



Peliä ja paneelia

Loppuraportti

Kalle Honka, Irmeli Kari-Björkbacka, Antti Kässi ja Rauno Rusko

Lapin yliopisto

Sisältö:

1. Taustaa ja kartoitus aiemmista pelillistämiseen liittyvistä hankkeista	3
2. Hankkeen käsitteelliset lähtökohdat - syrjäytyminen, pelillistäminen ja osallisuus	5
3. Hankkeessa toteutettu menetelmällinen kehikko - Delfoi menetelmä	7
3.1 Delfoi menetelmästä yleisesti	7
3.2 Sovelletun Delfoi menetelmän tarkempi kuvaus	8
4. Delfoi menetelmää soveltavat, toisiaan seuraavat paneelit, niiden osallistajat ja keskeisimmät paneelikeskustelut	9
4.1 Infotilaisuuden keskeiset sisällöt	11
4.2 Asiantuntijaryhmä 1.	13
4.2.1 Ensimmäisen tapaamisen keskeiset sisällöt 28.2.2018	13
4.2.2 Toisen tapaamisen keskeiset sisällöt 16.4.2018	17
4.3 Asiantuntijaryhmä 2	21
4.3.1 Ensimmäisen tapaamisen keskeiset sisällöt 8.3.2018	21
4.3.2 Toisen tapaamisen keskeiset sisällöt	23
5. Paneelikeskustelujen perusteella aikaansaadut tulokset	25
5.1 Julkinen keskustelu - pelaamisen hyödyllisyyden konkreettisuus	26
5.2 Oppimispelit	26
5.3 Pelit harrastuksena	26
5.4 Nuorten tavoittaminen peliyhteisöissä ja ympäristöissä	27
5.5 Ehdotuksia jatkohankkeiksi eli ratkaisuja erityisesti nuorten osallisuuden tukemiseksi pelillistämisen keinoin	28
5.5.1 Pelinsisäinen nuoriso-ohjaus	28
5.5.2 Elämänvaiheen siirtymien pelit	28
5.5.3 Pelit osana vanhusten palveluita ja kuntoutusta	29
5.5.4 Osaamisen ja ominaisuuksien tunnistaminen peleissä	29
6. Yhteenveto ja pohdinta	30
Liitteet	
Liite 1. Oheistapahtumat ja niihin osallistuminen	34

Peliä ja paneelia -hankkeen toteutus koostui kaikkiaan useista toiminnoista:

Tässä raportissa käydään nämä toiminnot läpi,

- 1) Kartoitus aiemmista pelillistämiseen liittyvistä hankkeista, joita on sovellettu kunkin hankkeen kohderyhmän aktivoimiseen sekä syrjäytymisen eri muotojen selvittämiseen ja ehkäisemiseen
- 2) Hankkeen käsitteelliset lähtökohdat -syrjäytyminen, pelillistäminen ja nuoret
- 3) Hankkeessa toteutettu menetelmällinen kehikko: Delfoi-menetelmä ja sen sovellettu toteutusmuoto pelillistämisen hyödyntämisessä nuorten syrjäytymien ehkäisemisessä.
- 4) Delfoi-menetelmää soveltavat toisiaan seuraavat paneelit, niiden osallistujat ja keskeisimmät paneelikeskustelut
- 5) Paneelikeskustelujen perusteella aikaansaadut tulokset

1. Taustaa ja kartoitus aiemmista pelillistämiseen liittyvistä hankkeista

Peliä ja paneelia –hankkeessa toteutettiin perusteellisesti muiden pelillistämisen keinoin nuorten työelämään ja koulutukseen aktivoivien hankkeiden kartoitus. (Kts. Taulukko 1.) Kartoitus oli välttämätöntä Delfoi-kierrokseen löydettyjen asiantuntijaryhmien löytämiseksi. Informaatiotilaisuuteen lähetettiin kartoitusten tuloksena kutsu 39 tarkasti kohdennetulle henkilölle tai tiimille ja asiantuntijaryhmää laajennettiin vielä tämän jälkeenkin muutamilla tarkoin valituilla henkilöillä.

Taulukko 1. YLEINEN KARTOITUS PELILLISYYTEEN LIITTYVISTÄ HANKKEISTA (1.12.2017)

- Lapin Yliopisto - PESO, pelillisyyden soveltaminen - osaamis- ja koulutustarpeiden selvityshanke (vastuuhenkilö Timonen Eija, hanke loppunut 28.02.2015)
- Lapin Yliopisto - Digitalisaatio koulutuksessa, oppimisessa ja osaamisessa (vastuuhenkilö Turunen Tuija)
- Lapin amk, pLAB - PEKE-hanke, peliasioiden osaaminen (vastuuhenkilö Petri Hannula)
- Lapin amk/Lapin Yliopisto. ArcticShell - peliopintojen kartoitushanke (Petri Hannula, Tomi Knuutila)
- Lapin amk. Digitalisaatiolla luonnonvarat biotalouteen -> esim. pelillisyyden hyödyntäminen opetuksessa biotalouspelin muodossa (Anne-Mari Väisänen)
- Lapin amk. Kaivosalan virtuaalinen oppimisympäristö - pelillinen, simulaatioon perustuva oppimisympäristö (Milla Hirvaskari)
- Lapin amk. SKY: sosiaali- ja terveysalan simulaatio - ja kehittämissympäristö
- Lapin amk. ÄKRÄS - nuorten metsäalan ja metsäläyrittäjyyden tietoisuuden lisääminen pelillisien, pinnalla olevien teknologioiden avulla (Petri Hannula)
- Rovaniemen pelilabra - pelinkehityksestä kiinnostuneiden opiskelijoiden yhteisö
- Jyväskylän amk. Jyväskylä Game Lab - peliprototyyppien kehittäminen (projektipäällikkö Antti-Jussi Lakanen)
- Jyväskylän amk. Pelaten terveek? Pelillisyyden hyödyntäminen nuorten ja aikuisten mielenterveyskuntoutujien arjen hallinnan vahvistamisessa (Loppunut 31.12.2014)
- Oulun amk - Hyötypelit ja pelillistäminen koulutuksessa - mahdollisuuksia ja haasteita • Kajaanin amk. KAJAK GAMES - osuuskunta. Kajaanin ammattikorkeakoulun pelialan opiskelijoiden vetämä yritys, joka mahdollistaa opiskelijoiden peliprojektien kaupallisen julkaisun
- Kajaanin amk. Serious Games Platform for Business and Education (projektipäällikkö Heli Tolonen)
- Kajaanin amk. Jo päättyneitä hankkeita: Pelikehityksen toimintaedellytykset, pelitestaustalveluiden kehityshanke, Serious Gaming Research Lab, Kajaani Gaming Cluster
- Centria amk. POHKE - Peliosaamisen ja hautomotoiminnan kehittäminen • Karelia amk. Pelillisyyden hyödyntäminen matkailumarkkinoinnissa ja sitä tukevat kehitysmenetelmät (Timo Rui, hanke päättynyt 31.12.2014)
- Xamk. SUMMA - Pelillistetty vertaisauttaminen nuorten työllistymisessä (Terhi Halonen) • Xamk. VERSUS - tupakkatuotteisiin liittyviin nuorten vertaiskokemuksiin vaikuttaminen pelillisin ja kuvallisin menetelmin (Kirsi Purhonen)
- Xamk. BLOGI: työnhaku pelittää -> JOBHUNT= työnhaku, rekrytointipeli) • Lahden amk. Bay City Play - kaupunkimuotoilupeli (Tiina Järvinen)

- Lahden amk. GameChangers - Naiset peliteollisuudessa, nuorten naisten saaminen pelialalle (Tiina Järvinen)
- Lahden amk. Virtuaaliluonto (Tiina Järvinen)
- Metropolia amk. Jo päättyneet hankkeet: Care Me- peli. Digitaalinen terveysalan oppimispeli. Jaana-Maija Koivisto. Game Cluster, pelialan koulutus sekä yritystoiminnan kehittäminen. EduDigi. Matti- Miesten matka työhön .
- Tampereen amk. Serious Games For Business and Education - SeGaBu (Tuija Lehto)
- Tampereen amk. Multimoda Gaming environment (päättynyt 31.12.2009) • Lappeenrannan teknillinen yliopisto - PELURI - pelin muuttaminen strategisella arvoinnovoinnilla (2015-2017, Hilikka Laakso)
- Turun Yliopisto. Pelitutkimusverkosto Up Your Game -Turun yliopiston tieteiden välinen pelitutkimusverkosto 3
- Turun Yliopisto. Your kind of games - personoitujen pelisuositusten liiketoimintapotentiaali (Aki Koponen)

Tehdyssä kartoituksessa ilmeni, että pelillistäminen on useassa hankkeessa tärkeä osa -tai jopa tärkein osa – hankkeen tavoitteita, valittuja näkökulmia ja menetelmiä. Kartoituksessa löydettiin yhteensä 26 hanketta, joissa erilaisten toimintojen kehittämisessä hyödynnettiin monimuotoisia pelillisiä ja/tai digitalisaatioon perustuvia sovelluksia.

