

## Arki mielekkääksi pelaamalla

Jari Koskiniemi

Opinnäytetyö

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

2014



<p><b>Tekijä tai tekijät</b> Jari Koskiniemi</p>	<p><b>Ryhmätunnus tai aloitusvuosi</b> 2010</p>
<p><b>Raportin nimi</b> Arki mielekkääksi pelaamalla</p>	<p><b>Sivu- ja liitesivumäärä</b> 40 + 7</p>
<p><b>Opettajat tai ohjaajat</b> Anne Valsta</p>	
<p>Haluttiin selvittää, millä tavoin pelit vaikuttavat pelaajaan. Miksi pelaamme? Mikä tekee peleistä niin koukuttavia ja mielenkiintoisia? Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia pelien vaikutuksia pelaajaan sekä sitä, mikä tekee pelistä hyvän.</p> <p>Työ on rajattu niin, että työssä keskitytään nuorten ja aikuisten digitaalisten pelien pelaamiseen. Työ keskittyy positiivisiin vaikutuksiin, mutta myös negatiivisia puolia tuodaan esille.</p> <p>Opinnäytetyössä tutustutaan lähdekirjallisuuteen ja internet-lähteisiin. Työssä tehdään myös laadullista tutkimusta havainnoinnin ja haastattelun muodossa.</p> <p>Työn tekeminen aloitettiin maaliskuussa 2014, ja työ valmistuu marraskuussa 2014.</p> <p>Hyvä ja toimiva palautejärjestelmä on tärkeä osa hyvää peliä. Peleistä voi oppia paljon erilaisia asioita ja taitoja. Pelaajilla on paljon erilaisia motiiveja pelaamiseen. Parhaimmillaan pelaaminen tuo paljon onnellisuutta elämään.</p> <p>Pelien pelaaminen on hauskaa tekemistä. Pelaaminen on kovaa työtä, jonka valitsemme itsellemme, ja josta saamme jatkuvasti palautetta.</p> <p>Pelaamisen avulla voi paeta todellisuutta. Todellisuudenpako peleihin voi auttaa paettavien asioiden käsittelyssä. Liiallinen syventyminen peliin voi joskus haitata arkea. Pelaaminen voi tuottaa fyysisiä vaivoja. Liiallinen pelaaminen vähentää pelaamisen tuomia positiivisia vaikutuksia.</p> <p>Pelilyhteisöjen kautta voi saada ystäviä ja uusia kokemuksia.</p> <p>Pelillistäminen on pelin ominaisuuksien sisällyttämistä arkeen, oppimiseen ja työnteokoon. Ideana on tehdä arjen asioista palkitsevampia ja motivoivampia.</p>	
<p><b>Asiasanat</b> pelaaminen, videopelit, onnellisuus, pelillistäminen</p>	

Degree programme in Business Information Technology

<p><b>Authors</b> Jari Koskiniemi</p>	<p><b>Group or year of entry</b> 2010</p>
<p><b>The title of thesis</b> Better Life by Playing Games</p>	<p><b>Number of report pages and attachment pages</b> 40 + 7</p>
<p><b>Advisor</b> Anne Valsta</p>	
<p>The purpose of the study is to examine the effects games have on gamers and to investigate what makes a game good.</p> <p>The study concentrates on the digital gaming of teenagers and adults. It focuses on the positive effects of games but also brings out some of the negative effects.</p> <p>The study explores source material in the print-based formats and on the Internet. The qualitative research is done in the form of observation and interviews.</p> <p>The project started in March 2014 and ends in November 2014.</p> <p>The study indicated that a well-designed and functional feedback system is an important part of a well-developed game.</p> <p>The study showed that playing video games is fun. Playing games is hard work that players choose for themselves and get constant feedback on. Different matters and skills can be learned by playing a video game.</p> <p>One can escape reality by playing video games. Escapism can help with sorting out the issues one is escaping but excessive immersion in a game can also sometimes hamper one's everyday life. Playing video games can cause physical problems. Excessive gaming reduces the positive effects games have on players.</p> <p>The study showed that new friends can be made and new experiences can be gained through gaming communities.</p> <p>Gamification is the act of implementing game elements to everyday life, learning, and work. The idea is to make daily work more rewarding and motivating.</p> <p>The study concludes that gaming can bring lots of happiness to the life of a gamer.</p>	
<p><b>Key words</b> gaming, video game, happiness, gamification</p>	

# Sisällys

1	Johdanto .....	1
1.1	Termistö .....	2
2	Pelaamisen ominaisuudet .....	4
2.1	Pelityyppejä .....	4
2.1.1	RPG .....	4
2.1.2	Tasohyppely .....	5
2.2	Pelin luonne .....	6
2.3	Pelaaminen on hauskaa.....	7
2.3.1	Hauskaa tekemistä .....	7
2.3.2	Nicole Lazzaron 4 keys to fun.....	8
2.4	Pelaamisen viehäytys.....	9
2.5	Hyvä, mielekäs peli.....	12
2.5.1	Tunnesidos onnistumiseen.....	12
2.5.2	Sosiaalisuuden merkitys pelissä.....	13
2.5.3	Palkitsevuuden merkitys pelissä.....	14
2.6	Pelaaminen arjessa.....	15
2.6.1	Pelaamista kannattaa rajoittaa .....	15
2.6.2	Vinkkejä pelaamiseen .....	15
2.6.3	Pelien positiivisia vaikutuksia.....	17
2.6.4	Pelaamisen huonoja puolia.....	19
2.7	Analyysi pelistä Super Mario Bros. 3 – Miten teoriassa mainitut asiat toteutuvat?.....	20
3	Pelillistäminen arjen hauskuuttajana .....	23
3.1	Peli kaikessa.....	23
3.2	Pelaamisen keskeiset vietit .....	24
3.3	Pelillistämisen ongelmia.....	26
4	Tutkimusmenetelmät ja aineisto.....	27
4.1	Hypoteesi.....	27
4.2	Havainnointi: Orientaatio ICT-alaan -kurssin pelinkehitysprojekti.....	28
4.3	Haastattelua pelirekrytointitapahtumassa.....	29

4.4	Sähköpostihaastattelu.....	30
4.4.1	Suvi Kiviniemen haastattelu.....	30
4.4.2	Oskari Vartian haastattelu .....	32
4.5	Oma matkani pelien maailmoista tietojenkäsittelyn opiskelijaksi .....	33
5	Tulokset ja johtopäätökset .....	34
6	Yhteenveto .....	39

# 1 Johdanto

Pelejä on kauan pidetty lapsen ja nuoren kehitykselle haitallisena. Kuitenkin tutkimuksissa samaan lopputulokseen ei olla tultu. ”Ongelmapelaajilla ei yleensä ole psykiatrisia ongelmia, vaan useimmat haitat ovat fyysisiä, kuten niskan jäykkyyttä, ylipainoa ja silmien väsyneisyyttä”, sanoo Jyväskylän Pelituki-hankkeen Jarkko Järvelin Jussi Ahlrothin artikkelissa ”Tuhannet pelaavat liikaa digipelejä”. (Helsingin Sanomat 23.3.2014)

Samassa artikkelissa Pelitaito-projektin asiantuntija Mikko Meriläisen mielestä ”pelaaminen antaa liian helpon vastauksen monisyiseen ongelmaan”, ja että pelaaminen on liiallista silloin, kun se haittaa muuta elämää. Suomen johtava pelitutkija Frans Mäyrä sanoo: ”Tutkijat eivät ole yksimielisiä siitä, että pelaamisen voisi niputtaa psyykelle vaaralliseksi toiminnaksi.” ”Esimerkiksi koulukiusattu ja masentunut nuori voi olla tosi hyvä jossain nettipelissä”. ”Ongelmaa ehkä lähdetään hoitamaan sanomalla, että sinä istut vaan koko ajan koneen ääressä, nyt loppu se pelaaminen. Silloin viedään nuoren elämän ainoa hyvä asia pois.” (Helsingin Sanomat 23.3.2014)

Helsingin Sanomien 3.4.2014 artikkelissaan ”Peli on kesken” Jussi Ahlroth kirjoittaa siitä, miten pelihaittojen ja hyötyjen perustutkimus on tekemättä. Viihdepelaamisen hyvien ja huonojen puolien perustutkimus on Suomessa tekemättä, sanoo Frans Mäyrä. (Helsingin Sanomat 3.4.2014)

Pelitutkimus jakautuu kahteen leiriin. Peleistä eri tavalla kiinnostuneet tutkijat keskittyvät pelaamisen hyviin vaikutuksiin, kun taas terveydenalan ammattilaiset keskittyvät haittapuoliin. Laajan viihdepelitutkimusohjelman syntyminen on vaikeutunut tämän takia, sanoo Frans Mäyrä. (Helsingin Sanomat 3.4.2014)

Tässä työssä tutkimme, millä tavalla pelit meihin vaikuttavat. Millä tavoilla pelit voivat olla meille hyväksi? Onko pelaamisesta haittaa? Voisiko pelaamista hyödyntää jollain tavalla?

Tutkittava ilmiö on pelaamisen merkitys ihmiselle. On mielenkiintoista tietää, miksi ihmiset pelaavat. Miksi pelaamisesta on tullut niin valtavan suuri ilmiö? Mikä peleissä

on sellaista, että pelaajat palaavat aina pelien ääreen? Miksi pelit vaikuttavat meihin niin kuin ne vaikuttavat?

Työn tarkoitus on palvella pelien kehittäjiä ja kaikkia, jotka haluavat saada elämäänsä uusia positiivisia kokemuksia pelien kautta. Tämä työ pyrkii auttamaan pelien kehittäjiä tekemään parempia pelejä, ja saamaan lukijat ajattelemaan omaa pelaamistaan tai pelaamattomuuttaan uudella tavalla.

Tutkimuksen myötä saadaan tietoa pelaajien peleihin liittyvistä tunteista ja motiiveista. Työ keskittyy enemmän nuoriin ja aikuisiin pelaajiin, kuin lapsiin.

## 1.1 Termistö

Fiero on voimakas tunnetila, jonka voimme saada, kun voitamme jonkin suuren haasteen.

Moninpeli on peli, jota useampi kuin yksi pelaaja voi pelata yhtä aikaa. Moninpeleissä pelaajat tyypillisesti pelaavat toisiaan vastaan yrittäen voittaa muut pelaajat. Usein moninpelissä voi pelata myös joukkueina. On paljon pelejä, jotka ovat keskittyneet vain ja ainoastaan moninpeliaspektiin. Yleensä niissäkin kuitenkin on ainakin lyhyt yksinpeli-moodi.

Co-op (co-operative) on pelimoodi, jossa on useampi kuin yksi pelaaja, joka yrittää edetä pelissä yhtäaikaaisesti. Kyseinen pelimoodi on valittavissa useassa pelissä, mutta monesta pelistä se myös puuttuu kokonaan.

Pelisarja on sarja pelejä, jotka kuuluvat kaikki saman pelin alle. Esimerkiksi tasohyppely-peli Mega Man on Mega Man -pelisarjan peli. Samoin esimerkiksi Mega Man 2, Mega Man 3 ja Mega Man 4 ovat Mega Man -pelisarjan pelejä.

Kilpailullinen pelaaminen tai kilpapelaaminen on pelaamista, joissa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan, ja yrittävät nousta huipulle. Turnauksia järjestetään, ja paras tai parhaat palkitaan yleensä rahapalkinnolla.

RTS eli tosiaikastrategia on peligenre, jossa kaikki pelaajat liikuttavat joukkojaan samaan aikaan. Tyypillinen esimerkki tällaisesta pelistä on Starcraft 2.

Partypeli on leikkimielinen peli, jota pelataan yhdessä kavereiden kanssa ja yleensä kavereita vastaan.

Checkpointista voidaan käyttää myös termiä välietappi. Pelien kentissä tai haasteissa on usein välietappeja, joista voi jatkaa haasteen epäonnistuessa.

Masterointi tarkoittaa jossain asiassa erittäin taitavaksi tulemistä.

Kodu on tietokoneohjelma, jonka avulla kuka tahansa iästä tai kokemuksesta riippumatta voi tehdä pelin.

Eskapismi tarkoittaa todellisuuspakoisuutta.



## 2 Pelaamisen ominaisuudet

Pelin määritelmä: Järjestelmä, jossa pelaajat ryhtyvät sääntöjen, interaktiivisuuden ja palautteen määrittelemään abstraktiin haasteeseen, joka johtaa laskettavissa olevaan lopputulokseen, usein tuoden esiin tunnepitoisen reaktion (The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook 2014, 37).

Pelejä on monenlaisia. Peligenrejä on paljon. On pelejä, jotka kestävät pari minuuttia älypuhelimella, ja pelejä, joihin uppoaa helposti satoja pelitunteja. Pelillä on kuitenkin aina tietyt ominaisuudet, jotka tekevät siitä pelin.

### 2.1 Pelityyppejä

Peligenrejä on lukuisia: RPG, tasohyppely, strategia, first person shooter, puzzle, rytmipelit, tanssipelit, urheilupelit, ajopelit, taistelupelit, MOBA...

Näistä tässä työssä esitellään lyhyesti RPG ja tasohyppely.

#### 2.1.1 RPG

RPG (role-playing game) eli roolipeli on peligenre, jossa pelaaja ohjaa hahmoa tai hahmojoukkoa, joka seikkailee pelimaailmassa suorittaen erilaisia tehtäviä. Roolipeleissä tyypillisesti tapetaan hirviöitä, pelastetaan hädässä olevia, kerätään esineitä, hankitaan uusia ja parempia aseita tai laajennetaan hahmojoukkoa. Pelaaja etenee hahmollaan tai hahmojoukollaan alueelta toiselle suorittaen koko ajan haastavampia tehtäviä. Pelin lopullisena tarkoituksena on usein pelin suurimman uhan voittaminen. Tämä voi olla esimerkiksi mahtavin hirviö, jota on vaikea voittaa.

Yksi selkeä ominaispiirre roolipeleille on tavalla tai toisella pelihahmojen kehittyminen pelin edetessä. Yleensä roolipelissä pelattavat hahmot saavat kokemuspisteitä (experience points), joita tarpeeksi keräämällä hahmojen taso (level) nousee. Tason noustessa hahmojen ominaisuudetkin nousevat. Tyypillisiä ominaisuuksia ovat esimerkiksi Attack, Defense, Speed ja Magic. Niitä merkitään normaalisti numeroilla. Eri hahmoilla on eri-

laiset ominaisuudet. Toinen voi olla paljon parempi hyökkäämään, ja toinen puolustamaan.

Peleissä on todella paljon hahmoja, jotka antavat pelaajalle neuvoja monista eri asioista. Näitä kutsutaan termillä NPC (non-playable character). Ne voivat antaa sinulle tehtäviä, antaa vinkkejä esineiden hankkimiseen, kertoa eri hirviöiden heikkouksista, ohjata pelaajan oikeaan suuntaan tai puhua ihan mistä vain. Jotkut niistä antavat esineitä ilmaiseksi. Tyypillinen roolipeli: Final Fantasy -pelisarja.



