.

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET KEHITTÄMISTEHTÄVÄÄN

### 7.1 Alkon työntekijät pelaajina

Kyselytutkimuksen perusteella Alkon työntekijät ovat erittäin aktiivisia pelaajia ja erityisesti digitaalisten pelien pelaamisessa he ovat huomattavasti aktiivisempia kuin suomalaiset keskimäärin. Monella heistä kulkee mukanaan mobiililaitte kuten älypuhelin, joka mahdollistaa pelaamisen ajasta ja paikasta riippumatta. Kaikkien pelaamiseen käytettyjen laitteiden ja alustojen tulos osoittaa mobiililaitteilla olevan keskeinen rooli pelien kuluttamisessa. Tulos rohkaisee pohtimaan erilaisia mobiilissa toimivia oppimista pelillistäviä sovellutuksia, joita myös Alkossa voitaisiin hyödyntää, kun mobiili on käyttöliittymänä jo niin laajasti henkilöstöllä käytössä vapaa-ajan pelaamisessa ja siten tuttu peliväline. Mobiilisti toimiva Maku-pankki onkin näin oiva kohde pelillistämistä ajatellen.

Ei-digitaalisista pelityypeistä aktiivisimmin pelattuja ovat erilaiset pulmapelit kuten esimerkiksi ristikot ja sudokut. Myös digitaalisissa pelityypeissä pulma- ja korttipelit olivat selkeästi suosituimpia. Kuten pelaamisen hyödyllisyyttä arvioivista vastauksista kävi ilmi, moni pitää niitä eräänlaisena aivojumppana, joka kehittää omia kognitiivisia taitoja ja loogista ajattelua. Tämä antaa viitteitä siitä, että pulmapeleistä tutut tehtävätyypit saattaisivat kiinnostaa myös Makupankin peliaktiiviteetteina. Haastatteluissa kannatusta keränneitä tietovisoja kannattaa myös harkita osaksi pelaamista, kunhan välttää esiin nostetun sudenkuopan, eikä pelistä tietovisa-aktiiviteettiä ainoastaan tietojen testaamiseksi pelaamisen lopussa.

Kyselyn perusteella simulaatiopeleillä on vahva aktiivinen pelaajajoukkonsa, mutta satunnaisessa pelaamisessa erilaisille toimintapeleille löytyy vastaavasti vielä enemmän pelaajia. Näiden pelityyppien ominaisuuksia kannattaakin tarkastella, kun pohditaan Alkon henkilöstölle sopivia pelillisiä sovellutuksia. Koska pelatuimpien pelien kirjo on niin pirstaloitunut edellä mainittuja sudokuja ja ristisanoja lukuun ottamatta, yksittäisistä peleistä ei kuitenkaan kannata etsiä esikuvia. Mainitsemisen arvoista tämän tutkimuksen näkökulmasta on lisäksi se, että oppimispelien satunnaisen pelaamisen osuus on huomattava, ja niiden pelaaminen

on muihin suomalaisiin verrattuna jopa merkittävästi yleisempää. Maaperä erilaisille oppimispeleille ja oppimisen pelillistämislle on siis otollinen Alkossa.

Asenteet pelaamista kohtaan olivat kyselyn perusteella positiivisemmat kuin verkkoina olleilla muilla suomalaisilla. Pelaamisesta saaduissa hyödyissä korostuivat taitojen ja tietojen kehittyminen. Toisaalta kolikolla nähtiin olevan myös käänköpuolensa ja pelaamista kohtaan osattiin olla kriittisiä. Pelaamisen nähtiin muuttuvan haitalliseksi, kun se vie aikaa muulta merkitykselliseltä elämältä tai aiheuttaa taloudellisia vaikeuksia. Alkon henkilöstön asenteita pelaamista kohtaan voinee pitää optimistisen realistisina: mahdolliset positiiviset ja negatiiviset seuraukset tunnistaen pelaamisesta voi olla paljonkin hyötyä niin yksilöille kuin heidän sosiaalisille suhteilleen. Erityisen mielenkiintoista kyselyn tuloksissa olikin pelaamisen näkeminen ihmisiä yhdistävänä sosiaalisena toimintana. Tätä havaintoa tuki myös haastattelussa esiinnoussut sosiaalisen kokemuksen tärkeys työelämään liittyvissä peleissä. Tästä näkökulmasta peleillä ja pelillistämislle voisi olla myönteisiä vaikutuksia yhteisöllisyyden ja yhteistyön kokemuksille Alkon työntekijöiden kesken. Pelillistämistä suunniteltaessa tulisikin pyrkiä maksimoimaan näkyvyys yhteiseen tekemiseen niin digitaalisesti kuin elävässä elämässä.

## **7.2 Peliin perustuva oppiminen pruuvaamisessa**

Peliin perustuvan oppimisen suunnittelussa tulee huomioida kaikki neljä näkökulmaa: kognitiivinen, motivoiva, affektiivinen ja sosiokulttuurinen näkökulma. Koska tavoitteena on oppiminen, tulee keskiöön nostaa kognitiivinen näkökulma, jota tuetaan kolmen muun kautta. Vaikka tämän opinnäytetyön tavoitteena ei ollut luoda kokonaista oppimispeliä vaan pelillistää pruuvaamisen avulla tapahtuvaa oppimista, viitoittavat peliin perustuvan oppimisen näkökulmat myös laadukasta oppimisen pelillistämistä.

Kognitiivisessa suunnittelussa on keskeistä määritellä oppimistavoite ja pyrkiä helpottamaan opittavan asian prosessointia. Kuten haastatteluistakin kävi ilmi, oppimistavoitteet auttavat oppimaan, mutta niiden asettamiseen kaivataan välillä apua. Oppijan itsensä tai oppimisen ohjaajan kuten kouluttajan määrittelemien tavoitteiden tai yhteisesti esimerkiksi työyhteisössä sovittujen tavoitteiden tulisi

määrittää pruuvaamiseen perustuvaa oppimistoimintaa. Kun tavoite on selkeä, helpottuu kognitiivinen prosessointi kohdistamalla huomio tavoitteen saavuttamista tukeviin tietoihin ja huomioihin pruuvatessa. Sen avulla pruuvaamiseen saadaan kaivattu punainen lanka. Pruuvaamisen yhteyteen toivotut taustoittavat tuotetiedot, tarinat, tietovisat, muut mahdolliset aktivoinnit, videot ja kuvat etikeistä auttaisivat teorian ja pruuvikokemuksen yhdistämistä. Kannattaa kuitenkin olla maltillinen ja joko valita mukaan rajallinen määrä tietoelementtejä tai määrittellä niiden samanaikaista näkyvyyttä, jotta sekavuus ei heikennä kognitiivista prosessointia. Sama tulee huomioida tiedon visuaalisessa muotoilussa, jonka avulla voidaan helpottaa tiedonkäsittelyä. Haastateltavat kaipasivatkin itse pruuvaamiseen enemmän visualisuutta, joka helpottaisi mielikuvien rakentamista ja tuotteen tunnepuolen näkyväksi tekemistä. Peleistä tuttu visuaalisuus ja esteetiikka voisivatkin tukea niin tunnelmaan virittäytymistä kuin seikkailun tuntua esimerkiksi viemällä pruuvaajan juoman juurille tuotantomaisemiin.