Kartoitetut hankkeet liittyvät niin pelien suunnittelun oppimiseen ja kehittämisosaamisen vahvistamiseen, pelisuunnittelun työmahdollisuuksien valottamiseen sekä pelillistämisen hyödyntämiseen elämän eri alueiden toimintojen kehittämisessä ja oppimisessa. Pelien käyttötarkoitukset kohdistuivat viihdepelaamisen lisäksi pelien suunnittelun osaamiseen ja tämän hankkeen teemaan ns. hyötypelien tekemiseen.

Hyötypelien suunnittelussa olennaista on ymmärtää pelillistämisen käyttötarkoitus ja pelin kohderyhmän tarpeiden riittävä ymmärtäminen. Esimerkiksi Pelaten terveeks? - projektin kohteena oli, miten pelillisyyttä (games for health, serious games, gamification) voidaan hyödyntää nuorten ja aikuisten mielenterveyskuntoutujien arjen hallinnan vahvistamisessa. Projektilla haettiin vastauksia siihen, millaisia hyötypelejä voi rakentaa ja suunnitella mielenterveystyöhön ohjaamaan mielenterveyskuntoutujien arjen hallintaa.

Hankkeen yhtenä johtopäätöksenä tuotiin esille, että pelillisyyteen perustuvien ohjaus- ja kuntoutustyökalujen kehittäminen ja juurruttaminen mielenterveyskuntoutukseen vaatii monialaista yhteistyötä ja monenlaisen osaamisen yhteensovittamista. Aito asiakaslähtöisyys on yksi keskeisimmistä onnistumisen edellytyksistä. Kohderyhmän edustajien (kokemusasiantuntijoiden) mukaan otto alusta asti kehittämistyöhön on ensiarvoisen tärkeää palautteen antajana.

Pelillisyyden liittäminen osaksi mielenterveyskuntoutusta vaatii riittävän systemaattista moniammatillista yhteistyötä eri toimijoiden välillä. Lisäksi johtopäätöksissä korostettiin pelien prototyyppien testaamisessa nopeita kokeiluita. Kehittämistyön alkuvaiheessa on syytä hyvin nopeasti antaa peli testattavaksi loppukäyttäjillä ja saada heiltä palaute sen toimivuudesta. Tärkeänä pidettiin myös sitä, että kehittämisessä hyödynnetään maksimaalisesti toisten toimijoiden kokemusta ja osaamista. Yhteistyötä jo käynnissä olevien hankkeiden kanssa pidettiin tärkeänä.

GAME ON – Nuorten työllistymistä uudenaikaisista digitaalisista kokeiluista - hankkeessa päätavoitteena oli 15–29-vuotiaiden nuorten työllistyminen. Muita tavoitteita olivat nuorten osallisuuden, yhteiskuntaan kiinnittymisen ja kohderyhmän arjen hallinnan sekä kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin tukeminen. Keinona nuorten työllisyyden tukemisessa olivat pelillinen kokeilu yritysrajanpoissa. Kehittämisalustana toimi virtuaalinen karttapohjainen toimintaympäristö, jossa nuorten työllisyyteen ja aktivointiin liittyviä toimenpiteitä toteutettiin.

Hankkeessa kehitetty JobHunt-työllistymismalli toimi paikkatietoon perustuvassa

pelissä, joka yhdistää työnantajat ja nuoret työnhakijat. Lähtökohtana JobHunt -mallin kehittämiseksi oli löytää uusia keinoja nuorten työllistymiseen ja aktivointiin. JobHunt-mallissa hyödynnettiin digitaalisen kaupunkiseikkailun alustaa ja kokemuksia nuorten aktivoinnista, osallisuudesta ja yhteistyöstä eri toimijoiden ja yritysten kanssa.

Pelissä nuoret käyvät työnantajien rasteilla myös fyysisesti suorittamassa tehtäviä ja tutustumassa työnantajiin ja työmahdollisuuksiin. Peliä pelataan omalla älypuhelimella. Ideana oli, että nuoret menevät yrityksiin tutustumaan sekä esittäytymään. Nykyisin on saatavilla erilaisia sovelluksia, jotka saattavat digitaalisesti yhteen työnhakijan ja työnantajan. Niiden lisäksi tarvitaan myös toimintamalli, jossa nuorilla on mahdollisuus kohdata kasvokkain työnantajia ja esitellä heille persoonaansa ja osaamistaan. Tällaiseen tarpeeseen karttapohjainen JobHunt-peli tarjosi hyvän pohjan. Rastien tehtävien sisällöt vaihtelivat yritysesittelyistä ja työkalujen tunnistamisesta työnäytteisiin ja työhaastatteluihin sekä markkinointisuunnitelmien tekemiseen. Hankkeessa nuorten motivointia sovelluksen käyttämiseen edistettiin opinnollistamalla peliin osallistuminen eli se tuli osaksi opetussuunnitelmaa. Pelin sovittaminen toisenlaiseen ympäristöön (esim. TE-toimiston palvelut) vaatii sitä varten suunnittelun kehittämisprojektin toteuttamista.

JobHunt –malli kiinnosti eniten jo muutenkin aktiivisia nuoria. Syrjäytymisvaarassa ja tukiverkkojen ulkopuolella olevien tavoittaminen ja motivoiminen työnhakuun on haastavaa, ja siihen tarvittaisiin myös ennakoivia tukitoimenpiteitä, joita tekee mm. etsivä nuorisotyö ja työvoimaviranomaiset sekä työpajat ja erilaiset työnhakuvalmiuksia edistävät hankkeet. Syrjäytymisvaarassa olevien saaminen mukaan vaatisi henkilökohtaisesti näiden nuorten kanssa toimimista alusta loppuun. Pelin konseptin pitäisi silloin olla ohjatumpi.

Yhteenvetona hankekartoituksesta voi todeta, että kartoituksen avulla saa erilaisia ideoita pelillistämisen hyödyntämiseen nuorten aktivoinnissa. Ennen muuta sitä kautta saa hyvän kokonaiskäsityksen pelien kehittämisen kokonaisprosessista ja pelisuunnittelun onnistumisen edellytyksistä. Jokainen pelillistämishanke on oma uniikki projektinsa, jossa erityisessä asemassa on pelin käyttäjien (kohderyhmän) ominaisuuksista ja pelin tavoitteiden asettamisesta käynnistyvä suunnitteluprosessi. Pelin kehittämisessä kannattaa hyödyntää onnistuneita pelillistämisen esimerkkejä (hankkeita) ottamalla yhteyttä pelien suunnittelijoihin. Peliä ja paneelia –hankkeessa tämä toteutettiin siis kutsumalla heitä Delfoi-prosessiin.

2. Hankkeen käsitteelliset lähtökohdat -syrjäytyminen, pelillistäminen ja osallisuus

Syrjäytyminen ymmärrettiin Peliä ja paneelia -hankkeessa lähtökohtaisesti seuraavasti: syrjäytyminen tarkoittaa yksilöä yhteiskuntaan yhdistävien siteiden heikkoutta, mihin liittyy yksilöiden joutuminen yhteiskunnan keskeisten areenoiden ulkopuolelle, sosiaalinen syrjäytyminen ilmenee yhteiskuntaan yhdistävien siteiden heikkoutena ja näkyy ennen kaikkea työstä syrjäytymisenä, osallisuus ja integraatio ymmärretään EU-vetoisessa yhteiskuntapolitiikassa työelämään osallistumisen näkökulmasta (Raunio 2010.)

Hankkeessa todettiin pelaamisesta, että usein muodostetaan nuorten pelaamisesta esiymmärrys, jonka mukaan pelaaminen syrjäyttää, mutta koska toisaalta pelaaminen myös aktivoi nuoria, asia käännettiin toisinpäin: pelaaminen voi myös aktivoida, ehkäistä ja olla tie syrjäytymisen ehkäisemiseen. Toisin sanoen Peliä ja paneelia kysyi: voiko pelaaminen osallistaa, voiko pelaamisesta syrjäytyä?

Siten peleihin ja pelaamiseen liittyy syrjäytymisen ja osallisuuden samanaikaisuus ja päällekkäisyys eli samanaikaiset tilat ja paikat voivat olla lähteenä ja syynä syrjäytymiseen ja toisaalta osallisuuteen.

