



UNIVERSITY OF LAPLAND  
LAPIN YLIOPISTO

YHTEISKUNTATIETEIDEN TIEDEKUNTA

**Kalle Honka**

**Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten miesten syrjäytymisen  
ehkäisemisessä**

Pro gradu –tutkielma

Johtaminen

Tammikuu 2018

**Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta****Työn nimi:** Pelillistämisen mahdollisuudet nuorten miesten syrjäytymisen ehkäisemisessä**Tekijä:** Kalle Honka**Koulutusohjelma/oppiaine:** Johtaminen**Työn laji:** Pro gradu –työ x Sivulaudaturtyö \_ Lisensiaatintyö \_**Sivumäärä:** 83**Vuosi:** 2018

**Tiivistelmä:** Tutkimuksen tavoitteena on selvittää nuorten peliharrastajien kokemuksia pelaamisesta, peleistä ja niiden vaikutuksista heidän arkielämäänsä. Tutkimuksen teoria pohjautuu pelillistämistutkimukseen sekä syrjäytymistutkimukseen. Tutkimuksen keskiössä ovat nuoret pelaajat, joiden opinnot ovat jääneet vähäisiksi tai myöhästyneet tai jotka ovat heikossa työmarkkina-asemassa. Tutkimuksen aineisto on kerätty puolistrukturoiduilla haastatteluilla ja analysoitu laadullisesti teoriasidonnaisen sisällönanalyysin avulla. Tutkimuksessa haastateltiin viittä nuorta miestä, jotka pelaavat pelejä aktiivisesti.

Tutkimustuloksina esitetään nuorten pelaajien haastattelujen pohjalta saadut teemat pelien vaikuttavuudesta ja ominaisuuksista sekä niiden mahdollisesta hyödyntämisestä syrjäytymisen ehkäisemiseen. Tutkimustulokset ovat monilta osin yhteneviä aiemman tutkimuksen kanssa, mutta myös uusia näkökulmia löytyi sekä joidenkin aiemmin havaittujen tekijöiden rooli korostui. Pelaajien pääsääntöisenä motivaationa pelaamiselle toimii itsensä kehittäminen. Pelaamisen tulee olla hauskaa ja mielekästä ajanvietettä, mutta mikäli pelaaja ei koe kehittyvänsä pelaamisen seurauksena, kyseisen pelin elinikä jää usein lyhyeksi. Pelejä pelataankin lähes yksinomaan utilitaristisista syistä. Tulostaulukoita ja erilaisia ranking-systeemeitä hyödynnetään oman kehityksen seurannassa ja arvioinnissa. Tutkimuksessa korostuu myös kilpailu pelaajien välillä, mutta ei sen perinteisessä merkityksessä. Pelaajat eivät kilpaile palkinnoista. Kilpailu koetaan mielekkäänä oman kehityksen mittarina. Pelaajat pelaavat omia suorituksiaan muiden suorituksiin. Kilpailun päämääränä on toisen pelaajan päihittäminen ja itsensä kehittäminen, ei tavarat ja palkinnot. Haasteita suoritetaan joko yksin tai verkossa muodostetuissa yhteisöissä.

Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että mikäli pelaaja halutaan sitouttaa johonkin toimintaan, tulee vedota hänen sisäisiin motivaatiotekijöihinsä. Pelin täytyy tarjota riittäviä haasteita sekä mahdollisuus arvioida omia suorituksiaan. Vetoamalla pelaajan haluun kehittää itseään saadaan aikaan pidempikestoisia tuloksia kuin esimerkiksi tarjoamalla konkreettisia palkintoja. Yhdistämällä nämä tekijät toimivaan peliin, jossa on hyvä yhteisö, saadaan aikaan olosuhteet jossa pelaaja voi oppia hyödyllisiä, ”oikean” elämän taitoja. Näitä toimenpiteitä voitaisiinkin kehittää sellaisissa tapauksissa, joissa toiminta vaikuttaa alun perin tylsältä, esimerkiksi työ- tai kouluhaussa. Tutkimustuloksia voidaan hyödyntää suunniteltaessa toimenpiteitä ja pelillistämisen hyödyntämistä nuorten syrjäytymisen ehkäisemisessä.

**Avainsanat:** syrjäytyminen, y-sukupuolvi, peli, pelillistäminen, pelielementit, motivaatio**Muuta tietoa:**

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi X

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjaston käytettäväksi X

## Sisällys

<b>Kuviot</b> .....	5
<b>1. Johdanto</b> .....	6
<b>2. Nuorten syrjäytyminen</b> .....	9
2.1 Syrjäytymisen määrittelyä .....	9
2.2 Syitä syrjäytymiselle .....	12
2.3 Syrjäytymisen vaikutukset yksilö- ja yhteiskuntatasolla .....	14
2.4 Y-sukupolvi ja syrjäytyminen .....	15
<b>3. Pelillistäminen</b> .....	19
3.1 Pelillistämisen määrittelyä .....	19
3.2 Pelillistämistutkimuksen kehitys .....	24
3.3 Erilaiset pelielementit .....	26
3.4 Pelillistämisen vaikutukset käyttäjään .....	27
3.4.1 Motivaatio.....	29
3.4.2 Sitouttaminen tekemiseen .....	31
3.4.3 Muuttunut käytös .....	32
3.4.4 Pelaajatyytit .....	32
3.5 Pelillistäminen oppimistyökaluna .....	34
<b>4. Metodologia</b> .....	37
4.1 Laadullinen tutkimus ja tutkijan positio .....	37
4.2 Faktanäkökulma .....	39
4.3 Tutkimusaineisto .....	39
4.4. Sisällönanalyysi .....	42
4.5 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys .....	44
<b>5. Pelillistämisen mahdollisuudet syrjäytymisen ehkäisemisessä</b> .....	46
5.1 Nuorten elämäntilanteet .....	46
5.1.1 Työ- ja koulutushistoria .....	46
5.1.2 Arjen rytmi.....	47
5.2 Pelaamiskäyttäytyminen.....	48
5.2.1 Pelaamiseen käytetty aika .....	48
5.2.2 Syitä pelaamiselle.....	49
5.3 Hyvä peli.....	51
5.3.1 Pelielementtien vaikutus .....	52
5.3.2 Strukturoitu pelipolku ja vapaa tutkiskelu.....	54
5.3.3 Uudelleenpelausarvo .....	55

<b>5.4 Peleistä saadut kokemukset</b> .....	56
<b>5.5 Kilpailu</b> .....	57
<b>5.5.1. Ulkoiset motivaatiotekijät</b> .....	59
<b>5.6 Pelaamisen yhteisöllisyys</b> .....	59
<b>5.6.1 Avatarin vaikutus pelaamiseen</b> .....	61
<b>5.7 Koettu hyöty</b> .....	62
<b>5.7.1 Sisäiset motivaatiotekijät</b> .....	63
<b>5.7.2 Aktivoivaa vai passivoivaa?</b> .....	64
<b>5.8 Pelaajatyypit</b> .....	66
<b>6. Keskustelu ja johtopäätökset</b> .....	67
<b>Lähteet</b> .....	72
<b>Liitteet</b> .....	81

## **Kuviot**

<b>Kuvio 1.</b> Pelaajan flow-tila (Kumar & Herger, 2013, 70.).....	28
<b>Kuvio 2.</b> Sisäiset ja ulkoiset motivaatiotekijät (Kumar & Herger, 2013, 64.).....	30
<b>Kuvio 3.</b> Bartlen pelaajatyypin akseli (1996).....	33

## 1. Johdanto

Nuorten syrjäytymisen ehkäisyä voidaan pitää yhtenä suurimmista yhteiskunnallisista ongelmista 2010 –luvulla (Suomen rakennerahasto-ohjelma, 2014, 11). Nuorten tilanteiden todellisuuden sekä yhteiskunnan asettamien oletusten ja toimenpiteiden välinen rako kasvaa jatkuvasti. Tähän ongelmaan pureutuminen ja ratkaisujen etsiminen on yhä tärkeämpää nykypäivän muuttuvassa työelämässä.

Jo 1990 -luvun lamasta lähtien Suomessa on kehitetty yhä kasvavassa määrin työvoimapoliittisia toimenpiteitä ja koulutuspoliittisia keinoja nuorten syrjäytymisen ehkäisemiseksi. Huolestunut keskustelu nuorten syrjäytymisestä ja passivoitumisesta jatkuu yhä vilkkaana (Lähteenmaa, 2011, 47.) Syrjäytymisvaarassa olevien nuorten ja erityisesti nuorten miesten tavoittamiseen onkin etsitty keinoja jo pitkään. Tutkimuksessani nuoria miehiä tarkastellaan pelien ja pelaamisen kautta. Peleistä ja pelaamisharrastuksesta etsitään positiivisia ominaisuuksia ja niistä avautuvia mahdollisuuksia pyritään hyödyntämään nuorten aktivoimisessa.

Pelillistämisen keinoin voidaan tavoittaa erityisesti sellaiset henkilöt, jotka kokevat tarvitsevansa mielialan kohentamista motivoituakseen uuteen toimintatapaan (Pyky, Koivumaa-Honkanen, Leinonen, Ahola, Hirvonen, Enwald, Luoto, Ferreira, Ikäheimo, Keinänen-Kiukaanniemi, Mäntysaari, Jämsä & Korpelainen, 2017, 18). Pelillistäminen toimii tällöin ikään kuin intervention työkaluna ja tällä väliintulolla voidaan saada käyttäjä aktivoitumaan tärkeänä pidettävään asiaan, esimerkiksi kiinnostumaan koulutuksesta tai työnhausta ja työllistymisestä.

On myös tapahtunut muutos kohti post-materialistisia arvoja, kuten ilmaisua ja kokemuksia. Puhutaan kokemustaloudesta. Tässä taloudessa digitaaliset pelit ovat vakiinnuttaneet asemansa ja ovat jopa dominoivia kulttuurisia tekijöitä. Niitä käyttää kokonainen pelaaja-sukupolvi, joka luo sosiaalista identiteettiään näiden pelien verkostoissa (Nacke & Detering, 2016, 451.) Pelien sisältämä sosiaalinen maailma,

jossa kohtaamiset tapahtuvat avatarien välityksellä, voidaan nähdä houkuttelevampana kuin ”oikea” maailma. Teknologian kehityksen myötä näiden maailmojen välinen raja hämärtyy jatkuvasti.

Pelillisyyden ja pelillistämisen voidaan nähdä olevan digitalisaation jalkauttamisen muotoja. Näiden käyttöönotto haastaa perinteiset ajatusmallit esimerkiksi koulutuksesta ja työelämästä. Näiden tekniikoiden käyttöönotossa tulisi muistaa, ettei pelkkä tekninen tietämys yksinään riitä. Uusia työmenetelmiä tulisi tarkastella avoimin mielin ja terveellä uteliaisuudella (Punna & Raitio, 2016, 224.)

Pelaamisesta on vauhdilla kasvamassa suosituin viihdemuoto. Tämän trendin vuoksi myös ei-viihteelliset tuotantoalat ovat alkaneet hyödyntämään pelillistämistä esimerkiksi keinoina vaikuttaa asiakkaidensa motivaatioon (Karagiorgas & Niemann, 2017, 515). Tämä näkökulma toimii tutkimukseni perustana, sillä pyrin tarkastelemaan esimerkiksi koulutuslaitosten sekä ei-viihteellisten työalojen mahdollisuuksia pelillisten ominaisuuksien hyödyntämisessä.

Tutkimuksessani pelaaminen, ”gaming”, erotetaan ”playing”-termistä, jolla voidaan tarkoittaa myös leikkimistä. Pelaamisella tarkoitetaan toimintaa, jota rajaavat säännöt ja jonka ominaispiirteisiin kuuluvat esimerkiksi kilpailulliset yhteenotot. Leikkimistä voidaan pitää vapaampana, ilmaisuvoimaisempana toimintana, jonka ominaispiirteisiin puolestaan kuuluu improvisointi (Devisch, Poplin & Sofronie, 2016, 84.) Käytetystä erottelusta huolimatta pelaamisesta voidaan löytää leikinomaisia ominaisuuksia. Myös leikkiä tarkastelemalla voidaan törmätä pelinomaisiin tilanteisiin.

Tutkimukseni keskiössä ovat nuorten, syrjäytymisvaarassa olevien, miespuolisten peliharrastajien kokemukset pelaamisesta, peleistä ja niiden ominaisuuksista. Peilaan tutkimuksessani näitä kokemuksia aiempaan pelillistämistutkimukseen ja niihin esimerkkeihin, miten pelillistämistä ja pelejä on aiemmin hyödynnetty eri tapauksissa.

Tutkimuksen tarkoituksena on etsiä ratkaisuja nuorten syrjäytymisen estämiseen, sekä mahdollisia konkreettisia tapoja, miten pelien ominaisuuksia voitaisi hyödyntää nuorten aktivoinnissa sekä motivoinnissa. Tutkimusaihe on tärkeä jo pelkästään yhteiskunnallisten kustannusten näkökulmasta, puhumattakaan yksilöllisistä vaikutuksista, joita syrjäytyminen voi aiheuttaa.

**Tutkimuskysymys:**

*”Miten pelien aktivoivia ominaisuuksia voitaisiin hyödyntää nuorten miesten syrjäytymisen ehkäisemisessä?”*



## 2. Nuorten syrjäytyminen

### 2.1 Syrjäytymisen määrittelyä

Työ- ja elinkeinoministeriön (2011, 22-23) mukaan syrjäytyneisyys ja ulkopuolisuus ovat käsitteitä, joilla ei ole tarkkaa sisältöä. Ministeriö viittaa kuitenkin Norjan tilastoviraston määritelmään, joka antaa ulkopuolisuudelle kuusi osa-aluetta: sosiaalinen ulkopuolisuus, koulutuksellinen ulkopuolisuus, työelämän ulkopuolisuus, taloudellinen ulkopuolisuus, oikeudellinen ulkopuolisuus sekä terveydenhuollon ulkopuolisuus. Nämä kaikki osa-alueet vaativat henkilön oma-aloitteisuutta ja asiakkaaksi hakeutumista, jotta ulkopuolisuus päättyisi. Syrjäytymiseen ja ulkopuolisuuteen liitetään usein muitakin toimintojen puuttumisia kuten esimerkiksi harrastuksiin ja muihin yhteiskunnallisiin toimintoihin osallistumattomuutta. Syrjäytyneen henkilön yhteydenpito sukulaisiinsa ja ystäviinsä voi vähentyä, henkilö ikään kuin muodostaa oman asuinkuntansa, eikä kuulu mihinkään perheeseen. Syrjäjän jäämiseen liittyykin usein yksin asuminen (Työ- ja elinkeinoministeriö, 2011, 27.) Edellä esitettyä yleistä syrjäytymisen määrittelyä voi soveltaa tietyin varauksin myös nuorten syrjäytymiseen. Nykynuoriin ja -yhteiskuntaan liittyy kuitenkin piirteitä, jotka tekevät määrittelyn haasteelliseksi.

Nuorten työllisyystilanteiden ajoittainen heikkeneminen ja taloustaantumet seuraavat toisiaan nykyisin yhä useammin (Lähteenmaa, 2011, 47). Prosessista, jossa nuori siirtyy koulutuksesta työelämään, on tullut epävarmempi ja vaikeammin ennustettava. Syrjäytymisvaarassa olevilla nuorilla prosessiin liittyvät päätökset liittyvät siihen, mennäkö koulutukseen, töihin vai jäädä työttömäksi. Tätä asetelmaa voidaan pitää osittain keinotekoisena, sillä päätökset tehdään usein olosuhteiden pakottamana. ”Normaalinuorelle” ammatillinen koulutus voi olla itsestään selvää. Valinta koulutuksen ja työn välillä on monimutkaisempi sekä aktuaalisempi syrjäytymisuhan alla olevilla nuorilla. (Nyyssölä, 2000, 64.)

Syrjäytymisprosessin voidaan katsoa alkavan, kun nuoren taloudelliset, sosiaaliset ja kulttuuriset siteet alkavat asteittain murtua. Tällöin nuoret jäävät tavanomaisten elinympäristöjen, kuten esimerkiksi opiskelun, työn ja toimeentulon, ulkopuolelle. Ulkopuolella oleva voi toisaalta olla esimerkiksi hoitamassa omia lapsiaan tai vanhempiaan, valmistautua pääsykokeisiin tai toimia kolmannella sektorilla. Myös esimerkiksi sairaudet voivat estää työnteon (Työ- ja elinkeinoministeriö, 2011, 27.) Tällaisessa tilanteessa henkilöä ei voida pitää syrjäytyneenä.

Käsitettä ”syrjäytynyt” täytyy lähestyä varoen sen leimaavan luonteen vuoksi. Syrjäytynyt voidaan mieltää erilaiseksi, yhteiskunnan normeja vältteleväksi. Usein termiin liitetään merkitys passiivisuudesta, ikään kuin syrjäytynyt olisi valinnut passiivisuuden tai suuntaisi aktiivisuuttaan väärin, vaikka näin ei välttämättä ole. Syrjäytyminen ei välttämättä kuvaa parhaiten heidän moninaista todellisuuttaan (Pohjola, 2001, 187-188.) Nuorten omat vahvuudet voidaan luokitella heikkouksiksi, jos aktiivisuus ja uteliaisuus ei suuntaudu ainoastaan koulutukseen tai työelämään. Tällöin heidät määritellään passiivisiksi (Pohjola, 2001, 191.) Myös Nyysölä (2000, 65) toteaa, että esimerkiksi koulutuksesta ja tutkinnoista on tullut ikään kuin sosiaalistumisriittejä. Mikäli nuori jää näiden ulkopuolelle, hänen oletetaan kyseenalaistavan sosiaalisia normeja.

Kun esimerkiksi englannin kielen termi *exclusion* viittaa yhteiskunnalliseen ulossulkemiseen, suomenkielinen syrjäytyminen viittaa siihen, että yksilö syrjäytyy itse. Mikään ulkoinen voima ei vaikuta hänen ulkopuolisuuteensa (Pohjola, 2001, 188-189.) Määrittely voi olla usein liian mustavalkoinen ja kaksijakoinen. Nuorta pidetään joko syrjäytyneenä tai aktiivisena. Nuori joko menestyy koulussa ja hänellä on selvä suunnitelma tulevaisuudesta tai hän on passiivinen ja haluaa elää elämänsä tekemättä mitään (Snellman, Lehtonen & Van Aerschoot, 2016, 88). Tämä yksilön omantahtoinen passivoitumismyytti syntyy vallan diskurssista, jossa yksilöitä arvioidaan epäluottamuksen termein. Nuorten erilaiset elämäntilanteet luokitellaan helposti uhkaaviksi ja toimenpiteitä vaativiksi myös erilaisissa viranomaisjärjestelmissä. Näistä tekijöistä syntynyt moraalinen huoli johtaa syrjäytymistä yleistävään myyttiin,

jossa nuoria käsitellään yleiskategoriana, johon tepsivät samat toimenpiteet ja määreet (Pohjola, 2001, 189.)

Nuoria ei tulisi summittaisesti luokitella mihinkään ryhmään vain koska he täyttävät osan tietyn luokan ominaispiirteistä. Erityisesti koulutuksen ja työn ulkopuolella olevat nähdään lähes yksinomaan syrjäytymisen riskiryhmänä (Snellman, ym, 2016, 84). Kaikkien tilanne ei välttämättä ole ollenkaan hälyttävä, monet nuoret voivat olla esimerkiksi niin sanotussa siirtymävaiheessa.

Kaukonen (2007,7) osoittaa, että pääasiallinen toiminta, johon nuoret käyttävät suurimman osan ajastaan, ei pysy useinkaan samana vuodesta toiseen. Nuorten elämänsä oinaispiirteenä voidaan pitää sitä, että he opiskelevat ja ovat välillä työssä tai työttömänä. Työtä voidaan tehdä myös opiskelun ohessa. Nuoret saattavat tulla toisiin ajatuksiin ja vaihtaa koulutusalaan. Jotkut lähtevät ulkomaille pohtimaan seuraavaa liikettä. Seuraamalla yhtä ikäluokkaa tilastojen perusteella vuodesta toiseen selviää, että alle puolet heistä on samassa opiskelu- tai työtilanteessa muutaman vuoden kuluttua. Vaikka nuori ei opiskelisi tai kävisi töissä, hän voi silti olla hyvinkin aktiivinen omissa verkostoissaan. Toisaalta työssäkäyvä nuori voi kokea vaikeuksia pärjäämisen, kilpailun tai uupumuksen kanssa. Avun pyytämistä voidaan pelätä leimaantumisen takia (Snellman ym. 2016, 89.) Nuoruudessa havaittavat sosiaaliset vaikeudet, huono koulumenestys tai työttömyys eivät tee henkilöstä passiivista, taidotonta tai tarkoita sitä, että kyseinen henkilö olisi millään tavalla jäämässä yhteiskunnan ulkopuolelle. Tällaiset tekijät kuitenkin määrittävät nuoren syrjäytyneeksi esimerkiksi kouluissa, terveydenhuollossa tai työvoimapalveluissa (Snellman ym. 2016, 85.)

Nuorten aktiivisuudesta tai syrjäytymisestä puhuttaessa pitäisi ottaa huomioon mitä yhteiskunnallisella syrjäytymisellä tai aktiivisuudella tarkoitetaan ja miten niitä arvioidaan. Syrjäytymistä yleistämällä voidaan muodostaa vääränlainen kuva nykyisestä tilanteesta, sillä monien mittausten mukaan nuoret voivat entistä paremmin (Snellman ym. 2016, 85). Näiden seikkojen laiminlyönti voi johtaa siihen, että nuori

luokitellaan väärin, eikä ehkä pystytä valitsemaan tarkoituksenmukaisia auttamis- ja tukimenetelmiä.

Hemmingin (2006, 661) mukaan syrjäytynyt on erillään normien mukaisesta elämästä sekä yhteiskunnan tasavertaisesta jäsenyydestä. Syrjäytymisestä puhuminen voi hänen mukaansa olla myös ristiriitaista, sillä esimerkiksi syrjäytyneet miehet ovat jatkuvasti yhteiskunnallisten toimenpiteiden kohteena. Nuorten kohdalla varsinaisesta syrjäytymisestä voi puhua vasta silloin, kun nuori tuntee itsensä vieraaksi yhteisössään tai olonsa hylätyksi (Wikman, 2008, 391). Hän on tilanteensa ja elämänsä suhteen passiivinen ja palvelu- ja tukijärjestelmien ulottumattomissa.

## **2.2 Syitä syrjäytymiselle**

Syrjäytymiseen kuuluu joukko olosuhteita, joiden takia vaivutaan huono-osaisuuteen. Pitkäaikaistyöttömyys, toimeentulovaikeudet, elämänhallinnan vaikeudet sekä yhteiskuntaan osallistumisen marginalisoituminen kuuluvat näihin olosuhteisiin. Ajallisesti syrjäytyminen ei käy silmänräpäyksessä. Sille ei myöskään ole yhtä ja ainoaa syytä (Wikman 2008, 391.) Alkoholi ja erilaiset päihteet edistävät syrjäytymistä, kuten myös esimerkiksi työttömyys (Wikman, 2008, 391).