Kuva 1. NPC puhumassa pelaajalle, kuvakaappaus pelistä Pokémon FireRed Version (GBA)

### 2.1.2 Tasohyppely

Tasohyppelyt ovat pelejä, joissa pelaaja ohjaa hahmoa, joka voi yleensä ainakin kävellä, juosta, hyppiä ja hyökätä. Tyypillinen tasohyppely on Super Mario Bros. Kyseinen peli on niin sanottu side-scrolling tasohyppely, jossa edetään joko vasemmalta oikealle tai oikealta vasemmalle. Tosin oikealta vasemmalle eteneminen on peleissä huomattavasti harvinaisempaa.

On myös 3D-tasohyppelyitä, joissa hahmoa voi liikuttaa kolmiulotteisessa maailmassa kaikkiin mahdollisiin suuntiin. Yleensä hahmolla on kuitenkin jalat maassa, eikä kykene lentämään, ainakaan normaaleissa olosuhteissa. Esimerkki: Super Mario Galaxy. Myös tasohyppelypeleissä pelaajan edetessä vastustajat muuttuvat koko ajan vaikeammaksi, ja pelin lopussa on yleensä se kaikkein vaikein vastus. Tasohyppelyissä tarkoitus on yleensä pelastaa yksi tai useampi henkilö tai hahmo.

Toisin kuin roolipeleissä, tasohyppelyissä eivät hahmot aina kehity pelin edetessä. Sen sijaan pelaajan pelitaidot kehittyvät. Siten pelaaja on valmis koko ajan vaikeampiin haasteisiin.

## **2.2 Pelin luonne**

Kaikissa peleissä on tavoite. Pelaajat yrittävät pelaamalla päästä kyseiseen tavoitteeseen. Tavoite keskittää pelaajan huomion ja jatkuvasti ohjaa häntä osallistumaan pelin aikana. Tavoite antaa pelaajalle tunteen, että hänen teoillaan on pelissä tarkoitus. (McGonigal 2011, 21.)

Säännöt asettavat rajoja siihen, miten pelaaja voi saavuttaa tavoitteen. Poistamalla tai rajoittamalla itsestään selviä tapoja tavoitteen saavuttamiseksi säännöt saavat pelaajat tutkimaan uusia mahdollisuuksia, koska säännöt tekevät pelaamisesta haastavaa. Ne vapauttavat luovuutta ja edistävät strategista ajattelua. (McGonigal 2011, 21.)

Palautejärjestelmä kertoo pelaajalle, miten lähellä hän on tavoitteen saavuttamista. Se voi olla joko pisteiden, edistymismittarin tai levelien eli tasojen muodossa. Palautejärjestelmä voi olla niinkin yksinkertainen kuin pelaajien tieto objektiivisesta lopputuloksesta. Reaaliaikainen palaute toimii lupauksena pelaajille, että tavoite on todella saavutettavissa. Tämä antaa motivaatiota pelaamiseen. (McGonigal 2011, 21.)

Vapaaehtoinen osallistuminen vaatii, että jokainen joka peliä pelaa, tiedostaen ja tahtoen hyväksyy tavoitteen, säännöt ja palautteen. Tietoisuus luo yhteisen perustan useamman ihmisen yhdessä pelaamiseen. Vapaus liittyä tai poistua pelistä varmistaa, että tietoisesti rasittava ja haastava työ koetaan turvallisena ja mielekkäänä aktiviteettina. Pelin

pelaaminen on vapaavalintainen yritys tarpeettomien esteiden voittamiseksi. (McGonigal 2011, 21–22.)

## **2.3 Pelaaminen on hauskaa**

### **2.3.1 Hauskaa tekemistä**

Peleissä on voittajia ja häviäjiä, ja meidän mielestämme voittaminen on hauskaa. Kuitenkin hauskuus voi tulla myös pelkästä esteiden ylitsepääsemisestä, eikä siihen tarvitse liittyä minkäänlaista voittoa. Uusien asioiden löytäminen tuntuu meistä hauskalta. Pelkkä oleskelukin voi olla hauskaa. Meidät on ohjelmoitu nauttimaan yhteistyöstä muiden ihmisten kanssa. Tiimityöskentely muiden kanssa jonkin tavoitteen saavuttamiseksi tuntuu hauskalta. (Werbach 2014.)

Se, että joku toinen ihminen kertoo sinun tehneen hyvää työtä, tuntuu hyvältä. Joistakin ihmisistä ei vain voittaminen, vaan nimenomaan toisen ihmisen peittoaminen tuntuu erityisen hyvältä. Monet ihmiset tykkäävät keräillä eri asioita ja luoda näin kokoelmia. Monessa pelissäkin voi keräillä eri asioita, vaikka se ei olekaan pelin varsinainen tarkoitus. Ihmiset silti keräilevät, koska he pitävät siitä. (Werbach 2014.)

Se, että tapahtuu jotain positiivista, jota emme osaa odottaa, on hauskaa. Eri asioiden ajattelemisessa ja kuvittelemisessa on hauskuutta. Ihmisistä tuntuu hyvältä, kun he antavat toiselle ihmiselle lahjan tai kun he antavat rahaa hyväntekeväisyyteen. (Werbach 2014.)

Meistä on myös hauskaa esittää jotain, mitä emme ole. Roolipeleissä voimme ottaa kokonaan toisenlaisen olennon roolin, tai tosielämässä voimme asettua jonkun muun saappaisiin. Mielestämme on kiva tehdä jotain omaa, tai muokata jotain esinettä, vaatetta tai muuta asiaa oman mielemme mukaan. Myös kaikenlainen hassuttelu voi tuntua hyvältä. (Werbach 2014.)

Näistä peleissä voi omien kokemuksieni mukaan kokea ainakin seuraavia: voittaminen, esteiden ylitsepääseminen, toisen ihmisen peittoaminen, uusien asioiden löytäminen,

tiimityöskentely, toisen ihmisen antama positiivinen palaute, positiiviset ja odottamatomat tapahtumat, keräily, roolileikki ja kustomointi.

### **2.3.2 Nicole Lazzaron 4 keys to fun**

#### **Hard fun**

”Vaikeassa hauskuudessa” pelaaja kokee tunteita merkityksellisillä haasteilla, strategioilla ja arvoituksilla. Monelle pelaajalle esteiden voittaminen on syy heidän pelaamiseensa. ”Vaikea hauskuus” luo tunnetta jäsentelemällä kokemusta kohti tavoitteen saavuttamista. Haaste keskittää tarkkaavaisuutemme ja palkitsee edistymistä tunteilla kuten turhautuminen ja fiero. Se inspiroi luovuutta strategioiden kehittämisessä ja toteuttamisessa. Se palkitsee pelaajaa etenemisellä ja onnistumisella. Pelaajat, jotka käyttävät tätä ratkaisua pelaavat testatakseen taitojaan ja saadakseen saavutuksen tunteita. (Lazzaro 2004.)

#### **Easy fun**

”Helppoon hauskuuteen” kuuluu huomion nappaaminen monitulkintaisesti, vajavaisesti ja yksityiskohtaisesti. Toiset pelaajat keskittyvät pelkäämään pelin aktiviteettien kokeamiseen. ”Helppo hauskuus” ylläpitää keskittymistä pelaajan huomiolla, eikä niinkään voittoehdon avulla. Tämä ratkaisu herättää pelaajassa uteliaisuuden tunteen. Se houkuttelee pelaajaa miettimään eri vaihtoehtoja ja tutkimaan enemmän. Monitulkintaisuus, vajavaisuus ja yksityiskohdat luovat yhdessä elävän maailman. Ihmetyksen, hämmästyksen ja mysteerin tuntemukset voivat olla hyvin voimakkaita. Pelaajat, jotka käyttävät tätä ratkaisua pelaavat täyttääkseen huomiotaan jollain uudella. Tämä ratkaisu viekoittelee pelaajan pelin ääreen ja pelaajat uppoutuvat kokemukseen. Rikkaat ärsykkeet, monitulkintaisuus ja yksityiskohdat saavat pelaajan pysähtymään ihmetyksestä ja uteliaisuudesta. (Lazzaro 2004.)

#### **Serious fun**

Pelit luovat tunteita havainnoinnin, ajatuksen, käytöksen ja muiden ihmisten kautta. Pelaajat kertovat, että se, miten peli saa heidät tuntemaan on yksi suurista syistä, miksi

he pelaavat. He kuvaavat nauttivansa sisäisen tilansa muutoksista pelaamisen aikana ja sen jälkeen. Sisäisen kokemuksen ratkaisu keskittyy siihen, kuinka pelin pelaajalle ulkoiset ominaisuudet luovat tunteita pelaajan sisällä. Tämä pelaajan kokemusten näkökulma on tapa, jossa havainnointi, käytös ja ajatus yhdistyvät sosiaalisessa asiayhteydessä luoden tunteita ja muita sisäisiä tuntemuksia, useimmiten jännitystä ja huojentuneisuutta. Tätä ratkaisua käyttävät pelaajat pelaavat siirtyäkseen yhdestä henkisestä tilasta toiseen tai tunteakseen jotain erilaista. Pelaajat kertovat tuntevansa itsensä paremmaksi. Tätä ratkaisua käyttävät pelit stimuloivat pelaajien aisteja ja älyä houkuttelevan vuorovaikutuksen tunteella. (Lazzaro 2004.)

## **People fun**

”People fun” luo mahdollisuuksia pelaajien kilpailulle, yhteistyölle, suoritukselle ja spektaakkelille. Monet pelaajien kommentit keskittyvät muiden kanssa pelaamisen nautintoon pelin sisällä tai sen ulkopuolella. Moninpelien pelaamisen lisäksi pelaajat rakentavat pelikokemuksia kehittäkseen pelaajien välistä vuorovaikutusta. Osallistujat pelaavat pelejä, joista eivät pidä viettääkseen aikaa ystäviensä kanssa. Kilpailu on kovaa, kun pelaajat kisaavat. Tiimityö ja toverillisuus kukoistavat, kun he jahtaavat jaettuja tavoitteita. Vallitseviin tunteisiin kuuluu huvi, vahingonilo ja ylpeys. Tätä ratkaisua käyttävät pelaajat näkevät pelit sosiaalisen kanssakäymisen mekanismeina. Moninpelit ovat parhaita tämän ratkaisun käyttäjiä, vaikka monet pelit tukevatkin jonkinlaista sosiaalista vuorovaikutusta chatin ja nettikeskustelupalstojen kautta. Pelit, jotka tarjoavat sekä yhteistoiminnallisia että kilpailullisia pelimoodeja, tarjoavat laajemman tunteiden kokemisen kirjon. (Lazzaro 2004.)

## **2.4 Pelaamisen viehätys**

Pelaamiseen verrattuna todellisuus on liian helppoa tai tylsää. Pelaaminen antaa meille itse valitsemiamme esteitä, ja auttaa meitä antamaan meidän henkilökohtaisille vahvuksillemme parempaa käyttöä. (McGonigal 2011, 22.)

Pelaaminen on kovaa työtä, jonka valitsemme itsellemme, ja mikään ei tee meitä onnellisemmaksi kuin hyvä ja kova työ. Masennus on kliinisen määritelmän mukaan pessimistinen riittämättömyyden tunne ja toivoton toiminnan puute. Mikäli nämä ominaisuudet käännettäisiin pääläelleen, saataisiin jotain tällaista: optimistinen omien kykyjemme tunne ja virkistävä toiminnan ryntäys. Voidaan hyvinkin sanoa, että pelaaminen on masennuksen vastakohta. (McGonigal 2011, 28.)

Kun pelaamme hyvää peliä, siirrämme itseämme koko ajan tunneskaalan positiivista päätä kohti. Olemme äärimmäisen sidoksissa pelaamiseen, mikä saa meidät oikeaan mielentilaan ja fyysiseen kuntoon, jossa voimme luoda kaikenlaisia positiivisia tunteuksia ja kokemuksia. Kaikki neurologiset ja fysiologiset järjestelmät, jotka ovat perustana onnellisuudelle, aktivoituvat täysin pelaamisen kautta. Tämän takia nykypäivän menestyneimmät tietokone- ja videopelit ovat niin koukuttavia ja mieltä ylentäviä. Kun olemme keskittyneessä optimistisen toiminnan tilassa, meidän on yhtäkkiä biologisesti helpompi ajatella positiivisia asioita, luoda sosiaalisia suhteita ja rakentaa henkilökohtaisia vahvuksiamme. Me aktiivisesti ehdollistamme mieleemme ja kehomme tulemista onnellisemmaksi. (McGonigal 2011, 28.)

Peleissä on usein korkeat panokset. Monessa pelissä yrität pysyä elossa samalla, kun suoritat jotain tehtävää. Ehkä yrität pelastaa maapalloa, ehkä jotain tiettyä henkilöä, ehkä sodit valtiosi puolesta. Kuitenkin sillä, mitä pelissä teet, voi olla todella suuri merkitys pelimaailmalle. Oikeassa maailmassa et normaalisti voi tehdä mitään vastaavaa, ellei ole suuren valtion johdossa. (McGonigal 2011, 29–30.)

Peleissä voi olla monenlaista ”työtä”. Yksi näistä on korkeapanoksinen työ. Sellainen on nopeaa ja toimintapainotteista. Se sykkähdyttää meitä ei ainoastaan onnistumisilla vaan myös täydellisillä epäonnistumisilla. Tähän kategoriaan kuuluvat muun muassa ajopelit ja ammuskelupelit. Tämänkaltaiset pelit saavat meidät tuntemaan olevamme enemmän elossa, kun voimme koska tahansa törmätä seinään tai tulla tapetuksi. (McGonigal 2011, 30.)

Puuhasteleva työ on ennalta-arvattavaa ja yksitoikkoista. Todellisessa elämässä se ei ole kovin mielekästä, mutta jos valitsemme sitä itsellemme, niin se auttaa meitä tuntemaan

tyytyväisyyttä ja tuotteliaisuutta. Esimerkkinä The Sims, jossa pelaaja tyydyttää talossa asuvien ihmisten tarpeita ohjaamalla niitä ostamaan itselleen tavaroita, leikkimällä, juttelemalla, pelaamalla ja niin edelleen. Olemme tyytyväisiä jo siitä, kun kätemme ja mielemme ovat käytössä. (McGonigal 2011, 30.)

Henkinen työ kiihdyttää älyllisiä kykyjämme. Se voi olla nopeatempoista tai todella pitkäkestoista. Joka tapauksessa saamme onnistumisentunteen, kun olemme laittaneet aivomme hyvään käyttöön. (McGonigal 2011, 30.)

Fyysinen työ saa meidät hikoilemaan, sydämemme hakkaamaan nopeammin ja keuhkomme pumppaamaan kovempaa. Esimerkiksi tanssipelit kuuluvat tähän. Jos se on tarpeeksi rankkaa, aivomme erittävät endorfiinia eli mielihyvähormonia. Nautimme siitä, kun kehomme väsyvä täysin. (McGonigal 2011, 30.)

