

HUOM! Tämä on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutukseltaan ja painoasultaan.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Loijas, J. & Mäkeläinen, J. (27.09.2022). Pelillistäminen ei ole lasten leikkiä. eSignals PRO.  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022092760243>

PLEASE NOTE! This is an electronic self-archived version of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Loijas, J. & Mäkeläinen, J. (27.09.2022). Pelillistäminen ei ole lasten leikkiä. eSignals PRO.  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022092760243>



**Copyright:** © 2022 by the authors and Haaga-Helia University of Applied Sciences. Licensed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

# Pelillistäminen ei ole lasten leikkiä

*Kirjoittajat: Jouko Loijas, Johanna Mäkeläinen*

Hyötypelien ja pelillisten sovellusten suunnittelu on vaikeaa työtä, johon on käytettävä aikaa ja resursseja, jotta päästään hyviin tuloksiin. Monella onkin kokemusta huonosti suunnitellusta pelillistämisestä. Sellaisesta, joka tuntuu parhaimmillaan turhalta ja pahimmillaan hankaloittaa tavoitteisiin pääsemistä. Taitavalla suunnittelulla on kuitenkin mahdollista päästä tulokseen, joka luo motivaatiota, iloa ja tehokkuutta prosesseihin, jotka ovat tuntuneet aiemmin tylsiltä ja työläiltä.

Pilotoimme hyötypelien ja pelillisten sovellusten kehittäjien koulutusta Haaga-Helian ja TAMKin yhteistyöhankeessa Luo Hype – Luovaa osaamista hyötypeleistä. Tässä kirjoituksessa käsittelemme tutkijoiden näkemyksiä hyvästä pelillistämisen suunnittelusta sekä sovellamme niitä käytäntöön hankkeen pilottiprojekteissa, joissa Haaga-Helian markkinoinnin ja palvelumuotoilun opiskelijat loivat hyötypelien konsepteja ja prototyyppejä toimeksiantajayrityksille.

## Mikä pelillistämässä menee pieleen?

Vaikka pelillistäminen tuntuisi olevan helppo yleisratkaisu motivaation parantamiseen lähes missä tahansa tehtävässä, pelillistäminen ei suinkaan aina onnistu parantamaan tuloksia. Callan, Bauer & Landersin (2014) mukaan pelillistämiprojektien epäonnistumisen syyt voidaan jäljittää huonoon suunnitteluun ja ymmärtämättömyyteen ongelmista, joita nämä projektit ovat yrittäneet korjata. Tiedon puute siitä, mikä tekee peleistä mielenkiintoisia, johtaa suunnitteluvalintoihin, joissa prosesseihin lisätään pisteitä ja merkkejä ja myydään pelillisinä.

Tämän takia törmäämme usein tylsiin hyötypeleihin, joiden pelaaminen tuntuu enemmänkin työltä kuin hauskanpidolta. Varsinkin opetuspelien kohdalla vallitsee ajatus, että oppijoiden motivoimiseen riittää, kun opetettavan asiaan päälle on liimattu jonkinlainen peli. Oletetaan, että kaikki pelaavat innoissaan peliä riippumatta siitä, ovatko suunnittelijat miettineet ollenkaan, mikä pelissä motivoi. Onkin tärkeää ymmärtää, että pelinomaiset ratkaisut eivät automaattisesti lisää motivaatiota. Scheiner, Haas, Bretschneider, Blohm & Leimeister (2017) toteavatkin, että osallistujien tarpeet ja asenteet tulee ymmärtää, jotta pelillistäminen olisi motivoivaa.

Sen lisäksi, että kohderyhmä saadaan motivoitua pelaamaan hyötypeliä, on tärkeää myös motivoida heidät pyrkimään kohti pelille asetettuja tavoitteita. Callan et al. (2014) nostavat esille, että ilman pelien motivaatiodynamiikan ymmärrystä lopputulos voi olla ristiriidassa liiketoiminnan tavoitteiden kanssa. Pelillistämisen tyypillinen ongelma onkin, että se motivoi johonkin muuhun kuin alkuperäisen ongelman ratkaisuun.