Myös koulutuksen puute voi syrjäyttää. Koulutukseen hakeutuminen vähenee nopeaa tahtia iän karttuessa ja syrjäytymisriski kasvaa. Koulutustason kohoaminen puolestaan vähentää ulkopuoliseksi tai työttömäksi joutumisen riskiä selvästi. Koulutustaso vaikuttaa myös ulkopuolisuuden ja työttömyyden keskinäiseen suhteeseen (Työ- ja elinkeinoministeriö, 2011, 11-14).

Usea heti oppivelvollisuuden jälkeen koulutuksen ja työn ulkopuolelle jääneistä nuorista päätyy suhteellisesti muuta väestöä heikompaan tulotasoon ja työmarkkina-asemaan. Monet pelkkään perustutkinnon varaan jättäytyneet päätyvät työttömäksi, eläkkeelle tai muuten työmarkkinoiden ulkopuolelle. Toisaalta nuori ei välttämättä ole

huono-osainen, vaan kyseessä on tilapäinen elämäntilanne kuten välivuosi, jonka aikana harkitaan tulevaisuuden uravalintoja (Vanttaja, 2005, 411- 414.)

Nyyssölä (2000, 67) toteaa, että koulutuksen puute ja syrjäytyminen eivät ole riippuvaisia toisistaan, mutta eivät myöskään toisistaan erillisiä ilmiöitä. Syrjäytymiseen vaikuttavat useat muutkin tekijät. Toisaalta koulutuksen puute ja työttömyysjaksot voivat tehdä työmarkkinoille murtautumisesta lähes mahdotonta. Myös työmarkkinoille pääsy voi tarkoittaa sitä, ettei koulunpenkille enää viitsitä mennä.

Wikmanin (2008, 391) mukaan nykyisessä tietoyhteiskunnassa vähän koulutettujen työpaikat ovat vaarassa karata ulkomaille. Myös työtehtävien automatisointi vaikuttaa työpaikkojen määrään. Kouluttamattomien riski syrjäytymiseen kasvaa edelleen. Koulutukseen liittyvät syrjäytymisriskit ovat lisääntyneet koulutusmahdollisuuksien lisääntyessä ja koulutusten pidentyessä. Tämä toimii ikään kuin vastareaktiona. Ajatellaan, että kaikki selviää valitsemalla, vaikka oikeasti tehdään vain näennäisiä valintoja (Nyyssölä, 2000, 65-66.)

Aiempaan verrattuna nuorten lapsuus on lyhentynyt ja varsinainen nuoruus pidentynyt. Esimerkiksi sopivien asuntojen puute kaupunkialueilla voi johtaa siihen, että asuminen vanhempien luona pitkittyy. Tilanteen jatkuminen liian pitkään voi johtaa uusavuttomuuteen ja esimerkiksi velkaantumiseen. Tilanne voi käydä myös liian mukavaksi, eikä vanhempien luota haluta muuttaa elämän helppouden takia (Rubin, 2000, 118.) Tällainen tilanne voi johtaa vähitellen syrjäytymiseen.

Vanttaja (2005, 413) nostaa esiin termin ”refleksiivinen moderni”, jonka mukaan nyky-yhteiskunnassa yhteydet esimerkiksi uskontoon, perheeseen tai luokka-asemaan heikkenevät ja yksilön vastuu omasta elämästään korostuu. Lähteenmaa (2011, 48) käyttää myös samaa termiä todeten, että yksilön elämä on valintojen leimaamaa,

valintojen, joita tehdään reflektiokykyjen perusteella. Elämää rajoittavia rakenteita voidaan muuttaa ja omiin mahdollisuuksiin voidaan vaikuttaa.

Rubin (2000, 116-117) toteaa, että syrjäytymisvaarassa olevat nuoret voivat itse pitää omaa tulevaisuuttaan valoisana. Elämä nähdään menestystarinana, jossa menestys tarkoittaa omistamista ja materiaa. Ulkopuoliset tulevaisuudenkuvat, kuten esimerkiksi sodat ja saasteet nähdään puolestaan uhkaavina ja pelottavina. Tulevaisuudenkuvat eivät ole realistisia kummallakaan puolella. Oman olemassaolon mielikuviin vaikuttavat todellisuus ja toiveet, ulkopuolisiin kuviin taas todellisuus ja uhat. Näistä palasista nuori yrittää muodostaa identiteettiään, ja tähän prosessiin vaikuttaa esimerkiksi media. Asiakokonaisuuksien ja syy- ja seuraussuhteiden muodostaminen tulee vaikeammaksi. Tämä aiheuttaa ristiriidan, jossa nuoret kokevat olevansa oman elämänsä herroja, mutta täysin kykenemättömiä vaikuttamaan ulkopuolisiin uhkiin.

### **2.3 Syrjäytymisen vaikutukset yksilö- ja yhteiskuntatasolla**

Koulutus voi näytellä tärkeää osaa nuoren elämässä muutenkin kuin opitun koulutuksellisen sisällön kantilta. Koulutukseen osallistumalla integroidutaan yhteiskunnan rytmiin ja jäsenetään arkipäivän tekemisiä. Koulutuksessa opitaan tunnollisuutta ja työmoraalia. Yhteiskunnan säännöt ikään kuin hyväksytään ja tiedostetaan, että koulutus on varmin polku tuottavaksi yhteiskunnan jäseneksi. Pidemmällä tähtäimellä koulutukseen osallistuminen on itseensä panostamista ja tulevaisuuden rakentamista (Nyyssölä, 2000, 70-72).

Eräpalon (2014) mukaan pohjoismaalaiset, ja etenkin suomalaiset nuoret osallistuvat harvoin esimerkiksi kansalaistoimintaan verrattuna maailmanlaajuiseen keskiarvoon. Tämä pätee myös vaikkapa erilaisiin koulun järjestämiin aktiviteetteihin. Tietoa kansalaisasioista nuorilta kuitenkin löytyy. Tämä tiedon ja kiinnostuksen ristiriita onkin kasvava huoli yhteiskunnassamme. Miksi nuoret, jotka omaavat hyvät

kansalaistaidot, eivät omaksu aktiivisen kansalaisen roolia? Tulevaisuudessa tulisikin kiinnittää huomiota dialogiin ja siihen kieleen, jota käytetään kansalaisasioiden opetuksessa. Tällä tavoin voidaan kasvattaa nuoren aitoa kiinnostusta ja saadaan hänet osallistumaan vapaaehtoisesti keskusteluun. Tämä keskusteluun osallistuminen kasvattaa nuoren identiteettiä (Eränpalo, 2014, 115.)

Yhtenä polttavimpana huolenaiheena yhteiskunnassamme voidaan pitää nuorisotyöttömyyden suurta kasvua sekä peruskoulun jälkeen vaille koulutusta jäävien nuorten miesten määrän lisääntymistä (Hemming, 2006, 662). Nuorten ei tulisi yhteiskunnan näkökulmasta laiskotella tai viedä yhteiskunnalta rahaa. Heidän pitäisi aktivoitua, mutta ei väärällä tavalla. Yhteiskunnan tilannetta ei auta esimerkiksi se, jos nuori tekee pimeitä töitä, varastelee tai on puolipäiväinen opiskelija (Lähteenmaa, 2011, 47.) Mikäli yksilö kyseenalaistaa työnteon arvoa, hän saattaa aiheuttaa itselleen monenlaisia ongelmia. Häntä voidaan pitää työkeskeisen kulttuurin vastustajana, ja sitä kautta passiivisena yhteiskunnan jäsenenä (Nyysölä, 2000, 73.) Arvioiden mukaan syrjäytynyt opiskelija tai koululainen maksaa yhteiskunnalle noin miljoonan elämänsä aikana saamattomina verotuloina (Wikman, 2008, 391).

Syrjäytyminen voi siis johtaa myös väärille poluille. Hemming (2006, 661) toteaa esimerkiksi, että 15-54 -vuotiaista työttömistä tai työikäisistä eläkeläisistä koostuva alle viiden prosentin ryhmä vastaa yli puolista henkirikoksista Suomessa. Yhteiskuntarauhan kannalta heistä huolehtiminen on siis tärkeää. Heistä aiheutuvat sosiaaliset haitat ja niiden kustannukset ovat suuri taakka yhteiskunnalle ja niiden hoitaminen kuntoon olisi kannattavaa (Hemming, 2006, 661.) He kuuluvat myös ennen aikaisten kuolemien riskiryhmään.

## **2.4 Y-sukupolvi ja syrjäytyminen**

Y-sukupolveen voidaan lukea kuuluviksi vuosina 1977-1997 syntyneet (Järvensivu & Alasoini, 2012, 7). Näillä nuorilla henkilöillä on ominaisuuksia, joita voidaan pitää keskeisinä voimaroina innovaatiota painottavissa toimintamalleissa sekä nykypäivän liikkuvassa työelämässä, jossa jokaisen vastuu oman tarinansa kirjoittamisesta on alati

kasvava. Nuoret ovat esimerkiksi tottuneet digitaaliseen vuorovaikutukseen, sosiaalisen median mahdollistamiin uudenlaisiin vuorovaikutuksen muotoihin sekä digitaalisten pelien logiikoihin (Järvensivu & Alasoini, 2012, 6.) Tästä uudesta sukupolvesta on käytetty myös termiä ”diginatiivit”. Diginatiivin maailmankuva rakentuu verkostoissa, joissa hän oppii ja viihtyy. Diginatiivilla on aina yhteys internetiin, sillä matkapuhelin on kasvanut lähes käteen kiinni. Vain harva diginatiivien ja y-sukupolven edustajista esimerkiksi katsoo televisiota tai lukee sanomalehtiä. Kaikki tieto saadaan internetistä (Laakkonen, 2012, 230). Suomalaista y-sukupolvea voidaan pitää kansainvälisestikin digitaalisena pioneerina, joka omaksuu uudet teknologiat ja erilaisten medioiden käyttömahdollisuudet heti niiden ilmaantuessa (Järvensivu & Alasoini, 2012, 13).

Oleellisena osana nuorten digitaaliseen ympäristöön kuuluvat pelit. Pelejä ja pelaamista ei tulisi ajatella työnteon kilpailijana. Työn ja pelien suhde on tulevaisuudessa erilainen. Videopelit ovat kuuluneet y-sukupolven lapsuuteen. Tämä sukupolvi ei pidä pelejä vain yhtenä liiketoiminnan osa-alueena, vaan pelien logiikkaa käytetään esimerkiksi ongelmanratkaisussa, identiteetin rakennuksessa sekä vuorovaikutuksessa. Nuori voi ajatella työelämää itsessään myös pelinä. Tässä tapauksessa ehkä muuten pelottavaa asiaa tarkastellaan pelillisten ominaisuuksien kautta ja ajattelu muutetaan optimistiseksi. Uskotaan, että aina löytyy keino selvitä. Haasteita ja niistä palkitsemista odotetaan ja oletetaan että tarvittavaan tietoon päästään käsiksi (Järvensivu & Alasoini, 2012, 13.) Järvensivun & Alasoinin (2012, 14) mukaan peliorientaatio toimii apuna nuorille, kun he laativat erilaisia skenaariota ja strategioita sekä hahmottavat asioiden välisiä yhteyksiä. Pelit ja sosiaaliset mediat sekä niiden muodostavat yhteisöt tuovat nuorille yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä yhteisön sisäistä arviointia. Pelit ja sosiaalinen media voivat myös sekoittaa virtuaali- ja reaalityöelämänsä monin eri tavoin. Nuoret voivat saada peleistä työelämäänsä sovellettavia ajatus- ja toimintamalleja.

Virtuaalisuuden lisäksi nykyajan ominaispiirteisiin kuuluvat elämyksellisyys ja viihteellisyys. Nämä tekijät yhdessä muodostavat nuorelle todellisuuden, jossa faktat



ja fiktio sekoittuvat. Todellisuudentaju hämärtyy (Rubin, 2000, 118.) Täytyykin valita sopivat yhteiskunnalliset toimenpiteet, jotta nuori pystyisi hahmottamaan nämä rajat tehokkaasti.

Y-sukupolven positiivisia ominaisuuksia olisi pystyttävä hyödyntämään työelämässä. Se edellyttää muun muassa y-sukupolven näkökulmasta tarkoituksenmukaista koulutusta ja johtamiskulttuuria. Jos nämä eivät toteudu, y-sukupolven riski syrjäytyä kasvaa.

Y-sukupolvi odottaa erilaisia koulutuksen toimintatapoja kuin aiemmat sukupolvet. Innovointia ja valinnanvapautta pidetään suuressa arvossa. Luennoiden sijaan suositaan keskustelua. Käytännön osaamista ja verkostointia harjoitellaan esimerkiksi virtuaalisissa ympäristöissä. Opetusmenetelmistä on alettu käyttää termiä *eduntainment*, jossa yhdistetään viihde ja koulutus (Laakkonen, 2012, 231.) Laakkonen (2012, 230-231) toteaa, että diginatiivit ovat herkkiä ”äänestämään jaloillaan”, mikäli esimerkiksi koulutukseen ei olla tyytyväisiä. Tämä toiminta puolestaan näkyy koulutuksen keskeyttämisissä, vetovoimassa sekä läpivirtauksessa.

Y-sukupolven edustajat ovat tottuneet aktiiviseen vaikuttamiseen sekä nopeaan reagointiin. He vaativat jatkuvaa palautetta ja julkista kiitosta. He kokevat, että yhdessä tekemällä saadaan asioita aikaan ja tekemisestä tehdään merkityksellistä. Tasa-arvoa ja oikeudenmukaisuutta pidetään hyveinä. Sukupolven edustajat eivät kaipaa pomoa, vaan liideriä (Ahonen, Hussi & Pirinen, 2010, 23.)

Y-sukupolven edustajien suhtautuminen työhön ja työelämään poikkeaa suuresti aiemmista sukupolvista. Työtä ei pidetä yhtä tärkeänä eikä sille uhrauduta. Vapaa-ajan harrastukset nostetaan arvostuksessa korkealle ja sosiaalista elämää ollaan valmiita kehittämään jopa ansioiden kustannuksella. Mikä tahansa työ ei kelpaa y-sukupolvelle, työ pitää kokea merkitykselliseksi ja sopivaksi yksilön arvomaailmaan. Työn tavoitteiden tulisi motivoida tekijäänsä aidosti. (Järvensivu & Alasoini, 2012, 7-8.) Työnteossa korostuu oma tahto ja sen mukaan toimiminen. Jotkut voivat pitää y-sukupolven edustajia vaativina, itsekeskeisinä tai mielihyvää etsivinä ryhmän ominaispiirteistä johtuen.

Y-sukupolvi nousee määrällisesti hallitsevaan asemaan suomalaisessa työelämässä lähitulevaisuudessa, kun sotien jälkeiset suuret ikäluokat väistyvät. Edessä on vääjäämätön, mutta pakollinen sukupolvenvaihdos, joka on nuorten omaleimaisesta suhteesta työhön johtuen aiheuttanut huolta. Kuinka y-sukupolvi selviää muuttuvan työelämän vaatimuksista? Sukupolven erilaiset ominaisuudet voivat kuitenkin sopia uusiin työmarkkinoihin paremmin kuin on uskottu (Järvensivu & Alasoini, 2012, 5.) He pystyvät luovimaan digitaalisissa verkostoissa luoden verkostoja ja hankkien yhteistyökumppaneita. He toimivat ja ideoivat vuorovaikutteisissa tietoverkoissa sekä alustoilla (Järvensivu & Alasoini, 2012, 13.) Perinteinen tapa toimia työelämässä ei kuitenkaan vielä istu y-sukupolven edustajien elämäntapoihin ja arvoihin. Tästä ristiriidasta johtuen nuorten syrjäytymisriski työelämästä kasvaa ja tähän haasteeseen on pystyttävä vastaamaan (Ahonen ym. 2010, 23). Perinteistä tapaa toimia työelämässä onkin tarkasteltava kriittisesti ja haettava uusia, y-sukupolvelle paremmin sopivia tapoja osallistua työelämään. Tällä vähennettäisiin y-sukupolven syrjäytymisriskiä.

Suurella osalla nuorista työntekijöistä ei kuitenkaan välttämättä vielä ole suurta kokemusta työelämästä, mutta siitä huolimatta työelämälle asetetaan epärealistisia odotuksia. Kun nämä odotukset eivät toteudu, kokevat nuoret epäonnistuneensa ja voivat masentua. Kohtuuttoman suuria odotuksia voivat asettaa nuoren lähipiiri, yhteiskunta sekä nuori itse (Ahonen ym. 2010, 24.) Laakkosen (2012, 231) mukaan kasvava nuorisotyöttömyys ruokkii pelkoa ”menetetystä sukupolvesta”. Myös nuorten aikainen eläköityminen on ongelma. Eri ikäryhmissä tapahtuvan eläköitymisen aiheuttamia kustannuksia verrattaessa vuosilta 2003-2008 nähdään, että menetykset ryhmissä alle 35, 35-54 ja yli 54 olivat lähes yhtä suuria. Ehkä ei tulisikaan keskustella siitä, miten ikääntyneet työntekijät pidettäisiin kauemmin työelämässä vaan siitä, miten nuoret saataisiin integroitua työelämään (Ahonen ym. 2010, 26.)

### 3. Pelillistäminen

#### 3.1 Pelillistämisen määrittelyä

Pelillistämistä voidaan pitää joukkona teknologioita, jotka pyrkivät ohjaamaan ihmisten luontaisia motivaatiotekijöitä kohti tiettyjä aktiviteetteja ja toimintoja. Tämä ohjaaminen tapahtuu hyödyntämällä pelin suunnitteluun liittyviä erityispiirteitä kuten tulostaulukoita tai pisteitä (Hamari & Koivisto 2015, 419.) Pelillistäminen on pelin kaltaisten suunnitteluelementtien hyödyntämistä ei-pelillisessä kontekstissa. (Nacke & Detering, 2016, 450). Pelillisyyttä käytetäänkin tuomaan käyttäjille elämyksellisyyttä jo tuttuihin ympäristöihin sekä esimerkiksi vahvistamaan käyttäjien osallistumista ja sitoutumista tiettyyn palveluun. Pelillistämällä herätellään käyttäjien samoja psykologisia kokemuksia, joita kaikenlaiset pelit yleensä herättävät. Pelillistämisen käyttömahdollisuuksien tulisi myös olla samoja kuin pelien, tuloksista riippumatta.

Pelillistämistä voidaan pitää prosessina, jossa palveluita vahvistetaan motivaationaalisilla käyttömahdollisuuksilla. Näiden käyttömahdollisuuksien avulla pyritään saamaan aikaan pelillisiä kokemuksia sekä niistä seuraavia käytökseen liittyviä lopputulemia (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014, 3026.) Pelillistämisprosessia voidaan myös kuvailla toiminnaksi, jolla tuetaan käyttäjän kokonaisvaltaista arvonluontiprosessia. Tätä arvonluontiprosessia vahvistetaan tukemalla valittua palvelua pelillisten kokemusten käyttömahdollisuuksilla (Huotari & Hamari, 2016, 29.)

Hamarin ym. (2014, 3026) mukaan pelillistämisestä löytyy kolme pääkohtaa. Ensinnäkin pelillistämisen motivaationaaliset käyttömahdollisuudet. Nämä tarkoittavat pelin sisäisiä elementtejä kuten tulostaulukoita, tasoja, pisteitä ja palkintoja. Toiseksi täytyy muistaa pelillistämisestä seuraavat psykologiset lopputulemat ja kolmanneksi halutut käytökselliset muutokset. Pelillistettyjen sovelluksien tehokkuus voi riippua käyttäjän motivaatiosta sekä siitä kontekstista, joka on pelillistetty (Hamari ym. 2014, 3028). Pelillistäminen ei välttämättä toimi esimerkiksi utilitaristisessa palvelumiljöössä.

Hamarin ym. (2014, 3028) huomauttavat, että pelillistämällä saavutetut vaikutukset ja tulokset voivat olla lyhytkestoisia. Tämän lisäksi saadut tulokset voivat johtua uutuudenviehätyksestä. Mikäli pelillistämistä käytetään tietyssä kontekstissa, sitä ei tulisi poistaa yllättäen. Tällä voi olla haitallisia vaikutuksia esimerkiksi käyttäjien sitoutumiseen heidän menettäessä ansaittuja pisteitä. Pelillistämistä suunnitellessa tuleekin olla varovainen ja harkita tarkkaan missä tilanteissa sitä tulisi käyttää.

Kun pelillistämistä halutaan hyödyntää tietyssä kontekstissa, se tulee myös integroida siihen kontekstiin, jossa sitä halutaan hyödyntää. Mikäli esimerkiksi työ halutaan muuttaa hauskeemmaksi tai työn koettua hyödyllisyyttä halutaan kasvattaa, pelillistäminen tulee ”upottaa” työhön itsessään. Pelin ja työn ei tule olla kaksi erillistä asiaa (van Beelen, 2015, 10-11.) Haasteena tämän jälkeen on pelin avaaminen sekä sen myöhempi mahdollinen lopettaminen. Mikäli pelillistämisen ominaisuudet ja vaatimukset ymmärretään oikein, voidaan sitä hyödyntämällä saada oikeita hyötyjä koskien motivaatiota, tehokkuutta ja suorituksia. Pelillistämisen hyödyntäjien tulee tarkastella sen toimeenpanoon ja hyödyllisyyteen liittyviä tekijöitä tarkasti. Kun ymmärretään miten, miksi ja milloin pelillistäminen toimii ja miten sen potentiaalisia hyötyjä tehostetaan, varmistetaan se, että pelillistamisestä ollaan valmiita muodostamaan pitkän aikavälin resurssi, jolla tehostetaan haluttua toimintaa. Näillä toimenpiteillä varmistetaan myös se, että pelillistäminen on hyödyllinen ja toimiva työkalu organisaation työkalupakissa, eikä vain siisti, mutta ohimenevä villitys (Cardador, Northcraft & Whicker, 2016, 363.)

Jo pitkään on ollut tiedossa, että erilaiset työntekijöiden suorituksiin liittyvät informaatiopaketit auttavat esimiehiä korjaamaan tai ohjaamaan työntekijän käyttäytymistä haluttua tavoitetta kohti. Pelillistäminen tarjoaa reaaliaikaista, mahdollisesti jatkuvaa pääsyä näkyvään, vertailukelpoiseen ja välittömään suoritusdataan (Cardador ym. 2016, 359.)