Kokemusotannallisten tutkimusten mukaan rentouttavat aktiviteetit, kuten suklaan syöminen, television katselu ja ikkunaostosten tekeminen tekee itse asiassa olomme huonommaksi. Näiden aktiviteettien jälkeen tunnemme olomme vähemmän motivoituneiksi, vähemmän itsevarmoiksi ja vähemmän sitoutuneiksi. (McGonigal 2011, 31.)

Meidän kannattaisi mieluummin tehdä kovaa työtä, josta nautimme, kuin jotain rentouttavaa. Kun valitsemme itse kovan työmme, olemme itse luoneet rasittavan tilanteen, minkä vuoksi olemme itsevarmoja ja optimistisia. Silloin me nautimme stimulatiosta ja aktivoinnista. Se saa meidät paneutumaan siihen ja saamaan asioita aikaiseksi. Tämä optimistinen virkistys on paljon mielialaa kohentavampaa kuin rentouttavat aktiviteetit. Niin kauan, kun pystymme kohtaamaan haasteen, koemme olevamme hyvin motivoituneita, erittäin kiinnostuneita ja positiivisesti sitoutuneita rasittavien tilanteiden vuoksi. Nämä ovat ne tärkeät tunnetilat, jotka vastaavat yleistä hyvää oloa ja tyytyväisyyttä elämään. (McGonigal 2011, 32.)

”Vaikea hauskuus” saa meidät voimaan merkittävästi paremmin kuin silloin, kun me sen aloitimme. Ei siis ole mikään yllätys, että kokemusotannallisten tutkimuksen koehenkilöt raportoivat kiinnostuksen ja positiivisten mielialojen korkeimmat tasot pelejä pelatessaan ja pelaamisen jälkeen. Tämä koskee kaikkia pelejä: urheilua, lautapelejä,



korttipeljä sekä video- ja tietokonepelejä. Tämä tutkimus todistaa sen, minkä pelaajat jo tietävät, eli että oman kestävyysrajoihimme rajoissa teemme mieluummin kovaa työtä kuin tulemme viihdytetyiksi. (McGonigal 2011, 32–33.)

”Vaikea hauskuus” voi laukaista voimakkaan tunteen, jonka koemme voitettuumme jonkin suuren haasteen. Tätä tunnetta kutsutaan käsitteellä: fiero. Mitä suurempana me haastetta pidämme, sitä suuremman fieron se laukaisee. Lähes jokainen meistä kokee fieron fyysisesti samalla tavalla: nostamme kädet päämme yläpuolelle ja huudamme. Tiedemiehet ovat dokumentoineet, että fiero on yksi suurimmista neurokemiallisista huipuista, joita ihminen voi kokea. (McGonigal 2011, 33.)

## **2.5 Hyvä, mielekäs peli**

Tässä työssä mielekkäällä tarkoitetaan seuraavaa: Mikäli jollain on meihin positiivinen vaikutus tavalla tai toisella, on se mielekästä. Se voi olla mielekästä tekemisen hetkellä, tai mielekkyys voi olla seuraus tekemisestä. Seurauksena voi olla esimerkiksi parempi mieli tai oppiminen.

Hyvä peli on ainutlaatuinen tapa kokemuksen rakentamiseksi ja positiivisten tuntemusten yllyttämiseksi. Se on erittäin voimakas työkalu osallistumisen innoittamiseen ja kovan työn motivoimiseen. Kun tämä työkalu levitetään verkkoon, voi se motivoida ja innoittaa miljoonia ihmisiä yhtäaikaisesti. (McGonigal 2011, 33–34.)

### **2.5.1 Tunnesidos onnistumiseen**

Tosielämä on peleihin verrattuna masentavaa. Pelit keskittävät energiamme vankkumattomalla optimismilla johonkin, jossa olemme hyviä, ja josta nautimme. (McGonigal 2011, 38.)

Mitkä luontaiset palkinnot ovat tärkeimpiä onnellisuutemme kannalta? Haluamme työtä, jonka vaikutuksen näemme suoraan. Haluamme kokemuksen tai ainakin toivon siitä, että onnistumme. Haluamme sosiaalista yhteyttä; suuri osuus onnellisuudestamme koostuu ajasta, jonka vietämme meille tärkeiden ihmisten seurassa. Haluamme vaikutuksen tai mahdollisuuden olla osana jotain meitä isompaa. Haluamme kokemuksia

asioista, jotka tapahtuvat suurissa mittasuhteissa. Haluamme kuulua ja olla osallisena johonkin, jolla on pysyvä vaikutus meidän elämiemme ulkopuolella. Valitettavasti meidän on kuitenkin ehdollistettu ajattelemaan, että tulemme onnelliseksi ulkoisista palkinnoista eli materiasta ja rahasta, mikä ei pidä paikkaansa. (McGonigal 2011, 49–50.)

Peleihin verrattuna todellisuus on epätuottelias. Pelit antavat meille selkeämpiä tehtäviä ja tyydyttävämpiä käytännön töitä. Tyydyttävä työ alkaa aina kahdesta asiasta: selkeästä tavoitteesta ja toiminnallisista seuraavista askelista kyseisen tavoitteen saavuttamiseksi. Selkeä tavoite motivoi meitä toimimaan, koska tiedämme mitä meidän pitäisi tehdä. Toiminnalliset seuraavat askeleet varmistavat, että voimme heti tehdä tulosta tavoitteen saavuttamiseksi. (McGonigal 2011, 55.)

Tosielämä tuntuu peleihin verrattuna toivottomalta. Pelit eliminoivat epäonnistumisen pelkomme ja parantavat onnistumisemme todennäköisyyttä. Voittaminen lopettaa hauskuuden, mutta epäonnistuminen jatkaa hauskuutta, koska epäonnistumisen jälkeen yritämme uudelleen. Jos yritämme ja epäonnistumme, meillä on edelleen tehtävä. Jos jossain on todella hyvä, alkaa siitä tulla tylsää. Tekeminen on hauskeempaa, jos siinä ei ole vielä tarpeeksi hyvä. (McGonigal 2011, 68.)

Peleihin verrattuna todellisuutta on vaikea hyväksyä. Pelit tekevät hyvien neuvojen vastaanottamisen ja onnellisempien tapojen kokeilun helpommaksi. (McGonigal 2011, 189.)

Peleihin verrattuna tosielämä on kestävä. Mielihyvä, jonka saamme pelien pelaamisesta, on loputtomasti uusiutuva voimavara. Hyvät pelien kehittäjät tietävät, että itse tunnekokemus on palkinto. (McGonigal 2011, 244.)

### **2.5.2 Sosiaalisuuden merkitys pelissä**

Tosielämä tuntuu irralliselta peleihin verrattuna. Pelit rakentavat vahvempia sosiaalisia siteitä ja johtavat aktiivisempiin sosiaalisiin verkostoihin. Mitä enemmän aikaa käytämme vuorovaikutuksessa sosiaalisiin verkostoihimme, sitä todennäköisemmin aikaamme saamme positiivisten tunteiden osajoukon, joka tunnetaan prososiaalisina tunteina.

Prososiaaliset tunteet ovat hyvinolontunteita, jotka on kohdennettu muihin ihmisiin. Ne ovat elintärkeitä onnellisuutemme kannalta, koska ne luovat pysyviä sosiaalisia siteitä. (McGonigal 2011, 82.)

Peleihin verrattuna todellisuuteen on vaikea päästä sisälle. Pelit motivoivat meitä osallistumaan kokonaisvaltaisemmin siihen, mitä olemme tekemässä. Täysvaltainen osallistuminen tarkoittaa, että olemme itsemotivoituneita ja itseohjautuvia, syvästi kiinnostuneita ja aidosti innostuneita. (McGonigal 2011, 124.)

Todellisuus on peleihin verrattuna yksinäinen ja eristävä. Pelit auttavat meitä nivoutumaan yhteen ja luomaan voimakkaita yhteisöjä tyhjästä. Yhteisö tuntuu hyvältä ja yhteinen peli voi helposti luoda oman yhteisön. Internet on täynnä keskustelufoorumeita, jotka on omistettu jollekin tietylle pelisarjalle tai pelille. (McGonigal 2011, 172.)

Peleihin verrattuna todellisuus on epäjärjestäytynyt ja jakautunut. Pelit auttavat meitä yrittämään keskittymään, ja ajan kanssa opimme niistä yhteistyön voimaa. (McGonigal 2011, 277.)

Todellisuus on jumissa nykyajassa. Pelit helpottavat meitä kuvittelemaan ja keksimään tulevaisuuden yhdessä. (McGonigal 2011, 302.)

### **2.5.3 Palkitsevuuden merkitys pelissä**

Peleihin verrattuna todellisuus on yhdentekevää. Pelit tekevät meistä osan jotain suurempaa ja antavat mielettömän tarkoituksen teoillemme. (McGonigal 2011, 98.)

Todellisuus peleihin verrattuna on epäpalkitsevaa. Pelit saavat meidät tuntemaan palkittumaksi parhaamme tekemisestä. (McGonigal 2011, 148.)

Peleihin verrattuna todellisuus on kunnianhimoton. Pelit auttavat meitä määrittämään kunnioitusta herättäviä tavoitteita ja haastamaan mahdottomilta vaikuttavia sosiaalisia tehtäviä yhdessä. (McGonigal 2011, 252.)

## 2.6 Pelaaminen arjessa

### 2.6.1 Pelaamista kannattaa rajoittaa

Ei kannata pelata yli 21 tuntia viikossa. Tutkimusten mukaan pelit auttavat meitä henkisesti ja emotionaalisesti, kun pelaamme enintään kolme tuntia päivässä tai 21 tuntia viikossa. Sen jälkeen pelaamisesta saatavat edut alkavat laskea merkittävästi. Jos pelaa yli 40 tuntia viikossa, pelaamisen psykologiset edut ovat kadonneet täysin, ja ne on korvattu negatiivisilla vaikutuksilla fyysisen terveyteen, ihmissuhteisiin ja tosielämän tavoitteisiin. Kannattaa siis pitää pelaaminen sopivassa määrässä: 7-21 tuntia viikossa. (McGonigal 2011, 365–366.)

Yhteistoiminnallisella pelaamisella (co-op) on kokonaisuudessa enemmän etuja kuin kilpailullisessa pelaamisessa. Yhteistoiminnallinen pelaaminen nostaa mielialaamme pidempään ja vahvistaa ystävyksiämme enemmän kuin toisiamme vastaan kilpaileminen. Yhteistoiminnallinen pelaaminen tekee myös todennäköisemmäksi sen, että autamme muita tosielämässä, mikä tekee meistä pidetympiä. Yhteistoiminnallinen pelaaminen tekee meistä myös parempia avustajia työnteossa, mikä antaa meille paremmat onnistumisen mahdollisuudet. (McGonigal 2011, 367.)

Myös kilpailulla on paikkansa. Opimme luottamaan muihin ja usein motivoimme itsemme saavuttamaan enemmän kuin kilpailemme. Puhumattakaan siitä, että kaikki pelit ovat pohjimmiltaan yhteistoiminnallisia. Vaikka yritämme voittaa jonkun, pelaamme yhdessä pelaten samoilla säännöillä ja saamme pelin päätökseen ilman lopettamista. Kuitenkin jos käytämme kaiken aikamme muiden kanssa kilpailemiseen, erityisesti kilpaillen tuntemattomia vastaan netissä, saatamme kokea aggression tunteita ja vihamielisyyttä, jotka korvaavat pelaamisen positiivisia tunteita. Aina kun pelaat muiden kanssa, muista tarkistaa, onko yhteistoiminnallisia tehtäviä tai co-op-moodi valittavissa. Tunti yhteistoiminnallista pelaamista viikossa kantaa pitkälle. (McGonigal 2011, 367.)

### 2.6.2 Vinkkejä pelaamiseen

Tosielämän kavereiden ja perheen kanssa pelaaminen on parempaa kuin koko ajan yksin pelaaminen tai tuntemattomien ihmisten kanssa pelaaminen. Pelaaminen vahvistaa

sosiaalisia yhteyksiä ja rakentaa luottamusta, jotka ovat kaksi tärkeää tekijää positiivisessa suhteessa. Mitä enemmän positiivisia suhteita sinulla on tosielämässä, sitä onnellisempi, terveempi ja menestyneempi olet. Voit saada henkisiä ja emotionaalisia etuja yksinpeleistä tai pelaamalla tuntemattomien kanssa netissä, mutta jos todella haluat avata pelien voiman, niin on tärkeää pelata niiden ihmisten kanssa, jotka todella tunnet ja joista pidät, niin usein kuin mahdollista. Yritä tehdä puolet pelaamisestasi sosiaalista. Vaikka et itse pitäisikään peleistä, jos perheenjäsenesi pelaa paljon, tekisi se molemmille hyvää, mikäli pelaisitte yhdessä. (McGonigal 2011, 366.)

Pelaaminen kasvotusten ystävien ja perheen kanssa on parempi kuin netissä heidän kanssaan pelaaminen. Jos olette samassa fyysisessä tilassa, saatte suuremman latauksen sekä positiivisia tunnepitoisia vaikutuksia ja sosiaalista sitoutumista. Moni niistä eduista, joita saamme pelaamisesta johtavat juurensa siitä, miten ne saavat meidät tuntemaan, ja kaikki positiiviset tunteet vahvistuvat kasvotusten tapahtuvasta vuorovaikutuksesta. (McGonigal 2011, 366.)

Lisäksi tutkimusten mukaan sosiaaliset siteet vahvistuvat paljon enemmän, kun pelaamme pelejä samassa huoneessa kuin jos pelaamme yhdessä pelejä netissä. Tämä on erityisen totta lapsi-vanhempi-suhteissa. Erityisesti tyttäret, jotka pelaavat videopelejä kotona vanhempiensa kanssa kertovat tuntevansa olonsa paljon läheisemmäksi vanhempiinsa, ja näyttävät merkittävästi vähemmän merkkejä aggressiosta, käyttäytymisongelmista ja masennuksesta. Moninpelit ovat hyviä tähän, mutta myös yksinpelit toimivat. Voitte saada kaikki samat edut vuorottelemalla yksinpelissä, auttaen ja kannustaen toisianne eteenpäin. (McGonigal 2011, 366–367.)

Luovilla peleillä on erityisiä positiivisia vaikutuksia. Monet pelit rohkaisevat tai jopa vaativat pelaajia suunnittelemaan ja luomaan osana pelaamisprosessia. Esimerkiksi Spore, Little Big Planet ja Minecraft. Monessa pelissä on myös kenttäeditori. Nämä pelit ovat osoittaneet kasvattavansa pelaajien luovaa toimintaa, ja ne tekevät todennäköisemmäksi sen, että luomme jotain myös pelin ulkopuolella. Jos todella haluat kasvattaa omia luovia voimiasi, luovista peleistä on hyvä aloittaa. Pelin tekeminenkin on helpompaa kuin luulisi. (McGonigal 2011, 368.)