Pelillistäminen ei ole yksinkertainen ratkaisu, jota voidaan helposti käyttää samalla kaavalla erilaisissa toteutuksissa. Hyviin tuloksiin päästäkseen pelillisyyttä on suunniteltava

jokaiselle tuotteelle erikseen. Pelilliset elementit on kudottava prosessin toiminnallisuuksiin, muuten niistä voi tulla ennemminkin häiritseviä kuin motivoivia. (Scheiner et al. 2017.) Tästä hyvänä esimerkkinä toimii vaikkapa Yousicianin tai Duolington kaltaiset opetusohjelmat, jotka on alusta alkaen suunniteltu hyödyntämään pelillisiä elementtejä.

## **Ongelmana on vääränlainen palkitseminen**

Yleinen pelillistämisen sudenkuoppa on, että pelillinen prosessi tai tuote palkitsee käyttäjiä ei-toivotusta käytöksestä. Käyttäytyminen voi yksinkertaisesti johtaa tehottomuuteen. Esimerkiksi pelillinen oppimissivusto palkitsee käyttäjiä siitä, että he napsauttavat mahdollisimman montaa linkkiä sen sijaan, että he oppisivat näiden linkkien takana olevaa aihetta. (Callan et al. 2014.) Vanha viisaus – saat sitä mitä mittaat – pätee hyvin pelillisyyden suunnittelussa.

Pahimmassa tapauksessa käyttäytymisestä voi tulla päinvastainen kuin organisaatio haluaa. Esimerkiksi julkisen tulostaulukon käyttäminen työntekijöiden motivoimiseen toissijaisiin tehtäviin saattaa saada heidät keskittymään vähemmän ensisijaiseen työhönsä. Tällainen piste- tai merkkijärjestelmä voi aiheuttaa ahdistusta, stressiä ja motivaation puutetta. (Callan et al. 2014.)

Toinen yleinen ongelma on, että järjestelmä palkitsee käyttäjiä, mutta palkkio ei vaikuta todelliseen maailmaan. Yritys voi esimerkiksi käyttää pelillisiä prosesseja palkkaamaan ja palkitsemaan työnhakijoita tietyistä käyttäytymisestä pistein, mutta pisteillä ei ole vaikutusta todelliseen rekrytointiin. Tämä voi saada työnhakijat motivoitumattomiksi ja tuntemaan kielteisiä tunteita yritystä kohtaan. (Callan et al. 2014.) Toisaalta palkkiosta voi tulla liian tärkeä, ja osallistujat voivat alkaa hyödyntää järjestelmää saadakseen palkkiot, mutta unohtaa pelillisen prosessin todelliset tavoitteet (Scheiner et al. 2017).

Onnistunut pelillistäminen huomioi halutun tuloksen ja palkitsee siihen tulokseen johtavan käyttäytymisen, jota käytetään vain tapauksissa, joissa itse prosessi ja pelillistäminen ovat vapaaehtoisia. On myös välttämätöntä ymmärtää, että mukaansatempaavan pelimaailman luominen vie paljon resursseja ja aikaa. (Callan et al. 2014.)

## **Pelien ja pelisuunnittelun ymmärryksen merkitys**

Onnistuneet hyötypelien ja pelillisten sovellusten suunnittelijat tuntevat laajasti pelien maailmaa sekä pelien mekaniikkoja ja toiminnallisuuksia. Kun hyötypelin tekijä tuntee kohdeyleisönsä ja ymmärtää mikä yleisöä peleissä motivoi, hän pystyy laajasti hyödyntämään erilaisia pelien elementtejä tehdäkseen ohjelmistaan mukaansa tempaavia ja mielenkiintoisia.

Thibault & Hamari (2021) korostavat, että vain pientä osaa peleistä ja pelien genreistä käytetään inspiraationa pelillistämisen suunnittelussa, ja kehottavat suunnittelijoita

hyödyntämään koko pelikentän monipuolisuutta ja rikkautta. Deterding (2014) katsoo, että suunnittelijoiden tulisi luopua teknisistä suunnitteluelementeistä ja omaksua laajempi näkemys järjestelmistä ja konteksteista, jotta pelillistäminen toimisi. Pelillistämisen tulisi sisältää sosiaalisia tilanteita, kehyksiä, merkityksiä, normeja ja käytäntöjä ja luoda pelillisiä järjestelmiä, jotka vahvistavat pelin dynamiikkaa ja johtavat kokemuksellisiin käsitteisiin paremmasta elämänlaadusta.