Pelillistämisprosessia suunnitellessa tulisi ottaa huomioon useita mahdollisesti vaikeasti huomattavissa olevia tekijöitä. Ensinnäkin kaikki prosessissa käytettävät roolit tulisi tunnistaa. Perinteisesti keskitytään vain suunnittelijan ja pelaajan välisiin rooleihin, mutta myös esimerkiksi katsojat vaikuttavat pelillistämisen lopputulokseen (Robson, Plangger, Kietzmann, McCarthy & Pitt, 2015, 418-419.) Toiseksi pelaajat todennäköisesti yrittävät huijata rikkomalla pelin sääntöjä. Kyseisellä toiminnalla voi ilmiselvien negatiivisten vaikutusten lisäksi olla myös positiivisia vaikutuksia, jotka suunnittelijoiden tulisi huomioida. Kolmanneksi pelikokemuksen tulisi olla joustavaa. Pelillistetyn kokemuksen tulisi muuttua esimerkiksi organisaation tavoitteiden tai toimintatapojen muuttuessa. Pelillistetty toiminta vaatii jatkuvaa ulkoista sekä sisäistä monitorointia ja mekaniikkoja tulisi säätää siten, että pelaajat jatkavat pelaamista eivätkä siirrä huomiotaan kohti jotain jännittävämpää toimintaa (Robson ym. 2015, 418-419.)

Prosessin monimutkaisuuden vuoksi pelin elementtien valinta tapahtuu oikeasti lähinnä aivoriisien avulla. Kirjallisuudessa elementit valitaan pääsääntöisesti haastatteluiden tai kyselyiden avulla (Morschheuser, Hamari & Abe, 2017, 1306.) Ding & Orey (2017,139) huomauttavat, että pelillistäminen on vielä ikään kuin sikiövaiheessa. Pelillistettyyn sovellukseen osallistuvilla voi olla vähäisen kokemuksen vuoksi vaikea hahmottaa mitä sillä ajetaan takaa. Pelaajien osallistumisinnostus voi kasvaa huomattavasti sen jälkeen, kun pelillistetty järjestelmä on tullut tutuksi. Tulisikin järjestää orientaatiotilaisuus ennen varsinaisen pelillistetyn sovelluksen aloittamista. Täytyy muistaa, että osallistujat eivät automaattisesti motivoitu ja aktivoidu käyttämään pelillisiä järjestelmiä.

Pelillistäminen on ilmiönä myös monimutkaisempi ja monikerroksisempi kuin aiemmissa tutkimuksissa on todettu. Pelillistämisen toimivuuteen vaikuttaa erityisesti kaksi asiaa: se konteksti, joka on pelillistetty sekä pelin käyttäjän ominaisuudet (Hamari ym. 2014, 3029). Käyttäjän ominaisuudet vaikuttavat pelillistämisen toimivuuteen monella tavalla. Esimerkiksi tehtävän tekemisen vapaaehtoisuudella on suuri rooli käyttäjän asenteiden muodostumisessa. Myös systeemin luonne, on se sitten

hedoninen tai utilitaristinen, vaikuttaa. Käyttäjien osallistumisessa on myös eroja. Heidän osallistumisensa voi lähteä esimerkiksi tunnepitoisista tai kognitiivisista syistä (Hamari ym. 2014, 3030.)

Pelillistämisen prosessin loppu tulee tunnistaa. Suunnittelijoiden tulisi etsiä merkkejä, jotka viittaavat prosessin kiinnostavuuden hiipumiseen ja siihen, että pelaajien innokkuus on loppumassa. Tämä pelillistämisen prosessin viimeinen vaihe päättää prosessin kaikille osapuolille ja se tulisi toteuttaa siten, että osallistujilla riittää intoa mahdollisiin tulevaisuuden pelillistettyihin prosesseihin (Robson ym. 2015, 419.)

Pelillistäminen terminä voi olla myös harhaanjohtava. Se ikään kuin ehdottaa, että varsinaista peliä käytetään oikean maailman simulaatioissa. Voi kuitenkin olla, että pelillistämisen käytetään pelimaailmasta saatuja oppeja, joilla pyritään muokkaamaan käyttäytymistä ei-pelillisissä tilanteissa (Robson ym. 2015, 412.) Tutkimuksessani pyrin tarkastelemaan niiden pelien ominaisuuksien hyödynnettävyyttä, jotka vetävät nuoret pelien pariin.

Peliä voidaan sen sijaan kutsua systeemiksi, jossa pelaajat osallistuvat keinotekoiseen konfliktiin. Tätä konfliktia ohjaavat säännöt ja sitä seuraa määrällinen, mitattava lopputulos (Salen & Zimmerman 2004, 96.) Peli on myös joukko tarpeellisia olosuhteita. Mikään näistä olosuhteista ei itsessään riitä kuvaamaan peliä ja vain niiden muodostamasta yhdistelmästä nousee esiin peli (Huotari & Hamari 2016, 21.)

Juul (2003, 254-255) puolestaan määrittelee pelin sääntöperusteiseksi, formaaliksi järjestelmäksi, jossa on muuttuja ja määrällinen lopputulos. Eri lopputuloksille määrätään arvot ja pelaajat ponnistelevat päästäkseen vaikuttamaan näihin lopputuloksiin. Toiminnan seuraukset ovat valinnaisia, vapaaehtoisia ja neuvoteltavissa.

Peli voidaan määritellä viihteelliseksi tekemiseksi, jossa on tietyt säännöt, joita tulee noudattaa. Tämä kehittää taitoja ja älykkyyttä samalla, kun pelaajalla on hauskaa. Peli on pelillistämisen vain työkalu, jolla saavutetaan tiettyjä tavoitteita alueilla, jotka

eivät ole normaalisti peliorientoituneita. Vaikka pelit ulottuvat kauas historiaan, pelillistämisen konsepti on noussut esiin vasta 2010-luvulla. Perustavanlaatuinen ero pelien ja pelillistämisen välillä on näiden toimintojen päämäärissä. Pelin pääsääntöisenä tarkoituksena on pelaajan viihdyttäminen, kun taas pelillistämisellä pyritään muuttamaan asenteita ja käyttäytymistä (Ceker & Özdamli, 2017, 222-223.) Molemmilla konsepteilla on paljon yhteistä, mutta niitä ei kuitenkaan tulisi sekoittaa toisiinsa.

Pelejä voidaan käyttää ongelmanratkaisussa. Niiden avulla voidaan esimerkiksi saada toinen taho omaksumaan uusi näkökulma tai houkutella uudenlaisen toimintatavan aloittaminen ”oikeassa maailmassa” (Ferrara, 2013, 303.) On kuitenkin epäselvää, mitkä käyttömahdollisuudet ovat uniikkeja peleille. On myös vaikea selvittää, mitkä psykologiset lopputulemat ovat peräisin yksinomaan peleistä ja mitkä muista tekijöistä ja ärsykkeistä (Hamari ym. 2014, 3026.)

”Pelillisuus” on puolestaan pelillistämistä kuvaava päätekijä, joka viittaa toiminnan luonteeseen. Toiminnan, jossa käyttäjät hakevat itse merkityksellisyyttä. Tämän perusteella voitaisi sanoa, että pelillistäminen tähtää hyvinkin hedonistiseen käyttöön. Sen lopulliset päämäärät ovat kuitenkin hyvin utilitaristisia, koska pelillistämällä pyritään tukemaan ulkoisia lopputulemia pelillistetyn järjestelmän ulkopuolelta (Hamari & Koivisto 2015: 419.) Ferraran (2013, 303) mukaan pelillisuus on elämän perustavanlaatuinen toiminto ja jo tästä syystä pelisuunnittelijoilla on oiva mahdollisuus tämän toiminnon hyödyntämiseen omien tarkoituksperiensä mukaisesti. Mikäli pelillisuus voidaan nähdä perustavanlaatuisena toimintona ihmiselle, voidaan olettaa, että suurella osalla on olemassa jo sisäinen kiinnostus pelillisyyttä ja pelejä kohtaan. Tutkimuksessani haastattelen peliharrastajia, joiden sisäinen kiinnostus pelaamista kohtaan on ilmiselvää.

### 3.2 Pelillistämistutkimuksen kehitys

Pelillistämisen tieteellinen keskustelu sai alkunsa siitä, kun erilaiset mobiilisovellukset, kuten foursquare, lainasivat elementtejä verkostoihin perustuvilta pelialustoilta kuten xBox-liveltä. Näitä ominaisuuksia lainattiin, jotta sovelluksen käyttäjät saataisiin motivoituneemmaksi sekä aktiivisemmaksi. Lainattuja elementtejä olivat esimerkiksi pisteet, arvomerkit sekä tulostilastot (Nacke & Detering, 2016, 450.) Sovellukseen tahdottiin siis sisällyttää kilpailunomaisia elementtejä, jotta käyttäjät osallistuisivat aktiivisemmin sovelluksen käyttöön. Näiden elementtien avulla käyttäjät voisivat saada sitä enemmän hyötyjä irti sovelluksesta, mitä enemmän he sitä käyttäisivät.

Monet startup-yritykset alkoivatkin tarjota pelillisiä ohjelmistopaketteja, ja suuryritykset heräsivät tutkimaan pelillistämistä motivaatiokeinoja ja käyttäjäkokemuksen parantajana (Nacke & Detering, 2016, 450). Pelillistämisen vaikutukset motivaatioon ja aktiivisuuteen nähtiin voimavarana, jonka valjastamisella voisi olla mahdollisuus saavuttaa liiketoiminnallista voittoa.

Pelillistäminen on käsitteenä varsin tuore. Perinteisessä teknologian kirjallisuudessa on tarkasteltu esimerkiksi informaatiojärjestelmiä, jotka ovat hyvin verrattavissa pelillistämiseen. Näiden järjestelmien on ajateltu olevan joko utilitaristisia tai hedonisia. Utilitaristisissa järjestelmissä käyttäjiä on motivoinut koettu järjestelmän hyödyllisyys. Hedonististen järjestelmien käyttäjiä on puolestaan motivoinut niiden käytöstä saatu nautinto. Pelillistäminen ja pelien pelaaminen roikkuu jossain näiden kahden määritelmän välimaastossa. Niiden voidaan toisaalta nähdä hyödyttävän molempia määritelmiä, sillä pelillistämisen motivaatiota ajavat sekä utilitaristiset että hedoniset hyödyt (Hamari & Koivisto, 2015, 426.) Joitain verkkoperustaisia järjestelmiä ”pelataan” sekä utilitaristista että hedonisista syistä. Esimerkkinä tällaisesta voidaan pitää sosiaalisia verkostoja. Niitä voidaan päiväsaikaan käyttää työtarkoituksiin, ja illalla vaihtaa sama järjestelmä vapaa-ajan käyttöön. Varsinaisia



pelejä ei voi kuitenkaan käyttää näin. Pelit vaativat hyödyllisyyden ja nautinnon ilmenemistä samanaikaisesti (Hamari & Keronen, 2017,136).

Suurin yksittäinen mahdollistaja pelillisyyden keskustelun nopealle kasvulle on ollut teknologian kehitys. Nacken & Deteringin (2016, 450-451) mukaan älylaitteet kuten puhelimet ja kellot mittaavat ja prosessoivat jokaisen askelemme muuttaen elämämme dataksi. Tämä valtava datapaketti vain odottaa pelinkehittäjää, joka hyödyntäisi sen. Dataa kerätään lisäksi muistakin lähteistä kuten internetin selaushistoriasta. Tulevaisuudessa älylaitteiksi voidaan mahdollisesti myös laskea kaikki jokapäiväiset kodinkoneet. Elämä voi olla yhtä digitaalista peliä. Saatua dataa voidaan hyödyntää pelillistämiseen liittyvässä tutkimuksessa.

Taloudellisesti ajateltuna liiketoimintamallit ja markkinat ovat siirtymässä kohti innovaatiota, käyttäjäkokemusta, asiakassuhteita sekä asiakkaiden liittämistä osaksi arvonluontiketjua (Nacke & Detering, 2016, 451). Kaikkia näitä ominaisuuksia yhdistää asiakkaan tai käyttäjän osallistuminen prosessiin arvonluojana. Pelillistäminen ja sen ominaisuudet ovatkin yhteneviä tämän kehityksen kanssa ja niitä voidaankin jatkuvasti kehittää ja hyödyntää markkinoiden kehityksen mukaisiksi.

Morschheuserin ym (2017, 1306) mukaan pelillistämiskirjallisuudessa ja siinä, kuinka organisaatiot käyttävät pelillistämistä, löytyy ristiriitoja. Tutkimukset ovat lähes yksimielisiä siitä, että pelillistämisen suunnittelun tulisi olla toistuva, käyttäjäkeskeinen prosessi, jossa käyttäjän osallisuus on suuri ja ideat testataan ajoissa. Nämä ajatukset eivät tuo uutuusarvoa esimerkiksi ohjelmistosuunnittelun kirjallisuuteen, mutta ovat elintärkeitä. Tämä johtuu siitä, että pelillistämistä voidaan pitää informaatiojärjestelminä, jotka muuttuvat yhä monimutkaisemmiksi. Pelillistäminen vaatii holistista suunnittelua. Mukaan ei oteta ainoastaan teknisiä seikkoja, vaan myös moniulotteiset käyttäjän psykologiaan liittyvät tekijät.

On todettu, että aiempi tutkimus ei välttämättä tarjoa tarpeeksi yksityiskohtia ohjatakseen pelillistämistä toteutukseen käytännön tasolla. Julkaisujen ei ole nähty kattavan kokonaan monimutkaisuutta, joka syntyy ihmisen motivaation luonteen ja pelien teknisen toteutuksen yhdistyessä. Joidenkin asiantuntijoiden mukaan nykyiset tutkimusmenetelmät voivat olla rajoittavia mikäli niitä seurataan liian tarkasti. Suurin osa on kuitenkin sitä mieltä, että viitekehuksesta saadut rakennuspalikat pelillistämiseen ovat ainakin osittain hyödyllisiä (Morschheuser ym. 2017, 1306.) Pelillistämistutkimusta on rinnastettu myös markkinointikirjallisuuteen niiden samankaltaisuuksien vuoksi. Palvelujen markkinoinnin näkökulmasta pelillistäminen voidaan määritellä prosessiksi, jolla vahvistetaan palvelua pelillisillä käyttömahdollisuuksilla, jotta käyttäjän kokonaisvaltaista arvonluontia saadaan tuettua (Huotari & Hamari, 2012, 20.)

### **3.3 Erilaiset pelielementit**

Erilaiset pelin sisäiset elementit vaikuttavat käyttäjän eri psykologisiin tarpeisiin siinä määrin, kun käyttäjät niitä tunnistavat (Sailer, Hense, Mayr & Mandl, 2016, 377-378). Pelin sisäiset elementit kuten arvomerkit ja tulostaulukot vaikuttavat positiivisesti kompetenssin ja pätevyyden tarpeeseen eli tyydyttävät niitä. Nämä elementit myös lisäävät annetun tehtävän koettua merkityksellisyyttä. Elementit auttavat käyttäjien merkityksenluontiprosessia pelin tasolla (Sailer ym. 2016, 378.)

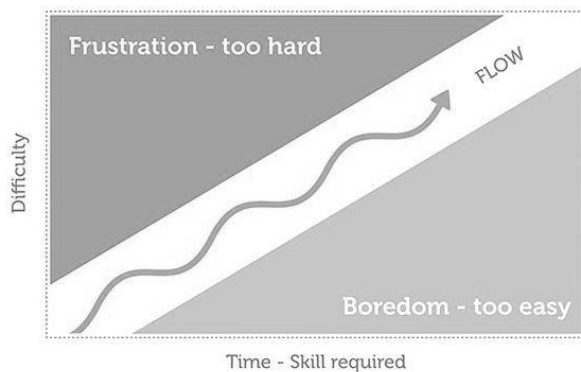
Toisaalta elementit kuten avatarit, joukkuekaverit ja merkitykselliset tarinat eivät välttämättä lisää tehtävän koettua merkitystä. Nämä elementit kuitenkin vaikuttavat sosiaalisen samaistumisen tunteeseen. Käyttäjät voivat muodostaa yhdessä tavoitteen, jota kohti kuljetaan yhteisten ponnisteluiden avulla. Nämä yhteiset ponnistelut saavat käyttäjät tuntemaan itsensä relevanteiksi (Sailer ym. 2016,378.) Nämä kaksi eri elementtiryhmiä eivät kuitenkaan vaikuttaneet koettuun päätöksentekovapauteen tai havaittuihin päätöksien määriin.

Yhteistyötä edistävillä pelielementeillä voidaan kehittää yhteistyötä myös pelin kontekstin ulkopuolella. Esimerkiksi yksilöllisten päämäärien muuttaminen, tai ainakin yhteisten ja yhteistyötä vaativien päämäärien lisääminen, kasvattaa ”me-ajattelua” ja sitä kautta yhteistyötä. Ryhmähaasteet vaikuttavat myös ryhmän normeihin, herättelevät positiivisia tunteita sekä lisäävät yksilön identifiointia ryhmän jäsenenä. Nämä tekijät johtavat siihen, että pelaaja tuntee yhteenkuuluvuutta ryhmän kanssa (Morschheuser ym. 2017, 179-180.) Toisaalta, yksilön pelaamismotivaation sekä yksilön mielihyvän välillä ei ole suoraa korrelaatiota. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että annettu tehtävä motivoi pelaajaa, mutta hän ei ole tyytyväinen muun ryhmän panokseen (Luu & Narayan, 2017, 118.)

### **3.4 Pelillistämisen vaikutukset käyttäjään**

Pelillistämistekniikoita voidaan käyttää silloin, kun tilanteesta tai toiminnasta pyritään tekemään hauskempaa ja osallistumisesta helpompaa (Korn, 2012, 3). Pelillistämisen tavoitteena voidaan pitää ”flow-tilaa”. Se on mentaalinen tila, jossa pelaaja tai käyttäjä tuntee uppoutuneensa täysin aktiviteettiin, tuntee energistä keskittymistä ja uskoo toiminnan onnistumiseen. Se on aluetta, jossa taidot ja niitä vastaavat haastetasot kohtaavat (Korn, 2012,3.)

## Gamer Flow



Kuvio 1. Pelaajan flow-tila

Lähde: Kumar & Herger, 2013, 70.

Jotta flow-tila saavutettaisiin, monen asian tulee toteutua. Pelaajan tulee ensinnäkin olla mukana toiminnassa, jolla on selvät tavoitteet. Tavoitteiden selkeys tuo suuntaa ja rakennetta annetulle tehtävälle. Havaittujen haasteiden ja koettujen taitojen tulee olla tasapainossa. Toiminnan onnistumisen kannalta on kriittistä, että pelaaja luottaa itseensä sekä taitoihinsa ja uskoo siihen, että voi onnistua tehtävässä. Toiminnan edetessä palautteen tulee olla selkeää ja välitöntä (Korn, 2012, 3). Tämä auttaa pelaajaa navigoimaan läpi tehtävän ja kasvattaa myös itseluottamusta edelleen, mikäli palautteenanto hoidetaan oikein. Toiminnan tulee olla myös sisäisesti palkitsevaa. Mikäli pelaaja tuntee toiminnan sisäisesti palkitsevaksi, kokee hän toiminnan myös vaivattomaksi (Korn, 2012, 3.)

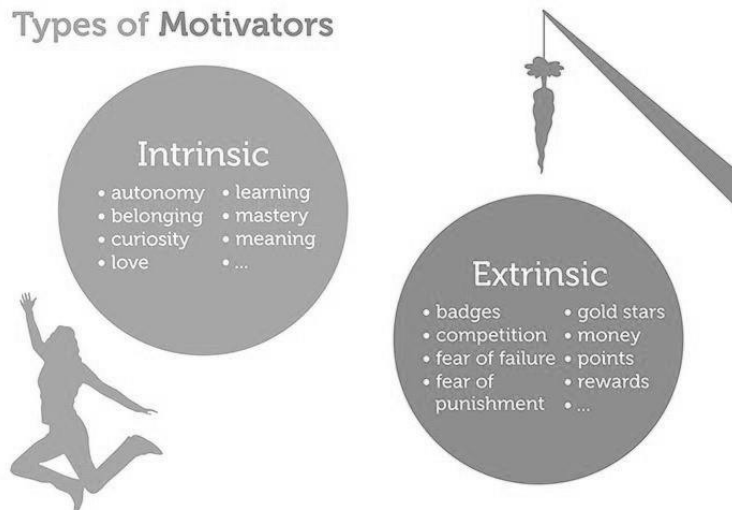
Monet asiat vaikuttavat tekijöihin pelaamiskäyttäytymisen taustalla. Utilitaristisia pelejä pelataan koetun hyödyllisyyden vuoksi. Hedonisia pelejä puolestaan pelataan pääsääntöisesti koetun nautinnon takia (Hamari & Keronen 2017, 136.) Koetun hyödyllisyyden ja nautinnon väliltä voi myös löytyä korrelaatioita, joiden avulla pelaamista voidaan selittää. Ne voivat vaikuttaa toisiinsa, vaikkakin vain epäsuorasti.

### 3.4.1 Motivaatio

Pelillistämisen perustavanlaatuisena ajatuksena on saada pelaajat sitoutumaan tunnetasolla ja sitä kautta motivoitumaan saavuttaakseen tavoitteensa. Motivointikeinona voidaan käyttää houkuttelevia ja henkilökohtaisesti suunniteltuja haasteita. Pelin edetessä tasolta tasolle esimerkiksi kannustaminen ja rohkaiseminen nousevat tärkeään rooliin, jotta saavutetaan tunneperäinen sitoutuminen parhaan mahdollisen suorituksen tavoittelussa (Dale, 2014, 89.)

Jotta pelillistämällä saavutetaan haluttu käyttäytymismalli, tulee vaikuttaa käyttäjien sisäisiin motivaatiolähteisiin. Käyttäjien sisäisillä motivaatiolähteillä on myös suuri rooli muutetun käytöksen ylläpidossa (Mitchell, Schuster & Drennan, 2017, 17). Ulkoisiin motivaatiotekijöihin vaikuttamalla voidaankin saada lyhytkestoisia tuloksia, mutta mikäli käytösmallit halutaan saada pysyviksi, tulee vaikuttaa sisäisiin motivaatiolähteisiin. Mitchellin ym. (2017) mukaan, kun koettu nautinto kasvaa, myös sisäinen motivaatio kasvaa. Käytetyn pelin tulee siis vedota käyttäjään. Tietynlaiset pelit voivat toimia toisille käyttäjille, toisille taas ei.

Pelillistämisen avulla toimintaan voidaan sisällyttää sekä käyttäjien ulkoisia että sisäisiä motivaatiotekijöitä. Ulkoisten motivaatiotekijöiden hyödyntämistä on kutsuttu ”vaikuttavaksi ehdollistamiseksi”, jossa positiivisilla tai negatiivisilla vahvikkeilla tuetaan haluttua käyttäytymistä. Esimerkiksi negatiivisella palautteella pyritään puolestaan saamaan käyttäjä tekemään haluttuja ratkaisuja epäsuotuisien seurausten perusteella (McKeown, Krause, Shergill, Siu & Sweet, 2016, 71.)



Kuvio 2. Sisäiset ja ulkoiset motivaatiotekijät

Lähde: Kumar & Herger, 2013, 64.