Peleistä saa kaikki hyvän pelin edut ilman realistista väkivaltaa. Siihen ei tarvita pyssyjä eikä verta. Mikään peli, josta sinulle tulee huono olo, ei ole sinulle enää hyvä peli. Tämän pitäisi olla itsestään selvää, mutta joskus syvennymme peliin niin paljon, että unohdamme, että sen kuuluisi olla hauskaa. Mikäli olet todella poissa tolaltasi hävittyäsi jonkun pelin, tai jos tappelet ystäväsi tai tuntemattomien kanssa kun pelaat, panostat peliin liikaa. Vaihda johonkin muuhun peliin joksikin aikaa, peliin, jossa on sinulle ”pienemmät panokset”. (McGonigal 2011, 368.)

Erityisesti jos pelaat tuntemattomien kanssa netissä, saatat huomata olevasi sellaisten pelaajien ympäröimänä, jotka sanovat asioita, jotka saavat olosi epämukavaksi tai jotka yleisesti ottaen käyttäytyvät kuin idiootit. Muiden pelaajien rasittava käyttäytyminen tekee vaikeammaksi saada pelien positiiviset edut, joten älä hukkaa aikaasi pelaten yhteisössä, joka saa mielesi alas. Samalla, jos alat miettiä, että käytätkö liikaa aikaa johonkin tiettyyn peliin, ehkä alat ajatella, että olet hieman koukussa. Jos asia on näin, pidä kirjaa viikon pelitunneistasi. Varmista, että ne ovat alle 21 tuntia. Haluat ehkä rajoittaa itsesi vielä vähempään pelaamisen määrään, jos tunnet liikaa ”pelaajan katumusta”. (McGonigal 2011, 369.)

### **2.6.3 Pelien positiivisia vaikutuksia**

On olemassa oppimispelejä, joiden avulla pelaaja voi oppia ja harjoitella erilaisia taitoja. Kuitenkin kaikista peleistä voi oppia erilaisia asioita, ja näin pelaamalla oppiminen yleensä tapahtuukin. Pelejä on monenlaisia, ja niissä vaaditaan erilaisia taitoja. Pelejä pelaamalla nämä taidot kehittyvät. Esimerkiksi ammuskelupeleissä kuten Call of Duty tai Halo tarvitaan hyvää silmän ja käden koordinaatiota, joten näitä pelejä pelaamalla kyseinen taito kehittyy. Nopeatempoisissa peleissä pelaajan refleksit paranevat.

Tosiaikastrategiapeleissä kuten Starcraft 2 parhaat pelaajat antavat joukoilleen satoja käskyjä minuutissa, ja muutkin pelaajat useita kymmeniä. Hyvä pelaaja tutkii koko ajan pelitilannetta ja analysoi sitä. Tämän perusteella hän päättää, mitä hänen kannattaa tehdä seuraavaksi. Pelaajan tulee hallita kokonaisuuksia ja erotella oleellista tietoa sekä hyödyntää tätä päätöksenteossa. Nämä eivät työelämässäkään ole millään tavalla turhia

taitoja, ja Starcraft 2:n kaltaiset pelit kehittävät niitä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 32–33.)

Pelien ympärille muodostuu usein yhteisöjä. Lähes jokaiselle pelille löytyy netistä oma yhteisönsä, oli se sitten pieni tai suuri. Sosiaalisuus konkretisoituu moninpeleissä, joissa pelaajat kommunikoivat keskenään. Pelejä voidaan pelata tuttujen ja tuntemattomien kanssa. Monissa peleissä muodostuu joukkueita, kun pelaajat pelaavat keskenään. He eivät useinkaan ole koskaan tavanneet kasvotusten, mutta ajan myötä he helposti lähenyvät, ja mahdollisesti jopa haluavat nähdä toisensa tosielämässä. Nettikavereista voi näin tulla tosielämän kavereita. Kiusattujen, syrjäseudulla asuvien ja epäsosiaalisten ihmisten on helpompi jutella nimimerkin takaa tuntemattomana netissä, ja näin hekin voivat saada kavereita helpommin. Riittää, että pelaajille on yhteinen kieli. Mikäli kyseessä on peli, jossa toimitaan ryhmässä, opettaa se ryhmässä toimimisen taitoja. Hyvin yhteen pelaavat ryhmät pärjäävät yleensä paremmin. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 33–34.)

Peleissä pystyy ylittämään rajoja ja kokemaan asioita, joita ei arkielämässä voisi kokea. Pelaajat voivat kokea erilaisia voimakkaita tunteita turvallisesti, koska peli on fiktiota. Pelit tarjoavat haasteita ja onnistumisen tunteita. Onnistuminen saa aikaan positiivisia tunteita, ja positiiviset tunteet edistävät henkistä hyvinvointia. Pelkkä pelin ääressä viihtyminenkin voidaan katsoa positiivisena asiana. Pelaaminen tuottaa myös pettymyksiä, joiden kautta pelaaja oppii käsittelemään vastoinkäymisiä. Usein pelimaailmaan uppoutuminen ja pako todellisuudesta nähdään huonona asiana. Kuitenkin pelaaminen vähentää stressiä ja lisää hyvinvointia. Yleensä pelaaja asettaa itselleen omat tavoitteensa, eikä hänen tarvitse vastata niistä kenellekään. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 35–36.)

Pelit voivat myös laajentaa pelaajan maailmankuvaa. Pelaaja ehkä joutuu tekemään moraalisia valintoja ja pohtimaan valintojensa eettisyyttä. Pelit saattavat näyttää näiden valintojen seuraukset. Koska pelimaailmassa esiinnyttään yleensä anonyymeina, pelaaja voi kokeilla erilaisia rooleja, mikä ei välttämättä tosielämässä ole mahdollista tai houkuttelevaa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 37.)

Opetuksen tukena käytetään joskus oppimispeljä. Koska peli motivoi pelaajaa pelaamaan, on sen kautta helppo oppia asioita. Pelit antavat mielenkiintoisen ympäristön opetukseen. Oppimispelit ovat usein ilmaisia, mikä tekee niiden käytöstä houkuttelevampaa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 69.)

#### **2.6.4 Pelaamisen huonoja puolia**

Helsingin sanomien 23.3.2014 artikkelissaan ”Tuhannet pelaavat liikaa digipelejä” Jussi Ahlroth kertoo 34-vuotiaasta naispuolisesta ongelmapelaajasta, joka tiedostaa pelaavansa World of Warcraftia liikaa. Kyseinen pelaaja tietää myös, että hän pelaa sitä siksi, että hän korvaa pelaamalla asioita, joita hänen tosielämästään puuttuu. World of Warcraft on ainoa peli, jota hän on pelannut, jos ei pasianssia lasketa. Hän kaipasi onnistumisen tunnetta. ”Kun aloitin Wowin, sain siitä jotain mitä en saanut muusta elämästä – saavutuksia.” ”Olen hyvä pelaamaan, ja muut pelaajat sanovat sen. Vaikka se ei ole todellista. Osaan vain painaa oikeaa näppäinyhdistelmää oikeaan aikaan. Kun olen pelissä, voin olla ylpeä. Kun en ole, en halua myöntää pelaavani, enkä halua että kukaan tietää.”. Psykologi Marjo Kokko sanoo, että pelaaminen on monelle ahdistuksen ja arjen haasteiden välttämisen mekanismi. (Ahlroth 2014.)

Pelit voivat aiheuttaa niska- ja hartiavaivoja, univaikeuksia ja päänsärkyä. Liiallinen pelaaminen voi myös vähentää pelimaailman ulkopuolista elämää liikaa. Jos nuori on koukussa peliin, voi häneltä jäädä läksyjä tekemättä tai hän saattaa jopa jättää koulupäivän kokonaan väliin. Näitä ongelmia voi kuitenkin ehkäistä ja kontrolloida eri tavoin. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 99.)

Ongelmallista pelaamista voi olla vaikea määritellä. Jotkut pitävät jatkuvaa neljän tunnin pelaamista päivässä riskirajana. Toisaalta jos arki sujuu hyvin, ja pelaaja ei jää paitsi mistään tärkeästä, ongelmaa ei välttämättä ole. Tämän vuoksi tarkkoja rajoja ongelmalliselle pelaamiselle on hyvin vaikea antaa. Kun pelaaja sää käsiinsä uuden pelin, jota hän on pitkään odottanut, haluaa hän usein pelata sitä jonkin aikaa erittäin intensiivisesti, mutta tämä intensiivinen kausi ei yleensä kovin kauaa kestä, joten ongelmaa ei pitäisi loppupeleissä olla. Vaikka pelaaminen jatkuisi hyvin myöhälle silloin tällöin, ei ongelmaa ole, jos arki on muuten hallinnassa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 100.)



Pelaaminen alkaa olla ongelmallista, kun se haittaa opiskelua, työntekoa, ihmissuhteita, taloutta tai terveyttä. Lapsen ja nuoren pelaamista ei voi arvioida samalla tavalla kuin aikuisten, koska lasten ja nuorten täytyy oppia sosiaalisia taitoja ja arjen hallintaa. Vaikka ongelmapelaaminen ei nuorille ja lapsille tuntuisi ongelmalliselta tällä hetkellä, voi se vaikuttaa heidän tulevaisuuteensa negatiivisesti. Ongelmapelaaminen voi hyvinkin olla myös seuraus jostakin muusta ongelmasta, kuten koulukiusaamisesta. Pelaaja voi turvautua tosielämän ongelmatilanteissa pelimaailmaan, jossa hän saa jatkuvasti positiivista palautetta suorituksistaan. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 101.)

Jos pelaajalla ei ole muita harrastuksia, pelaamisesta voi helposti tulla eniten aikaa vievä harrastus, mahdollisesti jopa ainoa. Pelatessa tulee usein solmittua myös sosiaalisia suhteita, mikä lisää pelaamisen määrää. Solmitut suhteet voivat olla pelaajalle tärkeitä. Mikäli pelaaja lopettaa pelin pelaamisen, katkeaa häneltä yhteys peliyhteisöön. Tämä on myös yksi koukuttava tekijä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 102.)

Pelimaailmaan voi paeta yksinäisyyttä tai huolia. Koulukiusattu nuori voi menestyä pelimaailmassa arvostettuna peliyhteisön jäsenenä. Ihminen haluaa luonnollisesti tilanteisiin, joissa tuntee itsensä hyväksi ja hyväksytyksi. Jos tosielämältä ei saa positiivisia elämyksiä tai onnistumisen tunteita, voi peli viedä mukanaan niin paljon, että pelaamisesta voi tulla ongelma. Silloin on tärkeää, että myös pelien ulkopuolelta löytyy positiivista sisältöä ja onnistumisen kokemuksia. Kuitenkin yksilöön liittyvät riskitekijät ovat ongelmien synnyn lähde. Pelaamisen motiivi näyttää olevan keskeinen tekijä siihen, syntyykö pelaamisesta ongelmia vai ei. Jos pelaaja pelaa vain pitääkseen hauskaa, ja hänellä on pelin ulkopuolellakin sosiaalinen elämä ja sujuva arki, ei ongelmia normaalisti pitäisi syntyä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 102–103.)

## **2.7 Analyysi pelistä Super Mario Bros. 3 – Miten teoriassa mainitut asiat toteutuvat?**

Super Mario Bros. 3 julkaistiin Japanissa 23.10.1988, Pohjois-Amerikassa 12.2.1990 ja Euroopassa 29.8.1992 Nintendo Entertainment System -pelikonsolille (Giant Bomb 2013-2014). Pelin säännöt: Alussa pelaajalla on viisi elämää. Kun elämät loppuvat, tulee

”Game Over”, jolloin pelaaja voi aloittaa kyseisen maailman alusta, tai lopettaa pelin. Pelaaja läpäisee maailmassa kenttiä väistämällä monenlaisia vihollisia, hyppimällä niiden päälle, ampumalla niitä tulipalloilla ja niin edelleen.

Pelissä on väliaikaisia power-uppeja. Power-upit parantavat jollain tavalla hahmoa. Esimerkiksi tulikukka-powerupilla Mario voi ampua tulipalloja, tai sammakkopuvulla uida ketterämmin. Jokaisessa kentässä on aikaraja, joka vaihtelee hieman kentittäin. Kerättyään sata kolikkoa, saa pelaaja lisäelämän. Aina kun pelaaja läpäisee normaalin kentän, hän saa joko sieni-, kukka- tai tähtikortin. Aina kun kortteja on kerätty kolme, saa pelaaja lisäelämiä: kolme sientä antaa kaksi lisäelämää, kolme kukkaa antaa kolme lisäelämää ja kolme tähteä antaa viisi lisäelämää. Mikäli pelaaja ei saa kolmea samanlaista korttia, mutta kortteja on kolme, saa siitäkin yhden lisäelämän. Kentän läpäisystä palkitaan tällä tavalla. Kentän läpäisy myös mahdollistaa jatkamisen seuraavaan kenttään, sekä mahdollisuuden pelata minipelejä, joista voi voittaa esineitä ja elämiä.

Pelissä on myös kahden pelaajan co-op -moodi. Siinä pelaajat pelaavat kenttiä vuorotellen. Jos pelaaja kuolee tai läpäisee kentän, tulee toisen pelaajan vuoro.