Kun pelejä tutkitaan laajasti, huomataan, että on runsaasti erilaisia pelityyppejä joiden luonne voi olla hyvinkin kaukana toisistaan. Esimerkiksi shakki on pelinä hyvin erilainen kuin vaikkapa Pokemon Go. Pelien suunnittelua ja erilaisia motivaatiotekijöitä on tutkittu pitkään. Pelitutkimuksen yksi merkittävimpiä hahmoja Roger Caillois (2001) jakoi pelit neljään kategoriaan kilpailu, sattuma, mimiikka ja huimaus. Monet tutkijat ovat sittemmin laajentaneet tätä käsitystä ja yksi kattavammista malleista on Nick Yee (2019) esittelemä Gamer Motivation Model (Kuva 1). Malli jakaa pelien motivaatiotekijät kuuteen luokkaan: toiminta, sosiaalisuus, taito, saavutukset, immersio ja luovuus.



Kuva 1 – Gamer Motivation Model (Yee, 2019)

Pelaajien välillä on suuria eroja siinä, mikä motivoi heitä pelaamaan. Esimerkiksi vahvasti toiminnallisista peleistä motivoituvat eivät välttämättä motivoitu sosiaalisista tai luovuutta vaativista peleistä, mutta olisi liian yksinkertaistavaa väittää, että näin olisi aina. Monet pelejä harrastavat saattavat tunnistaa kaikista näistä luokista itseään motivoivia tekijöitä, kun taas toiset ovat vahvasti keskittyneet tietyn tyyppiin peleihin. Siksi onkin tärkeää ymmärtää oma kohderyhmänsä tarkasti hyötypelejä suunnitellessa ja tarjota sopivaa pelillisyyttä juuri sen tarpeisiin.

Schmidt, Emmerich & Schmidt (2015) toteavat, että pelillisissä tuotteissa käytetään usein vain pelimekaniikan yksinkertaisimpia toteutuksia, mikä vähentää pelien syviä ja kestäviä

kokemuksia. Syvä pelien ja pelisuunnittelun ymmärtäminen mahdollistaisi monipuolisemman mekaniikan lisäämään pelaajien kiinnostusta ja luomaan elämyksiä. Pienetkin parannukset voivat vaikuttaa merkittävästi käyttökokemukseen. Suunnittelijan tulee ymmärtää, miten tilanne on kuin peli ja kuinka käyttäjät ja sidosryhmät toimivat pelaajina. Syvällä pelien ja niiden tarkoituksen ymmärtämisellä suunnittelija voi luoda innovatiivisia ideoita.

Hyötypelit ja pelilliset sovellukset ovat toistaiseksi hyödyntäneet keskimäärin valitettavan vähän viihdepeleistä tutuista ominaisuuksista. Tähän voi olla syynä kokemattomuus pelisuunnittelusta, vähäiset resurssit tai halu pitää asiat mahdollisimman yksinkertaisina, jotta mahdollisimman moni osaisi pelata niitä. Riskinä on kuitenkin, että pelistä tulee tylsä ja mielenkiinnoton, jos suunnittelija ei kykene luomaan kunnollista motivaatioperustaa.

Pelisuunnittelun käsitteet tarjoavat syvän ymmärryksen pelin mekaniikasta ja ominaisuuksista. Sitä vastoin tekniset konseptit ja ratkaisut eivät ole luovuuden ensisijainen painopiste. Silti vahva peliarkkitehtuurin ymmärrys ja pelikohtaiset tekniset ratkaisut auttavat ideoiden toteuttamisessa valtavasti. (Schmidtin et al. 2019.)