Kognitiivisena prosessina reflektointi on oppimisen ytimessä. Pruuvaamisesta opittaisiin paremmin, kun reflektointia tuettaisiin tuomalla uuden pruuvihavainnon rinnalle aiemmat kokemukset vastaavanlaisista tuotteista ja ohjattaisiin vertaamaan kokemuksia. Reflektointia tukisi myös muiden vastaavien tuotteiden näytämisen sekä tuotteeseen liittyvän muun tiedon tuominen osaksi pruuvaamista. On tarve tunnistaa, kuinka kokeneesta pruuvaajasta on kyse. Kokemattomampi tarvitsee vertailukohdaksi yksinkertaisempia tietoja, jotka auttavat sijoittamaan kokemuksen isojen linjojen joukkoon ja ymmärtämään kokonaisuutta ylätasolta käsin. Kokeneempi pruuvaaja kaipaa syvällisempää ymmärrystä ja pystyy myös käsittelemään yksityiskohtaisempaa teoreettista tietoa pruuvikokemuksen yhteydessä. Pruuvaaminen olisi tutkivampaa ja analyttisempaa, kun pruuvatavasta tuotteesta pyritäisiin aina saamaan laajempaa ymmärrystä kuin vain tuotekohtaista kokemusta.

Motivaation näkökulmasta pystyvyyden tunne auttaa ponnistelemaan kohti oppimistavoitetta. Tätä voisi tukea pelielementeillä kuten sopivalla haasteella sekä oikeissa kohdissa annetuilla vihjeillä ja tuella. Erityisesti kokemattomien ja kokeneiden pruuvaajien kyvykkyydessä kohdentaa huomio oppimisen kannalta oleelliseen on eroa haastattelujen perusteella. Kun pruuvidataa hyödyntäen pystytään



tunnistamaan henkilön aiempien kokemusten määrä esimerkiksi tietystä tuoteryhmästä, voidaan pruuviin tuoda huomioita ohjaavia ja tietoa tarjoilevia elementtejä, joita vähitellen poistetaan tai muutetaan osaamisen karttuessa. Näin pruuvaaminen pysyisi haastavuudeltaan optimaalisena.

Haastattelujen perusteella perinteinen pisteisiin perustuva palkitsemisjärjestelmä ei ole ensisijaisesti suositeltava vaihtoehto, koska siihen liittyy riski heikentää motivaatiota. Palkitsemista tuleekin ennemmin tarkastella oppimisen sisäisen palkitsevuuden kautta. Oman osaamisen ja taidon kehittyminen on palkitsevaa, kun sen havaitsee. Siksi palkitsemisjärjestelmä voisikin perustua kehittymisen näkyväksi tekemiseen esimerkiksi oppimistavoitteita kuvaavien saavutusmerkkien avulla. Se toisi oppimiselle ja oman kehittymisen seuraamiseen systemaattisuutta. Edistymisen visualisointi myös auttaisi omien pruuvikokemusten reflektointia suhteessa omaan oppimismatkaan.

Pruuvimuistiinpanojen tekemiseen voisi lisätä kannustavuutta erilaisten palaute-mekanismien avulla. Pruuvaaja voisi saada kohdennettua kiitosta työstään yhteisen hyvän eteen heti pruuvin päätteeksi. Kun se tehtäisiin tilanteen ja henkilön mukaan eri tavoin esimerkiksi kertomalla pruuvaajan olevan ensimmäisten joukossa kyseisen tuotteen kohdalla, olisi se vaikuttavampaa. Samalla hyötynäkökulma laajenisi omasta kehitymisestä koskemaan työkavereita ja asiakkaita. Vertaispalaute hyvistä ja hyödyllisistä myyntiargumenteista kannustaisi tekemään niitä laadukkaasti myös jatkossa, mutta ennen kaikkea opettaisi, millaisista huomioista on aidosti hyötyä muille. Eniten sydämiä keränneiden myyntiargumenttien nostaminen henkilölle itselleen ja reaaliaikaiset ilmoitukset toisten tykkäyksistä tekisivät näkyväksi oman työn merkitystä kokonaisuuden kannalta.

Affektiivisesta näkökulmasta kannustava palaute sekä oman oppimisen tuottama mielihyvä lisäävät oppimista edistäviä myönteisiä tunteita, jotka puolestaan lisäävät uteliaisuutta uuden oppimista kohtaan. Tunnekokemusta voisi vahvistaa pelillisin keinoin tuomalla mukaan oppimista tukevaa tarinallisuutta sekä mielikuvia rakentavaa visuaalisuutta. Koska hahmojen käyttäminen vähentää koneen kanssa toimimisen tuntua, voisi harkita tukihenkilöksi vinkkejä ja vihjeitä antavaa

virtuaalista pruuvikaveria. Sama hahmo voisi myös auttaa uusia työntekijöitä oppimaan ammattimaisen pruuvaamisen tekniikan. Ajatusta voisi jalostaa jopa tekoälypohjaiseen chattibottiin, joka kykenisi tukemaan tarvittaessa.

Sosiokulttuurisessa näkökulmassa yhdistyvät motivaatiota lisäävä kuuluvuuden tunne sekä oppimisen sosiaalinen puoli. Haastateltavat nostivat toiveissaan näkymän tiimin kesken nähtäviin kunkin henkilökohtaisiin pruuvimerkintöihin yhteisessä pruuuissa, mikä vahvistaisi toimijuuden sosiaalista puolta. Pruuvituote ja Makupankki jaettuina artefakteina lisääisivät vuorovaikutusta, vaikka edelleen säilytettäisiin mahdollisuus toimia itsenäisesti. Tarve sosiaalisesti välittyneelle oppimiselle on haastattelujen perusteella merkittävä, joten kaikelle yhdessä oppimiselle ja sosiaaliselle verkostoitumiselle olisi selkeä tilaus. Yhdessä toimittaessa noviiseilla olisi mahdollisuus oppia kokeneemmilta, mutta toisaalta kokeneet voisivat oppia toisiltaan eri vahvuusalueilta. Kilpailuelementin tuomisen kanssa kannattaa olla varovainen, jotta siitä ei tule painetta tai stressiä. Pelillistä yhteisöllisyyttä voi rakentaa yhteistyöllä ja yhdessä toimimisella, mikä keinotekoisen kilpailuasetelman sijaan kuulostaisi enemmän Alkon kulttuuriin sopivalta tavalta toimia. Lisäksi työntekijöitä kiinnostaisi tietää, mitä ajankohtaisia tuotteita muut pruuvaavat parhaillaan ja mitä vinkkejä niistä saisi omaan ja tiimin asiakaspalveluun.

### 7.3 Ehdotukset Makupankkiin

Kehittämistehtävänä oli tuottaa ehdotus Makupankin ja sillä tehtävän pruuvaamisen pelillistämiseksi tavoitteena vaikuttavampi oppiminen. Tutkimustuloksiin ja kirjallisuuteen pohjaten ehdotus koostuu kolmesta pelillistämisen tavasta, jotka ovat toteutettavissa yksittäin tai kaikki yhdessä. Kaikkia kolmea ehdotusta yhdistää oppimista vahvistava reflektointi.