3. Hankkeessa toteutettu menetelmällinen kehikko: Delfoi-menetelmä

3.1 Delfoi-menetelmästä yleisesti

Erityiseksi kyselytutkimuksen ja laadullisen tutkimuksen välimuodoksi on kehitetty Delfoi-menetelmä (joskus käytetään muotoa Delfi-), jossa kyselyn muodossa tavallaan haastatellaan useiden kyselykierrosten kautta useita toisistaan tietämättä vastaavia asiantuntijoita. Tästä poiketen PELIÄ ja PANEELIA-hankkeessa ei toteuteta kyselyä, vaan ryhmäkeskusteluja, joita on useampia. *Eli hankkeessa Delfoi-menetelmää toteutetaan soveltaen korostaen poikkeuksellisesti yhteistoiminnallisuutta.*

Tutkimusmenetelmänä pyritään delfoilla saamaan selkoa joistakin suurista, tärkeistä ja hämärän peitossa olevista asioista. Delfoi-menetelmä soveltuu käyttöön silloin, kun on tarkoitus saavuttaa ryhmän konsensus eli yksimielisyys jostakin asiasta. Delfoi-menetelmän tyypillinen kulku yleisesti: Valitaan ryhmän jäsenet. Niiden on oltava sellaisia henkilöitä, joiden mielipide asiasta halutaan tietää. Jos kysymys on laajakantoisesta ja monivivahteisesta asiasta, pyritään saamaan mukaan kaikki ne tahot, joiden mielipiteellä on merkitystä. Jäsenten ei tarvitse tietää toisistaan, ja yleensä Delfoi-menetelmässä asiantuntijat ovat toisilleen anonyymejä. Jokaiselta on etukäteen hyvä saada suostumus ja sitoumus osallistua tutkimukseen. Sen vuoksi heille on lähetettävä pyynnön ohessa lyhyt selvitys metodista ja siitä, että asiaan tullaan palaamaan kaksi tai kolme kertaa. Delfoi-kierrosten aluksi laaditaan ensimmäinen teemarunko keskustelujen pohjaksi. Siihen voi kukin ryhmän jäsen esittää tutkittavaan ilmiöön liittyviä näkökulmia, tavoitteita, käsitteitä jne. Ryhmän jäsenet saavat Delfoi-kierrosten välissä koosteen edellisen kierroksen vastauksista/tärkeimmistä tuloksista.

Delfoi-menetelmän kehittäjä oli alun perin Otto Helmer (1967), joka pyrki luomaan ryhmän konsensukseen pyrkivää menetelmää, jossa kukin yksittäinen jäsen voi kehittää ryhmän yhteistä ratkaisua eteenpäin. Ryhmän jäsenet tarkistavat vaihe vaiheelta käsityksensä tilanteesta ryhmän ratkaisun kehittyessä eteenpäin ja samalla voivat tehdä tarpeellisiksi katsomiaan korjaus- ja muutosehdotuksia. Lopullinen ratkaisu on kaikille tiedoksi saatettu sopimusratkaisu eli konsensus.

Delfoi-menetelmän avaintekijät/osavaiheet tässä hankkeessa olivat:

- 1.Valitaan potentiaaliset paneelien osallistujat siten, että mukana on sekä nuoria peleistä kiinnostuneita että nuorisotyöntekijöitä, opinto-ohjaajia tai esim. opettajia, joilla on kiinnostusta peleihin ja/tai nuorten syrjäytymisen ehkäisemiseen.
- 2.informaation jäsentely ydinkohdiksi, ydinkysymyksiksi, jotka esitettiin paneelin osallistujille.
- 3.Kunkin delfoi-kierroksen teeman esittely aluksi sekä edellisen delfoi-kierroksen keskusteluista laaditun koosteen esittely
- 4.Koosteesta syntyvä keskustelu paneelissa
- 5.Keskustelun suuntaaminen valittuihin istunnon pääteemoihin etukäteen laadituilla kysymyspattereilla
- 6.Keskustelun jatkuvuuden ylläpitäminen ja kevyt ohjailu, jotta pysytään hankkeen teemoissa keskustelun aikana.
- 7.Keskustelujen nauhoitus ja litterointi
- 8.Osanottajilta saadun litteroidussa muodossa olevan keskustelun ja palautteen käsittely
- 9.Edellisen kierroksen tulosten tiivistäminen uuden kerroksen alustukseksi.

3.2 Sovelletun Delfoi menetelmän tarkempi kuvaus:

Delfoi-paneelin osanottajat osallistuvat ensimmäiseen keskusteluun. He asettavat keskusteluissa eri asioita ja osioita omasta mielestään tärkeysjärjestykseen. Keskustelujen kautta ryhmä tuo esiin tärkeimmiksi katsomansa kohdat jatkokierrosten käsittelyyn.

Ensimmäisen kierroksen keskustelujen tulokset analysoidaan ja etsitään ne seikat, joista vallitsee suurin yksimielisyys. Niistä kootaan uusi teemarunko seuraavien kierrosten ryhmäkeskusteluihin. Samalla tutkija(t) esittää ensimmäisen kierroksen antaman alustavan palautteen.

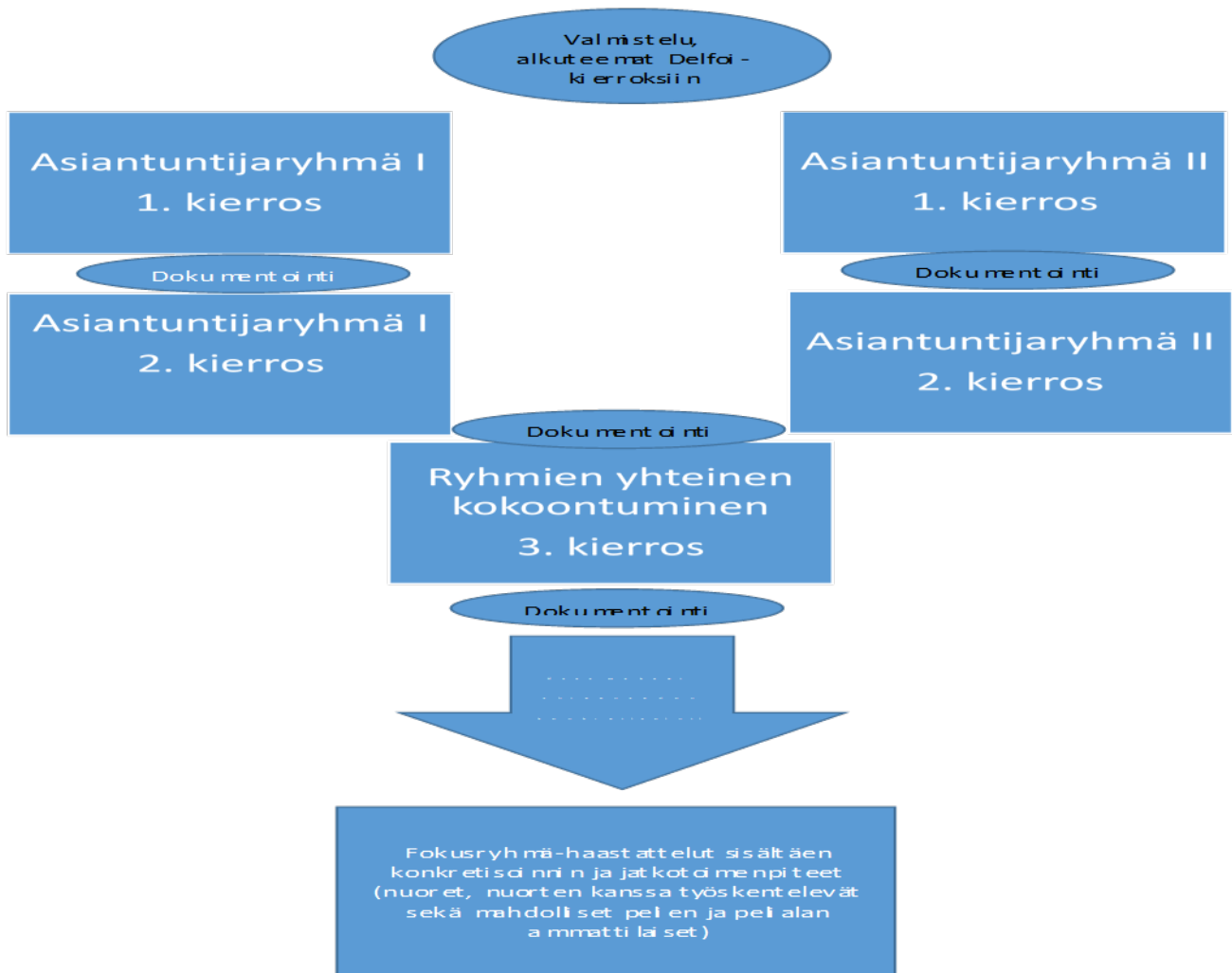
Toisella kierroksella kukin asettaa keskustelun kohteena olevat seikat ja osiot uudelleen tärkeysjärjestykseen ryhmäkeskusteluissa, jossa etsitään edelleen syventäviä ratkaisuja tarkasteltavaan teemaan/teemoihin.

Tutkija(t) analysoi toisen kierroksen keskustelut ja vastaukset. Jos jo tässä vaiheessa on saavutettu riittäväksi katsottava yksimielisyys, tutkija kokoaa ratkaisun, mutta jos asia on jäänyt vielä avoimeksi, käynnistetään kolmas kierros. Tutkija kokoaa tuloksen ja esittää sen konsensuksen, johon on voitu päästä samalla kun toteaa ne seikat, joista ei ole voitu saavuttaa yksimielisyyttä. Delfoi-kyselykierros yleensä toistetaan kahdesti tai kolmesti.