## **Pelillistämisen etiikka puhututtaa**

Thibault & Hamari (2021) muistuttavat, että pelillistämistä arvostellaan käyttäjien hallitsemisesta ja manipuloinnista, mikä saa alkunsa valtasuhteista, joissa suunnittelijat asettavat säännöt ja käyttäjien tulee noudattaa niitä. Tämä valtasuhde voi olla ongelmallinen, jos sitä käytetään epäeettisesti, varsinkin kun pelillistämällä pyritään usein muuttamaan käyttäytymistä.

America's Army: Proving Grounds – Yhdysvaltain armeijan luoman pelisarjan viimeisin jakso on erinomainen esimerkki valtasuhteista ja yrityksistä vaikuttaa käyttäytymiseen. Peli esittelee, miten sotilaan tulee toimia eri skenaarioissa Yhdysvaltain armeijassa, ja sen tavoitteena on houkutelua rekrytoitavia. Steam (2021) -arvosteluissa peli on saanut kritiikkiä yksityistietojen keräämisestä ja siitä, että se on propagandatyökalu Yhdysvaltain hallitukselle. Se on myös saanut kiitosta hyvästä pelattavuudesta ja mahtavasta yhteisöstä.

Pelillistäminen on työkalu, jota voidaan käyttää hyvään tai pahaan, ja Marczewski (2017) nostaa oikeutetusti kysymyksen pelillisten sovellusten suunnittelun eettisyydestä. Hän esittelee yksinkertaisen mallin, jolla voidaan tarkistaa suunnittelun eettisyys esittämällä seuraavat neljä kysymystä:

- Tarjoaako järjestelmä valinnanvaraa?
- Mikä on suunnittelijan tarkoitus?
- Mitkä ovat mahdolliset positiiviset ja negatiiviset seuraukset järjestelmässä olemisesta?
- Onko hyödyllisiä tuloksia painotettu käyttäjän tai suunnittelijan tarpeisiin tai toiveisiin?

# Pelillistämisen potentiaali hyötykäyttöön

Pelillistämällä ja hyötypeleillä on runsaasti potentiaalia, joka on osoitettu useissa tutkimuksissa, mutta niiden voimavarojen hyödyntämisessä ollaan vielä alkumetreillä. Kuten usein uusien tekniikoiden yhteydessä, pelillistämisen odotukset ja lupaukset nousivat kymmenisen vuotta sitten nopeammin kuin kyky tuottaa aidosti hyödyllisiä sovelluksia. Tästä johtuen pelillistäminen menetti uskottavuuttaan, kunnes alettiin todella ymmärtämään mitä hyvä ja tehokas pelillistäminen voisi olla. Nyt alan tutkijat ovat porautuneet syvällisemmin siihen, miten hyötypelejä ja pelillisiä sovelluksia kannattaa suunnitella sen sijaan, että he pyrkisivät ainoastaan todistamaan niiden merkityksen. (Thibault & Hamari 2021.)

Hyvän pelillistämisen lähtökohtana toimii syvä ja laaja ymmärrys peleistä, pelien logiikasta ja motivaatorakenteesta. Se ei kuitenkaan vielä riitä, vaan suunnittelijan tulee ymmärtää myös pelillistämisen kohde ja käyttäjät, eli miten hyötypelin pelaajat toimivat pelaajina ja mikä motivoi heitä. Yksinkertaisten peleistä tuttujen elementtien lisääminen olemassa oleviin prosesseihin ei yleensä johda hyviin lopputuloksiin vaan pelillisyyden tulee rakentaa alusta alkaen prosesseihin, jotka palvelevat tuotteen tarkoitusta.

Luo Hype –hankkeessa olemme kehittäneet tutkimusten, akateemisten kirjoitusten sekä käymiemme keskustelujen pohjalta hyötypelien ja pelillisten sovellusten kehittäjien pedagogisen mallin, jota hyödynnämme myös käytännössä Haaga-Helian tradenomikoulutuksessa. Euroopan sosiaalirahaston rahoittaman hankkeen tavoitteena on edistää suomalaista hyötypeliosaamista ja pilotoida poikkeusteollisia, palvelumuotoilun ja ilmiöoppimiseen perustuvia työskentelymalleja hyötypelikonseptien kehittämiseen.