**Pruuvausprosessin pelillistäminen** on kokonaisvaltainen lähestymistapa pruuvaamiseen huomioiden jokaisen pruuvituotteen kohdalla tuoteryhmän erityispiirteet sekä pruuvaajan pruuvauskertojen kokonaismäärän ja aiemmat kokemukset kyseisestä tuoteryhmästä. Käyttäjän omaan pruuvidataan pohjaten hän saa relevanttia ja osaamistason huomioivaa opastusta, vinkkejä ja tietoa pruuvaltavana

olevasta tuotteesta. Tällaisena opastajana toimivat tuoteryhmäkohtaisesti eri piirroshahmot. Mitä kokemattomampi pruuvaaja on, sitä enemmän tuetaan itse pruuvaustaidon kehittymistä kiinnittämällä hänen huomionsa makutyypin rungon ja aromien tunnistamiseen ohjaten kohti pruuvikokemuksesta tehtäviä päätelmiä käyttöyhteyksistä. Kun pruuvikokemuksia on karttunut, vähennetään huomion kohdentamista suuriin linjoihin ja keskitytään tuoteryhmän erityispiirteiden tunnistamiseen ja analysoimiseen. Pruuvin aikana käyttäjällä on mahdollisuus tarkastella tuotteesta saatavilla olevaa tietoa kuten perustuotetietoja, markkinointitietoja, videoita ja etikettiä ilman, että hän poistuu pruuvista. Pruuviprosessin aikainen näkymä visualisoidaan pruuvituotteen mukaisesti ja näkymä vaihtuu pruuvin edetessä siten, että se itsessään tukee mielikuvien rakentamista. Visualisointia voidaan tuoda myös aromisanojen valintaan esimerkiksi aromipyörän avulla. Rungon valinnoilla pruuvaajalle visualisoitaisiin värein mahdolliset makutyypit, joihin hänen tekemät valinnat sopisivat. Myyntiargumenttiin rohkaistaan tuomaan esiin kunkin pruuvaajan omia mielikuvia tuotteesta ja sen käyttöyhteyksistä aromisanojen luettelon sijaan. Samalla on mahdollisuus tarkastella omia aiempia kokemuksia vastaavista tuotteista tuoteryhmätiedon mukaisesti ja hyödyntää vertailutietoa myyntiargumentin luomisessa. Kun pruuvi tuotteen kohdalla on päätetty, kiitetään pruuvaajaa ja annetaan mahdollisuus tarkastella, miten oma kokemus vertautuu muiden työntekijöiden kokemuksiin. Lopun palautteen kannustavuutta tuodaan esiin aluksi henkilökohtaisen kehittymisen näkökulmasta (Onneksi olkoon, tämä oli ensimmäinen IPA-oluesi Makupankissa!), mutta kokemusten karttuessa painotetaan muistiinpanon merkitystä työkavereille kaikkialla Suomessa (Olit ensimmäisten pruuvaajien joukossa tälle tuotteelle – työkaverit kiittävät!). Lopun kiitoksissa on myös oiva paikka nostaa, kuinka paljon sydämiä pruuvaajan aiemmat myyntiargumentit ovat keränneet Makupankissa, mikäli niitä on jo kertynyt kaksinumeroinen määrä. Pruuvausprosessin pelillistäminen tehdään ennen kaikkea peleistä tutulla estetiikalla, vihjeillä, etenemisellä ja palautteenantolla.

**Oman pruuvausosaamisen kehittymisen pelillistäminen** nojaa pelillistämisen perinteisempään puoleen, jossa toimintaa pisteytetään ja etenemistä visualisoidaan sen mukaisesti. Tässä ehdotuksessa hyödynnetään pisteytyksen sijaan pruuvaajan pruuvidataa ja kokemusten jakautumista tuotedataan nähden, jotta kokemusten karttumista voidaan visualisoida ja toisaalta tulevaa kokemusten

kartuttamistarvetta suunnitella. Tuoteryhmistä riippuen tietoa voidaan esittää eri kriteerein. Viinien kohdalla kartat maittain ja ala-alueittain on yksi vaihtoehto, toinen on rypäleiden mukainen esitystapa. Panimotuotteissa, väkevyissä ja alkoholittomissa esimerkiksi juomatyyppi ja sen alaluokitus ovat ensisijainen esitystapa, jota voi syventää maittain tarkastelemalla. Esitystapa tekee näkyväksi, mistä omat pruuvikokemukset tulevat ja mistä eivät. Oleellista on, että käyttäjä pääsee tarkastelemaan kaikkea tietoa tarkemmin. Esimerkiksi tarkastelemalla Espanjan Riojan viinialuetta käyttäjä pääsee tutkimaan pruuvimuistiinpanojaan tästä tuoteryhmästä mutta myös halutessaan valikoiman muita tuotteita sekä Tuoteaapisen tarjoamaa sisältöä aiheesta. Vastaavasti Tuoteaapisesta voidaan rakentaa linkitys henkilön omien kokemusten tarkasteluun Makupankissa. Jos tarkastelusuo-  
datuksen linkit ovat aina samoja, voidaan niitä myös hyödyntää Kuplan verkko-  
kurssisisällöissä teoriaa elävöittämässä. Lisäksi voidaan tuoda saavutusmerkit osaksi Makupankin visualisointia korostaen, mistä pruuvaajan pruuvikokemukset tulevat ja missä niitä olisi kenties syytä hankkia lisää. Oleellista on rakentaa niiden ansaintalogiikasta läpinäkyvä.

Toinen pruuvausosaamista kehittävä pelillisyydestä ammentava kehitystoimenpide on myyntiargumenttien sydänten valjastaminen oppimiskäyttöön. Käyttäjällä pitää olla näkymä omien myyntiargumenttiensa kokonaisuuteen siten, että voi tarkastella eniten muilta työkavereilta kiitoksia keränneitä argumentteja. Lisäksi on hyvä esittää anonyymisti listausta Makupankin kaikkien käyttäjien eniten sydämiä saaneista myyntiargumenteista tietyllä ajanjaksolla. Näiden avulla pystyy refleктоimaan, millaisia ovat hyvät sanoitukset ja miten itse voisi niitä laatiessa kehittyä.

**Osittainen pelillistäminen pruuvihaasteen muodossa** on konkreettinen ja pelattavin tapa pelillistää Makupankkia. Pruuvihaaste voi olla ensisijaisesti pääkäyttäjien (kouluttajien) ja jatkokehityksen myötä tiimin tai yksilön itsensä asettama oppimistavoite ajankohtaisesta teemasta. Haasteen perustava käyttäjä määrittää teeman ylätasolla (esimerkiksi perinteisen menetelmän kuohuviinit) ja montako pruuvituetta haasteeseen valitaan ja millä kriteereillä (esimerkiksi yksi cava, yksi crémant ja yksi samppanja). Pruuvituetet valitaan kriteerien mukaan myymälöiden oman valikoiman, kiinnostuksen ja osaamisen kehittämisen tarpeen mukaan. Haasteen perustaja määrittää sille punaisen langan eli onko tarkoitus

ymmärtää tyylien erojen ja yhtäläisyyksien tunnistamista vai onko fokuksessa sesongin mukaiset asiakaspalvelutilanteet ja niihin valmistautuminen. Pruuvihaasteeseen liityttyä pruuvajalle tarjoillaan monipuolisia aktivointeja kuten tietovisoja tai interaktiivisia videoita, jotka pohjustavat tai vetävät yhteen ja havainnollistavat eri tuotteiden pruuvikokemuksia. Tämä vaatii pedagogista suunnittelua verkkokoulutusten rakentamisen tapaan. Oleellista on pitää sisältökokonaisuus tasapainossa, jotta huomio on läpi haasteen oppimistavoitteessa. Pruuvihaasteen suorittamiseen voi olla aikaa esimerkiksi yksi kuukausi, jonka aikana myymälätiimit voivat pruuвата valitsemiaan tuotteita joko yksitellen tai kaikki kerralla. Tämän vuoksi haasteessa edistyminen tulee visualisoida selkeästi. Pruuvihaaste on suoritettu, kun kaikki oppimisaktiviteetit on suoritettu ja pruuvimuistiinpanot on tallennettu Makupankkiin. Haasteen tulee päättyä sisäisesti palkitsevalla ja kannustavalla tavalla tehden näkyväksi pruuvaajan osaamisen kehittymistä ja osoittaen tapoja jatkaa aiheesta oppimista. Edellä kuvattu pruuvihaaste soveltuu tukemaan haastavampana pidettyä yksin pruuvaamista. Jatkokehityksenä pruuvihaasteita voisi suunnitella myös joukkue- tai tiimihaasteiksi, joissa yhdessä rakennetaan ymmärrystä haasteen teemasta ja opitaan samalla toisilta.