Kierrosten välillä/jälkeen vastaajat saavat käytettäväkseen yhteenvedon edellisten kierrosten kaikista vastauksista/keskusteluiden tuloksista, joiden avulla he voivat halutessaan korjata omia käsityksiään. Delfoi-kierrosten päätteeksi PELIÄ JA PANEELIA-hankkeessa eri ryhmät kokoontuvat kaikki yhdessä samaan keskustelutilanteeseen kuulemaan alustavat tulokset ja löytämään yhteisen ymmärryksen, miten pohdittavaan ongelmaan/ongelmiin saadaan ratkaisu. (ks. Kuvio 1 Havainnekuva Delfoi-menetelmästä). Delfoi-kierrosten etenemisestä dokumentoidaan / raportoidaan hankkeen kuluessa. (Lähde (soveltaen):

<http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojaksot/0709019/1193463890749/1193464144782/119348561062/1194356475263.html>)

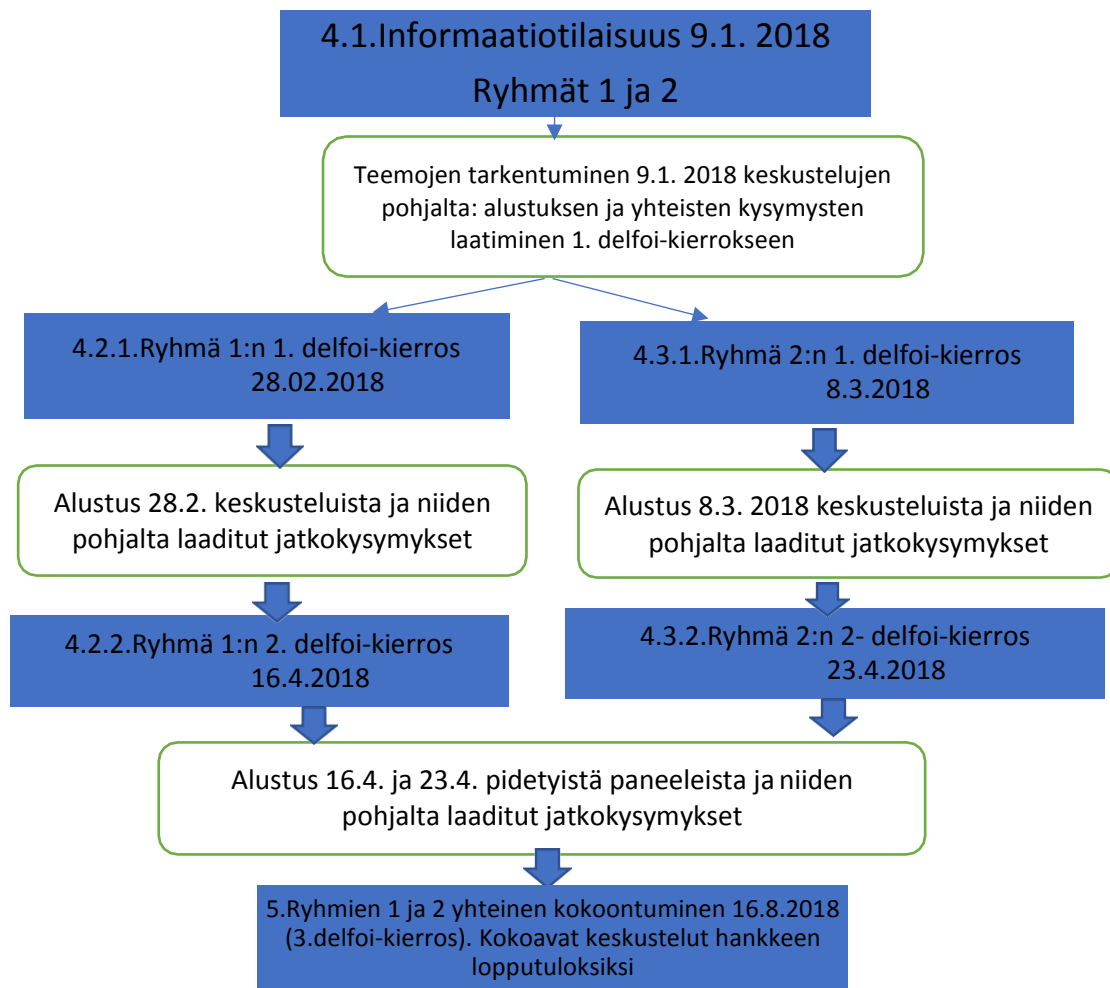
Havainnekuva Peliä ja paneelia –hankkeen Delfoi-kierroksista ja fokusryhmähaastatteluista



Kuvio 1. Delfoi menetelmänä, havainnekuva

4. Delfoi menetelmää soveltavat toisiaan seuraavat paneelit, niiden osallistujat ja keskeisimmät paneelikeskustelut

Peliä ja paneelia-hankkeessa tavoitteena oli etsiä pelillistämisen keinoin ratkaisuja nuorten, ja erityisesti nuorten miesten, osallisuuteen työssä ja koulutuksessa. Toisin sanoen hankkeessa toteutettiin Delfoi-menetelmää soveltaen iteratiivisesti eteneviä keskustelutilaisuuksia, paneeleja, joissa keskustelua jatketaan edellisen kierroksen keskustelujen keskeisimpien tulosten pohjalta. Teemana oli etsiä ratkaisuja nuorten aktivointiin ja syrjäytymisen estämiseen pelillistämisen keinoin. Hankkeen alussa kartoitettiin sellaisia alueellisia toimijoita lähiryhmän (asiantuntijaryhmä 1) kokoonpanoa ajatellen, jotka ovat kiinnostuneet peleistä ja pelillistämisestä sekä/tai ovat mukana nuorisotyössä ohjaajina, tai nuorten kouluttajina. Samalla tavoin kartoitettiin valtakunnallisia toimijoita asiantuntijaryhmä 2:n kokoonpanoa ajatellen (ns. etäryhmä) keskittyen erityisesti pelillistämisen hanketoimijoihin, joiden hankkeissa kohderyhmänä ovat suoraan tai välillisesti nuoret.



Kuvio 2. Järjestetyt delfoi-kierrokset ja niihin liittyvät toimenpiteet

4.1 Infotilaisuuden keskeiset sisällöt

Infotilaisuus aloitettiin lyhyellä esittelykierroksella, jota seurasi hankkeen esittely. Hankkeen tausta, tavoitteet sekä toimenpiteet esiteltiin kutsutuille. Tämän jälkeen osallistujat jaettiin neljään ryhmään, ja heitä ohjeistettiin pohtimaan hankkeen aihealuetta viidestä eri näkökulmasta. Näkökulmat olivat seuraavat: objektiivisuus, tunteet ja intuitiot, edut, riskit ja heikkoudet sekä uudet, luovat ideat. Seuraavassa käsittelemme ajatuksia, joita ryhmätyössä saatiin aikaan.

Ryhmä 1.

Aihepiiri herätti kysymyksiä. Voisiko moninpeli ehkäistä syrjäytymistä? Tai parantaa sosiaalista kanssakäymistä? Miten pelejä voisi hyödyntää, jotta nuoret saataisiin kotoa palveluiden piiriin? Voiko pelejä hyödyntää esimerkiksi työvalmennuksessa? Voisivatko maahanmuuttajat oppia kielen pelien avulla? Mikä peleissä koukuttaa, onnistumisetko? Onko peleihin uppoutuminen uhka vai mahdollisuus?

Pelillistämisen tehokkuus ja pelaajan aktiivisuus riippuu täysin pelaajan mielenkiinnosta. Ei kukaan pelaa huonoa peliä. Pelillistäminen turhaa, mikäli nuorta ei kiinnosta pelin aihepiiri. ”Kukaan ei pelaa peliä työnhausta”. Pelaamista voidaan pitää ajanvietteenä, siinä missä esimerkiksi lukemista tai salilla käyntiä. Peleihin voi uppoutua täysin, pelaaja ei välttämättä edes huomaa, että on pelannut tuntikausia. Suuri osa nuorista saa kielitaitonsa peleistä ja muusta mediasta, erityisesti monipeleistä, joissa joutuu kommunikoidaan muiden kanssa (englanti, saksa, venäjä).

Pelaaminen vaatii sosiaalisuutta. Jos henkilö ei ole sosiaalinen, ei varmaan pelaa edes moninpelejä. Syrjäytyneenä voidaan pitää henkilöä, jolla ei minkäänlaisia yhteyksiä muihin ihmisiin. Hän ei ota yhteyttä keneenkään, ei verkossa eikä fyysisesti. Verkossa pelaajat oppivat tuntemaan uusia ihmisiä. Peliporukassa saattaa olla sekä uusia tuttuja että vanhoja kavereita esimerkiksi lukioajoilta.

Pelaamisella ”tapetaan aikaa”, kun joutoaikaa on ja velvoitteita ei ole. Tietokone on helppo avata ja pelimaailmaan helppo uppoutua. On mukava myös jutella kavereille verkossa. Monelle nuorelle pelaaminen on arkipäivää. Ne nuoret ovat harvassa, jotka eivät pelaa mitään pelejä edes jossain määrin. Ne jotka eivät pelaa pelejä, tekevät yleensä jotain muuta, kuten harrastavat joukkueurheilua. Tällöin nuori ei syrjäydy. Syrjäytyneet yleensä pelaavat pelejä, on vaikea olla syrjäytynyt, jos harrastaa muuta. Pelaaminen sekoittaa päivärytmiä, nuori voi pelata läpi yön ja herätä seuraavana päivänä viideltä.

Ryhmä 2.