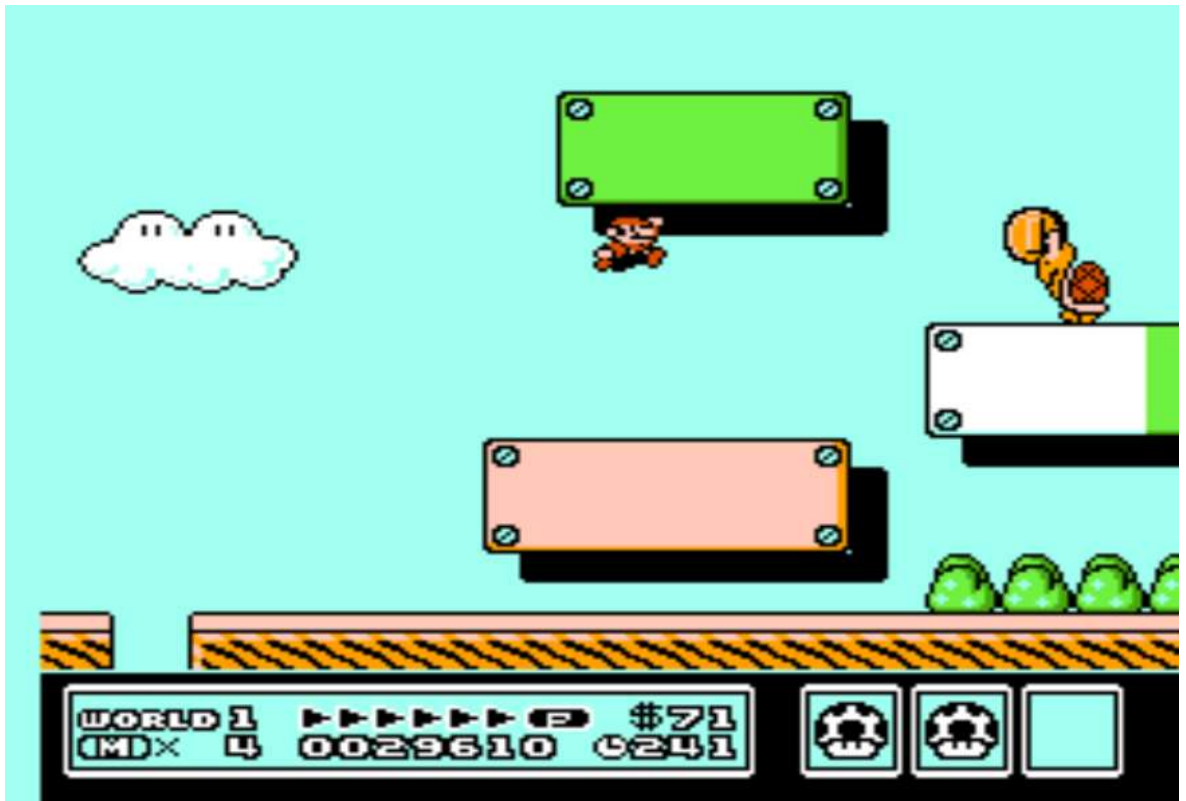
Pelissä on kahdeksan maailmaa. Seitsemän ensimmäisen maailman viimeisessä kentässä pelastetaan kuningas, joka on taikasauvalla muutettu joksikin eläimeksi. Pelaajan läpäisessä maailman, siirtyy hän seuraavaan maailmaan. Pelastettu kuningas antaa sinulle prinsessalta kirjeen, jossa on pieni apuväline mukana. Pelin lopullinen tavoite on pelastaa kyseinen prinsessa tulta syöksevän hirviön kynsistä. Kuninkaiden pelastaminen ja prinsessan kirje muistuttaa pelaajaa siitä, että hänen teoillaan on merkitys, ja että ollaan lähempänä prinsessan pelastamista.

Pelissä on piilotettuja paikkoja, joista voi saada lisäelämiä tai muuta hyödyllistä.

Pelin palautejärjestelmään kuuluu pistesysteemi. Saat pisteitä vihollisten tappamisesta, kolikoiden ja esineiden keräämisestä ja jäljellä olevasta ajasta kentän lopussa. Pelaajan huomio ei kiinnity kerättyyn pistepottiin, koska sillä ei ole sen suurempaa merkitystä. Kuitenkin, kun tapat hirviön ja sen yläpuolella näet hetkellisesti luvun ”100” tai ”1000”, palkitsee se pelaajaa, ja motivoi jatkamaan.

Peli ei palkitse epäonnistumista millään tavalla. Kun pelihahmo kuolee, menetät elämän ja joudut aloittamaan kentän alusta. Jonkun mielestä hahmon kuoleminen tosin saattaa näyttää hauskalta, tosin tämä on mielipidekysymys.

Peliin osallistuminen on täysin vapaavalintaista. Kukaan ei pakota sinua pelaamaan peliä ja pelastamaan prinsessaa.



Kuva 2. Kuvakaappaus perinteisestä 2D-tasohyppelypelistä Super Mario Bros. 3 (NES)

Palautejärjestelmä: Pisteet, kolikot ja oikeassa alakulmassa sijaitsevat palkintokortit, joita saa kentän läpäisemisestä.

Säännöt: elämien määrä ja aikaraja.

### 3 Pelillistäminen arjen hauskuuttajana

Pelillistäminen on pelien ominaisuuksien sisällyttämistä työhön, kuluttamiseen ja oppimiseen (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 70). Esimerkiksi koulunkäynti tai työnteko voidaan tehdä pelimäiseksi. Pelillistämisen avulla koulunkäynnistä tai työnteosta voidaan tehdä palkitsevampaa ja motivoivampaa. Tarkoitus on, että oppilaiden tai opiskelijoiden arvosanat ja motivaatio nousevat, kuten myös työntekijöiden työtyytyväisyys ja tuotteliaisuus.

#### 3.1 Peli kaikessa

Koulunkäynti voidaan pelillistää vaikka lisäämällä koulunkäyntiin roolipelien ominaisuuksia. Opettaja antaa oppilaille tehtävän, ja sen ratkaisun avuksi liittyy siihen jonkin vinkin. Esimerkiksi ”K: ARV” voisi tarkoittaa ”Kirjasto: ARV”, joka siis viittaisi kirjaston kirjaan, joka löytyy kirjastosta tunnuksella ARV. Siinä voisi myös olla jokin palkitsemisjärjestelmä, jolla oppilas eli pelaaja saisi parannettua omia ”ominaisuuksiaan” vaikka suorittamalla erilaisia ”ominaisuuteen” liittyviä tehtäviä. Esimerkiksi tekemällä jonkin tietyn urheilusuorituksen voisi oppilaan fyysinen kyky nousta neljällä pisteellä, tai muistamalla 10 piin desimaalia muisti voisi nousta 9 pisteellä. Ominaisuuksia nostamalla voisi saada vaikka kurssin kokeissa apuja kerättyjen ominaisuuspisteiden mukaan.

Blogikirjoituksessaan Karoliina Harjanne kertoo, minkälainen hänen mielestään pelillistetyn työpäivän tulisi olla. Järjestelmän tulisi palkita jokaisesta suoritetusta työtehtävästä antamalla pisteitä heti suorituksen jälkeen, ja kenties jopa jonkinlaisia merkkejä tai badgeja, jos saavutat jotain isompaa. Hän visioi myös jonkinlaisesta edistymispalkista, josta näkee ”suuremman tavoitteen lähestyvän”. Kuukauden lopussa palkka maksettaisiin kerättyjen pisteiden ja saavutusten perusteella. Muut työntekijät voisivat antaa palautetta töistesi, jotka ovat heille näkyvissä. Muut näkisivät milloin olet suuremman projektin vaiheen saanut valmiiksi, jotta he voivat aloittaa oman osuutensa. Isommassa projektissa työntekijät voisivat varata tehtävälialta itselleen kiinnostavia tai taitoja vastaavia tehtäviä, ja valitut tehtävät ilmestyvät kyseisen henkilön kalenteriin. Työntekijät voivat ehdottaa uusia juttuja, ja niistä voidaan pitää äänestyksiä. (Harjanne 2012.)

Koska pelit on tarkoitettu pääasiassa viihdykkeeksi, ja ne saavat ihmiset käyttämään niitä suurella intensiteetillä ja motivaatiolla, pelien ominaisuuksien lisääminen muihin tuotteisiin tai palveluihin tekee niistäkin nautinnollisempia ja sitovampia (Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. 2013).

Pelillistämällä saamme pelien hyvät ominaisuudet mukaan todellisuuteen merkittävällä tavalla. Esimerkiksi koulunkäynnistä tai työnteosta voidaan näin tehdä mielekkäämpää.

Useimmat järjestelmät luodaan sellaisiksi, että työ saadaan valmiiksi nopeasti. Tämä on kuin tehdas, joka olettaa, että sen työntekijät tekevät työnsä, koska heidän pitää. Toisenlaisessa järjestelmässä muistetaan, että järjestelmän ihmisillä on tunteita, epävarmuutta ja syitä, joiden vuoksi he haluavat tai eivät halua tehdä joitain asioita. Tämä järjestelmä on optimoitu palvelemaan heidän tunteitaan, motivaatioitaan ja sitoutumistaan. Pelillistäminen on tällainen järjestelmä. Syy, miksi kutsumme sitä pelillistämiseksi, on se, että peliala oli ensimmäinen tällaisen järjestelmän taitanut ala. (Chou 2012.)

Peleillä ei ole muuta tarkoitusta kuin miellyttää pelaajaa. Eri tehtävät peleissä ovat vain tekosyitä, joiden tarkoituksena on pitää pelaaja viihdytettynä. Pelit ovat käyttäneet las-kutavasta riippuen kymmeniä tai satoja vuosia oppiakseen motivaation ja sitoutumisen taitamisen. Melkein jokainen peli on hauska, koska se vetoaa tiettyihin keskeisiin vietteihimme, jotka motivoivat meitä tiettyjen aktiviteettien suorittamiseen. Erilaiset pelitekniikat työntävät meitä eteenpäin eri tavoilla. Jotkut tekevät sen innoittavalla ja voimaannuttavalla tavalla, toiset manipuloivalla ja pakkomielleisellä. (Chou 2012.)

### **3.2 Pelaamisen keskeiset vietit**

Eeppinen tarkoitus ja kutsumus: Pelaaja uskoo tekevänsä jotain itseään suurempaa tai että hänet on ”valittu” tekemään jotain. Tällainen pelaaja saattaa käyttää paljon aikaansa tehdäkseen jotain koko peliyhteisölle. (Chou 2012.)

Kehitys ja saavutus: Edistymisen, taitojen kehittämisen ja haasteiden päihittämisen sisäinen vietti. Badget ja trophyt ilman haasteita eivät ole millään tavalla merkityksellisiä. (Chou 2012.)

Käyttäjien täytyy jatkuvasti selvittää asioita ja yrittää eri yhdistelmiä. Ihmisten ei tarvitse vain ilmaista luovuuttaan, vaan myös nähdä luovuutensa tulokset, saada palautetta ja vastata siihen. (Chou 2012.)

Käyttäjät ovat motivoituneita, koska heistä tuntuu, että he omistavat jotain. Kun pelaaja tuntee omistavansa jotain, haluaa hän tehdä omistamastaan parempaa, ja omistaa vielä enemmän. Tähän kuuluu omaisuuden ja virtuaalisen rahan tai tavaran kartuttaminen. (Chou 2012.)

Sosiaaliset elementit motivoivat ihmisiä: mentorointi, hyväksytyksi tuleminen, sosiaaliset vastaukset, kumppanuus ja kateus. Kun huomaat, että kaverisi on todella hyvä jossain, tai omistaa jotain erityistä, sinulle tulee tahto päästä samalle tasolle. Sisältää myös vietin, jossa meidän pitää päästä lähemmäksi ihmisiä, asioita tai paikkoja, joihin voimme samaistua. (Chou 2012.)

Ihminen haluaa jotain, mitä ei voi saada. Monissa peleissä on mekaniikka, jossa käyttäjän kirjautuessa esimerkiksi seuraavana päivänä, saa hän siitä jonkin palkinnon. Se, että hän ei voi saada sitä juuri nyt, motivoi häntä ajattelemaan sitä koko päivän. (Chou 2012.)

Arvaamattomuus ja uteliaisuus. Ihminen haluaa tietää, mitä tapahtuu seuraavaksi. Monet ihmiset katsovat elokuvia tai lukevat romaaneja tämän vietin takia. Tämä vietti on kuitenkin myös uhkapeliriippuvuuden taustalla. (Chou 2012.)

Jonkin negatiivisen tapahtumisen välttäminen. Tähän kuuluu aiemman työn tekemisen menettäminen, ja sen myöntäminen, että kaikki mitä tähän asti olet tehnyt, on nyt lopettamispäätöksesi takia hyödytöntä. Myös häviävät tilaisuudet käyttävät tätä viettiä. Ihmisistä tuntuu, että jos he eivät toimi heti, menettävät he tilaisuuden lopullisesti. (Chou 2012.)

### 3.3 Pelillistämisen ongelmia

Pelillistäminen voidaan toteuttaa myös väärin. Gartnerin vuonna 2012 julkaiseman selvityksen mukaan alun innostuksen vallassa tehdyt pelilliset sovellukset harvoin täyttävät niille asetetut liiketoimintatavoitteet. Tämä johtuu yleensä siitä, että sovellukset on huonosti suunniteltu. Keskittyminen yksittäisiin ominaisuuksiin, kuten pisteisiin tai kunniamerkkeihin, on liiallista. Ulkoisten motivaatiotekijöiden lisäksi niissä tulisi huomioida pelaajan sisäiset motivaatiotekijät. Näitä on esimerkiksi merkityksellisyyden, vallan, itsenäisyyden ja hallinnan tunne. Myös oppiminen kuuluu tähän.

(Haonperä 2013.)

## 4 Tutkimusmenetelmät ja aineisto

Tutkimusmenetelmänä käytetään laadullista tutkimusta. Tutkimusmuotoina toimivat havainnointi ja haastattelu. Valitsin nämä menetelmät, koska ne sopivat työhöni mielestäni parhaiten, ja tukevat sitä.

### 4.1 Hypoteesi

Ihmiset pelaavat, koska se on hauskaa. Se on hyvää ajanvietettä. Peleistä saa kokemuksia. Peleistä oppii ainakin englantia, strategista ajattelua sekä silmän ja käden koordinaatiota. Pelejä pelaamalla saa kavereita. Esteiden ylitsepääseminen, voittaminen, uusien asioiden löytäminen, tiimityöskentely, toisen ihmisen kehu, toisen ihmisen peittoaminen, keräily, positiiviset ja odottamattomat tapahtumat, roolileikki, kustomointi ja hassuttelu ovat pelaajien mielestä kaikki tai lähes kaikki hauskaa tekemistä.

Pelejä pelatessa ainakin niska- ja hartiaseudun lihakset voivat kipeytyä.

Lähes kaikki pelaajat pitävät yksinpeleistä, koska silloin voi yksin uppoutua pelimaailmaan, ja kokea sen tapahtumat ja tarinan. Moninpeleistä pitävät ne, jotka ovat moninpelejä pelanneet. Co-op-moodista tykätään silloin, kun siihen on mahdollisuus, ja pelaajat ovat taitotasoltaan lähellä toisiaan. Ne, jotka kilpailullista pelaamista harrastavat, pitävät siitä erityisen paljon, mutta kaikki eivät kilpapelamisesta välitä. Useimmat pelaajat kuuluvat ainakin yhteen peliyhteisöön.

Jos nyt tekisin uuden pelin, ja tarkoitukseni olisi tehdä hyvä peli, palkitsisi se epäonnistumistakin jollain tavalla. Ainakin sen verran, että ei ole kannattavaa ladata peliä, ja jatkaa kohdasta, johon jäit ennen tehtävää, kenttää tai haastetta, koska muuten koko yritys voi tuntua liian turhalta. Vaikka saatoit kehittyä pelaajana, silti se tunne, kun huomaat, että pelimaailmassa asemasi on huonompi pelisession jälkeen, ei ainakaan paranna mieltäsi.

Peli palkitsisi onnistumista suuresti. Onnistumisen jälkeen soisi palkitseva musiikki. Onnistumisen jälkeen saisi palkintoja, jotka auttavat tulevissa haasteissa. Mitä pidem-



mälle pelissä etenet ja mitä vaikeammiksi tehtävät, kentät tai haasteet muuttuvat, sitä enemmän peli palkitsee onnistumisista. Jos onnistut erityisen hyvin jossakin, siitä palkitaan paremmin. Pelissä pitää olla haastetta. Peli ei saa olla liian helppo, koska muuten onnistumisentunne jää todennäköisesti liian laihaksi.