Pelin sisäisten elementtien avulla käyttäjän sisäinen motivaatio voidaan saada niin vahvaksi, että pelaaminen ikään kuin työntää käyttäjän pois jokapäiväisiltä raiteiltaan, rikkoo heidän algoritmista elämäänsä ja muuttaa jokapäiväiset kokemukset mahdollisuuksiksi kokea jotain uutta (Prandi, 2016, 4974). Esimerkiksi karttapalveluja hyödyntämällä mobiilipeli voi saada käyttäjän tarkastelemaan joka päivä kulkemaansa reittiä aivan uudella tavalla. Tästä voidaan käyttää esimerkkinä huippusuositun mobiilipeliä Pokemon Go:ta. Elementteillä voidaan myös tehdä näistä kokemuksista joillekin uhkaavia tai jopa pelottavia.

McKeownin ym. (2016, 71-72) mukaan positiivisen palautteen ja palkintojen käytön kanssa tulisi olla varovainen, jottei syntyisi niin sanottua ”yli-oikeutus efektiä”. Efekti voi tapahtua, kun ulkoisia motivaatiotekijöitä, kuten palkintoja, tarjotaan tehtävän suorituksesta. Ajan myötä nämä ulkoiset palkinnot voivat korvata käyttäjän sisäisen motivaation kokonaan. Kun aikanaan ulkoinen kannuste sitten poistetaan, tehtävä voi jäädä kokonaan kesken, koska ensisijainen motivaation lähde on lakannut olemasta.

Kuten olen jo aiemmin maininnut, pelillistämällä voidaan vaikuttaa sekä käyttäjän sisäisiin että ulkoisiin motivaatiotekijöihin. Näitä tekijöitä voidaan kuitenkin manipuloida ja jopa yhdistellä halutun lopputuloksen saavuttamiseksi. Esimerkiksi kilpailullisia mekaniikkoja lisäämällä vedotaan lähtökohtaisesti ulkoisiin motivaatiotekijöihin kuten käyttäjän haluun olla paras pelaaja. Pienillä säädöillä voidaan kuitenkin samalla vedota sisäisiin motivaatiotekijöihin kuten ongelmanratkaisun tuottamaan mielihyvään (Tinati, Luczak-Roesch, Simperl & Hall, 2017, 538.) Näin voidaan saavuttaa laajempi yleisö sekä aktiivisempi osallistuminen. Alustan ominaisuuksia voidaan muokata siten, että käyttäjät voivat halutessaan kilpailla, mutta toisaalta kehittää esimerkiksi omaa tietouttaan ja asiantuntijuuttaan. Tämä parantaa myös saatujen lopputulosten laatua (Tinati, ym, 2017, 538.)

### **3.4.2 Sitouttaminen tekemiseen**

Pelillistäminen ja pelilillisten elementtien lisääminen voivat lisätä käyttäjän sitoutumista erilaisten sovellusten käyttämiseen. Tämän sitoutumisen kautta vahvistetaan myös siitä seuraavia lopputulemia kuten esimerkiksi oppimista tai terveyskäyttäytymistä (Looyestyn, Kernot, Boshoff, Ryan, Edney & Maher, 2017, 14). Hamari, Shernoff, Rowe, Collier, Asbell-Clarke & Edwards (2016, 170-175) toteavat, että kokonaisvaltainen sitoutumisen puute esimerkiksi oppilaiden keskuudessa on kansainvälinen ongelma. Opetukselliset videopelit voivat lisätä oppilaiden keskittymistä, kiinnostusta aihetta kohtaan sekä opiskelusta saatua nautintoa. Nämä kaikki tekijät vaikuttavat oppilaan sitoutumiseen. Vaikutukset voidaan aktivoida lisäämällä peliin haastavuutta tasoittain peliprosessin aikana.

Sitoutuminen ja sen lisääntyminen voivat tuoda positiivisia vaikutuksia oppimiseen. Oppimiseen vaikuttavat myös koettu haasteellisuus sekä suorasti vaikeustasoa lisäämällä että epäsuorasti sitoutumisen kautta (Hamari ym. 2016, 175). Pelillistämisen tehokkuus sitoutumisen lisäämisessä voi laskea ajan myötä. Käyttäjä voikin tuntea itsensä motivoituneeksi ja sitoutuneeksi yhden istunnon aikana. Mikäli prosessi vie runsaasti aikaa ja se käydään läpi useiden eri istuntojen aikana,

esimerkiksi ansaitut pisteet ja arvomerkit sekä niistä saadut merkitykset voivat menettää arvoaan käyttäjien silmissä (Looyestyn ym. 2017, 15.)

### **3.4.3 Muuttunut käytös**

Pelillistäminen voi fasilitoida sekä muutosta käyttäytymisessä että tämän muuttuneen käytöksen ylläpitoa (Mitchell ym. 2016, 17). Pelillistämällä voidaan luoda olosuhteet käytöksen muuttamiselle, mutta sen avulla voidaan myös manipuloida pelaajan aikomuksia. Baptistan & Oliveiran (2017, 128-129) mukaan hedonistisella motivaatiolla sekä yksilön aikomuksilla on olemassa tilastollinen suhde, johon pelillistämällä voidaan vaikuttaa. Esimerkiksi tietyt palvelut, kuten pankkipalvelut, voivat olla luonteeltaan hyvin utilitaristisia ja tuntua käyttäjistä tylsältä. Kyseistä toimintaa käytetään vain ja ainoastaan silloin, kun on pakko, eikä käytöstä saada esimerkiksi positiivisia tunteita. Pelillistämisen avulla tylsästä palvelusta voidaan tehdä hauskaa ja samalla aktivoida käyttäjiä käyttämään palvelua useammin, eikä vain viimeisenä vaihtoehtona.

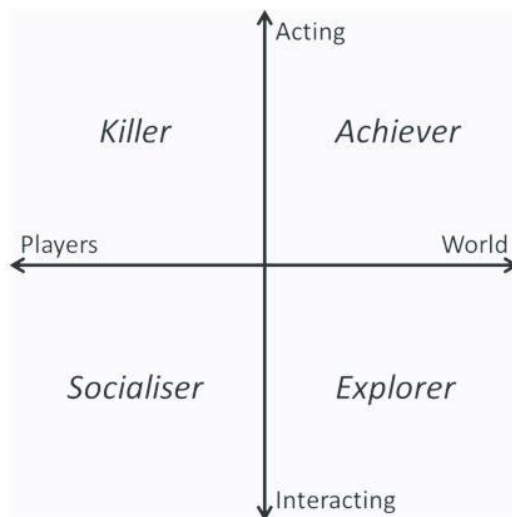
Kuten jo aiemmin mainitsin, pelin sisäisillä elementeillä voidaan vaikuttaa muutetun käytöksen ylläpitoon ja jatkuvuuteen. Kun käyttäjä luo strategioita ja heuristiikkoja, hän kokee kasvua koetussa kyvyssä hallita peliä. Tämä koettu kasvu tehokkuudessa voi toimia voimakkaana käytöksen vahvistajana (Mitchell ym. 2016, 14.) Myös palkintojen saaminen progressiivisesti kasvavan vaikeustason mukaan vahvistaa käytöksen jatkuvuutta. Mikäli opitun käyttäytymisen halutaan jatkuvan myös tehtävän jälkeen, tulisi sen suorittamiseen sisällyttää myös sisäisiä motivaattoreita kuten taituruuden tavoittelua, autonomiaa ja tarkoitusta (Mckeown ym, 2016, 71-72).

### **3.4.4 Pelaajatyyppit**

Bartlen (1996) mukaan pelaamisessa on kaksi ulottuvuutta: toiminta vastaan vuorovaikutus sekä pelaajan orientaatio joko itseensä tai ympäröivään maailmaan nähden. Määrittämällä oman paikkansa näissä kahtiajaoissa pelaaja voi kategorisoida itsensä tietynlaiseksi pelaajatypiksi. Jako on tehty käyttämällä pelaajien suosimia



toimintamalleja pelin sisällä ja se sopii kuvaamaan erityisesti internetissä pelattavia monipelejä. X-akseli edustaa pelaajan mieltymystä joko vuorovaikutukseen toisten pelaajien kanssa tai pelimaailman tutkimiseen. Y-akseli puolestaan edustaa mieltymystä joko vuorovaikutukseen tai yksipuoliseen toimintaan.



Kuvio 3. Bartlen pelaajatyypin akseli

Lähde: (Bartle, 1996, <http://www.mud.co.uk.richard.heds.htm>)

Ensimmäinen pelaajatyypin on saavuttaja (achiever), joka suosii toimintaa ja on maailma-orientoitunut. Tutkija (explorer) suosii vuorovaikutusta ja on pelaajaorientoitunut. Tappaja (killer) puolestaan suosii toimintaa ja on pelaajaorientoitunut. Viimeinen pelaajatyypin, sosialisoi, pitää vuorovaikutuksesta toisten pelaajien kanssa.

Erilaisia pelaajatyypin määrittelyjä kuitenkin on ja kaikkien haluttujen pelaajien tavoittaminen pelillistämisen keinoin voi muodostua haasteeksi. Barata, Gama, Jorge & Goncalves (2017, 575) toteavat, että eri pelaajatyypit reagoivat pelillistettyihin tehtäviin ja sovelluksiin eri tavoin. Suorittajat ovat usein ensimmäinen pelaajatyypin, joka nousee esiin. He keskittyvät saavutuksiin ja yrittävät saada kaiken mahdollisen pelin sisäisen kokemuksen irti sovelluksesta. Toinen pelaajatyypin on niin sanottu tavallinen pelaaja, joka muodostaa suurimman pelaajaryhmän. Heidän

pelisuorituksensa ovat parempia kuin keskivertopelaajalla ja he tasoittivat pelin sisäisen kokemuksen tavoittelua perinteisemmällä arvioinnin keinoilla. Kolmas ryhmä koostuu innottomista pelaajista, joiden suoritukset ovat alle keskiarvon. He eivät huomioi kaikkia tehtävien osia. Viimeisenä ryhmänä ovat alisuorittajat, joiden suoritukset ovat huonoimmalla tasolla. He jättävät huomiotta suuren osan pelillisen arvioinnin komponenteista ja tekevät vain tarvittavan päästäkseen läpi.

### **3.5 Pelillistäminen oppimistyökaluna**

Pelillistämistä on käytetty ratkaisemaan useita eri ongelmia opetuksessa. Pelillistämisen hyötyjä voidaan tarkastella sekä oppijan että opettajan näkökulmasta. Sen avulla on esimerkiksi pyritty saamaan tylsästä työstä hallittavampaa ja viihdyttävämpää sekä kovasta työstä kevyempää. Pelillistämisellä on myös lisätty osallistumista, parannettu oppilaiden keskittymistä sekä lisätty heidän motivaatiotaan (Ceker & Özdamli, 2017, 223-224.)

Oppimisen pelillistäminen ei tarkoita sitä, että luodaan tarkoituksenmukainen peli tai pelataan jotain kaupallista peliä. Se tarkoittaa sellaisiin oppimisaktiviteetteihin osallistumista, joihin on sisällytetty samanlaisia elementtejä kuin peleissä. Nämä elementit voivat olla niin sanottuja edistysmekaniikkoja kuten pisteiden saaminen, palkinnot, narratiivin seuraaminen ja kontrollinen saaminen (Markopoulos ym. 2015, 124.) Yhteistä näille kaikille elementeille on kuitenkin se, että pelaaja tuntee edistyvänsä tai etenevänsä pelissä. Kun joku näistä elementeistä tuodaan luokkahuoneeseen, huonetta voidaan kutsua pelillistetyksi. Esimerkiksi kouluhakua pelillistettäessä ei tarvitse siis luoda kokonaan uutta peliä, vaan tuoda pelillisiä elementtejä hakuprosessiin.

Pelien elementtejä voidaan pitää ikään kuin kielenä, jota monet nuoret ovat oppineet puhumaan jo nuorella iällä. Pelillistämällä erilaisista ympäristöistä voidaankin luoda heille tuttuja. Se voi toimia myös tapana tiedostaa oppilaiden todellisuus ja tuoda se

todellisuus esimerkiksi luokkahuoneeseen (Markopoulos, Fragkou, Kasidiaris & Davim, 2015, 124.) Tällä tavoin oppiminen tehdään oppilaille näkyväksi. Pelillistäminen tulisi suunnitella siten, että se tukee jo olemassa olevia oppimismenetelmiä (Landers, 2014, 764-765). Se ei siis varsinaisesti luo uusia oppimismenetelmiä, vaan toimii lisästimulaationa jo olemassa oleville menetelmille.

Pelillistäminen voi vaikuttaa oppimiseen kahdella tavalla. Molemmilla tavoilla pyritään vaikuttamaan oppimisesta seuraavaan käytökseen. Ensinnäkin, pelillistämällä voidaan vaikuttaa käyttäytymiseen, jolloin tämä käytös tasoittaa ohjeiden tason ja oppimisen välistä suhdetta (Landers, 2014, 765.) Toisin sanoen oppimisesta tehdään helpompaa pelillistämisen keinoin. Toiseksi, pelillistämisen keinoin omaksuttu uusi käytös toimii välittäjänä pelin elementtien ja oppimisen välillä (Landers, 2014, 765.)

Liittämällä pelielementtejä osoitetaan yhtenäisyyttä opiskelijoiden kanssa tunnustamalla heidän todellisuuttaan ja tuomalla tämä todellisuus läsnäoleväksi. Veltsos (2017, 210) toteaa, että tätä on käytetty liiketoiminnan kommunikaatiokurssilla. Tuloksena saatiin kurssi, jossa opettaja voi käyttää leikkisää, mutta päämäärävetoista asennetta työtään kohtaan. Opiskelijoille annetaan vaikeustasoltaan progressiivisesti nousevia haasteita, joita he nousevat ratkaisemaan. Halu ratkaisuihin lähtee opiskelijoista itsestään, koska pelillistämisen keinoin saatu motivaatio, sitoutuminen ja autonomia tuovat heille halun olla aiheen absoluuttisia taitajia. Pelielementit voivat ohjata opettajaa heidän suunnitellessaan kurssin toteutusta, sen tavoitteita ja kommunikointia.

Jotta pelillistäminen onnistuisi tietyssä kontekstissa, sen täytyy onnistuneesti muuttaa oppimiskäyttäytymistä ja asennetta oppimiseen. Uuden käyttäytymisen ja asenteen täytyy sen jälkeen aiheuttaa joko suora muutosta oppimisessa tai vahvistaa olemassa olevaa ohjeellista sisältöä ja ikään kuin tasoittaa oppimisprosessia (Landers, 2014, 765.) Pelit ja niiden pelaaminen voivat kehittää nuoren autonomiaa ja kompetenssia. Näitä ominaisuuksia voidaan kehittää edelleen sisällyttämällä ne oppimisprosessiin

niitä tukevilla pelillisillä elementeillä. Tällöin oppilaat tuntevat kontrolloivansa omaa oppimistaan. Luokkaan tuodaan myös iloa ja hauskuutta ja oppilaat ovat vapaita epäonnistumaan ja yrittämään uudestaan. Työmäärä voidaan saada tuntumaan hallittavalta (Markopoulos ym, 2015, 124-125.)

Pelilliset elementit voivat tarjota viitekehyksen, jota vasten esimerkiksi opettajan lähestymistapaa voidaan peilata, analysoida ja kehittää. Näin pelillistäminen tarjoaa myös mahdollisuuden opettajan omaan ammatilliseen kehitykseen (Veltsos, 2017, 210.) Pelielementtien hyödyntäminen voi tehdä opettamisesta nautittavampaa, joka puolestaan lisää opettajan omaa osallistumista ja motivaatiota. Näitä voi olla muuten vaikea ylläpitää, varsinkin jos opettaa samaa kurssia useiden lukukausien ajan (Veltsos, 2017, 210.)

Opetustarkoituksessa käytettävien roolipelien vaarana voi olla se, että itse pelistä tulee oppilaiden fokuksen pääasiallinen kohde. Oppilaita tulisikin säännöllisesti kannustaa pysähtymään ja yleistämään, miten näitä työkaluja ja tekniikoita voitaisiin käyttää muissa samankaltaisissa projekteissa. Tällainen meta-tason ajattelu auttaa oppilaita näkemään, kuinka kommunikaatiokäytänteitä voi soveltaa tehtävästä toiseen, jopa alalta toiselle (Veltsos, 2017, 210.)

Punna & Raitio (2016, 225) muistuttavat, että pelillistämistä on kokeiltu hyvin tuloksin myös hoitotyön välineenä mielenterveyden edistämässä. Pelien kautta asiakas on oppinut tuntemaan paremmin itsensä ja tilanteensa, motivaatio on parantunut ja pelejä on käytetty omahoidon välineenä arjessa. Pelejä voitaisi lisäksi hyödyntää sairauden hallinnassa, tiedon saamisessa ja esimerkiksi muistin parantamisessa ja tunteiden hallinnassa. Lisäksi erilaisten simulaattoreiden tai virtuaalisen todellisuuden avulla voitaisiin hoitaa fobioita tai muuttaa ulkopuolisten ennakkoluuloja mielihäiriöistä. Virtuaalisen todellisuuden avulla ulkopuolinen voisi esimerkiksi kokeilla, miltä tuntuu olla psykoosissa. Pelien soveltaminen myös henkilökunnan stressin purussa, opitun soveltamisessa käytäntöön sekä osaamisen testaamisessa olisi suotavaa (Punna & Raitio, 2016, 225-226). Tulokset ovat lupaavia syrjäytymisen ehkäisyn kannalta.

## 4. Metodologia

### 4.1 Laadullinen tutkimus ja tutkijan positio

Tutkimukseni lähestymistapa on laadullinen. Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus ei muodosta johdonmukaista kokonaisuutta. Se ei ole minkään tietyn tieteenalan oma tutkimusote, vaan sen piiriin kuuluu useita erilaisia perinteitä, lähestymistapoja ja aineiston keruu- ja analyysimenetelmiä (Denzin & Lincoln 1998, 5-7; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2009, 151-157). Yhdistävänä tekijänä koko laadullisen tutkimuksen kirjolle on kuitenkin yhteinen tutkimuskohde, ihminen ja hänen elämänsä. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään kuvaamaan tiettyä tapahtumaa tai ihmiselämän ilmiötä, ymmärtämään tiettyä toimintaa tai antamaan sille teoreettinen tulkinta. Toisin kuin määrällinen tutkimus se ei pyri tilastolliseen yleistämiseen. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 85). Tutkimuksessani pyrin kuvaamaan nuorten kokemuksia pelaamisesta sekä itse pelien ominaisuuksia ja niiden hyödynnettävyyttä.

Nimitystä laadullinen tutkimus voidaan kritisoida, koska se saattaa harhaanjohtavasti antaa kuvan pehmeämmästä ja syvällisemmästä tutkimuksesta pinnalliseen ja kovaan kvalitatiiviseen eli määrälliseen tutkimukseen verrattuna. Töttön (2004) mukaan kaikki tutkimus, niin määrällinen kuin laadullinenkin, on itseasiassa vain pinnan raapimista. Minkäänlaisella tutkimuksella ei voida koskaan saavuttaa ilmiötä kokonaisuudessaan ja kaikessa syvällisyydessään. Perusteellisella tutkimuksella eli hyvin suunnitelluilla ja toteutetuilla tutkimusasetelmilla, tutkimuksia toistamalla sekä tutkittavaa ilmiötä useista näkökulmista lähestymällä voidaan kuitenkin saada monipuolista tietoa ja lisätä ymmärrystä niin ilmiöön liittyvistä syy-seuraussuhteista kuin ilmiön luonteestakin. Molemmilla tutkimusotteilla tehtyä tutkimusta siis tarvitaan, eikä niitä voi laittaa paremmuusjärjestykseen. Tutkimustehtävä määrittää kumpaa otetta kannattaa käyttää.

Laadullisen tutkimuksen säännöt ovat vapaammat ja intuitiivisemmat kuin määrällisessä tutkimuksessa. Tämä lisää tutkijan vastuuta. Vapauksistaan huolimatta

myös laadullisen tutkimuksen tieteellisyydestä tulee huolehtia. Tutkijan pitää reflektoida tekojaan, kuvata tutkimusprosessi tarkoin, arvioida tutkimuksen luotettavuutta ja pätevyyttä siten, että tutkimuksen lukija saa tietoa tutkimuksen taustoista ja tutkimusprosessin aikana tehdyistä valinnoista perusteluineen.

Tutkijan asema eli positio on laadullisessa tutkimuksessa toisenlainen kuin määrällisessä tutkimuksessa. Laadullinen tutkimus on arvosidonnaista (Hallamaa 2006, 93-105). Tutkimuksen taustalla ovat tutkijan ihmiskäsitys ja arvot, metodologiset kannanotot, teoreettiset näkökulmat ja kokemus. Tutkijan tulee tietoisesti nostaa esille omat kokemuksensa siitä elämänalueesta, johon liittyviä ilmiöitä hän tutkii. Tämä on tärkeää muun muassa siksi, että analyysiä ja tulkintaa tehdessään tutkijan on pyrittävä välttämään itselleen ominaista tapaa hahmottaa ilmiöitä. Keräsin tutkimukseni aineiston haastattelemalla, jolloin aineistooni vaikuttavat omat näkemykseni, asenteeni ja arvostukseni, vaikka pyrin sitä välttämään. Pyrin ennen tutkimusta tiedostamaan nämä tekijät ja niiden vaikutukset tutkimuksen lopputulokseen ja ottamaan ne huomioon tutkimusta toteuttaessani.

Kaiken kaikkiaan tutkijan on huolellisesti pohdittava metodologisia ratkaisujaan. Hänen on kyettävä valitsemaan tutkimustehtävän ratkaisemisen kannalta mahdollisimman tarkoituksenmukainen tutkimusote, tutkimuksen näkökulma, aineiston keruu- ja analyysimenetelmä sekä tunnistettava positionsa tutkijana. Tutkimukseni on laadullinen teemahaastattelututkimus, jossa lähestyn aineistoa faktanäkökulmasta teoriasidonnaisen laadullisen sisällön analyysin avulla. Teoriaa hyödynsin aineiston analysoinnin lisäksi teemahaastattelun suunnittelussa.

## 4.2 Faktanäkökulma

Laadullista tutkimusaineistoa voi lähestyä useasta eri näkökulmasta. Valitsin tutkimukseni näkökulmaksi faktanäkökulman. Faktanäkökulmalle on tyypillistä tehdä ero maailman ja siitä esitettyjen väitteiden välille. Toinen faktanäkökulman perustavanlaatuisin ominaispiirre on annetun informaation todenmukaisuuden pohtiminen, joka tutkimuksessani voi tarkoittaa esimerkiksi tiedonantajan rehellisyyttä. Tieto voi koskea haastateltavia itseään, tai heitä voidaan käyttää muun todellisuuden havainnoijina. Luotettavuus on kuitenkin faktanäkökulman mukaan käyttökelpoisen aineiston kriteeri. Esimerkiksi keskustelutilanteessa tuotettuja merkkejä tai tilannetta itseään ei pidetä olennaisina, koska ne eivät heijasta todellisuutta. (Alasuutari 2011, 90-91.) Tutkimuksessani jätin litteroinnin ulkopuolelle esimerkiksi äänenpainot ja kehonkielen.