Tutkimuksen perusteella löytyi myös  **muita ehdotuksia**, joista Alkolle olisi hyötyä Makupankin pruuvikokemusta kehitettäessä, vaikka ne eivät pelillistämiseen liitykään. Omien muistiinpanojen saavutettavuutta saisi parannettua tuomalla ne selkeäksi omaksi nostokseen tuotekortille. Pruuvimuistiinpanojen välilehdellä näytettäisiin koko pruuvidatan ohella korostetusti pruuvaajan oma muistiinpano tästä tuotteesta. Näin pystyisi helposti hyödyntämään asiakaspalvelutilanteissa omaa kokemusta ja sanoitusta. Pruuvimuistiinpanojen sosiaalista luonnetta voisi vahvistaa ainakin kahdella tavalla. Ensinnäkin henkilökohtaisia muistiinpanoja pitäisi pystyä tarkastelemaan tiimin kesken, jotta papereiden ja muiden viestintäkanavien sijaan kokemusten kirjallinen jakaminen tapahtuisi Makupankissa. Kun muistiinpanoja jaetaan muulla tavoin, on huomattava riski, että kokemusta ei tallenneta Makupankkiin lainkaan. Toiseksi tiedon jakamista ja yhteisen hyödyn eteen tehtyä työtä voisi korostaa tuomalla Makupankin etusivulle listauksia muiden työntekijöiden pruuvaamista tuotteista anonyymisti. Näin pääsisi tarkastelemaan tuoreita uusia muistiinpanoja ja korostettaisiin ajankohtaisia tuotteita. Tämä lisäisi entisestään pruuvimuistiinpanojen hyödyllisyyttä ja kannustaisi tekemään niitä myös muita kuin itseään varten.

## 8 POHDINTA

Tässä opinnäytetyössä tarkasteltiin pelillistämistä ja pelejä työssäoppimisen näkökulmasta. Tavoitteena oli rakentaa ymmärrystä pelillistämiseen liittyvistä mahdollisuuksista ja riskeistä. Kuten kyselytutkimusaineisto osoitti, ovat pelit ja aktiivinen pelaaminen osa lähes jokaisen Alkon työntekijän elämää. Tulos on linjassa suomalaisen pelaajabarometrin havaintojen kanssa ja rohkaisee pohtimaan erilaisten peleistä tuttujen menetelmien ja aktiviteettien sekä peliestetiikan hyödyntämistä oppimisen tukemisessa työelämässä. Kyselytutkimus antoi myös arvokasta tietoa Alkon henkilöstön asenteista pelaamista kohtaan sekä pelaamiseen liittyvistä mieltymyksistä. Makupankin kehittämisessä onkin hyvä ottaa huomioon, miten pulmapelien, simulaatioiden ja seikkailupelien elementtejä voitaisiin hyödyntää edistämässä oppimista. Vaikka tämän opinnäytetyön huomio kohdistui Makupankin pelillistämiseen, kannattaa Alkossa tutkia lisää, miten simulaatioita voisi hyödyntää erilaisissa oppimissisällöissä. Se olisi keino tuoda oppimiseen mahdollisuuksia turvalliselle kokeilemiselle esimerkiksi asiakaspalvelu- ja myymäläosaamista kehitettäessä.

Pelillistäminen tarjoaa hyödyntämismahdollisuuksia osaamisen johtamisen prosesseihin. Vaikka osaamisen kehittäminen on ilmeisin alue sen hyödyntämiselle, voisi Alkolla olla saavutettavaa myös rekrytoinnin ja perehdytyksen prosessien pelillistämisessä. Samalla kun pelillistämällä voidaan tehostaa näitä prosesseja, kyetään myös kehittämään pitovoimaa erityisesti nuorempien ikäryhmien kohdalla. Pelillistetyt oppimismenetelmät olisivat avuksi myös hajautetussa oppimisessa, jossa mikro-opintojen avulla hankitaan työssä juuri siinä hetkessä tarvittavia taitoja.

Pelillistäminen on kuitenkin menetelmä muiden joukossa. Sen hyödyntäminen vaatii joko osaamispääomaa ja resursseja organisaation sisältä tai mahdollisuuden ostaa suunnittelu- ja toteutustyötä organisaation ulkopuolelta. Ulkopuolelta hankittaessa tulee organisaatiolla silti olla ymmärrys siitä, mitä ollaan ostamassa. Tulisikin aina pohtia, millaisissa tapauksissa pelillistämistä kannattaa käyttää ja millaisissa harkita jotain muuta menetelmää. Pelillistämisen ollessa toisinaan melko vapaasti ymmärretty erityisesti yrityksille suunnatussa markkinoinnissa ja

popularisoidussa bisneskirjallisuudessa, ei ole ihme, että pelillistämiseen liittyy paljon epämääräisyyttä mutta myös toiveikkuutta sen kaikkivoipaisuudesta. Pelillistäminen ei saa olla toiminnan itsetarkoitus, vaan sen tulee olla menetelmä, joka valitaan tukemaan jotain määriteltyä tavoitetta tai päämäärää. Syy pelillistämisen valinnalle menetelmäksi tulee olla tavoiteltu lopputulos ja menetelmän sopevuus siihen sen sijaan, että ajatellaan sen olevan hauska tapa tehdä jotain. Esimerkiksi oppimisen edistämisen näkökulmasta huomio tulee olla siinä, miten valittu menetelmä tukee oppimistavoitetta, eikä kuinka hauskaa ihmisillä on menetelmän parissa, koska hauskuus itsessään ei tuota oppimista. Sen sijaan asian ja toiminnan kiinnostavuus ovat merkittävimpiä motivaatiotekijöitä. On arvokkaampaa tunnistaa, mikä opittavana olevassa asiassa herättää kohderyhmän mielenkiinnon, ja lähestyä asiaa sen kautta. Työelämässä kiinnostavuus löytyy usein asian merkityksellisyyden osoittamisesta henkilön omalle työlle.

Peliin perustuvan oppimisen suunnitteluprosessissa on tärkeää tasapainoilla opittavan asian ja pelattavuuden välillä. Keskittyttäessä liikaa opittavaan asiaan ei lopputulos välttämättä tunnu pelin kaltaiselta, jos samalla on unohdettu pelattavuus. Jos taas keskitytään liikaa pelattavuuteen, voivat leikillisyyttä lisäävät elementit syrjäyttää oppimista. Tämä opinnäytetyö osoitti, että tasapainon löytäminen näiden välille edellyttää sekä kriittistä suhtautumista pelillistämisen tapoihin että tarvetta tuntea kohderyhmän oppimistarpeet. Suunnittelutyö on aloitettava määrittelemällä, mitä on tarkoitus oppia, ja varmistaa kaikkien muiden suunnittelussa tehtävien valintojen tukevan tätä tavoitetta. Ilman tätä opinnäytetyön tarjoamaa tietopohjaa Makupankin pelillistäminen olisi saattanut lähteä ns. pistefikaation viitoittamalle tielle, jossa erilaisia toivottuja toimintatapoja olisi pisteytetty ja luotu niiden pohjalta tulostauluja ja saavutusmerkkejä. Tämä rakenteellinen pelillistäminen olisi luultavasti johtanut vaikutuksiltaan lyhytkestoisempiin hyötyihin kuten, että pruuvimuistiinpanoja olisi tehty hetken aikaa jälleen aktiivisemmin Makupankkiin. Sen sijaan kehittämis ehdotuksissa lähtökohtana oli oppiminen ja sen sisäinen palkitsevuus. Ehdotettujen pelielementtien ja pelillistämisen keinojen tarkoitus on sekä tuottaa että tehdä näkyväksi oppimista. Kuten haastatteluissa kävi ilmi, oivallukset ja oman kehittymisen havaitseminen kannustavat jatkamaan toimintaa oppimistavoitteiden eteen.