Jos peruskoulun jälkeen ei ole hakenut kouluun, onko syrjäytynyt? Nuori voi löytää myös uran, johon ei vaadita koulutusta. Pelaaminen rappeuttaa fyysistä kuntoa, pienikin liikunta jää pois pelaamisen tieltä. Elämää voidaan pitää isona pelinä, joka puolestaan täynnä minipelejä. Pelaaminen ei ole aina hauskaa, mutta se on pelattava läpi. Peleissä on aina kohtia, joita ei millään pääse läpi, joka ärsyttää. Sitten kun vaikean kohdan pääsee läpi seuraavalle tasolle, on taas hauskaa (vertaa elämänpeli).

Elämän peliä tulisi osata markkinoida nuorille. Välitavoitteet suoritettava, vaikka se ei olisi mukavaa, mutta pakko jotta päästään seuraavalle tasolle. Peleistä oppii myös vuorovaikutustaitoja. Jos nuorella

ei fyysinen kanssakäyminen mahdollista esimerkiksi syrjäisen asumisen seurauksena, voi hän verkossa kehittää sosiaalisia taitoja maailmanlaajuisesti. Kielitaito voi alkaa kiinnostaa, kun ei tunnista tiettyjä sanoja, joita muut pelaajat käyttävät. Kaiken kaikkiaan nuoren tulisi osata pelata elämän peliä.

Ryhmä 3. (etänä)

Mitä pelillisyydellä tarkoitetaan - kuinka paljon peleistä kiinnostuneita nuoria on- nuorten mielipide (esim. eri hankkeissa tuotettujen) pelien kiinnostavuudesta; onko tätä kartoitettu?- pelinkehityksen näkökulma - parhaimmillaan pelin kautta tapahtuu eläytymistä, syntyy kokemus ja tapahtuu oppiminen - nuoret ideoineet: pelien palkitsevuus esim. elämäntaitoihin liittyvissä asioissa- nuoret ideoineet: yritystoimeksiannot, joihin pyritään vastaamaan pelillisin keinoin (case Tykkimäki, jossa asiakkaita houkutellaan ostamaan onnenpyörä-pelin kautta verkkokaupasta pääsylippuja) - mahdollistaa myös aidon palautteen työelämän edustajalta - hankkeissa kehitetään paljon pelejä; kuka ottaa kopin jatkokehittämisestä? - yhtenä vaihtoehtona esim. opinnollistamisen hyödyntäminen (mietittävä tekijänoikeudet). Nuoret mukaan pelin suunnitteluun ja tekemiseen, tästä hyviä kokemuksia jo aiemmista hankkeista. Pelinkehityksestä taitoja työelämää varten, nuorille myös kytköksiä ja verkostoja.

Ryhmä 4. (etänä)

Syrjäytymisen käsite: onko se prosessi vai tila? Ja kuka sen määrittää? Nuorilta itseltään kun kysyy niin syrjäytyminen tarkoittaa yksinäisyyttä. Riskeihin: pelit ja immersio voi aiheuttaa riippuvuutta ja esimerkiksi nuoremmilla ärtymystä jos pelaamisen joutuu lopettamaan tai nuori ei halua lopettaa pelaamista kesken: ajantaju katoaa. Eduista: immersio ja flow-tilan aikana omaksuu paljon asioita, esim. oppii kieltä, tarinan kautta opetuksia jne. Reaktiokyky, strategiset taidot, tiedonhankinta kehittyy.

Lopuksi osallistujille kerrottiin seuraavista toimenpiteistä, sekä esiteltiin tulevat delfoi-kierrokset. Tämän jälkeen heiltä tiedusteltiin halukkuutta jatkaa hankkeen parissa asiantuntijan roolissa osallistumalla edellä mainituille delfoi-kierroksille. Infotilaisuuden tarkoituksena oli esitellä hanketta, sen taustaa sekä tarkoitusperiä.

Halukkuutensa jatkoon osoitti yhteensä 13 osallistujaa ja tämän jälkeen kutsuja delfoi tapaamisiin jaettiin sähköpostitse siten, että jokaisen kokoontumisen ja keskustelutilaisuuden jälkeen litteroidusta aineistosta koottiin tiivistelmä keskusteluissa esiinnousseista ja edenneistä teemoista. Tiivistelmä lähetettiin sähköpostikutsujen liitteenä ja tapaamisten sisällöiksi kerrottiin, että keskustelua jatketaan aina aikaisemman pohjalta siten, että voi palata teemoihin ja arvioida niiden relevanssia suhteessa syrjäytymiseen, osallisuuteen ja pelillisyyteen. Siten Delfoi-menetelmästä muodostui jatkuva, itseään

korjaava prosessi, johon sisällytettiin arviointi mukaan. Seuraavaksi kuvaamme Asiantuntijaryhmien 1. ja 2. kokoontumisten ja paneelien sisältöjä.

4. 2 Asiantuntijaryhmä 1.

4.2.1 Ensimmäisen tapaamisen keskeiset sisällöt 28.02.2018

Käsittelimme paneelikeskustelussa esiin nousseita teemoja pelillistämiseen, syrjäytymiseen sekä peleihin liittyen. Teemoja tarkasteltiin siinä järjestyksessä, jossa ne nousivat esille keskustelun aikana.

Elämä pelinä

Pelillistetyn kontekstin kiinnostavuus

Verkkopeliympäristöt ja peliyhteisöt

Pelaajiin vaikuttaminen yhteisöjen kautta

Pelien asema yhteiskunnassa

Syitä pelaamiselle

Peleistä saatujen taitojen todentaminen

Peliteollisuuden imago

Elämää voidaan tarkastella ikään kuin pelinä, tai se voidaan ainakin jakaa pelinomaisiin osiin, kuten väli- ja päätavoitteisiin. Missä onkaan elämänpelin voittopiste? Pelissä välitavoitteistakin saa aina jonkinlaisen palkinnon, elämässä ehkä vasta päätavoitteista.

Pelit voivat auttaa näkemään, että isommat kokonaisuudet koostuvat pienemmistä palasista. Pelikäytäntöjen soveltaminen voi myös sopia jokapäiväiseen elämään. Esimerkiksi opiskeluympäristössä pystytään hahmottamaan pelinomainen tavoiterakennelma. Kurssi aloitetaan, käydään luennoilla, tehdään välitehtävät ja lopulta mennään tenttiin. Opiskelun kontekstissa rakenne muodostuu jopa väkisin.

Peleistä välitavoitteista voi saada palkintoja tai kokemuspisteitä. Tenttiin lukemisesta ei palkita, palkinto odottaa vasta kun tentin saa suoritettua hyväksytysti. Välipisteitä ei ansaita. Peleistä voi oppia myös tehokkuutta. Pelitilanteessa käyttäjä voi joutua ajattelemaan, miten kukin tehtävä suoritetaan mahdollisimman tehokkaasti. Tämä ”grindaaminen” voi siirtyä myös jokapäiväiseen elämään. Jotain asiaa ”grindataan” eteenpäin. Esimerkiksi opiskellessa lasketaan mahdollisimman tehokkaita tapoja kurssien suorittamiseen.

Teoreettisten opetussisältöjen lisäksi peleistä voidaan oppia **fyysisiä käytännön taitoja**. Fyysisiä suoritteita ja taitoja pystytään opettamaan, mikäli teoria tarjotaan hyvin ja simulaatio itsessään pystytään tekemään tarpeeksi tarkaksi. Virtuaalisen ja augmentoidun todellisuuden kehittyessä fyysisen osaamisen ja lihasmuistin rakentaminen kehittyä.

Virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen voisi ehkäistä pelaamiseen liittyvää stereotypiaa, eli fyysisen kunnan rappeutumista. Virtuaalitodellisuuden käytössä oleva rauta ei ole kuitenkaan vielä vaadittavalla tasolla. Virtuaalilaseja vaativat sovellukset ovat raskaita ja mobiileja laitteita ei ole vielä paljoa kaupallisesti saatavilla. Eikä myöskään mukana kulkevia virtuaalilaseja. Nykyiset lasit ovat fyysisesti kiinni esimerkiksi keskusyksikössä. Tämä rajoittaa fyysistä liikkuvuutta ja esimerkiksi liikkeen sädetä. Liikkuminen voi olla kömpelöä ja rajoitettua.

-Mitä voisivat olla elämän pelin välitavoitteet ja miten saada elämän pelistä uskottava ja houkutteleva?

-Tuleeko mieleen jo nykyisiä pelejä, joissa on tavoiteltu ”elämän pelin” tavoitteita?

Pelillistetyn sovelluksen onnistumiseen vaikuttaa sen kiinnostavuus pelaajien silmissä. Kiinnostavuuteen puolestaan vaikuttaa pelillistämisen tarkoitus sekä se, onko tämä tarkoitus piilotettu vai tehty pelaajille näkyväksi. CD-romeilla on yritetty 90-luvulta lähtien opettaa esimerkiksi matematiikkaa ja kieliä. Ne ovat jääneet monilla mieleen, vaikka eivät välttämättä olleet kaunista katsottavaa. Pelillistämisen hyödyntämisessä onkin tärkeää, että se suunnitellaan oikein ja rakennetaan oikeat olosuhteet oppimiselle. Pelin pääteema tulisikin mahdollisesti piilottaa pelimekaniikkojen taakse.