Alasuutarin (2011, 90-91) mukaan kolmas faktanäkökulman tunnusmerkki on käytännöllinen, arkiajattelun mukainen käsitys siitä totuudesta tai todellisuudesta, jonka tutkija haluaa tavoittaa toteuttaessaan haastatteluja tai tutkiessaan muita aineistoja. Faktanäkökulman valinnut tutkija on kiinnostunut tutkittavien todellisesta käyttäytymisestä tai mielipiteistä tai siitä, mitä on oikeasti tapahtunut. Faktanäkökulma käyttää vain niitä väitteitä, joiden uskotaan heijastavan totuutta maailmasta. Tavoitteenani on löytää faktoja nuorten arjesta, pelaamisestaan sekä heidän kokemuksistaan pelaamisharrastukseen liittyen.

## 4.3 Tutkimusaineisto

Tutkimukseni aineistonkeruumenetelmäksi valikoituivat haastattelut. Valitsin aineistonkeruumenetelmäksi temahaastattelun. Hirsjärven & Hurmeen (2008) mukaan se on puolistrukturoitu haastattelumenetelmä, koska siinä on enemmän ennalta suunniteltua rakennetta kuin avoimessa haastattelussa. Puolistrukturoitu haastattelu on käytetyin laadullinen aineistonkeruumenetelmä liiketalous- ja

yhteiskuntatieteissä. Teemahaastattelu on selvästi väljempi kuin strukturoitu eli lomakehaastattelu. Tutkittavan ilmiön luonteen vuoksi haastattelukysymykset olivatkin suurilta osin avoimia. Valitsin haastattelun teemat aiheen monimuotoisuuden vuoksi. Syrjäytymisen tarkastelu yhdistettynä peliulottuvuuteen vaati teemojen tarkkaa harkintaa. Haastatteluteemojen suunnittelussa voidaan hyödyntää teoriaa. Nuorten elämäntilanteesta tiedustelemalla pyrin vertaamaan heidän tilannettaan syrjäytymisen määritelmiin. Pelitottumuksista kysymällä varmistin, että vastaajilla on riittävä tietopohja aiheesta, jotta he pystyvät vastaamaan kysymyksiini. Pelien vaikuttavuus ja hyötykäyttö puolestaan toi tutkimukseeni olennaisimman osan eli tiedon pelien ominaisuuksista ja niiden vaikutuksista nuorten pelaamiseen. Haastatteluteemat valitsin siten, että ne parhaiten palvelisivat tutkimuskysymystäni.

Haastateltaviksi valikoitui viisi nuorta miestä, jotka olivat haastatteluhetkellä iältään 19-28 vuotiaita. Heitä yhdistää videopeliharrastus sekä suuri kiinnostus pelaamista kohtaan. Haastatteluista neljä suoritettiin kasvokkain ja yksi puhelinhaastatteluna. Haastateltaville annettiin oikeus haastattelupaikan valintaan. Kasvokkain tapahtuneet haastattelut toteutettiin kahvilassa. Tämä toi haastattelulle rennon ja keskustelunomaisen tunnelman. Tämä on suotavaa, jotta haastateltava tuntisi olonsa rennoksi ja kokisi vastaamisen helpommaksi. Keskustelunomaisuudella varmistettiin, että haastateltavat toivat esille riittävästi tietoa omista näkemyksistään ja tilanteensa todellisesta luonteesta. Haastatteluaineistoa kertyi yhteensä 119 minuuttia. Haastateltavat esiintyvät tutkimuksessa nimillä Pelaaja 1, Pelaaja 2... Pelaaja 5. Nimet lyhensin käsittelyn helpottamiseksi etukirjaimen ja numeroon, esimerkiksi Pelaaja 1 muutetaan muotoon P1. Kyseisen toimintatavan valitsin, jotta haastateltavia ei pystytä tunnistamaan nimen perusteella. Haastateltavien taustaa, kuten heidän työ- ja koulutushistoriaansa sekä nykyistä arkeaan, käsittelen vain siinä mittakaavassa, joka on tutkimuksen kannalta olennaista. Tällä edelleen varmistetaan haastateltavien anonymiteettia.

P1 ei ole ollut työssä tai koulutuksessa lukion jälkeen pariin viime vuoteen. Töihin ei ole kiire, mutta mahdollisia jatkokoulutusmahdollisuuksia on mietinnässä, joskin ne



eivät ole vielä tarkentuneet. P2 on onnettomuudesta johtuvan vamman vuoksi varhaiseläkkeellä, eikä hänellä ole tutkintoja peruskoulun jälkeen. Häneltä löytyy kuitenkin halua sekä aikomusta siirtyä työelämään vielä tulevaisuudessa. P3 on puolestaan haastattelun suoritushetkellä lopettamassa työsuhdettaan ja siirtymässä asemiespalvelukseen, jonka jälkeen suunnitelmat ovat epäselviä. P4 on nykyisestä työttömyydestä huolimatta haalinut itselleen monipuolisen työhistorian, joskin työsuhteet ovat olleet luonteeltaan enemmän tai vähemmän osa-aikaisia tai lyhyitä. P5 on opiskelija, jolla ei ole ollut vakituista työsuhdetta pitkään aikaan, mutta joka on työskennellyt lomien aikana perheyriyksessä.

Haastateltavien valinnan tulee olla tarkoitukseen sopivaa ja harkittua (Tuomi & Sarajärvi 2013: 85-86). Pysin valitsemaan haastateltaviksi henkilöitä, joiden peliosaaminen sekä pelaamiskäyttäytyminen ovat tutkimuksen kannalta tarvittavalla tasolla. Lisäksi pyrin tietoisesti etsimään eri ikäisiä pelaajia, joskin kaikkien tuli sopia kuvaukseen ”nuori”. Vaikka haastateltavien elämäntilanteet vaikuttavat nopeasti tarkasteltuna erilaisilta, on niissä kuitenkin monta yhdistävää tekijää. He ovat joko heikossa työmarkkina-asemassa tai epätasaisissa, pätkittäisissä sekä satunnaisissa työsuhteissa. Parhailaan opiskelevien kouluttautuminen on viivästynyt tai edellisestä suoritettusta tutkinnosta on kulunut jo runsaasti aikaa. Joidenkin mittareiden mukaan haastateltavat voidaan luokitella syrjäytymisvaarassa oleviksi. Haastateltavat olivat käytännössä samanlaisessa elämäntilanteessa, mutta tämä elämäntilanne johtui erilaisista syistä. Tämä mahdollisti mahdollisimman hyödyllisen aineiston hankkimisen ja edesauttoi aineiston saturaation saavuttamista.

Laadullisessa tutkimuksessa aineistoa tarvitaan sen verran kuin aiheen ja asetetun tutkimustehtävän kannalta on välttämätöntä. Muutoin aineiston määrää ei kannata paisuttaa. Se vaikeuttaisi analyysin tekoa. Yksi tapa huolehtia aineiston riittävydestä on varmistaa sen kylläntyminen eli saturaatio. On kaikin puolin järkevää ajatella aineistoa olevan tarpeeksi, kun uudet tapaukset eivät enää tuo tutkimusongelman kannalta uutta tietoa eli aineisto alkaa niin sanotusti toistaa itseään. (Eskola & Suoranta 1998, 62-63.) Kylläntymistä ei voi saavuttaa, jos ei tiedä mitä aineistostaan etsii. On

toki mahdollista, ettei tällaista kylläntymispistettä pysty etukäteen asettamaan, jolloin kylläntymisen rajaa tulee tarkkailla tutkimuksen edetessä. (Eskola & Suoranta 1998, 63.)

Haastatteluiden jälkeen litteroin aineiston. Täytesanat on poistettu aineistosta käsittelyn helpottamiseksi. Sen avulla tutkimuksesta on myös pyritty tekemään helppolukuisempi. En myöskään huomionut esimerkiksi kehonkieltä tai ilmeitä, koska niitä ei olisi voinut päätellä puhelinhaastatteluista. Nikanderin, Hyvärisen & Ruusuvuoren (2010, 424) mukaan tutkimusongelma ja metodinen lähestymistapa määrittävät litteroinnin tarkkuuden. Tämän vuoksi en huomionut litteroinnissa puheen taukoja, katkoksia enkä kuvannut esimerkiksi puheen sävyä. Kaikki yllä mainitut seikat olivat mielestäni tutkimukseni kannalta epäolennaisia. Koin pelkän puheen litteroinnin riittäväksi tutkimukseni kannalta sekä siitä saatavan aineiston asiasisällön. Litteroitua aineistoa kertyi 40 sivua.

#### **4.4. Sisällönanalyysi**

Analysoin tutkimusaineistoni laadullisella teoriasidonnaisella sisällönanalyysillä. Lähestyn aineistoa fakthanäkökulmasta. Sisällönanalyysillä on pitkä perinne määrällisen tutkimuksessa. Pietilä (1973, 264-265) määritteli sisällön analyysin joukoksi menettelytapoja, joiden avulla dokumenttien sisällöstä tieteellisiä menettelytapoja noudattaen tehdään havaintoja ja kerätään tietoja. Hän käytti analyysistä nimitystä sisällön erittely. Sisällön erittelyssä pyrittiin aluksi luokittelevaan ja määrälliseen analyysiin. Perinteinen sisällönanalyysi eli sisällön erittely onkin usein kvantifioivaa. Sen avulla voidaan esimerkiksi luokitella ja laskea tekstin sisältämiä aiheita, asenteita ja mielipiteitä. Vähitellen sisällön analyysin käsite on siirtynyt laadullisiin menetelmiin ja kuvailusta tulkintaan (Väliaverron 1998, 15).

Nykyisin sisällönanalyysillä tarkoitetaan joukkoa erilaisia tapoja luokitella ja järjestää laadullista aineistoa (Metsämuuronen 2006, 124-128). Sisällönanalyysi on tutkimusmenetelmä, jonka avulla voidaan tuottaa uutta tietoa, uusia näkemyksiä ja tuoda esiin piileviä asioita. Sisällönanalyysin pääasiallisia kohteita ovat sanalliset,

symboliset ja kommunikatiiviset sisällöt (Anttila 2005, 292). Laadullinen sisällönanalyysi soveltuu käytettäväksi muun muassa silloin, kun aineisto koostuu tutkittavien omin sanoin tuottamasta materiaalista. Tutkimusaineistoni muodostuu litteroidusta teemahaastatteluaineistosta.

Tutkimusprosessia aloittaessaan tutkijan on päätettävä, mikä asema teorialla on kyseisessä tutkimuksessa. Vaihtoehtoina voidaan ajatella olevan teorialähtöisen, teoriasidonnaisen eli teoriaohjaavan ja aineistolähtöisen tutkimuksen (Eskola, 2001, 135-140). Teoria- ja aineistolähtöisen tutkimuksen välimaastoon asettuu teoriasidonnainen tutkimus, jossa aineiston analyysi ei suoraan perustu teoriaan, mutta yhteys siihen on olemassa. Aineistosta tehdyille löydöksille etsitään tulkintojen tueksi teoriasta selityksiä ja vahvistusta. Tutkija voi myös tehdä huomioita tutkimustulosten vastaavuudesta tai vastaamattomuudesta aikaisempien tutkimusten tuloksiin. (Eskola 2001, 135-140.) Erilaiset teoriat, käsitteet ja aikaisemmat tutkimukset toimivat tulkintakehyksenä, eräänlaisina silmälaseina, joiden avulla tutkijan on mahdollista tulkita aineistoaan ja sitä kautta tutkimaansa ilmiötä (Eskola & Suoranta 1998, 146-150). Toisaalta aineistosta tehty tulkinta muokkaa puolestaan teoriaa ja käsitteistöä. Teoriasidonnaista lähestymistapaa aineistoon voidaan kutsua abduktiiviseksi päättelyksi (Tuomi & Sarajärvi 2009, 99).

Perusajatuksena on, että uudet tieteelliset löydöt ovat mahdollisia vain, kun havaintojen teko perustuu johonkin punaiseen lankaan tai johtoajatukseen. Aineiston tarkasteluahan ohjaavat usein tutkijan omat ennakkokäsitykset tai perehtyneisyys tutkimusaiheeseen liittyvään kirjallisuuteen. Voidaan puhua myös tutkijan esiymmärryksestä. Johtoajatus voi olla löysä intuitiivinen käsitys tai tiukempi pitkälle muotoiltu hypoteesi, jonka avulla havainnot voidaan kohdistaa tiettyihin tärkeiksi oletettuihin seikkoihin aineistossa (Grönfors 1982, 33-37.) Tutkija käyttää omaa elämän- ja työkokemustaan, arki ajatteluaan ja aikaisempaa teoria- ja tutkimustietoa hyväkseen, kun hän tulkitsee tutkimusaineistoaan ja tekee siitä johtopäätöksiä (Alasuutari 2011, 223-226.) Tutkimukselle on eduksi, jos tutkija on aidosti kiinnostunut ja siinä määrin sisällä asiassa, että hän osaa alusta asti havaita oleelliset

tutkittavan ilmiön piirteet (Anttila 2005, 276). Hyödynsin pelillistämisteorian lisäksi aiempaa kokemuspohjaani pelaamisesta analysoidessani tutkimusaineistoa.

#### **4.5 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys**

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta tarkasteltaessa tulee huomioida koko tutkimusprosessi. Tutkimuksen luotettavuuteen on syytä varautua jo suunnitelmavaiheessa (Kananen 2015, 338). Erytishuomiota kiinnitetään siihen, miten tutkimusaineisto on kerätty ja analysoitu ja miten johtopäätökset on tehty (Eskola & Suoranta 1998, 209-235.) Luotettavuuden arvioinnissa tulee myös arvioida tutkimuksen kohdetta, tarkoitusta, omaa suhdetta tutkimukseen, aikataulua ja raportointia (Tuomi & Sarajärvi 2009, 140-141).

Kvalitatiivisen tutkimuksen validiutta (pätevyys) sekä reliabiliutta (toistettavuus) tulee määrällisen tutkimuksen lisäksi arvioida myös laadullisessa tutkimuksessa, vaikkakin näitä termejä sellaisenaan ei mielellään käytetä laadullisen tutkimuksen arvioinnissa (Hirsjärvi ym. 2009, 231-232.) Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan usein alun perin määrällisen tutkimuksen validiteetti- ja reliabiliteettikäsitteitä käyttäen muuntaen niitä laadulliseen tutkimukseen soveltuviksi.

Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden tarkasteluun on myös kehitetty täydentäviä, erityisesti laadulliseen tutkimukseen tarkoitettuja kriteereitä. Kylmän & Juvakan (2007, 128-129) mukaan tutkimuksen luotettavuutta kuvaavia kriteereitä ovat uskottavuus, vahvistettavuus, refleksiivisyys sekä siirrettävyys, kun taas Kananen (2015, 352-355) mukaan luotettavuutta voidaan tarkastella luotettavuuden, siirrettävyyden, riippuvuuden, vahvistettavuuden ja saturaation kautta.

Jokaiseen tutkimukseen sisältyy tutkimusprosessin aikana useita tilanteita ja päätöksiä, jotka edellyttävät eettistä harkintaa (Eskola & Suoranta 1998, 54). Kuulan (2011, 25) mukaan tutkija vastaa viime kädessä itse tutkimustaan koskevista eettisistä

ratkaisuista. Tutkija on siis vastuussa tutkimuksen luotettavuudesta ja rehellisyydestä. Tutkimukseni haastattelu- ja litterointivaiheessa tutkijan roolini korostui, sillä omat näkemykseni vaikuttivat siihen, mitä pidin tilanteissa oleellisena. Pitää huomioida myös se, että litterointi on jo omalta osaltaan aineiston muokkaamista. Tutkimusta tehtäessä on aina noudatettava tutkimuksen teon eettisiä periaatteita. Näiden periaatteiden mukaan tutkimuskohdetta ei saa vahingoittaa tutkimuksen missään vaiheessa, tutkimusta koskevista asioista ei saa valehdella tiedeyhteisölle tai yhteiskunnalle, eikä muiden tutkijoiden aineistoja ja tuloksia saa varastaa (Hallamaa & Aaltonen, 2006, 397-398).

Käsittelen tutkimuksessani haastateltavia anonyymeinä, jotta heitä ei tunnistettaisi. Tätä kautta varmistan, ettei heille aiheudu tutkimukseni vuoksi vahinkoa. Haastateltavien nimien vaihtaminen peitenimiksi on anonymiteetin minimitaso. Tutkimuksen aineistoa säilytän asianmukaisesti sekä vain ja ainoastaan itselläni. Tutkimuksen jälkeen hävitän litteroidun aineiston ja nauhoitetut haastattelut. Mikäli aineistoa tarvitaan tulevaisuudessa, niin arkistoinnista tulee sopia yhdessä tutkittavien kanssa (Mäkinen 2006, 148).

## 5. Pelillistämisen mahdollisuudet syrjäytymisen ehkäisemisessä

### 5.1 Nuorten elämäntilanteet

#### 5.1.1 Työ- ja koulutushistoria

*”Virallisesti minä oon varmaan ollu töissä viimeksi tuota, jaa, en kyllä iteasiassa ees muista... lähinnä siis kotona on perheyritys, niin mä siellä teen aika paljon. Oikeestaan kaikki lomat, että se ei oo silleen, sanotaanko, että hirveästi ei eläkettä kerry siinä” (P5)*

*”Ei oo sen suurempaa työnhakua.. kyllä multa semmonen jonkin näkönen cv löytyy mutta tosiaan ku se työkokemus on tuolta telemarkkinoinnista nii ei ehkä se semmosta cv:tä vaadi nii ei, ei hirveesti oo viimeaikoina tullu rehellisesti sanottuna mitenkään niinkö aktiivisesti tai sillai että haluais töihi nii hirveesti haettua” (P1)*

Nuorten työhistoria on siis vähäistä tai luonteeltaan ainakin hyvin epäsäännöllistä. Aktiivisuus työnhakua kohtaan on heikkoa.

Haastateltavien elämäntilanteen vaikuttavat samankaltaisilta, mutta syyt näihin elämäntilanteisiin kuitenkin vaihtelevat. Taustalla on motivaatio-ongelmien lisäksi myös rankkojakin syitä.

*”Mie oon eläkkeellä. Se on varmaan isoin keissi tuo aivovamma. Kävinhän mie oppipojassa koulussa sillo sen jälkeen mutta ei siitä tullu mittää ku piti muistaa kaikkea ja bla bla blaa.. Varmaan ku tässä laittaa itteä kuosiin nii jossaki vaiheessa. Nyt on vasta eka vuosi ku mie oikeasti laitan kuosiin, tuossahan oli turhia vuosia monta.” (P2)*

Vastaaja on tietoinen siitä, että vuosia on mennyt hukkaan. Vaikeuksista huolimatta hän on halukas laittamaan asiansa järjestykseen. Motivaatiota tulevaisuutta, etenkin työnhakua, kohtaan ei kuitenkaan löydy kaikilta vastaajilta.

*”En tällä hetkellä en oo.. en oo kummassakaan (töissä tai koulussa). Lukio käytynä pari vuotta sitten ja nytte sitte tuota jatkokoulutusmahollisuuksia mietinnässä. Tässä nyt tuota kouluhakua. Töitä tai opiskelua ei oo tällä hetkellä.” (P1)*

*”No tässä on nyt varmaan vähän motivaation puutetta. Ku ei oo isot menot nii pärjää ihan hyvin näinki.”(P1)*

Tulevaisuus voi myös vaikuttaa epävarmalta. Nuorten suunnitelmat tulevaisuuden varalle puuttuvat. Työttömyyttä on joko tällä hetkellä tai lähitulevaisuudessa. Myös entiset työt ovat olleet luonteeltaan satunnaisia ja sellaisia, jotka eivät vaadi koulutusta.

*”Joo eli tämänhetkinen elämäntilanne on että vielä on tämä, tämä kuukausi on vielä osa-aikaisia töitä asentajana. Asennan tietokoneita ja kalibroin telkkareita ja näin. Ja sen jälkeen on puolitoista kuukautta armeijaan. Sen jälkeen ei olekaan mitään suunnitelmia. Joo.” (P3)*

*”No opiskelija joka käy töissä satunnaisesti, sanotaanko näin. Ei oo tällä hetkellä duunia. Ei oo ollu vakituista, osa- aikasena.” (P4)*

*”Vähän kaikenlaista...asiakaspalvelusta ihan tuota... tuommoseksi rakennussiivoojaksi. Ihan kaikkea melekein tullu tehtyä. Ylioppilastutkinto on ainut semmonen, mikä on suoritettuna. Vuonna 2009.” (P4)*

### **5.1.2 Arjen rytmi**

*”Ei ole, että ku on ensinnäkin tosiaan semmosta, no tietäähän sen, että joskus menee niin, että kahtena päivänä viikossa ei oo koulua, ja sitten tuota... Hyvin sekavaa, että sitten tosiaan on tämä oma harrastus, joka... Joskus tulee siis ihan datailtua härskisti siis yön läpikin, että tuota silleen, jos ei oo mitään tarvetta herätä aamulla, niin tavallaan meikä kyllä jaksaa paahtaa menemään. Sehän voi mennä siis vaikka seuraavaan iltaan asti.” (P5)*

*”Rytmi... se ei oo kovin säännöllinen. Se saattaa olla all-nighteria putkeen pelaamista tai sitte rytmi on kunnosa ja sitte mulla on ne uniongelmat nii se tietenki pistää sen pakan sekasin välillä” (P2)*

Yön aikana saatu uni voi siis jäädä erittäin vähäiseksi tai jopa lähes olemattomaksi, mikäli pakottavia esteitä pelaamiselle, kuten töitä, ei ole. Uni on epäsäännöllistä. Nuorilta puuttuvat rutiinit. Nämä tekijät yhdistettynä kokonaisten öiden valvomiseen voivat johtaa terveyshaittoihin kuten uniongelmiin.

*”se on semmosta vähän kaoottista, niin siihen on tosi vaikea piirtää mitään kaavaa, että tosiaan, ku se on tavallaan tietyllä lailla jopa kaavamaista se, että ei ole mitään semmosta selvää unirytmää” (P5)*

*”Noo, yleensä heräilen joskus 12 ja 14 väliin ja siinä.. eipä siinä hirveitä. Aamupalat ja muut. Vähän päivästä riippuen, joskus ihan kämpillä ja joskus käyn jossain pyörähtään. Nukkumaanmeno menee jonnekki tuonne jonnekki varmaan yöllä kolmeen - neljään.” (P1)*

*”Riippuu paljon päivästä, mutta saattaa olla jostaki, yöllä yheltä laittaa nukkumaan ja herräillä siinä yheksän kymmenen aikaan.”(P4)*

Nukkumisrytmi on siis pääosin hyvin sekavaa, eikä noudata minkäänlaisia kaavoja. Nukkumaanmenoajat vaihtelevat kuten myös herääminen. Yhteistä kuitenkin pelaajien unirytmille on niiden sekavuus ja epäsäännönmukaisuus.