Ongelmana tässä on se, että pelaajat eivät ole samantasoisia. Mikäli peli on liian vaikea, jaksako kokemattomampi pelaaja jatkaa yrittämistä? Kyllä, jos peli palkitsee onnistumisista riittävästi. Pelin olisi hyvä olla pitkäikäinen. Kesken tehtävän, kentän tai haasteen ei pystyisi tallentamaan, koska muuten pelaaja tallentaisi helposti liian usein. Pelissä olisi lyhyempiä ja pidempiä haasteita.

Pelissä olisi mahdollisuus co-op-moodiin. Co-opin täytyy olla sulavaa, eikä muiden pelaajien epäonnistumisen saisi vaikuttaa negatiivisesti pelin sulavaan jatkumiseen tai toimimiseen. Esim. New Super Mario Bros. Wii -pelissä aina kun joku ihmispelaajista kuolee, peli pysähtyy noin puoleksi sekunniksi, ja jatkuu taas normaalisti. Kuitenkin tämä lyhyt pelin pysähtyminen vaikuttaa muiden pelaajien liikkumiseen, koska näppäin-komennot on jo annettu. Tämä voi vaikuttaa esimerkiksi niin, että kaverin kuolema aiheutti sinunkin kuolemasi siitä seuranneen pelin ”pysähtymisen” takia. Tämä helposti turhauttaa pelaajia.

#### **4.2 Havainnointi: Orientaatio ICT-alaan -kurssin pelinkehitysprojekti**

Kävin katselemassa ja kuuntelemassa aloittelevien pelinkehittäjien esityksiä heidän suunnittelemistaan peleistä. Jotkut ideoista olivat ihan mielenkiintoisia. Ne olivat kaikki 3D-tasohyppelypelejä, jotka käyttivät Kodua. Between Apples -peli tutkii ihmisluontoa. Jos ampuu vihollisia, lopussa voittaa palkinnoksi mädän omenan, mutta jos vain väistelee, niin saa mighty applen. Näin peli palkitsee pelaajan lopussa. Pelin lopussa testataan opittuja taitoja. Peli palkitsee myös silloin, kun kerätessään jotain hahmo sanoo ”I love you”.

Toisessa pelissä vaikeustaso on korkealla. Yksi kenttä on hyvin pimeä, eikä siinä näe kovin hyvin. Pelissä on kuitenkin valoja, jotka valaisevat sitä enemmän, mitä lähemmäs niitä liikkuu. Nämä valot tuovat kenttään hyvän tunnelman. Kun olet tarpeeksi lähellä

valoa, suojelee se hahmoa. Valojen lähestyminen palkitsee. Kentässä on myös parantamispaikkoja, mutta jos niissä on liian kauan, vihollisia lähtee perään. Jos viholliset saavat kiinni, niin hahmon terveyttä imetään.

### 4.3 Haastattelua pelirekrytointitapahtumassa

Cancer on kehitteillä oleva peli, jossa ohjaat ja teet syöpäsoluja ihmiskehoon. Pelin tarkoitus on samalla tuhota esimerkiksi valkosoluja ja B-soluja, jotka yrittävät estää syövän leviämisen. Haastattelin lyhyesti pelin kehittäjää Ilmari Arnkilia. Tällainen peli haluttiin tehdä, koska idea oli täysin uudenlainen. Pelin tarkoitus on olla hauskaa tekemistä. Pelin tarkoitus ei ole olla oppimispeli.

Arnkilin mielestä peli ei saa olla liian opettava, koska muuten se ei ole enää hauskaa. Pelin pitää olla ensisijaisesti peli. Pelistä voi oppia yksittäisiä syöpäsoluihin liittyviä asioita, mutta syvempiä kokonaisuuksia siitä ei opi. Peli palkitsee pelaajaa niin, että pelaaja näkee, miten hänen tuotoksensa ja suunnitelmansa toimivat käytännössä. Pelissä on myös kivat äänet, joiden on tarkoituksena osaltaan myös palkita. Pelillistämistä ei Ilmarin mukaan pelin tuotantoprosessissa juurikaan käytetä, mutta karttoja suunniteltaessa joitain pelillistämisen ominaisuuksia oli havaittavissa.

Haastattelin lyhyesti Red Lynxillä työskentelevää Jussi Knuutilaa koskien Xbox 360:lle julkaistua peliä Trials Evolution Gold Edition. Pelissä ajetaan krossimoottoripyörällä erilaisissa kentissä erilaisten esteiden yli, ja tarkoituksena on päästä maaliin asti, mahdollisimman hyvällä ajalla. Kaatuminen johtaa siihen, että pelaaja jatkaa edellisestä checkpointista. Moottoripyörän käyttäytyminen perustuu fysiikkaan, ja näyttää noudattavan sitä realistisesti. Toki mittasuhteiden kasvaessa hahmo voi esimerkiksi tippua pyöränsä kanssa erittäin korkealta sillalta. Tällaisessa tapauksessa lopputulos voi olla liioiteltu. Itse todistin, kun moottoripyörä räjähti tällaisessa tilanteessa. Räjähdyks oli kuitenkin viihdyttävä, mikä on hyvä asia. Mielestäni pyörän näyttävä räjähtäminen vaikeasti realistisesti kuvattavassa tilanteessa on tästä johtuen hyvä idea.

Pelissä on monipuolinen kenttäeditori. Kyseisellä kenttäeditorilla kaikki pelin kentät on tehty. Pelaajat voivat jakaa kenttäeditorilla tehtyjä kenttiä muille ladattavaksi omaan

peleinsä. Knuuttila kertoo, että he ovat nähneet siellä niin hyviä kenttiä, että he ovat ottaneet kenttiä tehneitä pelaajia Red Lynxille töihin.

Checkpointien avulla peli antaa pelaajalle palautetta, että nyt on jotain saavutettu, ja että maali on lähempänä. Knuuttilan mukaan peli on helppo oppia, mutta vaikea masteroida. ”Pelaajalle tulee hieno tunne, kun voittaa mahdottomalta tuntuvan esteen.”

#### **4.4 Sähköpostihaastattelu**

Haastattelin sähköpostin välityksellä pelifirma Stupid Stupid Gamesin operatiivista johtajaa ja 3D-artistia Suvi Kiviniemeä sekä pelialalle suuntautuvaa kauan pelannutta Oskari Vartiaa.

##### **4.4.1 Suvi Kiviniemen haastattelu**

Suvi Kiviniemi saa peleistä saavutuksen tunteita. Peleissä on helppo oppia, saavuttaa ja saada aikaan elämänhallinnan tunnetta. Se on rentouttavaa ja siitä saa itseluottamusta. Mikäli hänellä on vaikeuksia keskittyä tai saada mitään aikaiseksi, vaikean nopeatempoisen pelin pelaamisesta saatava adrenaliiniruiske auttaa häntä. Sosiaaliset suhteet ovat yksi syy Kiviniemen pelaamiseen. Hän pelaa lastensa kanssa samassa klaanissa Clash of Clansia, ja hän on pelannut myös ulkomailla asuvan äitinsä kanssa Little Big Planetia. Hän pelaa myös pelikonsoleilla lastensa kanssa. Firman juhlissa pelataan myös. Hänen mielestään pelaaminen on helppo ja hauska tapa viettää aktiivista aikaa yhdessä, ja pelaaminen antaa myös puheenaiheita.

Joskus Kiviniemi pelaa jotain peliä, koska se liittyy olennaisesti johonkin kysymykseen firman sisällä. Tosin pienen hetken pelaamisen jälkeen hänen syynsä pelata muuttuu joksikin ihan muuksi. Hän pelaa joskus myös nostalgian vuoksi. Hän pelasi esiteini-iässä NES:llä, ja hän vieläkin omistaa kyseisen konsolin. Eskapismi on suuri syy Kiviniemen pelaamiseen. Hän tykkää paeta tästä maailmasta, ja pelaaminen on intensiivisin eskapismin muoto, jonka hän tietää. Hän tosin huomauttaa, että virtuaalitodellisuus joko peleillä tai ilman tulee tulevaisuudessa menemään sen ohi. Hän pitääkin itseään enemmän eskapistina kuin pelaajana.

Pelialalle hän päätyi, kun hän kohtasi HAAGA-HELIAssa nykyisen liikekumppaninsa, jolla oli jo pitkään ollut vahva haave pelifirman perustamisesta. He tulivat hyvin juttuun, ja siitä kaikki alkoi. Pian heidän ympärilleen kertyi lisää ihmisiä, joiden kanssaan Suvi halusi työuransa viettää. Tämän kaiken hän sai, kun hän sai olla mukana luomassa fantasiamaailmaa, tarinoita ja haaveita konkreettisesti. Eskapistille tämä oli kuin toteutunut unelma.

Kun kysyin Kiviniemeltä asioista, joita hän on peleistä oppinut, hän piti sitä toivotonman laajana kysymyksenä. ”Peleistä oppimiseen liittyy niin paljon itse pelin ulkopuolista, peliin kietoutuneisiin sosiaalisiin suhteisiin liittyvää.”. Pelin ulkopuolisten asioiden lisäksi hän listasi koordinaation, strategian, reaktiokyvyn, tarinankerronnan, sosiaaliset lainalaisuudet, huumorin, eettiset arvot ja itsetuntemuksen. Kaikki, mitä hän on peleistä oppinut, on myös hyöty.

Eskapistille pelaaminen antaa keinon paeta ja rentoutua. Se antaa myös keinon käsitellä sitä mitä pakenee, tosielämän tapahtumia, omia murheitaan ja eettisiä ongelmia. Eskapistisessa pelaamisessa voi tehdä myös kokeiluja, joita ei tosielämässä tekisi, kokeilla rooleja ja näin saada sekä välitöntä easy fun -nautintoa, että syvempää itsetuntemusta.

Kysyin, mitä hänelle tapahtuisi, jos hän ei jostain syystä pystyisi enää pelaamaan. Hän vastasi, että eskapistisen pelaamisen voisi korvata kirjoilla, sarjakuvilla ja leffoilla. Kuitenkin tunteen syvyys, immersion taso ei usein ole yhtä syvä. Kiviniemi menettäisi työkaluja, joita hän ei välttämättä pystyisi korvaamaan.

Kysyin, mitkä seuraavista asioista ovat hänen mielestään hauskaa tekemistä: esteiden ylitsepääseminen, voittaminen, uusien asioiden löytäminen, tiimityöskentely, toisen ihmisen kehu, toisen ihmisen peittoaminen, keräily, positiiviset, odottamattomat tapahtumat, roolileikki, kustomointi ja hassuttelu. Hän vastasi, että nämä kaikki, mutta toisen ihmisen peittoaminen on hänelle näistä varmaankin vähiten hauskaa.

Eskapistinen pelaaminen johtaa helposti niin tolkuttomaan uppoutumiseen, että siinä menee yhtäkkiä koko päivä. Kiviniemen elämäntilanteessa siihen harvoin on aikaa, vaikka se ihanaa olisikin. Mitään vakavia seurauksia ei liiallisesta uppoutumisesta ole

kuitenkaan syntynyt. Arjen askareet ovat vain siirtyneet pahimmillaan parilla päivällä myöhempään, mutta lapset ja lemmikit ovat saaneet ruokansa suunnilleen ajallaan.

Emotionaalisesti eniten Kiviniemi on kiintynyt yksinpeleihin, mutta co-opia hän pelaa eniten. Party-pelit ovat tärkeitä tietyntilanteissa.

Suvi Kiviniemi kertoo kuuluvansa Clash of Clans -klaaninsa ja tavallaan firmansa pe-lyhteisöihin. Klaanistaan hän tuntee suuren osan tosielämässä. Hän kertoo kuitenkin, ettei hän kovin paljon yhteisöllisiä pelejä pelaa, joten yhteisön merkitys peleissä ei ole hänelle erityisen tärkeä.

#### **4.4.2 Oskari Vartian haastattelu**

Oskari Vartia pelaa, koska pelaaminen on mielekästä ja vaivatonta ajanvietettä, eikä vastaavanlaista kokemusta kykene tarjoamaan mikään muu kuin videopelit.

Hän on huomaamattaan oppinut peleistä kaikenlaista, mutta eri asioita on vaikea eritellä. Hän on oppinut ainakin ymmärtämään pelisuunnittelua sekä siirtämään kaiken ilon ja inspiraation itse omaan elämäänsä nostaen elämänlaatua merkittävästi.

Vartia on suuntautumassa pelialalle, ja siksi hyötyy pelien pelaamisesta paljonkin juuri nyt, koska kaikesta tiedostavasta ja aktiivisesta kokemuksesta on hyötyä. Pelit ovat autaneet häntä elämässä tuomalla iloa ja inspiraatiota aina kun sitä tarvitaan.

Jos hän ei pystyisi jostain syystä enää koskaan pelaamaan, lähtisi hän todennäköisesti etsimään samankaltaista ilonlähdettä elämäänsä muista viihteen muodoista. Hän ei kuitenkaan usko olevansa täysin tyytyväinen mihinkään muuhun. Vartia menettäisi suurimman inspiraationlähteensä ja harrastuksensa, joka on vuosia tuonut hänelle ”takuuvarmaa onnellisuutta arkeen”.

Kysyin, mitkä seuraavista asioista ovat hänen mielestään hauskaa tekemistä: esteiden ylitsepääseminen, voittaminen, uusien asioiden löytäminen, tiimityöskentely, toisen ihmisen kehu, toisen ihmisen peittoaminen, keräily, positiiviset, odottamattomat tapah-

tumat, roolileikki, kustomointi ja hassuttelu. Hän vastasi, että nämä kaikki, mutta erityisesti mainitsi positiiviset, odottamattomat tapahtumat.

Vartian mielestä pelaaminen ei ole millään lailla haitallista, jos ei sitä tee liikaa, mutta sama pätee kaikkiin harrastuksiin. Hän on itse kokenut vain lieviä, hetkellisiä hartiavaivoja ja joskus harvemmin keskittymisvaikeuksia, mutta hän ei koe näitä mainittavina haittoina.

Eniten Vartia nauttii yksinpelikokemuksista. Hän kuuluu Smash Bros.- ja Mario Kart -yhteisöihin. Molemmat yhteisöt ovat tuoneet hänelle paljon todella hyviä ystäviä ja kokemuksia, joita hän ei ikinä vaihtaisi pois.

#### **4.5 Oma matkani pelien maailmoista tietojenkäsittelyn opiskelijaksi**

Pienenä isäni opetti isoveljeäni rakentamaan kaikenlaista. Itse en siitä välittänyt, mutta onneksi minulla oli Nintendo Entertainment System -pelikonsoli. Siitä alkoi kiinnostukseni pelejä kohtaan. Pelasin sitä paljon, ja hankin myös Gameboy Colorin ja sille pelejä. Koen oppineeni peleistä paljon englantia.