Ammattimainen pruuvaaminen ja siinä kehittyminen tarvitsee tukea. Jokainen osaa periaatteessa maistaa mitä vain, mutta kun pruuvaamisella on tarkoitus kehittää ammattitaitoa, ei se onnistu ilman tietoista reflektointia. Jotta pruuvaamisessa kehittyy ja jotta siitä oppii, tarvitaan peilaamista aiempiin aistikokemuksiin, olemassa olevaan ymmärrykseen sekä teoreettiseen tietoon. Makupankki ja sen sisältämä ja tuottama tuotedata yhdistettynä oppijan omaan pruuvikokemukseen mahdollistavat tämän reflektoinnin. Pedagogisella suunnittelulla ja pelillisillä menetelmillä vaikutetaan siihen, kuinka hyvin pruuvikokemuksista voi oppia.

Makupankin pelillistämisessä on hyvä huomioida opit aiemmasta digitaalisen Kupla-oppimisympäristön käyttöönotosta ja siitä saaduista palautteista. Kuplan ehdottomia etuja ovat olleet helppokäyttöisyys ja helppo lähestyttävyyys sekä innostavat ja monipuoliset sisällöt (Lehtiniemi 2021). Makupankki on ollut jo useampia vuosia käytössä, joten sitä kehitettäessä on tärkeä huolehtia, että pelillistämisen käyttöliittymään tuomat muutokset eivät vaikeuta jo olemassa olevaa käyttöä vaan mieluummin selkeyttävät ja yksinkertaistavat sitä.

Tämän opinnäytetyön tutkimuksen luotettavuuden tarkastelu (luku 2.4) antaa mahdollisuuden pohtia, miten aihetta voisi jatkossa lähestyä, jotta varmistetaan oikeanlaiset kehitystoimenpiteet. Kyselyaineisto oli edustava, mutta vastaavia kyselyitä kannattaa tehdä jatkossakin, jotta nähdään, millaiset pelityypit henkilöstöä kiinnostavat ja millaisia asenteita pelaamista kohtaan on. Tähän kyselyyn kannattaa myös liittää oppimistapoja kartoittavia kysymyksiä, joita Alkolainen oppija 2020 -tutkimuksessa esitettiin. Näin aineistosta saataisiin enemmän tietoa juuri oppimisen ja pelaamisen synergiaista, sekä tunnistettaisiin muutoksia oppijoiden odotuksissa ja tarpeissa. Haastatteluaineisto oli tämän tutkimuksen näkökulmasta riittävän laaja ja monipuolinen, mutta kehitystyön jatkuessa kannattaa tutkimuksellista otetta jatkaa muotoiluajattelun työkalujen avulla. Esimerkiksi osallistamalla työpajoihin ja testaamalla prototyyppejä varmistetaan, että kehitystyö palvelee niin kohderyhmän kuin organisaation oppimistarvetta ja käytettävyyden sujuvuutta.

Tämä opinnäytetyö oli tietävästi ainakin Suomen ensimmäinen pelillistämisen mahdollisuuksia ammattimaisesta pruuvaamisesta oppimisessa tarkasteleva tut-



kimus. Tutkimuksen avulla saatiin ymmärrystä pedagogiseen suunnitteluun specifin ammattitaidon kehittämisen pelillistämisessä, mutta opinnäytetyön teoriapohjaa voidaan hyödyntää myös muunlaisessa peliin perustuvan oppimisen suunnittelussa. Tämä mahdollistaa pelillisten menetelmien tehokkaamman ja tarkoituksellisemman hyödyntämisen työssäoppimisessa ja organisaatioiden osaamisen kehittämisessä. Opinnäytetyöstä on hyötyä myös organisaatioiden osaamisen kehittämiseen liittyvien oppimisteknologiahankintojen puntaroinnissa. Kun organisaatio harkitsee peliä tai pelillistämistä oppimistarkoitukseen ja kohtaa siihen liittyviä palveluita ja toteutuksia myyviä potentiaalisia kumppaneita, on paras vinkki esittää heille kysymys siitä, millaisiin oppimisteorioihin heidän myymänsä ratkaisu perustuu. Mikäli taustalla on oikeaa pedagogista osaamista ja ymmärrystä, saattaa itse tuotekin olla toimiva tarkoitukseensa. Pelillistäminen ei kuitenkaan ole työssäoppimisen ja sen tukemisen autuaaksi tekevä ratkaisu, vaikka harkitusti ja hyvin suunnitellusti sitä voidaan soveltaa hyvin erityyppisiin aihepiireihin ja koulutusmuotoihin. Jos menetelmällistä vaihtelua ei ole tarpeeksi, menettää tarkoituksenmukainenkin pelillistäminen parhaan teränsä oppimisessa.

## LÄHTEET

Adamowski, J., Chew, C., Wals, A., Mayer, I. & Medema, W. 2020. Understanding Game-based Approaches for Improving Sustainable Water Governance: The Potential of Serious Games to Solve Water Problems. MDPI - Multidisciplinary Digital Publishing Institute.

Alko. 2017. MyAlko-peli innostava tapa jalkauttaa strategiaa. Verkkosivu 3.2.2017. Viitattu 24.7.2022. <https://www.alko.fi/alko-oy/uutishuone/ajankohtaista/myalko-vie-strategiaa-eteenpain>

Alko 2018. Alkon julkaisema Lydia-peli haastaa pohtimaan alkoholinkäytön vaikutuksia lapsiin. Verkkosivu 10.9.2018. Viitattu 23.7.2022. <https://www.alko.fi/alko-oy/uutishuone/ajankohtaista/Alkon-julkaisema-Lydia-peli-haastaa-pohtimaan-alkoholinkayton-vaikutuksia-lapsiin>

Alko. 2022. Alkon vuosikertomus ja vastuullisuusraportti 2021. Viitattu 4.7.2022. [https://www.alko.fi/INTERSHOP/static/WFS/Alko-Site/OnlineShop/Alko-OnlineShop/fi\\_FI/pdf\\_t/Muut%20pdf\\_t/Alkon\\_Vuosikertomus\\_2021\\_FI.pdf](https://www.alko.fi/INTERSHOP/static/WFS/Alko-Site/OnlineShop/Alko-OnlineShop/fi_FI/pdf_t/Muut%20pdf_t/Alkon_Vuosikertomus_2021_FI.pdf)

Alko. n.d.a. Palvelua ihan jokaiseen makuun – näin panostamme alkolaisten osaamiseen. Verkkosivu. Viitattu 15.7.2022. <https://www.alko.fi/alko-oy/yri-tys/maailmanluokan-palvelua/osaaminen/koulutus-ja-osaaminen>

Alko. n.d.b. Tuotteiden markkinointitiedot Makupankissa. Verkkosivu. Viitattu 12.7.2022. <https://www.alko.fi/alko-oy/tavarantoimittajille/yhteystiedot/tuotteiden-markkinointitiedot-makupankissa>

Asmodee Digital. 2022. Carcassonne. Mobiilipeli. Viitattu 1.9.2022. <https://www.asmodee-digital.com/en/carcassonne/>

Bandura, A. 2002. Social Cognitive Theory in Cultural Context. *Applied psychology* Vol.51(2), 269–290.

Bartle, R. 2016. MMOs from the Outside In: The Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games of Psychology, Law, Government, and Real Life. E-kirja. Berkeley, CA: Apress L.P. Viitattu 6.2.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://learning.oreilly.com/library/view/mmoss-from-the/9781484217818/>

Bhattacharya, S. & Gandhi, A. 2020 Engaging the Head, Heart and Hand of the Millennial Workforce. *Psychological Studies* Vol.65(4), 429–444.