Aktiivimallia voidaan pitää pelinä. Siinä pelin tarkoitusta ei ole yritetty piilottaa. Työhakemuksia on pakko lähettää tietty määrä kuukaudessa. Mekaniikat kääntyvät siis ikään kuin toisin päin. Tarkoituksena on äärimmäisen näkyvä. ”Pelaajalla” on välitavoitteita, eli työhakemusten tekeminen. Mikäli näitä tavoitteita ei pystytä täyttämään, pelaajaa rangaistaan. Pitäisikö pelissä olla porkkana? Pitäisikö mahdollisista työpaikoista kiinnostua itse, eikä pakottaa lähettämään hakemuksia? Ihminen keskimäärin tekee paremmin, aktiivisemmin ja enemmän, jos hän kokee jotain hyvää olevan saavutettavissa. Sen sijaan, jos olet puun ja kuoren välissä, ihminen täyttää minimitalavoitteet eikä panosta tekemiseen, koska se on pakko tehdä. Hän voi myös valittaa koko prosessin ajan, koska tekeminen ei ole hänen oma valintansa.

Verkkopeliympäristöstä ja peliyhteisöistä voisi löytää työpaikkoja, joissa on samanlaista yhteisöllisyyttä kuin pelimaailmassa. Pelaaja saataisiin uskomaan, että muualtakin kuin pelin parista löytyy ihmisiä, joiden kanssa voi olla oma itsensä.

On esimerkkejä, että työpaikka on löytynyt verkkopelimaailmasta. ”Asut täälläpäin, haappa meille töihin”. Hakeminen helpompaa, kun tuntee henkilön entuudestaan pelien kautta.

Verkossa tutustutaan ihmisiin. Heihin tuskin tutustutaan siitä syystä, että heistä voisi hyötyä jotain tulevaisuudessa. Kuitenkin hyötyjä saattaa löytyä, kuten vaikka suosituksia opiskelu- tai työpaikoista.

Verkkopeliyhteisöt, joissa on pelaajan koko sosiaalinen piiri, saattavat muuttua hyvinkin homogeenisiksi. Samanlaisen ihmisten parissa ei tule mielipidevaihteluja. Maailmankuva voi muuttua yksitoikkoiseksi ja tämä voi tuoda negatiivisia vaikutuksia.

Yhteisöjen kautta pelaajiin voitaisiin vaikuttaa joko suoraan tai epäsuorasti. Esimerkiksi Runescapessa (MMORPG), suomalaiset nimimerkit voivat olla helposti tunnistettavissa. On tullut vastaan pelaajia, joiden nimimerkit olivat Kela maksaa ja Sossun kauhu. Ollaan selvästi yhteiskuntaa vastaan. Saadaan sosiaaliturvaa ja pelataan samanhenkisten pelaajien kanssa. Siitä voi olla vaikea lähteä rakentamaan tulevaisuutta itselleen. Miten heille saataisi avattua, että on olemassa monenlaisia mahdollisuuksia?

Nuorten tukipalvelut (esim. etsivä nuorisotyö) tekisi hahmon peliin, jolle voisi mennä juttelemaan? Hahmon käyttäjän pitäisi myös osata pelata, jotta saisi arvostusta muiden pelaajien silmissä. Onnistuisiko? Tällaisen mallintamista voisi kokeilla jossain yhteisössä.

Kokonaan uuden pelin rakentaminen on myös mahdollisuus. Pelin taustalle valmiiksi rakennettu pieniä tavoitteita, joiden tarkoituksena on haudattu pelimekaniikkojen taakse. Pelaajat saatava kiinnostumaan pelistä. Nykyiset pelit kamppailevat henkijieverissä pelaajista. Oppimispelillä voi olla vielä vaikeampaa, koska peli on ikään kuin työkalu, joka pitää suunnata oikealle kohderyhmälle.

Miten oppimispelejä tulisi kehittää, jotta ne motivoisivat nykyistä paremmin?

Mikä on mennyt vikaan, kun pelaajat eivät usein arvosta yhteiskuntaa kovin korkealle, Mitä tälle voi tehdä?

Pelien asema yhteiskunnassa on paranemaan päin, pelaaminen on yleisesti hyväksytymppää kuin aiemmin. Paljon päivittäin pelaavia nuoria aikuisia on johtotehtävissä eri organisaatioissa. Tätä kautta voi löytyä kytköksiä työelämään.

Pelit voivat saavuttaa hyvinkin arvostetun aseman yhteiskunnassa, esimerkiksi taitavia pokerin pelaajia pidetään suuressa arvossa pankki- ja rahoituslalla sekä strategiakonsultointiyrityksissä. On olemassa ammattilaispelaajia, jotka ovat päässeet suoraan töihin pelkästään pokeriin liittyvillä meriiteillään. Pokerista oppii taitoja, joita tarvitaan rahoituslalla, esimerkiksi strategista ajattelua ja todennäköisyyslaskentaa. Kummalla on suurempi mahdollisuus voittaa tai hävitä? Tämänkaltaista ajattelukykyä arvostetaan näillä aloilla.

Pelaamista on yleisestikin alettu arvostamaan yhä kasvavissa määrin. Jääkiekkoa on klassisesti pidetty lajina, jossa oppii monia työelämän kannalta tärkeitä taitoja. Pelaamista on alettu tarkastelemaan eri silmin, varsinkin kun suomalaiset ovat alkaneet menestyä e-urheilussa. E-urheilussa pyörii myös suuret palkintorahat, joka lisää arvostusta ja esimerkiksi uutisointia entisestään. Vähitellen on tapahtumassa kulttuurimuutos. Asiat muuttuvat normeiksi, kun sukupolvi toisensa jälkeen pelaa enemmän ja enemmän.

Ihmiset, jotka ovat rekrytoimassa, ovat todennäköisesti vanhempaa ikäluokkaa. Heille pelit eivät ole olleet arkea, eivätkä he osaa arvostaa niitä samalla lailla kuten esimerkiksi urheilua. Pelillistämistä ja peleihin tutustuttamista voisi harkita toimenpiteiksi iäkkäämmille sukupolville.

Ovatko vanhemmat ikäluokat syrjäytyneet peleistä? Miten tätä syrjäytymistä voisi heidän osaltaan korjata?

Onko teillä tiedossa esim. rekrytointitilanteita, jossa hakijan pelien pelaaminen on edesauttanut rekrytointia?

Syitä pelaamiselle on olemassa lukemattomia. Se, kuka sinä olet, vaikuttaa siihen, mitä pelaat. Se, mitä pelaa, vaikuttaa siihen mitä saat irti peleistä. Pelaaminen yleisesti tarjoaa erittäin nopealla tahdilla panos-palkkioasettelun. Tempo on nopea ja välimatkat lyhyet verrattuna esimerkiksi opiskeluun. Kurssi saattaa kestää kuukausia, useiden välitavoitteiden kautta saadaan opintopisteitä. Peleissä sama mekaniikka voi toistua minuuteissa.

Se, mitä peleistä saadaan, voi olla myös hyvin pelikohtaista. Pelaamisesta voidaan hakea esteettistä elämystä. Tällöin pelaajalla on mukavaa ja hän haluaa rauhoittua. Pelaaja voi myös paeta epävarmuutta, jolloin hän pelaa tehdäkseen aina saman asian, jossa tietää onnistuvansa. Tällainen pelaaminen on hyvin ennustettavaa.

Kilpailuvietillä on myös suuri rooli monen pelaajan pelaamiskäyttäytymisessä. Pelataan joko palkinnoista tai halutaan kehittää omaa osaamistaan. Kuitenkin aina löytyy jokin motivaationlähde.

Kaikissa peleissä ei välttämättä ole mitään havaittavaa palkintoa tarjolla. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö pelaaminen aiheuttaisi paineita tai stressiä. Peli voi esimerkiksi olla sellainen, että siinä menestyy aktiivisuuden mukaan. Esimerkiksi Rust. Mikäli pelaaja ei ole aktiivinen, muut pelaajat voivat esimerkiksi ryöstää hänen virtuaaliomaisuutensa. Peli ei varsinaisesti siis tarjoa palkintoa, mutta ”rankaisee” aktiivisuuden puutteesta. Toisen pelaajan aktiivisuuden puutetta voi tietysti itse käyttää hyväksi ja ryöstää vuorostaan hänet, kun hän ei ole paikalla. Eniten paikalla olevat pelaajat nousevat pelin sisäisessä hierarkiassa. He voivat muodostaa klaaneja ja esimerkiksi orjuuttaa vähemmän pelaavia pelaajia.

Tiettyissä peleissä pelataan ikään kuin simulaatiota elämästä. Esimerkiksi Sims. Pelissä rakennetaan keinotekoinen elämä, jossa voi edetä urallaan ja rakentaa perheen ja heille isompia taloja. Toisin sanoen pelaaja käyttää vapaa-aikaansa pelataksaan työpäiväänsä pelin sisällä. Elämällä voi olla paljon paremmat lähtökohdat pelissä kuin todellisuudessa. Pelaaja haluaakin paeta tähän houkuttelevampaan maailmaan. Myös tosi-tv:tä katsotaan samankaltaisista syistä.