Saatuamme tietokoneen joskus vuonna 2000 aloin pelaamaan sillä, ja pieni kiinnostus tietokoneita kohtaan heräsi, vaikka kiinnostus liittyi lähinnä peleihin. Vasta vuonna 2005 saimme netin: 0,5 megatavun laajakaistan. Sitä ennen vapaa-aikani käytin lähes kokonaan pelaamiseen, ja olin elämäni tyytyväinen. Aloin kiinnostumaan netistä ja sen mahdollisuuksista. Lukion jälkeen en ollut varma, mitä menisin opiskelemaan. Päädyin opiskelemaan tietojenkäsittelyä, koska se kiinnosti sillä hetkellä eniten, ja vaikutti olevan lähellä pelialaa. Nyt valmistun IT-tradenomiksi.

## 5 Tulokset ja johtopäätökset

Pelinkkehitysprojektin havainnoinnista voi päätellä, että pelin palkitsemismekanismit ja palautejärjestelmä ovat tärkeitä. Ensimmäisen pelin lopussa pelaaja voitti joko mädän tai mighty applen rippuen siitä, miten pelaaja peliä pelasi. Tämä tuo pelille paljon elinikää lisää. Jos toisessa mainitsemassani pelissä olisi ollut vain kokonaan valaistu kenttä, olisi siitä mielestäni puuttunut tärkeä ja mielenkiintoinen valon tuoma aspekti. Nimien omaan valon lähestyminen pimeässä teki pelistä mielenkiintoisen ja tunnelmallisen.

Pelitapahtuman haastattelussa Ilmari Arnkil sanoi, että peli ei ole hauska, jos se ei ole ensisijaisesti peli. Jos peli opettaa liikaa, vie se helposti hauskuutta pois. Kuitenkin jos opetettava aihe kiinnostaa pelaajaa tarpeeksi, luulisi oppimispelekin pelaaminen olevan hauskaa tekemistä. Teoriassa kuitenkin pelin elementtien lisääminen oppimiseen voi tehdä epäkiinnostavastakin aiheesta kiinnostavan. On siis syytä uskoa, että pelien elementtien sisällyttäminen oppimiseen tekee opetettavasta aiheesta kiinnostavamman.

Pelistä voi oppia kaikenlaisia asioita. Vaikka Cancer-pelin tarkoituksena ei ole olla oppimispelejä, voi siitäkin oppia hieman syöpään ja syöpäsoluihin liittyviä asioita. Cancerin tyylisessä pelissä palkinto voi olla niinkin yksinkertainen, kuin että näkee miten pelissä tehdyt suunnitelmat ja luodut tuotokset toimivat käytännössä.

Trials Evolution Gold Editionissa voi oppia krossimoottoripyörän fysiikkaan perustuva oikeanlaista käyttäytymistä erilaisissa tilanteissa. Kuitenkin kun pyörä tippuu pitkän matkan korkealta, lopputuloksen oikeanlainen fysiikkaan perustuva esittäminen voi olla haastavaa. Tässä pelissä tilanne on korjattu näyttävällä räjähdyksellä, mikä on mielestäni toimiva ja viihdyttävä ratkaisu.

Pelaajat voivat itse tehdä pelin monipuolisella kenttäeditorilla peliin kenttiä ja jakaa niitä muille ladattavaksi. Jotkut pelaajien tekemistä kentistä ovat olleet niin hyviä, että he ovat ottaneet kenttien tekijöitä Red Lynxille töihin. Sekä pelin tekijät, että pelin pelaajat hyötyvät kyseisestä ominaisuudesta. Checkpointit ja väliajat viestittävät pelaajalle, että jotain on saavutettu ja maali on lähempänä. Pelissä on vaikea tulla todella hyväksi.

Mahdottomalta tuntuvien esteiden voittaminen tuntuu hienolt

## Sähköpostihaastatteluiden tulokset

Sähköpostihaastatteluiden perusteella voidaan todeta, että pelaamiseen on todella paljon erilaisia syitä. Pelit saavat aikaan saavutuksen ja elämänhallinnan tunteita. Pelaaminen on rentouttavaa, ja siitä saa itseluottamusta. Vaikeasta ja nopeatempoisesta pelistä voi saada adrenaliiniruiskeen, joka auttaa pelaajaa, mikäli hänellä on vaikeuksia keskittyä tai saada asioita aikaiseksi. Pelaaja voi saada peleistä iloa, inspiraatiota ja onnellisuutta elämäänsä.

Myös sosiaaliset suhteet ovat yksi syy pelaamiseen. Se on hauska ja helppo tapa viettää aikaa yhdessä. Pelaamisesta saa myös puheenaiheita. Pelin kehittäjällä pelin pelaamisesta voi olla työn kannalta hyötyä. Joskus kauan sitten pelatuista vanhoista peleistä saa miellyttäviä nostalgian tunteita. Jotkut pelaajat käyttävät pelaamista paetakseen todellisuutta. Pelejä pelataan, koska ne ovat mielekästä ja vaivatonta ajanvietettä. Samanlaista kokemusta ei saa mistään muualta.

Pelejä pelaamalla oppii ainakin koordinaatiokykyä, strategista ajattelua, reaktiokykyä, sosiaalisia taitoja, huumoria, tarinankerrontaa, eettisiä arvoja ja itsetuntemusta. Myös pelin ulkopuolisia asioita voi oppia peleistä. Pelejä pelaamalla myös kiinnostus pelien kehittämiseen voi kasvaa. Samalla kasvaa pelien ymmärtäminen sekä käsitys siitä, mikä tekee pelistä hyvän. Pelien pelaaminen voi tehdä pelaajasta paremman pelien kehittäjän.

Pelaaminen antaa mahdollisuuden paeta todellisuutta. Tätä kautta voi myös käsitellä paettavaa asiaa, tosielämän asioita ja murheita. Voi tehdä kokeiluja, joita tosielämässä ei voi tehdä.

Pelaaminen on pelaajalle tärkeä harrastus, jonka pois viemällä voi pelaaja menettää hyvin tärkeän asian elämässään. Sitä voi yrittää korvata erilaisilla harrastuksilla, mutta se ei todennäköisesti voi korvata kaikkea pelien tuomaa iloa ja onnellisuutta elämään.

Molemmat sähköpostikyselyyn vastanneista henkilöistä olivat sitä mieltä, että Werbachin luetteloimasta listasta koottu peleihin mielestäni liittyvä hauskan tekemisen lista



pitää paikkaansa. Toinen vastaaja totesi, että henkilökohtaisesti hänelle toisen ihmisen peittoaminen tuntuu listatuista asioista vähiten hauskalta.

Eräs pelaamisen haittapuoli voi olla liiallinen immersio. Pelaaja voi syventyä peliin niin paljon, että hän ei huomaa ajan kuluu ollenkaan. Peliin tolkkottomasti uppoutuminen tuntuu pelaajasta hyvältä, mutta pahimmillaan siinä voi tärkeitäkin asioita unohtua, tai vähemmän tärkeitä askareita siirtyä parilla päivällä eteenpäin.

Pelejä pelaamalla voi tulla myös fyysisiä vaivoja. Toinen haastatelluista ei näitä maininnut, ja toinen mainitsi lievät hartiavaivat. Myös keskittymiskyky voi joskus harvemmin huonontua hetkellisesti.

Haastatelluista henkilöistä molemmat pitävät erityisesti yksinpeleistä.

Molemmat haastatellut ilmoittavat kuuluvansa kahteen peliyhteisöön. Toinen haastatelluista kertoo, ettei yhteisön merkitys ole hänelle niin suuri, koska hän ei paljon yhteisöllisiä pelejä pelaa. Toinen taas kertoo saaneensa paljon korvaamattomia kokemuksia ja ystäviä yhteisöjen kautta.

Hypoteesi piti suurimmilta osin paikkansa. Sähköpostihaastattelussa haastateltavien vastauksista voi päätellä, että heidän mielestään pelaaminen on hyvää ajanvietettä, ja että peleistä oppii paljon erilaisia asioita. Kavereita pelaamisen kautta voi myös helposti saada, mikä näkyikin Vartian vastauksesta, kun kysyin peliyhteisöistä, joihin hän kuuluu. Werbachin mielestä hauska tekemistä olevat asiat olivat haastatelluidenkin mielestä hauskaa tekemistä. Hartiaseudun lihaksien kipeytyminen esiintyi sekä hypoteesissa, että toisessa vastauksista. Molemmat haastatellut kuuluvat kahteen peliyhteisöön, mikä vahvistaa hypoteesia hieman.

Koska tutkimuksessa haastateltiin vain kahta peleihin vahvasti kietoutunutta henkilöä, jäi otanta varsin pieneksi. Tarkoitus ei ollutkaan selvittää kaikkia pelaamiseen liittyviä syitä ja motiiveja, vaan saada konkreettista tietoa edes muutaman pelaajan peleihin liittyvistä motiiveista ja kokemuksista. Haastattelut vahvistavat teoriataustassa käsiteltyjä asioita. Ihmiset ovat hyvin erilaisia ja he pelaavat eri syistä. Kuitenkin jos pelaa jostain

tietystä syystä, varmasti moni muukin pelaa samasta syystä. Erilaisia motiiveja voi kuitenkin olla lähes loputtomasti.

Se, että annoin sähköpostihaastattelussa haastatelluille listan, enkä kysynyt avoimesti, että mikä kaikki on hauskaa tekemistä, oli tietoinen valinta. Tämä tehtiin siksi, että haastateltavat eivät todennäköisesti olisi tulleet ajatelleeksi läheskään kaikkia Werbachin mielestä hauskoja asioita. En halunnut, että kyseinen kysymys nostaisi kynnystä vastata haastatteluun.

Haastattelukysymysten keksiminen oli yllättävän vaikeaa ja aikaa vievää. Olisin ehkä voinut kysyä hieman syvällisempiäkin kysymyksiä. Olin kauan epävarma siitä, kysyinkö haastatteluissa oikeita kysymyksiä, koska en tiennyt antaisivatko vastaukset tälle työlle tarpeeksi. Lopputulos on mielestäni kuitenkin varsin tyydyttävä.

Käytin paljon Jane McGonigalin kirjaa *Reality is Broken*, koska siinä käsiteltiin paljon niitä asioita, joita halusin tässä työssä käsitellä. Jane McGonigalin mielipiteet kuulostavat jyrkiltä. Halusin tietoisesti esittää ne tässä työssä samassa voimakkaassa muodossa kuin ne hänen kirjassaan ovat.

Opin paljon erilaisista pelaamiseen liittyvistä motiiveista. En ole ennen ajatellut pelin eri komponentteja niin syvällisesti. Huomasin, että lapsena pelaamissani peleissä on samat pelin ominaispiirteet kuin nykyajan peleissä. Nyt tiedän, miten tärkeä osa peliä oikein tehty palautejärjestelmä on. En ole ennen tullut ajatelleeksi, mitä kaikkea erilaista hauskaa tekemistä peleissä on.

Olen aina ajatellut, että minulla ei ole mitään sisäistä tarvetta tehdä työtä. Olen kuitenkin pienestä asti pelannut erilaisia pelejä. McGonigalin mukaan pelaaminen on kovaa työtä, jonka valitsemme itsellemme. Ehkä minulla siis onkin sisäinen tarve tehdä työtä, mutta tämä tarve tulee tyydytettyä pelaamisen kautta.

Nyt ymmärrän paremmin, mikä tekee peleistä niin koukuttavia ja mielenkiintoisia. Opin, että yhdessä kavereiden tai itselle tärkeiden ihmisten kanssa pelaaminen vahvistaa

sosiaalisia suhteita, varsinkin jos pelaaminen tapahtuu kasvotusten. Opin lisää pelaamisen positiivisista ja negatiivista vaikutuksista.

Opin pelillistämisen käsitteen kautta sen, miten arjen toimintoihin voidaan lisätä pelin ominaisuuksia tehden koulunkäynnistä ja työnteosta mielekkäämpää. Opin, miksi pelillistäminen toimii, mutta myös sen, miten sen voi tehdä väärin.

Ymmärrän nyt, että pelintekoprosessin alussa täytyy päättää, onko kyseessä peli vai oppimispeli. Mikäli jonkin hyödyllisen asian opetukseen keskitytään pelissä liikaa, peli helposti menettää hohtonsa pelinä ainakin opetettavasta asiasta ei-niin-kiinnostuneille pelaajille. Tosin jos opetettavasta asiasta on hyvin kiinnostunut, voi se olla itsessään syy pelaamiseen, mutta todennäköisesti vain harvoille. Oppimispelien kautta oppimisprosessi voidaan kuitenkin tehdä mielenkiintoisemmaksi, ja pelaaja voi opetustavan takia kiinnostua aiheesta. Samalla tavalla kuin jotkut opettajat saavat oppilaansa kiinnostumaan opetettavasta aiheesta toisia opettajia paremmin.

Alkuperäinen tarkoitus oli valmistua jo keväällä 2014. Jotta tämä olisi ollut mahdollista, olisi minun alussa pitänyt muodostaa itselleni tarkempi kuva aiheestani ja työn eri vaiheista. Aliarvioin myös, miten paljon aikaa työn tekemiseen kuluu. Alkuperäiseen tavoitteeseen pääseminen olisi ollut kovalla työllä mahdollista, mutta työ olisi tällöin jäänyt suppeammaksi. Lopputulokseen olen kuitenkin tyytyväinen.

## 6 Yhteenveto

Pelissä on aina tavoite, säännöt ja palautejärjestelmä. Palautejärjestelmän merkitys pelissä on iso. Pelin pelaamisen on oltava myös vapaaehtoista, muuten se ei ole peli.

Pelit sisältävät paljon elementtejä, joita voidaan pitää hauskana tekemisenä. Peleissä voidaan myös kokea uskomattomia asioita, joita ei tosielämässä voi kokea. Peleissä mitasuhteet ovat suurempia kuin tosielämässä. Niissä usein pelastetaan kansoja, valtioita tai maailmoja, kun taas tosielämässä toimistotyöläinen ei koe vaikutustaan samalla tavalla.

Pelien pelaamiseen syitä on monia. Erilaiset asiat peleissä motivoivat eri ihmisiä. Esimerkiksi monet pelaajat todella nauttivat yksinpelikokemuksista, pelimaailmaan uppoutumisesta, erilaisten tunteiden kokemisesta ja haasteiden voittamista. Toiset kertovat pelaavansa ainoastaan tekosyynä nähdä kavereita, ja kokoontua heidän kanssaan pelamaan moninpelejä.

Pelaaminen on kovaa työtä, jonka valitsemme itsellemme. Se on kuin työtä, jossa saamme heti palautetta työmme tuloksista. Kannattaa mieluummin tehdä kovaa työtä, josta saa nautintoa, kuin jotain rentouttavaa. Jos olemme itse valinneet kovan työmme, olemme itse aiheuttaneet rasittavan tilanteen, minkä vuoksi olemme optimistisia ja itsevarmoja.

Liiallinen pelaaminen, McGonigalin mukaan yli 21 tuntia viikossa, vähentää pelien positiivisia vaikutuksia sekä lisää riskiä kohdata haittavaikutuksia.