Caillois, R. 2001. Man, Play and Games. Englanninkielinen käännös M. Barash 1961. Alkuperäisteos julkaistu 1958. Urbana: University of Illinois Press.

Crichton, J. A. 2019. The Magic Circle: Gaming and Postmodernity. *Jung Journal* 13 (4), 35–52.

Deci, E. & Ryan, R. 2000. The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry* 11 (4), 227–268.

- Deci, E. & Ryan, R. 2008. Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health. *Canadian Psychology* 49 (3), 182–185.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. *Konferenssijulkaisu. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Donovan, L. 2016. The Application of Serious Games to Corporate Talent. Teoksessa Rooney, P. & Whitton, N. (toim.) *Game-Based Learning and the Power of Play: Exploring Evidence, Challenges and Future Directions*. E-kirja. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Publisher, 12–27. Viitattu 14.7.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <http://libproxy.tuni.fi/login?url=https://search.ebsco-host.com/login.aspx?direct=true&AuthType=cookie,ip,uid&db=e000xww&AN=1339001&site=ehost-live&scope=site>
- Dweck, C. S. 2021. *Mindset: menestymisen psykologia*. E-kirja. Uud. painos. Helsinki: Viisas Elämä. Viitattu 23.9.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://www.bookbeat.fi/kirja/mindset-276972>
- Eccles, J.S. & Wigfield, A. 2002. Motivational Beliefs, Values and Goals. *Annual review of psychology* 53(1), 109–132.
- Eskola, J. 2018. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa Valli, R. (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin* 2. 5. uud. painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 209–231.
- Facey-Shaw, L., Specht, M., van Rosmalen, P. & Bartley-Bryan, J. 2020. Do Badges Affect Intrinsic Motivation in Introductory Programming Students? *Simulation & Gaming* Vol. 51(1), 33–54.
- Glaveski, S. 2019. Where Companies Go Wrong with Learning and Development. Verkkosivu. *Harvard Business Review*. Julkaistu 2.10.2019. Viitattu 6.12.2021. <https://hbr.org/2019/10/where-companies-go-wrong-with-learning-and-development>
- Goode, J. 2014. *The Science of Wine: From Vine to Glass*. 2. painos. Berkeley & Los Angeles, CA: University of California Press.
- Harpelund, C., Højberg, M. T. & Nielsen, K. U. 2019. *Onboarding: Getting New Hires off to a Flying Start*. 1. painos. E-kirja. United Kingdom: Emerald Publishing. Viitattu 15.7.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=5630184>
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2011. *Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2008. *Tutki ja kirjoita*. 13.–14. uud. painos. Helsinki: Tammi.
- Heljakka, K. 2022. Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikaudella. Teoksessa Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K. & Stenros, J. (toim.) *Pelit kulttuurina*. Vastapaino: Tampere, 265–287.

- Ho, J., Hung, Y. & Kwan, L. 2022. The impact of peer competition and collaboration on gamified learning performance in educational settings: a Meta-analytical study. *Education and information technologies* Vol.27(3), 3833–3866.
- Holopainen, M. & Pulkkinen, P. 2012. *Tilastolliset menetelmät*. 5.–7. uud. painos. Helsinki: Sanoma Pro.
- Huizinga, J. 1984. *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineen määrittelymiseksi*. Suomentanut S. Salomaa. 3. painos. Alkuperäisteos julkaistu 1938. WSOY: Porvoo.
- Hyvärinen, M. 2017. Haastattelun maailma, 11–45. Teoksessa Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. (toim.) *Tutkimushaastattelun käsikirja*. Tampere: Vastapaino.
- Imrin, H. 2019. Evaluation of awarding badges on student's engagement in gamified e-learning systems. *Smart learning environments* Vol.6(1), 1–12.
- Jarvis, P. 1987. *Adult learning in the social context*. Lontoo: Croom Helm.
- Juvonen, T. 2017. Sisäpiirihaastattelu, 398–410. Teoksessa Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. (toim.) *Tutkimushaastattelun käsikirja*. Tampere: Vastapaino.
- Järvilehto, L., Eskelinen, P. & Kiviaho, M. 2014. *Hauskan oppimisen vallankumous*. Suom. Eskelinen, P. & Kiviaho, M E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus. Viitattu 5.6.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://www.ellibslibrary.com/book/978-952-451-619-8>
- Kananen, J. 2008. *Kvantti: kvantitatiivinen tutkimus alusta loppuun*. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. E-kirja. San Francisco: Pfeiffer. Viitattu 14.6.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=821714>
- Kapp, K. M., Blair, L. & Mesch, R. 2014. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. Ideas into Practice*. Wiley: San Francisco, CA.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B. & Burton, J. 2018. *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer.
- Kinnunen, J. & Mäyrä, F. 2018. *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. TRIM Research Reports 28. Tampere: Tampere yliopisto. Viitattu 19.7.2022. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. 2020. *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampere University Press. Viitattu 10.6.2022. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
- Kinnunen, J., Tuomela, M. & Mäyrä, F. 2022. *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. TRIM Research Reports 31. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 6.1.2023. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

- Kiviniemi, K. 2018. Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. 5. uud. painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 73–87.
- Kolb, D. 2014. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2. painos. E-kirja. Viitattu 4.12.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://learning.oreilly.com/library/view/experiential-learning-experience/9780133892512/>
- Koskimaa, R. & Välisalo, T. 2022. Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen. Teoksessa Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K. & Stenros, J. (toim.) *Pelit kulttuurina*. Vastapaino: Tampere, 243–264.
- Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. 2014. *Oppiminen peleissä: pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino.
- Kukkonen, M. 2021. 5 Talent management -kysymystä antavat perspektiiviä osaamisen johtamisen tarkasteluun. Visma Blog 26.11.2021. Blogikirjoitus. Viitattu 14.7.2022. <https://www.visma.fi/blog/talent-management-osaamisen-johtaminen/>
- Kupias, P. & Peltola, R. 2019. *Oppiminen työssä*. E-kirja. Helsinki: Gaudeamus. Viitattu 11.12.2021. Vaatii käyttöoikeuden. <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523455634>
- Lehtiniemi, M. 2021. Oppijalähtöinen osaamisen kehittäminen Alkossa. Priima Akatemia Live. Discendum 29.9.2021. Webinaaritallenne. Viitattu 18.7.2022. <https://youtu.be/QMo5wEDQJTk>
- Mayer, R. E. 2014. *Computer games for learning: An evidence-based approach*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Moore, V. 2017. *The Wine Dine Dictionary*. Lontoo: Granta Publications.
- Nurmi, J.-E. 2013. Motivaation merkitys oppimisessa. *Kasvatus* 44(5), 548–554.
- Nätyinki, H. 2022. Oppijapersoonilla vaikuttavuutta osaamisen kehittämiseen - Case Alko. Workday Designers 7.3.2022. Verkkosivu. Viitattu 18.7.2022. <https://www.workdaydesigners.com/caset/2022/3/7/case-alko-oppijapersoonilla-vaikuttavuutta-osaamisen-kehittamiseen>
- Otala, L. 2018. *Ketterä oppiminen: keino menestyä jatkuvassa muutoksessa*. 2. painos. Helsinki: Kauppakamari.
- Pakarinen, L. n.d. Näin järjestät onnistuneen oluenmaistelun. Verkkosivu. Viitattu 21.7.2022. <https://www.alko.fi/juoma-ruoka/juomatietous/panimotuotteet/oluttieto/olutmaistelu>
- Pitkänen, P. 2017. Tamperelainen: Hölkkääjä löysi metsästä Alkon 1980-luvulla tilaaman tietokone-pelin, joka on ”tietävästi ainoa laatuaan”. *Ilta-Sanomat* 11.11.2017. Viitattu 23.7.2022. <https://www.is.fi/digitoday/art-2000005445228.html>

Plass, J. L., Homer, B. D. & Kinzer, C. K. 2015. Foundations of Game-Based Learning. *Educational psychologist* 50(4), 258–283.