Simsissä samankaltaisuuksia sosiaalisen median kanssa. Tulisi hankkia tietty määrä ystäviä, jotta pääsee tiettyyn asemaan ja ammattiin. Tilanne verrattavissa sosiaaliseen mediaan, jossa tykkäyksillä ja niiden tavoittelulla voidaan haluta näyttää joltain, mitä ei oikeasti olla.

Miten eläytyminen keinotekoiseen elämään vaikuttaa elämiseen todellisessa maailmassa?

Voisiko pelien keinotekoisien maailman elementtien avulla pärjätä myös todellisessa maailmassa? Miten?

Peleistä saatuja taitoja voi olla vaikea todistaa sellaiselle taholle, joka ei ole kiinnostunut alasta ja joka on kykenemätön tunnistamaan pelaajan hankkimaa osaamista. Puhuttaessa peleistä saadun osaamisen merkityksestä kysymys onkin siitä, miten opittuja taitoja, esimerkiksi englannin kieltä, osataan arvostaa. Pelialasta kiinnostuneet voivat olla yhtä mieltä, että peleistä voidaan oppia tiettyjä asioita. Mutta se ei riitä. Ne, jotka määrittelevät sen, kuinka arvokasta peleistä opittu englannin kieli oikeasti on, ovat työnantajat, joille lähetät hakemuksia. Jos työnantaja vaatii todistusta A1- tasoisesta englannin kielen osaamisesta, ei vielä ole mitään tehtävissä. Ei ole olemassa mitään virallisia rakenteita peleistä opitun osaamisen todentamisesta, jolla näitä taitoja voitaisi todistaa konkreettisesti esimerkiksi työnhaun yhteydessä. Se kuitenkin edesauttaa, että nuori itse tunnistaa osaamisensa.

Peleistä opitut taidot vaativat todistelua, ja tilanne voikin vaatia kulttuurin muutosta. Asennemuutokset pelaamisen suhteen työelämän osalta ovat kuitenkin mahdollisia, kuten pokerinkin kanssa on käynyt aiemmin. Tämä voi tapahtua samalla, kun pelejä pelaavat sukupolvet nousevat organisaatioiden hierarkiassa. Varmasti lähes kaikki pankkiirit ovat pelanneet elämänsä aikana pokeria. He pystyvätkin arvostamaan siitä saatuja ominaisuuksia.

Nuorta työnhakijaa tulisi myös osata kannustaa. Mikäli hän itse tunnistaa peleistä saadun osaamisen, mutta hänet tyrmätään kerta toisensa jälkeen työnhakutilanteessa, hänen tilanteensa voi pahentua entisestään eikä hän uskalla enää hakea töitä. Osaamisen tunnistaminen nousee myös tärkeäksi tässä tilanteessa.

Voisiko CV:hen laittaa linkin omiin tilastoihin tiettyyn peliin liittyen? Se näyttäisi, että on omistautunut tietylle pelillä ja kaikkeen siihen, mitä se peli pitää sisällään. Toisessa päässä työelämän edustajalla tulisi olla ymmärrystä kyseisestä pelistä, jotta hän tunnistaisi siitä opittuja taitoja.

Pelaaja voi tuntea, ettei osaa muuta kuin pelata tiettyä peliä. Joku saattaa pitää sitäkin osaamista arvossaan. Eri peleistä voi oppia erilaisia taitoja. Esimerkiksi World of Warcraftissa voi yhdessä raidissa olla mukana 40 pelaajaa. Se, että saa 40 ihmistä toimimaan yhdessä yhteistä tavoitetta kohti, on aika kova saavutus vaikkapa teini-ikäiselle pelaajalle. Jos ne ovat menestyksiä, voidaan päätellä, että hänellä on jotain organisointi- ja viestintäkykyjä sekä englannin kielen taitoja. Nuori ei välttämättä tiedosta tätä itse. Jos nuorelle kerrotaisiin, että hän on oppinut näitä taitoja, hän voisi itsekkin ymmärtää oppineensa jotain. Oma peliosaamista tulisi myös osata myydä paremmin. Yhdistää osaamista johonkin konkreettiseen esimerkkiin. Haastattelutilanteessa hakija voi kertoa esimerkiksi jostain hämmästyttävästä pelisuorituksesta, johon monikaan ei pysty maailmassa. Työnantaja ei kuitenkaan pysty tunnistamaan tätä osaamista. Samassa haastattelussa toinen hakija voi kertoa vähemmän vakuuttavasta myyntitaidosta, jonka kuitenkin pystyy yhdistämään konkreettiseen rahalliseen arvoon, jonka työnantaja ymmärtää.

Peleistä voi oppia ”koodaamista”. Koodareista onkin yleisesti pulaa työmarkkinoilla. Olisiko koodausosaamisen tunnistaminen mahdollista sisällyttää peliin? Pelaaja suorittaa tiettyjä tehtäviä pelissä ja suorittaa samalla ”pätevyyksiä” vaikkapa koodaamisesta. Näiden pätevyyksien tulisi olla sellaisia, joista pelaaja saisi viralliset todistukset. Tämä vaatisi suurta vastaantuloa peliteollisuudelta sekä muilta tahoilta. Esimerkiksi x-boxilla pelaamalla voi hankkia saavutuksia. Näistä tulisi tehdä virallisia, standardoituja osaamisen mittareita, vaikkapa sertifikaatteja.

Olemassa oleville peleille ja niistä saatavalle osaamiselle tulisi antaa arvoa. Tämä osaaminen tulisi jotenkin tuoda esille ja ymmärrettäväksi työelämän edustajien silmiin. Ilmiselvänä esimerkkinä voidaan pitää englannin kielen osaamista. Voitaisiin jopa tehdä lista Suomen suosituimmista peleistä ja niiden menestykselliseen pelaamiseen vaadittavista ominaisuuksista. Tämä pelaaja pelaa paljon tätä peliä, hän todennäköisesti omaa näitä ja näitä taitoja. Myös taitojen tulkitsijan tulisi olla tietoinen peliyhteisöstä ja osata pelata itse pelistä. Pelaajien kehittymistä pelissä tulisi seurata, sillä kaikki eivät ole hyviä pelissä. He pelaavat vain saadakseen mielihyvää eivätkä välttämättä välitä, vaikka häviäisivät jatkuvasti. He viihtyvät pelin parissa joko pelin hyvyyden tai esimerkiksi yhteisön vuoksi.

Kokonaan uuden pelin rakentaminen on myös mahdollisuus. Pelin taustalle valmiiksi rakennettu pieniä tavoitteita, joiden tarkoitusperät haudattu pelimekaniikkojen taakse. Pelaajat saatava kiinnostumaan pelistä. Nykyiset pelit kamppailevat henkiahieverissä pelaajista. Oppimispelillä voi olla vielä vaikeampaa, koska peli on ikään kuin työkalu, joka pitää suunnata oikealle kohderyhmälle.

Miten peliosaamista pitäisi sertifioida (vai pitäisikö?) siten, että siinä hankitut myönteiset ominaisuudet ja osaamiset olisivat enemmän konkretisoitavia esim. rekrytointitilanteessa?

Miten peliosaamisen arvostusta voisi muuten parantaa kuin sertifikaatin tms. avulla?

Pelien arvostus on myös imagokysymys. Peleille ja pelaamiselle ei välttämättä ole saatu luotua positiivista imagoa. Pelejä on yhdistetty väkivaltarikoksiin ja pelaajia kuvailtu ulkomuodoltaan epämiellyttäväiksi. Tässäkin asiassa voi olla, että joudutaan odottamaan, että pelaajasukupolvet astuvat työelämässä korkeammalle asemalle. Toisaalta voitaisi muokata videopelien ja pelaajien imagoa, haastaa vanhoja käsitteitä ja tuoda uusia näkemyksiä niiden tilalle. Esimerkkinä shakkia pidetään kuninkaiden pelinä.

Tilannetta auttaa se, että varsinkin Suomessa pelifirmat ovat lyöneet isosti läpi. Ne ovat ”uusi Nokia” ja levittävät positiivista kuvaa Suomesta maailmalla. Vaikuttaako tämä esimerkiksi uutisointiin pelaamisesta ja pelaajista yleisellä tasolla? Kehitystä on tapahtunut ja uutisoidaan paljon enemmän kuin ennen, mutta onko kaikki positiivista? Vai ei?

Mikä on pelien arvostus Suomessa esim. viiden vuoden kuluttua? Mitä muutoksia tulee tapahtumaan ja miksi?

4.2.2 Toisen tapaamisen keskeiset sisällöt

Tapaaminen aloitettiin PowerPoint-yhteenvedolla lähiryhmän ensimmäisen tapaamisen keskusteluista. Alustuksen jälkeen aloitettiin varsinainen keskustelu sen pohjalta, mitä ajatuksia yhteenveto herätti. Tämä tiivistelmä tarkastelee keskustelua ja sen teemoja siinä järjestyksessä, jossa ne nousivat tapaamisessa esille. Teemat ovat tiivistelmässä **lihavoituna**.