Tosielämän kavereiden tai perheen kanssa pelaaminen on erityisen kannattavaa, erityisesti kasvotusten. Se vahvistaa sosiaalisia suhteita ja rakentaa luottamusta. Luovat pelit kehittävät luovuutta.

Jos jonkun pelaamisen pelaamisesta tulee huono olo, kannattaa vaihtaa peliä.

Kaikkien pelien pelaamisen kautta oppii erilaisia hyödyllisiä asioita ja taitoja, joiden lista on lähes loputon. Näihin kuuluvat esimerkiksi refleksit, oleellisen tiedon erottaminen epäoleellisesta, yhteisöt, yhteistyö, koordinaatiokyky ja huumori. Tässäkin on vain murto-osa kaikista mahdollisista hyödyistä.

Pelaamisella voi olla myös huonoja puolia. Se voi aiheuttaa niska- ja hartiavaivoja, päänsärkyä ja univaikeuksia. Liiallinen pelaaminen voi vähentää pelin ulkopuolista elämää liikaa, mikä voi johtaa pakollisten asioiden hoitamatta jättämiseen. Se voi myös liiallisena pahimmillaan haitata opiskelua tai työntekoa.

Pelaaminen antaa mahdollisuuden paeta todellisuutta. Tätä kautta on mahdollista käsitellä tosielämän asioita ja murheita.

Pelillistäminen on pelin ominaisuuksien sisällyttämistä arkeen, oppimiseen ja työntekoon. Ideana on tehdä arjen asioista palkitsevampia ja motivoivampia. Opiskelijoiden arvosanat ja motivaatio nousevat. Työntekijät tuntevat olonsa paremmaksi, ja he ovat myös tuotteliaampia. Pelillistäminen on kuitenkin helppo toteuttaa väärin, jolloin siitä ei ole hyötyä.

Parhaimmillaan pelaaminen tuo paljon inspiraatiota ja onnellisuutta elämään.

## Lähteet

Aurava, R., Hamari, J., Harviainen, J. T. (toim.), Hentonen E., Huttunen, T., Hernesniemi S., Kataja, E., Koulu, S., Kähkönen, R., Laakso, M., Lehtonen, M., Marjomaa, H., Markkula, T., Meriläinen, M. (toim.), Sihvo, R., Silvennoinen, I., Sjölund, A-K., Tenkanen, T. & Tossavainen, T. (toim.). 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Luettavissa: [www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf](http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf). Luettu: 23.4.2014.

Ahlroth, J. 2014. Peli on kesken. Helsingin sanomat. 3.4.2014.

Ahlroth, J. 2014. Tuhannet pelaavat liikaa digipelejä. Helsingin sanomat. 23.3.2014.

Chou, Y. 2012. Octalysis: Complete Gamification Framework. Luettavissa: <http://www.yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/#.VFtx-sk2xEJ>. Luettu: 6.11.2014.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. 2013. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. University of Auckland. Luettavissa: <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>. Luettu: 29.9.2014.

Giant Bomb 2013-2014. Super Mario Bros. 3. Luettavissa: <http://www.giantbomb.com/super-mario-bros-3/3030-10299/releases/>. Luettu: 6.11.2014.

Haonperä, J. 2013. Mitä on pelillistäminen? Cloudriven. Luettavissa: [www.cloudriven.fi/blogi/mita-on-pelillistaminen/](http://www.cloudriven.fi/blogi/mita-on-pelillistaminen/). Luettu: 23.4.2014.

Harjanne, K. 2012. Täydellinen päivä töissä. Sulava. Luettavissa: [www.sulava.com/2012/03/taydellinen-paiva-toissa/](http://www.sulava.com/2012/03/taydellinen-paiva-toissa/). Luettu: 23.4.2014.

Lazzaro, N. 2004. Why we play games: Four Keys to More Emotion Without Story. Xeodesign. Luettavissa: [http://xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf). Luettu: 26.9.2014.

McGonigal, J. 2011. Reality is Broken. Vintage. Lontoo.

Werbach, K. 2014. Gamification. Penn, University of Pennsylvania. Katsottavissa: <https://class.coursera.org/gamification-003/lecture/36>. Katsottu 26.9.2014. Videoluento.

# Liitteet

## Liite 1. Suvi Kiviniemen sähköpostihaastattelu

### 1. Miksi pelaat?

Mä en itse asiassa ole hirveän kova pelaamaan. Mobiililla pelaan päivittäin, muilla alustoilla (NES, PS3, XBOX360, PC/Steam) hyvin satunnaisesti. Syitä pelaamiseen on monta. Yritän listata:

-Saavutuksen tunne - monissa peleissä on helppoa edetä, saavuttaa, oppia, saada aikaan elämönhallinnan tunnetta. Se on rentouttavaa ja tuottaa itseluottamusta. Clash of Clans.

-Mielentilan hienosäätö - kylmän funktionaalinen tapa pelata. Jos olo on keskittymiskyvytön tai laiska, kunnan adrenaliiniruiske jostakin tolkkuttoman vaikeasta nopeatempoisesta pelistä auttaa kummasti. Super Hexagon.

-Sosiaaliset suhteet - pelaan lasteni kanssa, olemme samassa klaanissa CoCissa ja puhumme siitä paljon. Vapaa-ajalla lapset (10 ja 13) haluavat usein pelata kanssani pleikalla tai xboxilla. Olen pelannut ulkomailla asuvan äitini kanssa verkon yli Little Big Planetia. Firman bileissä tottakai pelataan. Pelaaminen on helppo ja hauska tapa viettää aktiivista aikaa yhdessä ja antaa puheenaiheita.

-Työt - joskus pelaan jotakin peliä koska se on olennainen referenssi johonkin kysymykseen firman sisällä. Usein huomaan hetken päästä pelaavani jostain ihan muusta syystä. Wolf Among Us.

-Nostalgia - mulla on NES ja olen sukupolvea jonka esiteini-iässä NES tuli Suomeen, joten tämä lienee aika selvä homma. Little Nemo in Slumberland.

-Eskapismi - lemmikkisyyni. Olen enemmän eskapisti kuin gamer. "Pakenen" mielelläni tästä maailmasta, unelmoin, luen, katson elokuvia. Pelaaminen on intensiivisin eskapismin muoto jonka tiedän, joskin virtuaalitodellisuus (peleillä tai ilman) tulee jonakin päivänä menemään sen ohi. Mass Effect.

### 2. Miksi/Miten sinusta tuli pelinkehittäjä?

En ole koskaan ollut mikään gamer girl, vaikka aina olenkin pelannut jossain määrin. Olen kuitenkin aina ollut eskapisti. Tullessani Haaga-Heliaan kohtasin liikekumppanini,



jolla oli jo ennen koulun alkua vahva haave pelifirman perustamisesta. Meillä synkkasi välittömästi, ja pikkuhiljaa tutustuessamme tajusimme olevamme jokseenkin täydellinen yrittäjäpari. Myös ympärillemme vähitellen kertynyt tiimi koostui ihmisistä jollaisten kanssa todella haluan työurani viettää, he vain ovat oikeaa tyyppiä minulle - ja olen myös oivaltanut olevani ihan oikeaa tyyppiä kyseisen tiimin johtoon. Tämä kaikki tuli kaupan päälle kun sain mahdollisuuden olla mukana luomassa fantasiamaailmaa, tarinoita, haaveita hyvin konkreettisesti muodossa. Eskapistin unelma.

### **3. Koetko oppineesi peleistä jotain? Mitä?**

Koen, tottakai. Mutta kysymys on täysin toivottoman laaja, sama kuin kysyisit "koetko oppineesi kirjoista jotakin". Itse asiassa laajempikin, koska peleistä oppimiseen liittyy niin paljon itse pelin ulkopuolista, peliin kietoutuneisiin sosiaalisiin suhteisiin liittyvää. Koordinaatiota, strategiaa, reaktiokykyä, tarinankerrontaa, sosiaalisia lainalaisuuksia, huumoria, eettisiä arvoja, itsetuntemusta... näin äkkiseltään mieleen tulleita esimerkkejä.

### **4. Koetko hyötyväsi jollain tavalla pelien pelaamisesta?**

Miksi pelaat -listani vastaa tähän monellakin tapaa, en taida kirjoittaa niitä uusiksi. Kaikki mitä olen oppinut on myös hyöty.

### **5. Mitä koet, että pelaaminen sinulle antaa?**

Nämä kysymykset toistaa itseään :)

Eskapistisen pelaamisen hyöty ei ehkä ole niin itsestäänselvä. Se antaa paitsi keinon paeta ja rentoutua, myös keinon käsitellä sitä mitä pakenee, tosielämän tapahtumia, eettisiä ongelmia, omia murheitaan. Eskapistisessa pelaamisessa voi myös tehdä kokeiluja joita ei ikinä tosielämässä tekisi, pukea päälleen rooleja ja sillä saada paitsi välitöntä easy fun -nautintoa, myös syvempää itsetuntemusta.

### **6. Mitä sinulle tapahtuisi, jos et jostain syystä pystyisi enää pelata? Mitä menettäisit?**

En mä siihen kuolisi. Eskapistisen pelaamisen voisinkin korvata kirjoilla, sarjiksilla ja leffoilla - tunteen syvyys, immersion taso ei useinkaan ole yhtä syvä, mutta riittävän hyvä kuitenkin. Työkaluja menettäisin enkä välttämättä voisi korvata (katso "miksi pelaat"). Se olisi surullista, mutta ei ylitsepääsemätöntä.

### **7. Mitkä seuraavista ovat mielestäsi hauskaa tekemistä?**

- esteiden ylitsepääseminen
- voittaminen
- uusien asioiden löytäminen
- tiimityöskentely
- se, että joku toinen ihminen kehuu sinua
- toisen ihmisen peittoaminen
- keräily
- positiiviset, odottamattomat tapahtumat
- roolileikki
- kustomointi
- hassuttelu

Nämä kaikki, toki. Toisen ihmisen peittoaminen mulle henkilökohtaisesti ehkä vähiten.

### **8. Oletko kokenut haittoja pelaamisesta? Millaisia? Fyysisiä vai muunlaisia?**

Excessive immersion. Eskapistinen pelaaminen johtaa helposti niin tolkkuttomaan upoutumiseen, että yhtäkkiä koko päivä on kadonnut jonnekin. Olisi ihanaa että siihen olisi aikaa, mutta tässä elämäntilanteessa harvoin on. Ei silti mitään vakavaa - olen ehkä jättänyt pyykit ja tiskit päivän-pari myöhempään, mutta lapseni ja lemmikkini ovat aina saaneet ruokaa jotakuinkin ajallaan.

### **9. Millaisista peleistä pidät eniten? Yksinpeleistä? Co-op? Party-pelit/moninpelit? Kilpailullisista?**

Eniten olen emotionaalisesti kiintynyt yksinpeleihin, ei erikoisen kilpailullisiin tai "aggressiivisiin". Co-op on kuitenkin käytännössä se muoto jota pelaan eniten. Party-pelit kuuluvat erottamattomana osana tietynlaisiin tilanteisiin, mutta toisaalta niitä tilanteita ei voi erottaa peleistä, partyn pelaaminen yksin on hyvin surullista.

**10. Kuulutko johonkin tai joihinkin peliyhteisöihin? Kuinka tärkeänä koet yhteisön peleissä?**

Coc-klaanini ja tavallaan firmani. Klaanistakin tunnen ison osan irl. En pelaa kovin paljon yhteisöllisiä pelejä, sosiaalisuuteni peleissä on enemmän one-to-one tai one-to-few -tyyppiä. Ei siis kovin tärkeää minulle.

### **1. Miksi pelaat?**

Pelaaminen on mielekästä ja vaivatonta ajanvietettä eikä vastaavanlaista kokemusta kykene tarjoamaan mikään muu kuin videopelit.

### **2. Koetko oppineesi peleistä jotain? Mitä?**

Olen oppinut peleistä kaikenlaista huomaamattani, mitä on edes vaikea lähteä erittelemään. Yksittäisiä selkeitä asioita ylitse muiden tuskin on kauheasti, mutta olen oppinut ainakin ymmärtämään pelisuunnittelua ja siirtämään kaiken ilon ja inspiraation itse omaan elämäni nostoen elämänlaatuani merkittävästi.

### **3. Koetko hyötyväsi jollain tavalla pelien pelaamisesta?**

Hyödyn pelien pelaamisesta paljonkin tällä hetkellä, sillä olen suuntautumassa pelialalle ja kaikki tiedostava ja aktiivinen kokemus on vain plussaa. Pelit ovat muutenkin autta-  
neet minua elämässäni tuoden edellämäinittua iloa ja inspiraatiota aina kun sitä tarvit-  
sen.

### **4. Mitä koet, että pelaaminen sinulle antaa?**

Edelliset kysymykset pitävät sisällään samat vastaukset, mitä tähän kirjoittaisin. Iloa elämään näin lyhyesti.

### **5. Mitä sinulle tapahtuisi, jos et jostain syystä pystyisi enää pelata? Mitä menettäisit?**

Lähtisin todennäköisesti etsimään samankaltaista ilonlähdetä elämäni muista viihde-  
muodoista, mutta en usko olevani täysin tyytyväinen mihinkään muuhun. Menettäisin  
siis suurimman inspiraationlähteeni ja harrastukseni, joka on tuonut vuosia takuuvar-  
maa onnellisuutta arkeeni.

**6. Mitkä seuraavista ovat mielestäsi hauskaa tekemistä?**

- esteiden ylitsepääseminen
- voittaminen
- uusien asioiden löytäminen
- tiimityöskentely
- se, että joku toinen ihminen kehuu sinua
- toisen ihmisen peittoaminen
- keräily
- positiiviset, odottamattomat tapahtumat
- roolileikki
- kustomointi
- hassuttelu

Oikeastaan kaikki tuosta listalta, mutta jos joku pitää nostaa ylitse muiden niin "positiiviset, odottamattomat tapahtumat".

**7. Oletko kokenut haittoja pelaamisesta? Millaisia? Fyysisiä vai muunlaisia?**

Pelaaminen itsessään ei ole missään määrin vaarallista ellei sitä tee liikaa, mikä pätee jokaiseen muuhunkin harrastukseen. Itse olen kokenut fyysisesti vain lieviä, hetkellisiä hartiavaivoja ja psyykkisesti keskittymisvaikeuksia joskus harvoin niin en koe sen tuottaneen itselleni mainittavia haittoja.

**8. Millaisista peleistä pidät eniten? Yksinpeleistä? Co-op? Party-pelit/moninpelit? Kilpailullisista?**

Yksinpelikokemukset ovat eniten mieleeni.

**9. Kuulutko johonkin tai joihinkin peliyhteisöihin? Kuinka tärkeänä koet yhteisön peleissä?**

Kuulun Smash Bros. ja Mario Kart -yhteisöihin. Kummatkin ovat tuoneet itselleni paljon todella hyviä ystäviä ja kokemuksia, joita en vaihtaisi koskaan pois.