Plass, J. L., Homer, B. D., MacNamara A., Ober, T. Rose, M. C., Pawar, S., Hovey, C. M. & Olsen, A. 2019. Emotional design for digital games for learning: The effect of expression, color, shape and dimensionality on the affective quality of game character. *The Journal of the European Association for Research on Learning and Instruction (EARLI): Learning and instruction* 70(2020), 1–13. Julkaistu 20.2.2019 verkossa. Viitattu 23.11.2022. Vaatii kirjautumisen. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.01.005>

Plass, J. L., Homer, B. D., Mayer, R. M. & Kinzer, C. K. 2020. Theoretical Foundations of Game-Based and Playful Learning, 3–24. Teoksessa Plass, J. L., Mayer, R. E. & Homer, B. D. (toim.) *Handbook of Game-Based Learning*. Cambridge, E-kirja. MA: The MIT Press. Viitattu 26.7.2022. Vaatii käyttöoikeuden. [http://libproxy.tuni.fi/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=cookie,ip,uid&db=nlebk&AN=2350985&site=ehost-live&scope=site&ebv=EB&ppid=pp\\_3](http://libproxy.tuni.fi/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=cookie,ip,uid&db=nlebk&AN=2350985&site=ehost-live&scope=site&ebv=EB&ppid=pp_3)

Poikela, E. & Poikela, S. 2014. Ongelmaperustainen aikuisopiskelu - tarinankeronta osana oppivaa matkailua. Teoksessa Heikkinen, A. & Kallio, E. (toim.) *Aikuisten kasvu ja aktivointi*. Tampere: Tampere University Press.

Päivänsalo, T. 2020. Oppimiskoodi: kuinka oppiminen onnistuu. Jyväskylä: PS-kustannus.

Qiao, S., Yeung, S.S., Zainuddin, Z., Ng, D.T.K. & Chi, S.K.W. 2022. Examining the effects of mixed and non-digital gamification on students' learning performance, cognitive engagement and course satisfaction. *British Journal of Educational Technology* 2022(0), 1–20.

Ranta, J. & Kuula-Luumi, A. 2017. Haastattelun keruun ja käsittelyn ABC, 413–426. Teoksessa Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. (toim.) *Tutkimus-haastattelun käsikirja*. Tampere: Vastapaino.

Rigby, C. S. 2014. Gamification and Motivation, 113–137. Teoksessa Walz, S. P. & Deterding, S. (toim.) *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Robbins, S. P., Judge, T. & Campbell, T. 2017. Organizational behavior. 2. painos. E-kirja. Harlow, Englanti: Pearson. Viitattu 17.7.2022. Vaatii käyttöoikeuden. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/reader.action?docID=5175067&ppg=177>

Ruusuvuori, J. & Nikander, P. 2017. Haastatteluaineiston litterointi, 427–444. Teoksessa Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. (toim.) *Tutkimushaastattelun käsikirja*. Tampere: Vastapaino.

Rämö, M. 2017. Kuka jätti Alkon tietokonepelin Kaupin metsään? – Katso kuvat harvinaisesta opetuspelistä. *Tamperelainen* 9.11.2017. Uutista päivitetty 22.4.2020. Viitattu 23.7.2022. <https://www.tamperelainen.fi/paikalliset/1589802>

Salen, K. & Zimmerman, E. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Seppänen, T. 2018. Henkilöstökoulutus vaihtelee Euroopassa – Neljä kymmenestä työntekijästä osallistuu, isot erot kustannuksissa. Tilastokeskus: Tieto & trendit -verkkoartikkeli 9.11.2018. Viitattu 24.7.2022. <https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2018/henkilostokoulutus-euroopassa-nelja-kymmenesta-tyontekijasta-osallistuu-isot-erot-kustannuksissa/?listing=simple>

Sitra. 2020. Elinikäinen oppiminen Suomessa 2019 -kyselyn tulokset. PDF-dokumentti. Helsinki: Sitra. Viitattu 15.7.2022. <https://www.sitra.fi/app/uploads/2020/01/elinikainen-oppiminen-suomessa-2019-kyselyn-tulokset.pdf>

Sotamaa, O. 2022. Pelintekemisen kulttuurit. Teoksessa Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K. & Stenros, J. (toim.) Pelit kulttuurina. Vastapaino: Tampere, 89–108.

Suits, B. 2005. The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Alkuperäinen teos julkaistu 1978. Peterborough: Broadview Press.

TENK. 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakkoarviointi Suomessa: Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Kohonen, I., Kuula-Luumi, A. & Spoof, S.-K. (toim.) 2. uud. painos. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta. Viitattu 21.8.2022. [https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakkoarvioinnin\\_ohje\\_2020.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakkoarvioinnin_ohje_2020.pdf)

THL. 2022. Alkoholipoliittiset mielipiteet 2022: Puolet väestöstä nykyisen alkoholipoliitikan kannalla. Tilastoraportti 8/2022 12.4.2022. Viitattu 15.7.2022. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022033126554>

Westerholm, J. 2019. Makupankin kehittäminen osana Alkon liiketoimintaa: Kyselytutkimus alkolaisten mielipiteistä. Liiketalouden tutkinto-ohjelma. Hämeen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 22.7.2022. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019111621322>

## LIITTEET

## Liite 1. Kyselytutkimuksen kyselylomake

1(1)

[illegible]



## 7) Muu pelaamasi digitaalinen pelityyppi ja arvioisi pelaamisen useudesta (vapaaehtoinen)

0/255

## 8) \* Kuinka usein arvioit pelanneesi digitaalisia pelejä seuraavanlaisilla laitteilla tai alustoilla?

	päivittäin	viikoittain	noin kerran kuussa	harvemmin	en lainkaan	en osaa sanoa
Tietokone (esim. PC, Mac)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mobiililaitteet (esim. kännykkä, tabletti)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelikonsolit (esim. Xbox, PlayStation, Wii)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Käsi-konsolit (esim. Nintendo Switch, PlayStation Portable)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muut internet-selaimessa toimivat pelialustat ja pelit (esim. alypaa.com)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rahapelisivustot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtuaalilasit (esim. Oculus Go, PlayStation VR)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lisätyn todellisuuden alustat (esim. AR-lasit, HoloLens)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## 9) Mainitse peli (ei-digitaalinen tai digitaalinen), jota olet pelannut viimeksi kuluneen kuukauden sisällä...

(vapaaehtoinen)

eniten

toiseksi eniten

## 10) \* Kuinka monta tuntia viikossa arvioit tyypillisesti käyttäväsi pelien pelaamiseen? (kaikki aiemmissa kysymyksissä mainitut pelityypit huomioiden)

0/255

## 11) Minkä arvioisit tärkeimmäksi syyksi, miksi pelaat tai et pelaa?

0/4000

## 12) \* Miten arvioit seuraavia väittämiä?

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä
Pelaaminen on mielestäni hyödyllistä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaaminen on mielestäni haitallista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13) Perustele lyhyesti vastauksiasi pelaamisen hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta. (vapaaehtoinen)

0/4000

14) Haluatko vielä kertoa tai kommentoida jotain muuta peleihin tai pelaamiseen liittyen? (vapaaehtoinen)

0/4000

15) \* Kiinnostaisiko sinua osallistua tutkimukseen haastattelun merkeissä?

Vastaamalla *kyllä*, saat asiasta lisätietoa ja voit sen jälkeen päättää, oletko halukas haastateltavaksi vai et.

Vastaamalla *ei*, pääset suoraan lähettämään muut kyselyn vastauksesi.

Klikkaa valintasi jälkeen *Seuraava*.