## **5.2 Pelaamiskäyttäytyminen**

### **5.2.1 Pelaamiseen käytetty aika**

*”tällä hetkellä ku on vähemmän töitä ja muuta, kerkiää pellaan. Saattaa helposti mennä joku 25 tuntia viikkoon että..joku viitisen tuntia ehkä, 4-5 tuntia päivään” (P4)*

*”Varmaan joka päivä pelaan. Se vähän riippuu.. 60 tuntia kahteen viikkoon.” (P2)*



*”Ois varmaan semmonen tuota, kevyt kaheksasta kymmeneen (tuntia) seitsemänä päivänä (viikossa). Niin siis hei, mä tiedän, että se ei oo ees sinne, tai siis onhan se silleen paljon, mutta se ei ole vielä siellä kärkikastissa, ja sehän se onkin siinä aika villiä, että tunnen ihmisiä, jotka on jo aloittanut, kun minä alotan jonkun (pelin), ja siis samat tyypit jatkaa, kun minä lopetan.” (P5)*

Pelaaminen on kautta linjan jokapäiväistä ja siihen käytetään runsaasti aikaa päivittäin. Haastateltavat pelaavat usein koko päivän, mutta kuitenkin vähintään 3-4 tuntia päivässä. Mikäli pakollisia velvoitteita ei ole, pelaamiseen käytetylle ajalle ei myöskään näytä olevan esteitä ja rajoitteita.

*”Varmaan lähestulukoon joka päivä ellei oo jotain erikoista. Että normaaliviikkona nii, oikeastaan joka päivä. Ja sitte... no se vaihtelee semmosesta, välillä pelaa koko päivän käytännössä ja välillä sitte 3-4 tuntia.” (P1)*

*”Pelaaminen on aika iso osa elämää. Siitä tulee, no se Steamissa näkyy että kuinka paljon tulee kahen viikon aikana (pelattua), nii se on siellä ihan 50-60 tunnissa” (P3)*

*”ei siitä pääse mihinkään, että 10 tuntia päivässä. Kyllä siinä niinku, itseähän siinä huijaa, jos sanoo, että ei pystyis keksimään muuta tekemistä” (P5)*

Pelaajat vaikuttavat olevan hyvin tietoisia pelaamiseensa käytetystä ajasta ja pystyvät vastaamaan hyvin tarkkojakin aikoja pelaamisestaan. Tämän mahdollistaa esimerkiksi videopelien jakelualusta Steam, joka kattaa tuhansia videopelejä. Alusta myös näyttää selvästi, kuinka paljon aikaa kuhunkin peliin on käytetty, kuten myös yhteensä pelaamiseen kuluneen ajan.

### **5.2.2 Syitä pelaamiselle**

*” kyllähän se on tietynlaista eskapismia, niin sitä joko haluaa laukaista sen kilpailuvietin tai sitten sen, että pystyy immersoitumaan johonkin, ja sitte ku se on vielä mukavaa” (P5)*

Hamariin ym. (2016, 175-176) mukaan peliin uppoutuminen eli immersoituminen ei tuo samanlaista vaikutusta oppimiseen, kuin esimerkiksi haasteiden lisääminen. Videopelien tapauksessa lyhyet istunnot voivatkin toimia paremmin oppimisen edistämiseksi.

*”Tai sitte voi, joskus se potkii taas sitte pelaamaan että, haluttaa pärjätä paremmin ku edellisellä kerralla. Jos on menny hyvin nii sitte sitä monesti saattaa ajatella että nyt on hyvä putki menossa että, pittääpä käyä pelaamassa vähän lissää että, käyä tuota vieläki yrittää parantaa vaan koko ajan.” (P4)*

*”että se on minusta mielekästä, tai mielekäs tapa viettää aikaa. Sitte, jos tietenki niissä on niitä jotain niitä jotain haasteita tai saavutuksia tai kerätään expoa johonki tiettyyn leveliin tai muuhun nii, ne ne sitte motivoi ehkä... kuitenkin tärkein että se on itelle hauskaa ja mielekästä ajanvietettä” (P1)*

Markopouloksen ym. (2015, 125) mukaan peleillä on tapana kasvaa yli pelkästä hauskuudesta ja viihdyttävyydestä. Monet menestyneimmistä nykyisen sukupolven videopeleistä tarjoavat mahtavia grafiikoita, äänisuunnittelua, monimutkaisia juonia ja hahmoja sekä oikean maailman tilanteita ja ongelmia. Nämä yhdistettynä tekoälyllisiin ominaisuuksiin tarjoavat pelaajille mahdollisuuksia tehdä omia päätöksiä ja nähdä ikään kuin simulaatio näiden päätösten vaikutuksista. Näissä päätöksissä onnistuminen motivoi ja koukuttaa pelaajia.

*”No seki taas riippuu että, osa peleistä on semmosia, että ne motivoi ku ne on muuten vaan mukavia että, pystyy vaan pelaamaan. Ei tartte mieltä muuta. Mutta toiset on se, että niissä kamppaillaan toisia pelaajia vastaan, pyritään koko ajan paremmaksi. Nii se kans motivoi. Että siitä ku on huomannu että yhtäkkiä onki siellä maailman top 1 prosentissa nii, se on semmonen että se on ihan kiva juttu. Minähän olen hyvä tässä.” (P3)*

*”Ja sittenkö sitä on ite vähä pienemmällä levelillä nii koittaa päästä korkeammalle. Se kait siinä se tarkoitus on.”(P2)*

Haasteellisuutta voidaan pitää esimerkiksi oppimisen mittarina (Hamari ym. 2016, 175-176). Haasteet sekä itsensä kehittäminen ovat vahvoja sisäiseen motivaatioon vaikuttavia tekijöitä. Pelaaja haluaa olla parempi kuin toinen. Mikäli peli pystyy

vetoamaan näihin sisäisiin motivaatiotekijöihin, se saa vedettyä pelaajan tietokoneen äärelle yhä uudelleen ja uudelleen.

*”Siis varmaan jos ei oo tekemistä nii ensimmäisenä sitä mennee siihen.. hoitaa aamurutiinit ja nämä ja menee koneelle muutenki istumaan.” (P2)*

*”Tosiaan eskapismi, tekemisen puute, siis tylsyys yksinkertaisesti, mutta on siinä varmaan, varmaan puhutaan jo meikäläisen kohalla jonkinasteisesta addiktiostakin”(P5)*

*”No, tietyllä lailla sitä haluais ajatella, että tietyissä peleissä sitä niinku nimenomaan haluaa poistuu kokemuksista, että sitä haluaa vaan olla semmosessa, miksi sitä nyt sanois. Semmoisessa, aivot narikkaan –füilis” (P5)*

Pelit toimivat ikään kuin pakokeinona todellisuudesta. Pelaaja haluaa syystä tai toisesta, olkoon se sitten tekemisen puute tai kokemukset ja muistot, paeta pelin maailmaan. Pakeneminen voi edetä peliriippuvuuden asteelle, pelimaailma tuntuu paljon ”oikeaa” maailmaa houkuttelevammalta. Tästä voi seurata esimerkiksi sosiaalisista suhteista eristäytymistä, mikä puolestaan kasvattaa syrjäytymisriskiä.

### 5.3 Hyvä peli

*”hyvien pelimekaniikkojen pitää tukea hyvää tarinaa tai ainakin pelin ajatusta, mutta sitä varmaan kaikki haluaa, että reilun mahdollisuuden antava moninpeli, tai sitten jotain hyvää ajatusta tukeva pelimekaniikka. ” (P5)*

*”toimivuus on varmaan se kaikista tärkein. Se ei oo niinkään se että onko se kauhian kaunis se peli mutta että se toimii kunnolla” (P4)*

Tärkeimpänä hyvän pelin kriteerinä pidettiin sitä, että peli on toimiva ja sen tekninen toteutus on kunnossa. Vaikka pelin muut ominaisuudet olisivat huippuluokkaa, mutta sen tekninen toteutus on huono, pelikokemus kärsii. Toimivat pelimekaniikat toimivat pelin ytimenä, joiden ympärille voidaan kuitenkin rakentaa muita ominaisuuksia, jotka vahvistavat hyvää pelikokemusta entisestään. Näitä kokemuksia voidaan vahvistaa

esimerkiksi hyvillä graafisilla ominaisuuksilla tai panostamalla pelin yhteisöllisiin ominaisuuksiin.

*”No, omasta mielestä, tekninen toteutus. Että peli oikeasti toimii. Varsinkin nykypäivänä kun on paljon early access-pelejä. Että nii.. niissä ei niinku toimi ne ominaisuudet. Ne on monesti huonot. Mutta sitte, semmonenki peli missä ominaisuudet ei kunnolla toimi nii jos siinä on hyvä idea, ja varsinki jos se on community based, elikkä siinä joutuu tekemisiin muitten pelaajien kanssa paljon, nii semmonen on hyvä peli” (P3)*

*”jos se on joku yksin pelattava esimerkiksi nii silloin mie arvostan aika paljon sitä tarinaa ja grafiikkaa. Mut sitten nää nettipelit nii, no on niissäki kyllä yhtäläillä tärkeää se toimivuus.. on varmaan se kaikista tärkein.” (P4)*

*”hyvät grafiikat ehdottomasti plussaa, mutta kyllä minäkin pelailen aika paljon retropelejä, semmosia, jotka näyttää siis isolla näytöllä siltä, että siinä on tosi paljon joitakin Rubikin kuutioita siinä näytöllä” (P5)*

Toisaalta osa vastaajista näki kilpailun olennaisena osana hyvää peliä. Itsensä testaaminen ja halu kilpailla muita vastaan menee kaikkien muiden kriteerien edelle. Näiltä peleiltä vaaditaan hyvää yhteisöä ja mahdollista laajaa pelaajakuntaa, jotta vastustajia löytyy.

*”Pittää olla varmaan, että voi pelata muitten kans. Moninpele se pitää varmaan olla että se on hyvä.” (P2)*

*”Ehkä siinä on se, siinä on vaan joku hohto että siinä haluaa vaan pärjätä aina uuestaan ja uuestaan. Ehkä se on sitte se, yksinkertaisesti se kilpailullisuus just, että kaikki haluaa vaan pärjätä siinä, olla paras siinä pelissä tavallaan. Nii ehkä se on sitten se.” (P4)*

### 5.3.1 Pelielementtien vaikutus

*”On ne oikeastaan tärkeitä..(tulostaulukot) Että statseja voi kattoa. Varmaan se datapippeli kasvaa siinä.. varmaan se on niistä mukava seurata että miten kehitty.”(P2)*

Tulostaulukot toimivat itsensä kehittämisen ja oppimisen mittarina. Nähdään konkreettisesti, mitä on tehty ja onko kehitytty. Tulostaulukoita voidaan seurata jatkuvasti joten niistä saadaan reaaliaikaista palautetta omasta toiminnasta ja kehityksestä.

*”No kyllä ne on aika, aika iso osa sitä... sitä pelaamista että.. se on ku paremmat statsit nii ohan se tietenki aina mukava pärjätä jossain ja niistähän se ilmenee aika hyvin jos oot korkealla jossain rankingissä.” (P1)*

*”On siitä kiva kattoo miten on itellä menny suhteessa muihin moninpelipeleissä. Yksinpelipeleissä ei silleen kiinnosta että, niitä ei tartte.” (P3)*

Tulostaulukoiden onkin nähty olevan erityisen hyödyllisiä käyttäjän sitouttamisen kannalta. Sosiaalinen vertailu voi lisätä käyttäjän motivaatiota, kuten myös kilpailu vertaisten kanssa. Tulostaulukot toimivat myös aineellisena todisteena toiminnasta ja voivat helpottaa toiminnan yhdistämistä oikean elämän kontekstiin (Looyestyn ym. 2017; 14-15.)

Tulostaulukoiden ei kuitenkaan nähdä sopivan jokaiseen pelikategoriaan. Monipeleissä tulostaulukoita pidetään elinehtona. Yksinpeleissä tulostaulukot voidaan nähdä häiriötekijöinä, jotka rajoittavat pelaajan vapautta. Vapauden menetys ja virheiden pelko voi puolestaan häiritä pelaajan luovuutta.

*”Online-peleissähän ne vaikuttaa justiin siihen kilpailuhenkisyteen, se trökkää jatkuvasti pisteitä ja siinä meillä ainakin, kun me pelataan porukassa, niin semmonen, että kuka aina on MVP, most valuable player, niin tuota... Mutta sitte taas, mun mielestä niillä ei oo paikkaa yksinpeleissä.” (P5)*

*”Yksinpelipeleissä ei silleen kiinnosta että, miten on menny. Niitä (tulostaulukoita) ei tartte.” (P3)*

*”se, että tehtävän jälkeen tulee siihen pistetaulukoon, että et saanut täysiä pisteitä tästä, ja se tavallaan vie sitä pelaajan vapautta, ja tuntuu kokoajan, että sitä tekee väärin pienessäkin virheessä, että se ei anna palautua silleen, ku siitä ei anneta pisteitä, että jos siitä tilanteesta jotenkin selviytyy takasin, että siis*

*tavallaan single playerissä mulla on hyvin vaikea keksiä mitään järkevää syytä pistetaulukoille” (P5)*

### 5.3.2 Strukturoitu pelipolku ja vapaa tutkiskelu

*”Semmonen, missä on tosi lineaarinen, ei tartte paljon ite ajatella mennään vaan etiäppäin nii, silloin ku ei oikiasti jaksa aatella, haluaa vaan kaikki muut sulkia pois. Semmonen niin sanottu mieletön mättöpelii että, ei tartte miettiä, pelaa vain. Se on ihan kiva silloin ku on vaikka stressi päällä tai jotain. Siinä voi rentoutua. Sitten tulee tosin näitä open world- pelejä ja sitten tämmösiä muitaki. Varsinki strategiapelejä että, niissä on semmonen että pitää kokoajan miettiä. Semmoset, joissa on aikaa sitten vähän enemmän käytössä” (P3)*

Erilaiset pelisuunnittelumallit palvelevat erilaisia pelaajan tarkoitusperiä. Peliä, joka on tarkkaan strukturoitu, voidaan käyttää esimerkiksi pelkkänä ajankuluna ja ikään kuin hetkittäisenä pakokeinona. Toisaalta peli, jossa hyödynnetään vapaampaa tutkiskelumallia, pelataan silloin kun pelaamiseen halutaan antaa enemmän aikaa ja ajatusta. Molempien suunnittelumallien suosiminen on kuitenkin hyvin yksilöllistä ja pelaajat voivat toisen sijaan suosia esimerkiksi sellaista peliä, jossa hyödynnetään näiden molempien suunnittelumallien ominaisuuksia.

*”rajattu se alue mutta nii niissä on myös mahollisuus sitte soveltaa, mutta sillee ettei ihan nii.. en oikein osaa sanoa tarkkaan mutta pitää olla mahollisuus soveltaa eikä vain tietyllä tapaa voi pärjätä” (P1)*

Kuitenkin pelin tekninen toteutus ja toimivuus nostetaan jälleen esille tärkeimpänä kriteerinä, jolla pelaaja valitsee haluamansa pelin.

*”jos käytetään termiä putkijuoksu esimerkiksi, siis se on semmonen ehkä, että on hyvin kategorisoitu, että mitä sinä täsmälleen ottaen tulet saamaan, niin jos se on hyvin tehty, ja jos se on vähän silleen piilotettu. Jos se on piilotettu, mutta sitten heti, ku siinä tulee se, että alat raaputtamaan vähän sitä maalia pois ja huomaat, että siis tää on ihan yks putki, niin että jos se immersio särky, niin sitten se. Tutkiskelupeleissä on sitte taas vastavuoroisesti vähän se ongelma, että*

*jos se on liian iso ja liian tyhjä, niin se taas on sitte vastaavasti myöski, ja sitten taas niitten vastakohdat on taas sitte hyvin tehtyjä, että hyvä putki, jossa ei huomaa olevansa putkessa on hyvä, ja sitte tutkiskelupeli, jossa ei lopu tutkiminen kesken on myöskin hyvä” (P5)*

Hamarin & Koiviston (2015, 426) mukaan pelin koettu hyödyllisyys on tarkkaan kalkuloitu ja ajateltu kuva pelistä. Pelistä saatu nautinto on puolestaan vähemmän kognitiivinen ja harkittu. Näitä koettuja hyötyjä voidaan säädellä pelin sisäisillä elementeillä. Käyttäjä voi esimerkiksi tutkia pelin sisäisiä ominaisuuksia vapaasti ja itsenäisesti, mikäli peli sen sallii. Pelistä voidaan toisaalta tehdä hyvinkin strukturoitu käyttäen erilaisia välitavoitteita ja palkintoja. Tällöin pelin koettu hyödyllisyys kasvaa. Käyttäjien koettuja hyötyjä voidaankin siis manipuloida pelin sisäisten elementtien avulla. Näitä elementtejä voidaankin muuttaa pelin tarkoitusperiä ja tavoitteita palveleviksi. Esimerkiksi kilpailullisia elementtejä lisäämällä voidaan mahdollisesti maksimoida käyttäjien aktiivisuus tietyssä kontekstissa. Pelin kehittäjien täytyykin navigoida tarkasti käyttäjien oletusten ja markkinoiden tilan välissä saadakseen parhaan mahdollisen hyödyn irti pelistä.

### 5.3.3 Uudelleenpelausarvo

*”No pitempään pelattavat pelit jos ne on yksinpelejä nii niissä on uudelleenpelattavuus. Elikkä joka pelikerta ei ole samanlainen. Voi tapahtua erilaisia asioita..esim A.I (tekoäly) tekee erillä tavalla asioita” (P3)*

On olemassa erilaisia tekijöitä, jotka saavat pelaajan pysymään tietyn pelin parissa tai palaamaan saman pelin äärelle yhä uudelleen. Uudelleenpelattavuus syntyy pelin sisällöstä ja sen pelimekaniikkojen ominaisuuksista, kuten tekoälyn käyttäytymisestä, uutta sisältöä tuovista päivityksistä sekä sisällön riittävydestä.

*”No, siis tässä tullaan termiin uudelleenpelausarvo, se on tavallaan re-play-value toisin sanottuna, että jos peli on semmonen, että sinä pystyt menemään siihen joko pitkän ajan jälkeen... lataat jonkun tallennuksen, ja oot silleen, että jaa, mitäköhän minä oon tehny tässä viimeksi sillee, että joku tulee puhumaan*

*mulle, joku NPC, non-playable-character ja tota, oot sillee, että kuka tämä on ja miksi se puhuu mulle niinku se ois minun kaveri, häh?” (P5)*

*”mahollisuus vähän niinku edetä että ei oo ikinä niinku pelannu läpi sitä peliä. vaan päivitysten tai muitten mukana tulee uusia haasteita.” (P1)*

#### **5.4 Peleistä saadut kokemukset**

*”Tuota, onnistumisen tunne, että se on ehkä se addiktoivin...” (P5)*

*”Siitä tulee semmonen hyvänolontunne että, nyt, nyt meni hyvin. Nyt minä olen kehittynyt. Nyt minä alan pärjäämään. Nii se on, se antaa niinkö semmosen oman onnistumisen tunteen.” (P3)*

*”No hyvin usein se tuota.. vituttaa, suututtaa ja sitten tulee semmosia, monesti niitä onnistumisen tunteita nii tullee hyvä mieli kokonaisuudessaan ku on pärjänny jossaki.” (P4)*

Peleistä haetaan onnistumisia. Kuten tutkimuksessani jo mainittiin, peli voi vedota joko pelaajan sisäisiin tai ulkoisiin motivaatiotekijöihin. Molemmissa tapauksissa tutkimukseen osallistuneet pelaajat uhraavat suuren osan ajastaan pelaamiselle. He joko haluavat kehittää itseään, olla paras tai voittaa palkintoja. Olkoon syy pelaamiselle näistä mikä tahansa, onnistuessaan pelaaja saa hyvänolon tunteen, jota hän tavoittelee uudelleen. Epäonnistuessaan pelaajat kokevat päinvastaisia, mutta kuitenkin vahvoja tunteita.

*”Varsinkin jos odottamattomia tilanteita tapahtuu, se voi olla hauskaa. Mutta sitten voi myös vituttaa, niinku suoraan sanottuna. Että koittaa, varsinki jos jotain kilpailullista peliä pelaa ja siellä kaikki on silleen että, kaikki paitsi se yks pelaaja koittaa pelata kunnolla ja sitten, menee vähään plörinäksi sen yhen pelaajan takia nii, niinku oikeasti alkaa vähän, vituttamaan.” (P3)*

Viittasin tutkimuksessani jo aiemmin Luun & Narayanin (2017, 118) toteamukseen, jonka mukaan yksilön pelaamismotivaatiolla ja mielihyvällä ei ole suoraa korrelaatiota. Pelaaja voi olla erittäin motivoitunut pelaamaan, mutta samalla erittäin



pettynyt esimerkiksi joukkueeseensa tai yksittäiseen pelaajaan, jonka vuoksi koettu mielihyvä laskee.

*”No... kyllä siitä saa onnistumisentunteita ku pärjää ja huomaa että on hyvä siinä pelissä..niin kyllä siitä saa hyvän fiiliksen ja hyvän mielen mutta toisaalta sitte aina, aina et pärjää nii kyllä se on välillä turhauttavaa ja ottaa päähän välillä..no vois sanoa että melko paljonki jos vaan ei onnistu ja tulee ns helppoja mokia nii, kyllä se ottaa aika isosti päähän.”(P1)*

Pelaajille olisi suotavaa antaa mahdollisuus oppia virheidensä kautta sekä valita oma polkunsu pelin läpäisemiseksi. Jotta nämä saavutetaan, peliin voidaan luoda erilaisia mahdollisuuksia oppia ja saada palkintoja sekä useita mahdollisia polkuja (Barata, ym, 2017, 575.) Mikäli peli tarjoaa vain yhden läpäisyttävän, se ei tarjoa tarvittavaa haasteellisuutta itsensä kehittämiseen ja pelaajan motivaatio laskee eikä pelikokemus herätä tunteita pelaajassa. On olemassa myös pelaajia, joille ei kehity pelaamiskokemuksesta tunteita.

*”No itellä se on semmosta lepposta. Mie aina naureskelen ja heitän vitsiä siellä ja tälle että mulla se on aina lepposta ja mie en kärtyä mutta jos kattoo kavereita vieressä nii niillähän keittää yli se toiminta.”(P2)*

## 5.5 Kilpailu

*”Kyllä se yleensä on se kilpailu, ja siinä tulee vaan se tunne, että sinä voitat jonkun toisen ihmisen jossakin. Sitähän sitä, siis se on se, mikä myy ja tavallaan, mitä reilumpi, mitä tasapainoisempi ympäristö, missä se tapahtuu, niin sitä parempi fiilis”(P5)*

*”No tietenki että ois niinku, tavallaan se on aina ollu vähän niinku taustalla tavoitteena että pärjäis siinä pelissä. Ja sitte tietenki on se että pääsis sille korkeimmalle tasolle, johonki tiettyyn rankkiin” (P4)*

Kilpailun merkitys tärkeimpänä yksittäisenä kriteerinä korostui haastattelujen aikana. Pelit, joita haastateltavat pelaavat ovat lähes yksinomaan kilpailuun perustuvia. Kilpailuperusteisia pelejä pelaamalla pelaajat pyrkivät kehittämään itseään.