## Pelikehittämisen mallin pilotointi Haaga-Heliassa

Luotu pelikehittämisen malli on pilotoitu kahdesti Haaga-Heliassa, syksyllä 2021 ja keväällä 2022. Markkinoinnin ja palvelumuotoilun opiskelijamme loivat hankkeessa yhteensä 12 konseptia hyötypeleistä ja pelillistä sovelluksista yritysten ja yhteisöjen toimeksiannoista. Konseptit olivat hyvin monipuolisia ja niissä hyödynnettiin monenlaisia pelien ominaisuuksia.

Mukana oli muun muassa virtuaalitodellisuutta hyödyntävä koulutussimulaattori pelastuslaitoksen käyttöön, missä motivaatiotekijöinä toimii taito, saavutukset ja immersio. Erityisesti immersioon kiinnitettiin konseptissa huomiota ja simulaattori suunniteltiin todentuntuiseksi siten, että sekä ympäristö, hahmot että pelaajan toiminta tuntuvat mahdollisimman aidolta.

Toinen hyvin erilainen esimerkki on opiskelijoiden kehittämä pelillinen sovellus, jonka pohjalla oli olemassa oleva nuoria vanhempia raskaus- ja vauva-aikana valmentava peli. Opiskelijat päätyivät käyttäjäymmärryksen keräämisen avulla muuttamaan hyötypeli pelillistetyksi sovellukseksi, joka palvelisi paljon paremmin tarkoitettua kohderyhmää. Sovellus on suunniteltu mobiililaitteille ja se hyödyntää sosiaalisuutta, saavutuksia ja luovuutta motivaatiotekijöinä. Sosiaalisuus ja luovuus näkyy tehtävissä, joita vanhemmat

voivat tehdä yhteistyössä ja joissa kommunikointi ja suunnittelu ovat isossa roolissa. Saavutukset ovat perinteisiä kerättäviä merkkejä, kun tietyt tehtävät on suoritettu.

Kuten yllä olevat esimerkit osoittavat, digitaalisia hyötyp pelejä voidaan tehdä kaikille helposti saatavilla oleville laitteille kuten puhelimet, tietokoneet ja VR-lasit. Monet hyötypelit hyödyntävät myös hyvin erikoistuneita laitteita. Opiskelijaryhmämme pääsivät suunnittelemaan pelejä esimerkiksi Exeriumin keskivartaloa aktivoivalle pelituolille ja Gymrailin pyöräilyn sisäharjoitteluun tarkoitettulle laitteelle.

Teknologian kehittyessä pelillisistä tuotteista saadaan koko ajan kiinnostavampia ja tehokkaampia ja ainoastaan suunnittelijoiden ja kehittäjien taidot ja resurssit rajoittavat alan kehittymistä. Hyötypelien ei toki välttämättä tarvitse hyödyntää korkeaa teknologiaa. Myös esim. lauta-, kortti- ja roolipelit voivat tarjota tehokkaita välineitä pelillisyyden hyödyntämiseen.

Koska hyötypelien ja pelillisten sovellusten kehittäjien pedagoginen mallimme ja sen pilotointi perustuivat vahvasti tutkittuun tietoon ja aiemmin luotuihin malleihin motivaatiotekijöistä ja pelillistämiseen vaikuttavista tekijöistä, pystyimme välttämään suurimmat hyötypelien kehittämisen sudenkuopat. Käyttämämme palvelumuotoilun työkalut varmistivat, että opiskelijat pitivät koko ajan loppukäyttäjän tarpeet ja näkökulman kirkkaana mielessään suunnitteluprojektin ajan. Projektiryhmän näkökulmasta tieteellisen tutkimustyön ja käytännön kokeilujen yhdistäminen tuo hanketyöhön niin lisää motivaatiota kuin vaikuttavuuttakin. Siinä pelissä kaikki voittavat.

*Luo Hype – Luovaa osaamista hyötypelieistä -hankkeessa kehitetään uudenlainen opintopolku ammattikorkeakouluun hyötypelieistä kiinnostuneille sekä pilotoidaan toimintamalli, jossa opiskelijat kehittävät yrityksille hyötypelieihin liittyviä ratkaisuja projektitöinä. Hankkeen rahoittaa Euroopan Sosiaalirahasto (ESR) Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020 –ohjelma.*