☐ kyllä ☐ ei

Seuraava >>

67 % valmis

### Tämä ruutu näkyy ainoastaan esikatselutilassa.

Seuraavien ehtojen on täyttyttävä, jotta tämä kysymys olisi näkyvässä:

- Jos kysymys "Kiinnostaisiko sinua osallistua tutkimukseen haastattelun merkeissä?" sisältää minkä tahansa seuraavista
- "kyllä"

16) Halukkuutesi osallistua haastateltavaksi

Opinnäytetyössäni haluan selvittää pelien ja peiliittämisen soveltamismahdollisuuksia osaamisen kehittämisessä Alkossa ja työelämässä yleensäkin. Siksi haluan tämän kyselytutkimuksen lisäksi syventää ymmärrystä aiheesta haastatteluiden avulla.

Haastattelun 3-5 alkolaista. Haastattelu tehdään mieluiten Teamsin avulla tai tarvittaessa puhelimella. Näin ollen haastatteluun voi osallistua mistäpäin Suomea tahansa. Haastatteluun varataan tunti työaika haastateltavalle sopivaan ajankohtaan kesän aikana. Sovitaan ajankohta yhdessä.

Mikäli haluaisit haastateltavaksi kertomaan ajatuksistasi pelaamisesta ja sen soveltamisesta osaamisen kehittämisessä Alkossa, niin täytä alle haluamasi yhteystietosi ja toiveesi haastattelun ajankohdasta (esim. aikaväli, viikot). Voit myös halutessasi ilmoittaa haastatteluhalukkuudestasi suoraan sähköpostilla mikko.lehtiniemi@tuni.fi.

Mikäli et haluaakaan haastateltavaksi, jätä alla olevat kentät tyhjiksi ja klikkaa vain *Lähetä*.

Nimi:

Sähköposti:

Puhelinnumero:

Toiveesi haastattelun ajankohdasta:

Lähetä

100 % valmis

KUVA 5. Kyselytutkimuksen kyselylomake.

## Liite 2. Puolistrukturoidun teemahaastattelun runko



KUVIO 17. Teemahaastattelujen ajatuskarttamainen runko.

## Liite 3. Pelatuimmat pelit

3(1)

TAULUKKO 8. Kaikki pelatuimmiksi mainitut pelit (mainintoja ensimmäisenä ja toisena yhteensä)

Maininnat	Pelit
7	Sudokut
6	Sanaristikot
5	Hay Day
4	Candy Crush Saga, Civilization
3	Counter Strike, Duolingo, Mario Kart, Skip-Bo, The Sims 4, Two Dots, Words of Wonders
2	Afrikan Tähti, Block Puzzle, Blockudoku, Bloons Tower Defence Battles, Carcassonne, Diablo, Eurojackpot, Far Cry 6, FIFA, June's Journey, Keno, Lotto, Muuttuva labyrintti, Noita, Pokémon GO, Uno, Veikkauksen Nettikasino, World Of Warcraft, Yatzy
1	7 Wonders, Alias, Assassin's Creed, Back 4 Blood, Best Friends, Call of Duty, Doom Eternal, Dota 2, Dream Blast, Dungeons & Dragons, Europa Universalis IV, Ever Merge, F1 Fantasy, Farm Heroes Saga, Final Fantasy, Fishdom, Five tribes, Football Manager, Fortnite, Gardenscape, Genshin Impact, Gin, God of War, Grand Theft Auto 5, Guilty Gear Strive, Hearthstone, Homescape, Horizon Forbidden West, Hunt: Showdown, Huojuva torni, I Love Hue, It Takes Two, Jalkapallo, Kaikki maailman valtiot kartalla, Kimble, Klondike, Laivanupotus, Lego City Undercover, Lego Harry Potter Years 1-7, Lego Star Wars Skywalker Saga, Logo Quiz, Mansions of Madness, Marvel Puzzle Quest, Mikado, Monopoli, Muistipeli, Mökkiolympialaiset, Need for Speed Shift 2, Nerdle, Nettipokeri, NHL, Nonogram.com, Oil Painting, Old School Runescape, Path of Exile, Pathfinder: Wrath of The Righteous, Pixelogic, Pokemon Snap, Puzzle Combat, QuizDuel, Red Dead Redemption 2, RingFit Adventure, Risk of Rain 2, Roblox, Satisfactory, Shakki, Shanghai, Sherlock Holmes Chapter One, Smart 10, Solitaire, Sort Puz, Spider, Star Stable Online, Star Wars Jedi: The Fallen Order, Stranger Things, The Elder Scrolls V Skyrim, Theme Park, Through The Ages, Tikki, Tile Master, Top War, Total War Warhammer 2, Trivial Pursuit, Urheilupelit, Veikkauksen arvot, Witcher 3, Woodoku, Älypää - Terveys

3(2)

TAULUKKO 9. Pelatuimmat pelit eroteltuna 1. ja 2. mainintojen määrän mukaan.

Pelatuimmat (1. maininta)		Toiseksi pelatuimmat (2. maininta)	
Mainin- nat	Pelit	Mainin- nat	Pelit
4	Candy Crush Saga, Hay Day	4	Sudokut
3	Counter Strike, Duolingo, Sanaristikot, Sudokut	3	Civilization, Sanaristikot, Skip-Bo
2	Block Puzzle, Eurojackpot, June's Journey, Lotto, The Sims 4, Two Dots, Veikkauksen Nettikasino, World Of Warcraft	2	Bloons Tower Defence, Battles, Diablo, Mario Kart, Noita, Words of Wonders, Zen Match
1	Afrikan Tähti, Alias, Back 4 Blood, Blockudoku, Carcassonne, Civilization, Dungeons & Dragons, Europa Universalis IV, Ever Merge, Far Cry 6, FIFA, Fishdom, Football Manager, Fortnite, Gardenscape, Genshin Impact, Gin, God of War, Grand Theft Auto 5, Guilty Gear Strive, Homescape, Hunt: Showdown, I Love Hue, Jalkapallo, Kaikki maailman valtiot kartalla, Keno, Kimble, Klondike, Lego City Undercover, Lego Star Wars Skywalker Saga, Mario Kart, Marvel Puzzle Quest, Mikado, Monopoli, Muistipeli, Muuttuva labyrntti, Mökkiolympialaiset, Nettipokeri, NHL, Nonogram.com, Old School Runescape, Path of Exile, Pokémon GO, Puzzle Combat, Sherlock Holmes Chapter One, Spider, Stranger Things, The Elder Scrolls V Skyrim, Through The Ages, Top War, Total War Warhammer 2, Trivial Pursuit, Uno, Urheilupelit, Woodoku, Words Of Wonders, Yatzy	1	7 Wonders, Afrikan Tähti, Assassin's Creed, Best Friends, Blockudoku, Call of Duty, Carcassonne, Doom Eternal, Dota 2, Dream Blast, F1 Fantasy, Far Cry 6, Farm Heroes Saga, FIFA, Final Fantasy, Five tribes, Hay Day, Hearthstone, Horizon Forbidden West, Huojuva torni, It Takes Two, Keno, Laivanupotus, Lego Harry Potter Years 1-7, Logo Quiz, Mansions of Madness, Muuttuva labyrntti, Need for Speed Shift 2, Nerdle, Oil Painting, Pathfinder: Wrath of The Righteous, Pixelogic, Pokémon GO, Pokemon Snap, QuizDuel, Red Dead Redemption 2, RingFit Adventure, Risk of Rain 2, Roblox, Satisfactory, Shakki, Shanghai, Smart 10, Solitaire, Sort Puz, Star Stable Online, Star Wars Jedi: The Fallen Order, The Sims 4, Theme Park, Tikki, Tile Master, Two Dots, Uno, Veikkauksen arvat, Witcher 3, Yatzy, Älypää - Terveys