Kehittäminen onnistuu voittamalla, joka johtaa yleensä nousemiseen sijoitusperustaisessa järjestelmässä. Kilpailun puuttuminen koettiin motivaatiota laskevana tekijänä. Kilpailu puolestaan nostaa pelaajan motivaatiota ja sitouttaa pelaamiseen. Pelaajat haluavat aina nousta lisää sijoja ylöspäin. Pelaajat korostivat myös kilpailun reiluutta. Pelaajan täytyy tuntea, että hänellä on hyvin pelaamalla mahdollisuus voittaa.

*”Oikeastaan jos siihen mennee satunnaiseen peliin muuten vaan pelaan nii se on semmosta normipeliä, ei siinä niinkö kehity mihinkään suuntaan. Sittenkö menee johonki cuppiin, nii se heti lissää motivaatiota.” (P2)*

*”Kyllä se on aika iso osa että oikeastaan vois sanoa että melkeen kaikki pelit jota pelaan nii niissä on jonkin näkönen ranking systeemi että tietenki sen lisäksi että se peli on itessään mielekäs nii sitte että siinä on semmonen ranking systeemi nii kyllä se on paljon mielekkäämpää pelata.”(P1)*

*”niissä kamppaillaan toisia pelaajia vastaan, pyritään koko ajan paremmaksi. Nii se kans motivoi. Että siitä ku on huomannu että yhtäkkiä onki siellä maailman top 1 prosentissa nii, se on semmonen että se on ihan kiva juttu.” (P3)*

Kilpailua korostettaessa pelaajat saattavat myös pyrkiä käyttämään pelin sääntöjä hyväksi päästäkseen muiden pelaajien edelle. Tätä tapahtuu peleissä jatkuvasti. Sääntöjen tulisikin keskittyä pelaamisen laatuun, ei sen määrään. Näin estetään esimerkiksi ”ylipelaaminen” (Barata, ym, 2017, 575.)

Osa käyttäjistä voi pitää pelillistämisestä aiheutuvaa kilpailua negatiivisena tekijänä. Kilpailulliset elementit voidaan kokea esimekiksi uhkaavana tai jännittävänä. Myös tehtävien määrittely voi olla vaikeaa käytettäessä pelillistämistä. Tutkimuksessa haastatellut kokeneemmat pelaajat kokevat kilpailun luonnolliseksi ympäristöksi, mutta vasta-alkaja voi kokea tilanteen uhkaavaksi. Toinen käyttäjä voi esimerkiksi nähdä kilpailuun kannustavat elementit motivoivina ja saada niistä innokkuutta ja motivaatiota käytökseensä. Toinen taas saattaa kokea nämä elementit jännittäviksi ja siitä syystä vieroksua osallistumista peliin (Hamari ym. 2014, 3028-3029.) Kun saavutusten merkitystä korostetaan pelissä, kilpailu pelaajien välillä kasvaa. Kilpailua voidaan hetkittäisesti tasoittaa sekä sen aiheuttamaa painetta pienentää lisäämällä peliin ajoittaisia mahdollisuuksia yhteistyöhön.

### 5.5.1. Ulkoiset motivaatiotekijät

*”Ja jos pelissä voi voittaa jotaki nii se tietenki tekkee siitä mielenkiintosempaa. Esim tuossa voi saaha jotaki skinejä jotka voi muuttaa rahaksi sitten myöhemmin jos niissä on arvoa.”(P2)*

Changin & Wein (2016, 184-185) toteuttamassa tutkimuksessa pelisuorituksista ansaittavat virtuaaliset tavarat ja esineet toimivat suurimpana motivaationlähteenä pelaajille. Esimerkiksi pisteet jäivät vertailussa kauas taakse. Virtuaaliset esineet voivat olla niiden harvinaisuudesta ja pelin suosiosta riippuen hyvinkin arvokkaita ja niitä vaihdetaan pelaajayhteisöjen sisällä rahaksi tai toisiksi palkinnoiksi.

*”Nykyäänhän sitä pelaamisella voi tehdä rahhaaki jonku verran. Kaikilla nuilla achivementeillä ja muilla. Niitähän voi myyä netissä muille ihmisille ja muuta. Nii, siinä mielesä siitä saattaa saahakki ihan jotaki oikeaa hyötyä itellekki” (P4)*

Ulkoiset motivaatiotekijät, kuten palkinnot, voivat vaikuttaa myös pelaajan motivaatioon ja sitoutumiseen. Pelaaminen voi tuntua turhalta ilman panosta ja pelaajan keskittyminen kärsii. Mikäli pelaaja kokee, ettei peli ei palkitse pelaajaa hyvistä suorituksista, pelin elinikä pelaajan pelirotaatiossa voi olla hyvinkin lyhyt.

*”Jos ei oo mitään palkintoa nii se saattaa mennä perseilyksi se touhu, niinkö se aina menneeki. Ainaki omalla kohalla.” (P2)*

*”kaikki lähtee varmaan siitä että se on itessään mielekäs se peli, pelata. Ja sitte jotta sitä jaksaa, tai on tai mielekkyys pysyy nii siinä on jonki näkönen levelisysteemi tai voi just saavuttaa jotain, on ne sitte pokaaleita tai sijotuksia” (P1)*

## 5.6 Pelaamisen yhteisöllisyys

Pelaajat kokivat yhteisöllisyyden tärkeäksi osaksi pelaamistaan kautta linjan. Yhteisö, tai ainakin se ydinporukka, jossa pelaajat operoivat, voi olla pysynyt yhdessä useita vuosia. Yhteisö voi olla myös muodostettu yksinomaan verkossa, eikä toisia yhteisön

jäseniä ole tavattu ikinä kasvotusten. Yhteisö voi myös olla sekoitus näistä kahdesta, jolloin uusia jäseniä on otettu mukaan alkuperäiseen porukkaan vaikkapa verkosta. Kaikissa tapauksissa yhteisö nähdään kuitenkin voimavarana, joka tuo sisältöä pelaamiseen. Yhteisössä toimimisen sekä uusien tuttavuuksien tekeminen opettavat pelaajille myös sosiaalisia taitoja.

*”ihan ensimmäisiä Battlefieldejä tuli pelattua, niin mulla on tuttuja sieltä, joiden kanssa mä puhun vieläkin, että siis semi-säännöllisesti jopa, että se nimenomaan on online-pelit, niin ne kyllä luo myöskin verkostoitumista” (P5)*

*”Osa, se on vähän sillee sekottunu se pakka. Että osa on niinku tullu penskasta asti että ollaan pelattu samoja pelejä, ja ollaan sitte muutenki esim kaikkea harrastettu futista.. On tullu paljon pelattua semmostenki ihmisten kans, joitten kans ei yhtään tuota, ei oo varmaan ees tavannu koskaan moniakaan. Että netissä on tullu tutuksi ja sitte pelannu niitten kans.” (P4)*

*”aina ei tuu pelattua kavereitten kans mut sillon ku tulee nii on se semmonen piristysruiske että on se iso osa niitä pelejä. Yksin huoneesa istuminen voi välillä vähän tylsistyttää jos on pitkiä aikoja nii, on se mukavampi pelata jonku kans ku yksin.”(P1)*

Pelaajakuntaa, joka pelaa tiettyä peliä, kutsutaan pelin yhteisöksi. Tämä laajempi yhteisö voi koostua tuhansista ja jopa miljoonista pelaajista, joiden kanssa toimitaan vuorovaikutuksessa joko tutussa porukassa tai satunnaisesti. Tämä yhteisö ja kokemukset vuorovaikutuksesta sen kanssa voivat vaikuttaa myös itse pelin menestykseen ja koettuun hyvytyteen.

*”Semmonen peli jossa on hyvä yhteisö, nii sitä on hauska pelata ja sitä tulee pelattua useampaan otteeseen. Hyvä yhteisö nii sitä voi jatkaa pelaamista vaikka sattuis olemaan joku parempi peli mutta jossa on huonompi yhteisö tarjolla.”(P3)*

Yhteisöllisyys voidaan nähdä myös pelaamisen taktisena osa-alueena. Pelin sisällä luodaan taktiikoita ja strategioita, joiden toteuttaminen vaatii yhteistyötä ja ponnisteluja yhteisön kesken.

*”kyllähän se motivoi tietenkin enemmän kuin on kavereita kuin niitä venäläisiä, se laskee motivaatiota pelata. Kato, siinä on kuitenkin moninpeli niin siinä on niinku taktiikat sun muut niin siinä vähenee se taktiikallisuus jos tulee niitä muita. Ei sitä osaa englanniksi sanoa kuitenkaan niin hyvin sanoa kaikkia taktiikoita sun muita” (P2)*

### **5.6.1 Avatarin vaikutus pelaamiseen**

Avatareja voidaan käyttää itseilmaisun työkaluna. Niiden avulla voidaan viestiä piirteitä itsestään joko suorasti tai tulkinnanvaraisesti. Avatarien takaa voidaan viestiä jotain sellaista, mitä omalla nimellä ei muuten viestittäisi.

*”ne on semmosia aika mystisiä ja abstrakteja, mutta ne toisaalta viestii jotakin, jos joku jaksaa analysoida” (P5)*

*”näkee monta että, siellä käytetään semmosta kielenkäyttöä mitä ei ihan omalla nimellä monesti käytettäisi” (P3)*

Omien saavutusten tai uran luominen avatarien avulla voi olla helpompaa. Tämä liittyy jo aiemmin esiin nousseeseen eskapismiin. Pelaaja voi luoda pelimaailmassa sellaisen uran, jonka itse haluaa. Saavutuksia ei välttämättä ”oikeassa” maailmassa ole paljoakaan, mutta tilanne voi olla toinen virtuaalimaailmassa.

*”näitä kavereita jotka tietää kuka mie oon, niin ehkä se on sitte niille semmonen että voi näyttää että katokko mie oon pärjänny taas tässä” (P4)*

*”No on se helpompi omasta mielestä varmaan että, nii.. saa luoda vähän niinkö oman, oman uran tai mainetta sillä.” (P1)*

Pelit voivat tarjota myös tarvittavan välineen kommunikoinnin aloittamiseen, globaaliin kommunikaatioon sekä vertaistukeen. Myös peleissä käytettävät avatarit helpottavat ensikontaktin ottamista. Käyttäjä voi olla miltei kuka tahansa haluaa (Punna & Raitio, 2016, 225.)

*”Esim kylillääki joskus kuulee ku joku nuorempi huutaa nii, mie oon (nimimerkki) enkä mikkään (syntymänimi). Sieltä mie oon tutustunu nuihin nuorempiinki. On se ihan mukava että ne tunnistaa.”(P2)*

## 5.7 Koettu hyöty

*”Okei, niin kielitaito on yks, sitte, no tietenki jonkunlainen ryhmässä toimiminen, lyhyen tavoitteen, tai lyhyen matkan, sanotaanko näin, että pitkän matkan strateginen suunnittelu, mutta myöskin hyvin nopea lyhyen aikavälin taktinen mukautumiskyky, ja reagointikyky on kasvanut.” (P5)*

Esimerkiksi verkkoroolipelien on nähty edistävän ongelmanratkaisutaitoja ja ylemmän tason ajattelua. Vaikka niissä ei olisikaan varsinaista opetuksellista sisältöä, sosiaaliset kanssakäymisen työkalut ja muut ominaisuudet toimivat hyödyllisenä mallina virtuaaliseen oppimiseen (Karagiorgas & Niemann, 2017, 515.)

*”Ryssien kans pittää pelata. Kyllä siitä vähän kehittyy kielitaitoki. Emmie venäjää puhu mutta niinkö englantia joutuu kommunikoimaan niille omille. Kehittää itteä ku joutuu puhumaan englantia.”(P2)*

*”Se on tietenkin sitten, että jos tietyissä peleissä haluaa oikeasti pärjätä, niin niissä on pakko oppia englantia. Itseasiassa eräät suomalaiset pelaajat kysyivät minulta siitä, että asunko ulkomailla koska puheestani ei kuulu suomalaista aksenttia.” (P3)*

Verkkoroolipelien on jo todettu auttavan kielten oppimisessa ja pienellä pelin ominaisuuksien hienosäädöllä genreä voisi käyttää esimerkiksi maantiedon tai matematiikan opetuksessa. Suuri osa nuorista lähtökohtaisesti pitää peleistä, joten luonnollinen motivaatio olisi olemassa (Karagiorgas & Niemann, 2017, 515.) Kävikin ilmi, että peleistä voidaan oppia esimerkiksi historiaa. Pelit näyttävät kehittävän myös strategisen suunnittelun ja loogisen ajattelun taitoja.

*”esimerkiksi kun pelaa naita realistisia strategiapelejä, nii niissä voi pelata erilaisilla kansakunnilla 500 ajanlaskun jälkeen esimerkiksi Rooman*

*imperiumilla pystyy pelaan. Aina 1700 luvulle asti. Nii niistä oppii näitten eri ryhmien historiaa ja muutenki. Jollaki suomalaisella takapajulan heimollaki pystyy pelaan, semmosilla, joista ei tienny ennen mitään.”(P3)*

Peleistä opittiin myös sekä fyysisiä että mentaalisia taitoja. Näihin lukeutuivat esimerkiksi silmä-käsi koordinaation paraneminen sekä itsehillintään liittyvät taidot.

*”jotain varmasti kehittää vähän jotain silmä-käsi koordinaatiota tai muuta mutta, en.. ehkä se on enemmän sitä että on, on hauskaa.” (P1)*

*”Oon varmaan paljonki (oppinut) pelatessa. Ainaki, jollaki tavalla varmaanki itsehillintää ainaki välistä oppii ku ei enää hajota tavaraa niinku ennen joskus saatto paiskoa ku meni vähä vituiksi hommat.” (P4)*

Toisaalta pelaajat voivat kokea opitut taidot hyödyttömiksi ”oikean maailman” kontekstissa. Pelaajat voivat ajatella, että taidot, joiden hankkimiseen on käytetty runsaasti aikaa, vaikuttavat muiden silmissä turhilta. He voivat myös ajatella että sellaiset henkilöt, jotka eivät pelaa, eivät arvosta näitä taitoja.

*”se on tosi vaikea niinku, ne (taidot) oikeestaan menettää arvonsa saman tien, ku siihen laittaa sanan pelaaminen kiinni, että ei sitä kukaan arvosta” (P5)*

*”sä niinku voit käyttää siihen monia vuosia, kehittyä siinä tosi hyväksi ja siis silleen, että kaikella logiikalla, jos sinä oisit saman energian laittanu johonkin opintoihin, tai työhön, niin sulla ois huippupaperit.”(P5)*

### **5.7.1 Sisäiset motivaatiotekijät**

*”mutta kuhan kehittyis ite nii se on pääasia. Kyllä niitä sitten ku mitä enemmän kehittyi nii alkaa vähän seuraileen, että miten siinä on pärjänny ite.(tulostaulukoista) Kyllähän nuista hyvä mieli tulee.. tottakai.” (P4)*

*”Se kyllä motivoi sitä että, kattoo että koko ajan pääsee pikkasen paremmaksi. Tosin joskus vähän huonommaksi ku muut pelaa paremmin, tai alkaa pelaa paremmin ja nopiampaa tahtia ku ite nii..” (P3)*

Itsensä kehittäminen ja vertaaminen muihin olivat kaksi eniten esiin nousutta teemaa. Kuten Mitchell ym. (2016, 17) totesivat, pelin tulee vedota pelaajan sisäiseen motivaatioon, jotta esimerkiksi pelillistämällä saavutetaan haluttu käyttäytymismalli. Halu olla paras ja kehittää itseään ovat juuri sellaisia tekijöitä, jotka voivat edesauttaa uuden käytösmallin omaksumista sekä uuden käytöksen ylläpitoa.

*”Oppis kaikki kikat sillee hyvin että, vois sitte pelatakki parempien pelaajien kanssa joskus. Itensä kehittäminen on tärkeää” (P4)*

*”Se on aika iso osa että pääsee tuota internetissä kokeilee että miten pärjää ja tietenkä aina jos siinä on jotain semmosia välitavotteita tai jotain muuta saavutettavia asioita nii ne tietenkä... joku ranking-systeemi jos löytyy nii... pääsee vähän niinku just kattoo miten pärjää niinku maailmanlaajusesti tai paikallisesti.” (P1)*

*”Ja sittenkö sitä on ite vähä pienemmällä levelillä nii koittaa päästä korkeammalle. Se kait siinä se tarkoitus on” (P2)*

Pelaajien itse kertomat syyt pelaamiselle voivat myös erota hieman heidän käyttäytymisestään pelin sisällä. Pelaajat saattavat kertoa pääsyyksi oppimisen ja itsensä kehittämisen, mutta kuitenkin pelatessaan he tuijottavat jatkuvasti tulostaulukkoa, mikä voi kertoa halusta kilpailla ja voittaa palkintoja (Tinati ym, 2017, 538.)

### **5.7.2 Aktivoivaa vai passivoivaa?**

*”Fyysisesti passivoivaa. Se on siis aivan ehtottomasti, että fyysisestihän se passivoi ja helposti jopa sosiaalisesti, tai no se vähän riippuu, mitä siellä tekee. Siis se voi olla sosiaalisesti myöskin aktivoiva, että sosiaalisuudenki tarpeen saa tyydytettyä sillä, että hyppää tuoliin ja klikkaa vaikka TeamSpeakin auki ja menee klaanin kanssa tekemään jotaki, että...” (P5)*



*” että se toisaalta siis korvaa semmosen, että joku lähtee lenkille, ja joku tekee muuta, ku se on sillee fyysisesti tosi helppo hypätä vaan tuoliin ja alkaa dataamaan, että sehän sen siunaus ja kirous on ”(P5)*

*”Varmaan passivoitumista. Sitä on kuitenkin kämpillä ku sitä pelaa. On siinä kuitenkin se pointti että siellä on kuite kavereitten kaa...” (P2)*

Pelaaminen koettiin passivoivan fyysisesti. Se on istuen toteutettavaa, paikallaan tapahtuvaa toimintaa, joka ei edellytä liikkumista oman kotinsa suojista. Rungas pelaaminen vie myös aikaa muilta fyysisiltä suoritteilta.

*”kyllä se tieteen vähän sosiaalista elämää varmaan heikentää että ne omat piirit mitä tuosta pelihommasta on nii niitten kans sitte, vähä enemmän on . Ei ne hirveästi liikkeelle vedä, aika pitkälti sisätiloissa olemista tuo pelaaminen on nii ei se sillä tavalla kyllä, hirveästi liikuta.” (P1)*

Tämän lisäksi pelien koettiin heikentävän sosiaalisia suhteita. Vaikka pelaaminen luo sosiaalisia ryhmiä ja verkostoja pelimaailman sisällä, pelaajat kokivat että yhteydenpito vanhoihin kavereihin oli hiipunut pelaamisen vuoksi.

*” siinä on oma semmonen sosiaalinen ryhmä siinä pelaamisessa taas että, niitten kans on aktiivisempaa. Ehkä saattaa olla vähä sitte muitten, jotka ei tätä harrasta, muita kavereita sun muita, saattaa olla että niitten kans on vähän vähemmän tekemisissä jos paljon pelaa.” (P4)*

*” että ennen ku oli tietokone, niin sehän oli pakko hakea se ajan kulutus jostakin muualta, ja sehän tieteenki aktivoi, tai sanotaanko, että se altistaa enemmänki semmosille sattumanvaraisille kohtaamisille arkielämässä, mutta tavallaan, ku nyt mulla on backup-plan oikeastaan jokaiselle sekunnille elämässäni tietyllä tavalla (P5)”*

## 5.8 Pelaajatyypit

Baratan ym. (2017) pelaajatyypimäärittelyn mukaan tutkimukseeni osallistuneet voidaan luokitella suorittajiksi. Tämä johtuu heidän peliharrastuksestaan ja intohimostaan pelaamista kohtaan. Vastauksista kävi, ilmi että pelaamiseen käytetään runsaasti aikaa, siinä pyritään kehittymään ja peleistä pyritään saamaan kaikki mahdollinen irti. Oli kyse sitten kokemuksista tai esimerkiksi palkinnoista.

Bartlen (1996) pelaajatyypiksi-akseli puolestaan määrittelee tutkimukseeni osallistuneet killer – luokkaan. Vaikka vastauksissa ilmeni explorer- ja socialicer – ryhmien ominaispiireitä kuten vuorovaikutuksen suosimista, kaikki pelaajat suosivat eniten kilpailua ja erilaisia ranking- menetelmiä.

## 6. Keskustelu ja johtopäätökset

Tutkimukseni tavoitteena oli tarkastella nuorten, syrjäytymisvaarassa olevien peliharrastajien kokemuksia pelaamisesta, peleistä ja niiden ominaisuuksista. Kokemusten pohjalta oli tarkoituksena tutkia pelien aktivoivia ominaisuuksia ja sitä, voisiko niitä hyödyntää nuorten syrjäytymisen ehkäisemisessä. Mielestäni tutkimuskysymykseen onnistuttiin vastaamaan. Tutkimustulokset olivat monella tapaa yhteneviä aiemman tutkimuksen kanssa. Haastattelussa käytetyt teemat nostivat esiin tärkeimmät havainnot kuten pelaajan sisäisen ja ulkoisen motivaation, jotka ovat olleet tärkeitä teemoja myös aiemmassa pelillistämistutkimuksessa. Nuorten kokemusten perusteella saatiin kuitenkin myös poikkeavia tuloksia sekä uutta tietoa.

Kaikkien haastateltavien koulutus- ja työhistoria on samantapainen. Heillä on koulutusta vain vähän tai se puuttuu kokonaan, työhistoria on repaleinen ja osa on työttömänä. Motivaatio työhön tai koulutukseen hakeutumisen suhteen on suurilta osin olematonta. Tilannetta leimaa eräänlainen passiivisuus. Osa haastateltavista on epävarma tulevaisuuden suhteen tai tulevaisuudensuunnitelmat puuttuvat. Tätä tilannetta voisi kuvata näköalattomuudeksi. Haastateltavien työ- ja koulutushistoriasta löytyy aineksia syrjäytymiselle.

Kaikki haastateltavat käyttävät huomattavan osan valveillaoloajastaan pelaamiseen. Monet pelaavat myös yöaikaan. Näyttää jopa siltä, että pelaaminen on syy vuorokausirytmien häiriintymiseen ja uniongelmiin. Nämä seikat puolestaan voivat lisätä näiden pelaajien syrjäytymisen riskiä, jos siihen samalla liittyy sosiaalisten suhteiden väheneminen. Toisaalta voidaan myös pohtia, onko runsas pelaaminen vuorokausirytmien häiriintymisen ja uniongelmien syy vai seuraus. Nämä ongelmat muodostavat joka tapauksessa myös riskin pelaajien terveydelle. Terveysriski on myös se, että pelaaminen vie aikaa fyysistä kuntoa ylläpitäviltä harrastuksilta. Haastateltavat ovat myös erittäin tietoisia pelaamisestaan ja siihen käytetystä ajasta. He pystyivät muodostamaan nopeasti hyvin tarkan arvion pelaamisajastaan ja mitä pelejä he olivat

milloinkin pelanneet. Haastateltavat ovat selvästi arvioineet pelaamistaan ja yksi haastateltavista käytti jopa riippuvuus-sanaa kuvaamaan pelaamiskäyttäytymistään.

Itsensä kehittäminen toimi pelaajien pääsääntöisenä motivaation lähteenä pelaamiselle. Mitchell ym. (2016, 17) toteavat, että sisäisiin motivaatiolähteisiin vetoamalla on suuri rooli käytöksen muutoksessa sekä muutetun käytöksen ylläpidossa. Itsensä kehittäminen nousi jopa suurempaan asemaan kuin aiemmassa tutkimuksessa. Pelaajat pelaavat pelejä pitkällä aikavälillä lähes yksinomaan utilitaristisista syistä. Ranking-systeemeitä hyödynnetään oman kehityksen tarkastelussa, sekä vertaamalla toiminnan tasoa muihin sekä paikallisesti että maailmanlaajuisesti. Suurin motivaatio tietokoneen avaamiselle on se, että omaa rankingia halutaan korottaa.

Pelaamisen kilpailulliset elementit nousivat myös suureen rooliin. Vaikka kilpailua korostettiin, tulokset eivät olleet yksioikoisia. Perinteisesti ajateltuna kilpaillaan, jonka jälkeen kilpailun voittaja saa palkinnon. Pelaajat nostivat esille ennemminkin toisen pelaajan voittamisen sekä oman sijoituksen parantamisen, kuin esimerkiksi palkintojen saamisen. Tämä tulos on yhtenevä itsensä kehittämisen kanssa ja viittaa myös siihen, että sisäiset motivaatiotekijät koettiin vahvempina kuin ulkoiset motivaatiotekijät.

Pelaajat hakevat peleistä onnistumisen tunnetta yhä uudelleen ja uudelleen. Saatu tunne koukuttaa. Pelaamiseen käytetään runsaasti aikaa ja pelaajat pakenevat pelimaailmaan. Tästä syystä pelaaminen aiheuttaa suuria tunteita, jotka onnistumisten kohdalla ovat ilon tunteita. Epäonnistuessa tunteet ovat myös vahvoja, joskin päinvastaisia. Vahvat tunteet ja niihin vetoaminen johtavat sitoutumisen kasvuun ja tuovat toimintaan lisämotivaatiota.

Peleistä opitut taidot ovat myös yhteneviä aiemman tutkimuksen kanssa. Pelit kehittävät kielitaitoa, kun pelaajat kommunikoivat maailmanlaajuisen peliyhteisön

kanssa. Kieli on pakko opetella päästäkseen seuraavalle tasolle. Mikäli sitä ei opi, pelaajan kehittyminen muodostuu lähes mahdottomaksi. Pelin pääajatus voi opettaa pelaajalle historiaa. Pelit voisivat soveltua hyvin muidenkin aihepiirien opetukseen. Ne kehittävät myös ylemmän tason ajattelua, kuten strategista suunnittelua sekä lyhyen aikavälin taktista mukautumiskykyä, kun pelaajat muodostavat taktisia suunnitelmia pelin aikana ja sen ulkopuolella. Kielten oppimisen lisäksi kommunikointi tuntemattomien kanssa parantaa sosiaalisia kykyjä.

Pelejä ei pelata yksin. Yhteisöllisyys koettiin tärkeäksi osaksi pelaamista kaikissa tapauksissa. Lähiyhteisö, jonka kanssa pelaajat ovat tiivistä tekemisissä, voi olla muodostunut jo nuoruudessa. Tämän yhteisö on voinut muodostua eri toiminnan kuin pelaamisen seurauksena, esimerkiksi toisen harrastuksen parissa. Toisaalta yhteisö voidaan muodostaa täysin tuntemattomien kanssa, joita ei ole tavattu koskaan. Tämän yhteisön jäsenet voivat olla eri puolelta maailmaa. Haastatteluissa ilmeni myös näiden kahden esimerkin yhtymäkohtia, jolloin yhteisössä oli alkuperäisiä, pitkään yhdessä pelanneita jäseniä, jotka ottivat myöhemmin yhteisöön mukaan tuntemattomia, verkossa tapaamiaan pelaajia. Lähiyhteisön lisäksi laajempi, pelien oma pelaajayhteisö koettiin tärkeäksi. Mikäli pelaajayhteisö koetaan miellyttäväksi, voidaan sitä pitää valttikorttina pelille. Epämiellyttävänä pidetty peliyhteisö voi saada pelaajan valitsemaan toisen pelin.

Hyvä peli määritellään miellyttäväksi ja toimivaksi. Pelin muut ominaisuudet, kuten grafiikat ja tarina voivat toimia hyvänä lisämausteena, jota ripotellaan ytimen ympärille. Hyvän pelin ydin on kuitenkin toimivuus. Pelaaja voi katsoa pelin muita osa-alueita hieman sormiensa läpi, mutta jos pelimekaniikat eivät toimi, pelikokemus kärsii. Mikäli pelien ominaisuuksia halutaan jatkossa hyödyntää, tulee pelin olla toimiva, miellyttävä ja sen tulee vedota pelaajan sisäisiin motivaatiotekijöihin. Mikäli nämä kaikki osa-alueet saadaan toteutettua, pelaaja saadaan motivoituneeksi ja sitoutumaan pelin pariin.

Se, että peli on miellyttävä, ei yksinään riitä. Koettu hauskuus voi kuitenkin yhdessä koetun hyödyn kanssa muodostaa pelikokemuksen, jota pelillistämällä tulisi tavoitella. Toiset pelaajat pelaavat pelejä pääsääntöisesti viihdetarkoituksessa ja toisten pelaamista motivoi koettu hyödyllisyys. Mikäli kuitenkin utilitaristien pelin pelaaminen on käyttäjän mielestä hauskaa, lisää se myös koettua hyötyä. Hedonistisen pelin täytyy puolestaan olla hyödyllinen siinä määrin, että se täyttää pelaajan hedonistiset tarpeet tehokkaasti (Hamari & Keronen, 2017, 136). Utilitaristiset ja hedonistiset tekijät siis täydentävät toisiaan ja elävät pelillistetyin kontekstin rajapinnassa samanaikaisesti ikään kuin symbioosissa. Näiden lisäksi tulee ottaa huomioon myös sosiaalinen ulottuvuus.

Peleistä löytyi ominaisuuksia, joita voitaisi hyödyntää syrjäytymisvaarassa olevien nuorten aktivoimisessa, yhteiskunnallisesta näkökulmasta katsottuna. Koska pelaajien pääsääntöisenä motivaation lähteenä ja tavoitteena on itsensä kehittäminen, tutkimustulokset ovat lupaavia. Aktivointivälineenä voitaisi käyttää peliä, johon on integroitu pisteisiin pohjautuva järjestelmä. Pistepohjaisen järjestelmän hyödyntäminen on tärkeää siitä syystä, että pelaajat voivat seurata omaa kehitystään tulostaulukon avulla. Pisteitä voisi kerryttää pelaajan menestyksen mukaan esimerkiksi välitavoitteita suorittamalla. Kilpailullisten näkökohtien täyttämiseksi pistepohjaista järjestelmää hyödynnettäisi siten, että omia suorituksia voisi verrata muiden suorituksiin. Tällä tavoin pelaajien tarve itsensä kehittämiseen ja suoritustensa reflektoinnille saataisiin tyydytettyä. Konkreettisten palkintojen sijaan pelaajat kamppailisivat sekä itseään että toisiaan vastaan. Näillä toimenpiteillä pelaajat saataisiin motivoituneeksi ja sitoutuneeksi toimintaa kohtaan.

Pelillistämistä on ennenkin hyödynnetty projekteissa, jotka ovat nojanneet osallistumiseen ja aktiivisuuteen. Morscheuserin, Hamarin, Koiviston & Maedchen (2017, 36) mukaan pelillistämällä on todettu olevan myönteinen vaikutus myös joukkoistamiseen (crowdsourcing). Vaikutus on ollut positiivinen niin osallistumiseen, motivaatioon kuin tuotannon laatuun. Eri joukkoistamistyypeille on tunnistettu toimivan eri pelilliset käyttömahdollisuudet. Joukkoistamisaloitteisiin,

jotka tarjoavat homogeenisiä ja monotonisia tehtäviä, kuten joukkoprosessointi, käytetään yksinkertaisempia pelillisiä elementtejä. Näihin voivat kuulua esimerkiksi pisteet ja tulostaulukot. Sen sijaan projektit, joissa etsitään monimuotoisempia ja luovia ratkaisua, käytetään myös monimuotoisempaa pelillistämistä ja rikkaampaa mekaniikkojen yhdistelmää. Tällaisia projekteja ovat esimerkiksi joukkoluominen tai joukkoratkaiseminen (Morschheuser ym. 2017, 36.) Pelillistämistä voitaisiinkin hyödyntää sellaisissa tapauksissa, joissa toiminta vaikuttaa alun perin tylsältä, esimerkiksi työ- tai kouluhaussa. Tällä puolestaan voisi olla syrjäytymistä ehkäisevä vaikutus, mikäli oikeilla toimenpiteillä syrjäytymisriskin alla olevat nuoret saataisiin aktivoitumaan.

Tutkimuksestani heräsi myös kysymyksiä. Tutkimukseeni osallistuneet ovat kaikki aktiivipelaajia, joilla on takana mittava kokemus videopeleistä. Pelaajilla oli vahva käsityspohja peleistä, pelien ominaisuuksista sekä peliteollisuudesta kokonaisuutena. Pelaajien kokemus voi vaikuttaa pelien eri ominaisuuksien vaikuttavuuteen. Kokemattomat pelaajat eivät myöskään välttämättä koe pelillistettyä kontekstia kiinnostavaksi ja heidän tavoittamisensa samoilla videopelien ominaisuuksilla voi olla haasteellista. Tutkimustuloksia ei voida yleistää kaikkiin nuoriin päteviksi. Tuloksilla on kuitenkin arvoa syrjäytymisvaarassa olevien nuorten pelaajayhteisössä.

## Lähteet

- Ahonen, G., Hussi, T., & Pirinen, H. (2010). Y-sukupolvi haastaa johtamisen suomen työelämässä - syrjäytymisen kustannukset ja tulevaisuuden työelämään liittyvät mahdollisuudet. *Työpoliittinen Aikakauskirja*, 53(4), 23-32.
- Alasuutari, P. (2011). *Laadullinen tutkimus 2.0* (4. uud. p. ed.). Tampere: Vastapaino.
- Anttila, P., Kataikko, M., & Tenkama, P. (2005). *Ilmaisu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta*. Hamina: Akatiimi.
- Baptista, G., & Oliveira, T. (2017). Why so serious? gamification impact in the acceptance of mobile banking services. *Internet Research*, 27(1), 118-139.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2017). Studying student differentiation in gamified education: A long-term study. *71*, 550-585.
- Bartle, R. *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDS.*, 1996, from <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Cardador, M. T., Northcraft, G. B., & Whicker, J. (2017). A theory of work gamification: Something old, something new, something borrowed, something cool? *Human Resource Management Review*, 27(2), 353-365.
- Ceker, E., & Özdamli, F. (2017). What "gamification" is and what it's not. *6*(2), 221-228.



- Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work? *31*(2), 82-90.
- Denzin, N. K. Lincoln, Y. S., Greenwood, D. J., Levin, M., Fine, M., et al. (2005). *The sage handbook of qualitative research* (3. ed ed.). Thousand Oaks (Calif.): Sage Publications.
- Devisch, O., Poplin, A., & Sofronie, S. (2016). The gamification of civic participation: Two experiments in improving the skills of citizens to reflect collectively on spatial issues. *Journal of Urban Technology*, *23*(2), 81-102.
- Ding, L., Kim, C., & Orey, M. (2017). Studies of student engagement in gamified online discussions. *Computers & Education*, *115*, 126-142.
- Eränpalo, T. (2014). Exploring young people's civic identities through gamification: A case study of finnish, swedish and norwegian adolescents playing a social simulation game. *13*(2), 104-120.
- Eskola, J., Heikkinen, H. L. T., Ilmonen, K., Kiviniemi, K., Laine, T., et al. (2001). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin. 2, näkökulmia aloittelevälle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus : [Jyväskylän yliopisto].
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Ferrara, J. (2013). Games for persuasion: Argumentation, procedurality, and the lie of gamification. *8*(4), 289-304.

- Grönfors, M. (1982). *Kvalitatiiviset kenttätömenetelmät*. Porvoo ; Hki ; Juva: WSOY.
- Hallamaa, J., & Aaltonen, K. (2006). *Etiikkaa ihmistieteille*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification., 3025-3034.
- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management*, 37(3), 125-141.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). Why do people use gamification services? *International Journal of Information Management*, 35(4), 419-431.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179.
- Hemming, M. (2006). Syrjäytyneet ja syrjäytyvät miehet ja lapset. *Yhteiskuntapolitiikka-YP*, 71(6), 661-662.
- Hirsjärvi, S., & Hurme, H. (2008). *Tutkimushaastattelu : Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2009). *Tutki ja kirjoita* (15. uud. p. ed.). Helsinki: Tammi.

- Huotari, K., & Hamari, J. (2016). A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature. *27(1)*, 21-31.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification - A service marketing perspective., 17-21.
- Järvensivu, A., & Alasoini, T. (2012). Pelaajasukupolvi mosaiikkityössä. *Futura*, *31(3)*, 5-15.
- Jen-Wei Chang, & Hung-Yu Wei. (2016). Exploring engaging gamification mechanics in massive online open courses. *Journal of Educational Technology & Society*, *19(2)*, 177-203.
- Juul, J. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. *1*, 248-270.
- Kananen, J. (2015). *Opinnäytetyön kirjoittajan opas : Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun*. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kantola, A., Moring, I., & Väliyveronen, E. (1998). *Media-analyysi : Tekstistä tulkintaan*. Helsinki: Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus.
- Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. (2017). Gamification and game-based learning. *45(4)*, 499-519.
- Kaukonen, R. (2007). Tilastoista syrjäytyneitä nuoria on noin 14 000. *Tieto&trendit*, (2007 : 7)
- Korn, O. (2012). Industrial playgrounds: How gamification helps to enrich work for elderly or impaired persons in production., 313-316.

- Kumar, J. M., & Herger, M. (2013). *Gamification at work : Designing engaging business software*. Aarhus: Interaction Design Foundation.
- Kuula, A. (2011). *Tutkimusetiikka : Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys* (2. uud. p. ed.). Tampere: Vastapaino.
- Kylmä, J., & Juvakka, T. (2007). *Laadullinen terveystutkimus* (1. p. ed.). Helsinki: Edita.
- Laakkonen, R. (2012). Y-sukupolvi oppijoina työssä ja elämässä. *Aikuiskasvatus*, 32(3), 230-231.
- Lähteenmaa, J.,. (2011). *Nuoret työttömät ja yliviritetty toimijuus*
- Landers, R. N. (2015). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *45(6)*, 752-768.
- Looyestyn, J., Kernot, J., Boshoff, K., Ryan, J., Edney, S., & Maher, C. (2017). Does gamification increase engagement with online programs? A systematic review. *Plos One*, 12(3), 1-19.
- Luu, S., & Narayan, A. (2017). Games at work: Examining a model of team effectiveness in an interdependent gaming task. *Computers in Human Behavior*, 77, 110-120.
- Mäkinen, O. (2006). *Tutkimusetiikan ABC*. Helsinki: Tammi.
- Markopoulos, A. P., Fragkou, A., Kasidiaris, P. D., & Davim, P. J. (2015). Gamification in engineering education and professional training. *43(2)*, 118-131.

- McKeown, S., Krause, C., Shergill, M., Siu, A., & Sweet, D. (2016). Gamification as a strategy to engage and motivate clinicians to improve care. *29*(2), 67-73.
- Mitchell, R., Schuster, L., & Drennan, J. (2017). Understanding how gamification influences behaviour in social marketing. *25*(1), 12-19.
- Morschheuser, B., Werder, K., Hamari, J., & Abe, J. (2017). How to gamify? A method for designing gamification. *50*, 1298-1307.
- Morschheuser, B., Hamari, J., Koivisto, J., & Maedche, A. (2017). Gamified crowdsourcing: Conceptualization, literature review, and future agenda. *International Journal of Human-Computer Studies*, *106*, 26-43.
- Morschheuser, B., Riar, M., Hamari, J., & Maedche, A. (2017). How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in an augmented reality game. *Computers in Human Behavior*, *77*, 169-183.
- Myrskylä, P. (2011). *Nuoret työmarkkinoiden ja opiskelun ulkopuolella*. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö.
- Nacke, L. E., & Deterding, S. (2017). The maturing of gamification research. *Computers in Human Behavior*, *71*, 450-454.
- Nikander, P., Hyvärinen, M., & Ruusuvuori, J. (2010). *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino.

- Nyyssölä, K. (2000). Kouluinhon ytimessä : Huono-osaisten nuorten suhtautuminen koulutukseen ja työhön. *Kasvatus : Suomen Kasvatustieteellinen Aikakauskirja*, 31(1)
- Pietilä, V. (1973). *Sisällön erittely*. Helsinki: Gaudeamus.
- Prandi, C., Rocchetti, M., Salomoni, P., Nisi, V., & Jardim Nunes, N. (2016). Fighting exclusion: A multimedia mobile app with zombies and maps as a medium for civic engagement and design. *76*, 4951-4979.
- Punna, M., & Raitio, K.,. (2016). Mobiilimenetelmät ja pelillisuus työmenetelminä sosiaali- ja terveysalan asiakastyössä. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare*, 8(4)
- Pyky, R., Koivumaa-Honkanen, H., Leinonen, A., Ahola, R., Hirvonen, N., Enwald, H., et al. (2017). Effect of tailored, gamified, mobile physical activity intervention on life satisfaction and self-rated health in young adolescent men: A population-based, randomized controlled trial (MOPO study). *Computers in Human Behavior*, 72, 13-22.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? understanding the principles of gamification. *Business Horizons*, 58(4), 411-420.
- Rubin, A. (2000). Nuoret, murros ja tulevaisuus. *Futura*, 19(2)
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design

elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : Game design fundamentals*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Snellman, K., Lehtonen, P., & Van Aerschot, L.,. (2016). Työtön ja kouluttamaton syrjäytynyt - vai osaava ja aktiivinen nuori? *Sosiaalipolitiikan lumo* (pp. s. 84-90)

Suomen rakennerahasto-ohjelma. (2014). *Kestävää kasvua ja työtä 2014-2020.*, 1-151. Euroopan unioni. Euroopan aluekehitysrahasto. Euroopan sosiaalirahasto.

Suutari, M. (2001). *Vallattomat marginaalit : Yhteisöllisyyksiä nuoruudessa ja yhteiskunnan reunoilla*. [Helsinki]: Nuorisotutkimusverkosto.

Tinati, R., Luczak-Roesch, M., Simperl, E., & Hall, W. (2017). An investigation of player motivations in eyewire, a gamified citizen science project. *Computers in Human Behavior*, 73, 527-540.

Töttö, P. (2004). *Syvällistä ja pinnallista : Teoria, empiria ja kausaalisuus sosiaalitutkimuksessa*. Tampere: Vastapaino.

Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (6., uud. laitos ed.). Helsinki: Tammi.

Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2013). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (10., uud. laitos ed.). Helsinki: Tammi.

- van Beelen, E. (2015). The gamified office: For enhancement of knowledge workers wellbeing., 1-11.
- Vanttaja, M. (2005). Koulutuksesta ja työstä karsiutuneiden nuorten kotitaustan ja myöhempien elämänvaiheiden tarkastelua. *Yhteiskuntapolitiikka-YP*, 70(4), 411-416.
- Veltsos, J. R. (2017). Gamification in the business communication course. *80(2)*, 194-216.
- Wikman, L. (2008). Syrjäytyneisyyden kustannukset. *Suomen Eläinlääkärilehti*, 114(6)



## **Liitteet**

**Liite 1.** Puolistrukturoitu haastattelurunko

**Puolistrukturoitu haastattelurunko****Tausta:**

Käytkö tällä hetkellä töissä tai opiskeletko? Mikä on tämän hetkinen tilanteesi?

Millainen on normaali päiväsi? Mihin aikaan yleensä heräät ja mihin aikaan laitat nukkumaan?

Millainen on työhistoriasi?

Mikäli et ole töissä tai opiskele, mikä on mielestäsi suurin syy siihen?

Onko sinulla suoritettuja tutkintoja? Mikä on viimeinen tutkintosi ja milloin olet suorittanut sen?

Käytätkö hyödyksi nuorille suunnattuja tukipalveluja ja ryhmiä Rovaniemellä? Millaisia?

**Aihe:**

Pelaatko pelejä vapaa-ajallasi?

Kuinka iso osa elämäsi pelaaminen mielestäsi on? Kuinka usein pelaat? Osaatko arvioida kuinka paljon käytät päivittäin aikaa pelaamiseen?

Millaisia pelejä pelaat? (tietokonepelit, lautapelit...?) Mitä pelejä pelaat?

Millaiset tekijät tekevät mielestäsi hyvän pelin? (tekninen toteutus, grafiikat, tarina?) Suositko tarkasti rajattuja pelin sisäisiä mahdollisuuksia vai vapaata tutkiskelua? (open world)

Miten pelin sisäiset elementit, kuten tulostaulukot, pisteet ja palkinnot vaikuttavat pelaamiseesi? Miksi näin?

Mitkä tekijät saavat sinut pysymään tietyn pelin parissa?

**Pelien vaikuttavuus ja hyötykäyttö:**

Mitkä tekijät motivoivat sinua pelaamaan?

Millaisia kokemuksia saat pelaamisesta? Koetko pelien pelaamisen hyödylliseksi? Miksi?

Aiheuttavatko erilaiset pelit mielestäsi sinussa aktivoitumista tai passivoitumista? Miksi näin?

Millainen rooli yhteisöllisyydellä on pelaamisessasi?

Kuinka tärkeää oman avatarin luominen on? Miksi?

Kuinka tärkeänä pidät kilpailua pelaamisessasi?

Miten suhtaudut ajatukseen peleistä apuvälineenä työnhaussa ja koulutuksessa? Voisiko pelillistäminen tehdä työnhausta ja opiskelusta houkuttelevampaa? Miten?