Ensimmäisenä keskustelussa puitiin, olisiko **syрjäytyminen ehkäistävissä pelillistämistä hyödyntämällä**. Mainittiin, kuinka syrjäytynyt tai syrjäytymässä oleva ei välttämättä pysty itse löytämään sitä suuntaa, mitä haluaisi tehdä. Jokin peli tai pelillistetty sovellus voisi olla tällöin ikään kuin lapio, jonka avulla syrjäytymisen kuopasta pääsisi pois. Ihanteelliseksi mainittiin se, että sovellus ohjaisi herättämään kiinnostuksen siihen, mitä voisi ryhtyä tekemään. Sillä voisi kartoittaa aivan peruslähtökohtia: Onko henkilö esimerkiksi aamu- vai iltavirkku. Jos jälkimmäinen, niin sovellus voisi ehdottaa henkilöä hakeutumaan esimerkiksi tarjoilijan tai DJ:n töihin ja osoittaa lähtöpisteen, mistä aloittaa. Näin sovellus olisi paljon kouriintuntuvampi tapa lähteä löytämään mahdollisuuksia verrattuna avointen työpaikkojen selailuun erinäisiltä nettisivuilta. Kyseisenlaiset nettisivut voivat tuntua syrjäytyneelle nuorelle myös hyvin kaukaiselta todellisuudelta, ja itse sovelluskin voisi toisaalta näyttää, missä olisi avoimia työpaikkoja kyseiseltä alalta.

Tällaiseen mahdolliseen sovellukseen liittyen nostettiin keskustelussa esille, kuinka sen pitäisi lähes käskä ihmistä hakeutumaan tietylle alalle. Pohdittiin myös, kuinka sovelluksen äärelle ylipäättään voisi päätyä. Mahdollisen tehokkaaksi tavaksi esitettiin, kuinka se voisi olla jokin minipeli jossain suositussa pelissä. Ihanteelliseksi luonnosteltiin sellainen tilanne, että tällaista sovellusta käyttämällä saisi tällaisessa suositussa pelissä jonkinlaisen palkinnon. **Oikean maailman yhdistäminen luontevasti pelimaailmaan** olikin yksi tärkeä teema keskusteluissa. Mainittiin myös, kuinka voisi kartoittaa, mitä pelejä syrjäytyneet tai syrjäytymisvaarassa olevat pelaavat ja yhdistää näihin peleihin koulutus- tai työmahdollisuuksia kartoittavaa sovellusta. Näin pelaajat tulisivat sovelluksesta tai minipelistä tietoiseksi ja suosittuun peliin saatava palkinto ajaisi heitä edes kokeilemaan sovellusta, vaikka olisivat asenteiltaan vastahankaisia oikean maailman toimijoita kohtaan.

Kaikenlainen pelien ja oikean maailman lähentäminen ei herättänyt keskustelussa kuitenkaan kannatusta. Keskustelijat totesivat, ettei esimerkiksi elektronista urheilua pitäisi tuoda liikuntatunneille yhtenä liikuntamuotona. Pikemminkin pitäisi painottaa sitä, kuinka elektronisen urheilun parissa toimivat myös liikkuvat paljon. Monet ammatikseen e-urheilevat ovat itse asiassa hyvässä fyysisessä kunnossa – pelejä ja sovelluksia voisikin käyttää **tukena niin liikuntaan kuin muuhun oppimiseen**. Tietynlaiset sovellukset voivat auttaa mittaamaan liikuntaa ja jotkin pelit voivat jopa rohkaista liikkumaan, joista esimerkiksi nostettiin Pokemon Go. Tämän lisäksi e-urheilijat voisivat toimia hyvinä roolimalleina liikkumiselle.

Oppimispelit herättivät yleisemmällä tasolla paljon keskustelua. Monilla keskustelijoista oli kokemusta yksinkertaisista oppimispeleistä, joilla on pyritty opettamaan esimerkiksi kieliä tai matematiikkaa. Näiden pelien suurimmaksi haitaksi mainittiin se, kuinka ne eivät ole kiinnostavia peleinä. Myös uudemmissa oppimispeleistä puhuttaessa, kuten Duolingosta, nostettiin esille, kuinka oppimispelein voi ajatella yksinkertaisena opetteluohjelmana tai pelinä. Mikäli ne mielletään peleiksi, niin monesti on vain todettava fakta, että sellaisina ne eivät ole hauskoja. Opetteloohjelmina ne voivat toimia, mutta pelimekanismeiltaan ne ovat vain tylsiä. Tylsyys taas on asia, jonka kohdalla edes hyvätkään peleissä saavutettava palkinnot eivät auta. Monet oppimispelit saattavat myös säännöllisesti muistuttaa sen pelaamisesta, mutta jos tavoite siinä on jo saavutettu, niin tylsän pelimekanismin vuoksi siihen tuskin tulee palattua.

Kiinnostava pelimekanismi todettiin siis paljon sitovammaksi ja olisi suuri plussa moneen oppimispeleihin. Peli pitäisi tuoda vahvempana elementtinä mukaan. Tämän lisäksi kiinnostusta voisi lisätä edellä mainitusti **palkinto jo olemassa olevaan suosittuun peliin**. Oppimispeleissä mielletään kielitaidon tai jonkin muun oikean elämän taidon olevan se palkinto, mutta tämä ei ole välttämättä riittä kiinnostuksen ylläpitoon. Toimivampaa voisi olla, jos varsinainen palkinto auttaisi jossain

ennestään suosituissa pelissä. Esimerkiksi mainittiin hyödyn saaminen suosittuun Clash of Clans -peliin oppimispelissä pärjäämällä. Tämänkaltainen järjestely vaatisi tosin yhteistyötä suurempien peliyritysten kanssa. Helpoin kanava saada välitettyä tietoa syrjäytymisvaarassa oleville pelaajille olisikin juuri jokin suosittu peli.

Tästä keskustelu jatkui tarkempaan pohdintaan siitä, että mihin mahdollisella kehitettävällä pelillä pyrittäisiin vaikuttamaan: Nuorten syrjäytyneiden saattamista takaisin yhteiskuntaan vai peliä, joka kannustaa nuoria työttömiä hakeutumaan työelämään. Näitä kahta ei tosin nähty täysin toisiaan poissulkevana, mutta toi kuitenkin keskustelussa esille huomion, miten kaikki eivät pelaa samoja tai samanlaisia pelejä. Ylipäätään pitäisi selvittää, mitä syrjäytymisvaarassa oleva pelaavat ja lähestyä näiden pelien kautta. Tämä johti keskustelua toisaalta jatkamaan keskustelua oikean maailman ja pelimaailman vastakkainasettelusta, tarkemmin **oikean maailman toimijoista pelimaailmassa**. Keskustelujen yhdeksi aiheeksi nousi maailman suosituin streamauspalvelu Twitch, jonne pelaajat lähettävät suoraa kuvaa pelaamisestaan, streamaavat. Muut ihmiset voivat kommentoida streamaajalle pelikuvan vieressä olevaan chattiin.

Twitchiä käyttävät hyvin monet erilaiset pelaajat. Keskusteluissa esitettiinkin mahdollisuus sille, että TE-palveluiden työntekijä streamaisi jotain peliä ja voisi samalla vastailla erilaisiin kysymyksiin, joita hänen chatiinsa esitetään. Tämän kaltainen streamaaminen mainittiin olevan yksi askel sille, että oikea maailma olisi näkyvillä pelimaailmassa. Keskustelussa sitä verrattiin poliisin näkyvyydelle sosiaalisessa mediassa, mikä on ollut oivaltavan huumorin ansiosta onnistunutta: Ihmiset seuraavat aktiivisesti poliisin tiedotteita Facebookissa ja Twitterissä, ja poliisi myös osallistuu keskusteluihin eri Facebook-ryhmissä. Twitch olisikin kanavana sellainen, missä voisi tavoittaa syrjäytyneitä pelaajia. Keskustelussa pohdittiin myös muiden ammattikuntien näkyvyyttä ja mahdollisesti työelämän edustajien esilletuomista Twitchissä. Esimerkiksi metsuri tai opettaja voisivat pelata Counter Strike: Global Offensive -peliä ja kertoa samalla käytännön asioita omasta työstään. Näin ammatit ja erilaiset opintopolut tulisivat pelaajille tutuksi ja voisivat avata mahdollisuuksia. Keskustelussa esitettiin idea säännöllisestä ”ammattilaisten liigasta”, jossa eri työelämän ammattilaiset ottaisivat mittaa toisistaan. Tähän liittyen muistutettiin myös, kuinka helposti lähestyttävä Twitch palveluna on: Se ei tarvitse rekisteröitymistä, ja suoraa videokuvaa pääsee vain avaamalla linkin.

Tämä toisaalta vaatisi sitä, että löytyisi ammattikuntien edustajia, jotka myös osaisivat pelata tai ymmärtäisivät nykytekniikkaa. Pelialan arvostus voisikin kasvaa, jos peliosaajia haettaisiin tietoisesti enemmän esimerkiksi TE-toimistoon töihin. Kuitenkin se, että joku ulkopuolinen ”virallisempi” taho olisi läsnä, voisi kohdata hyvinkin paljon ikäviä viestejä. Keskusteluissa mainittiin tietynlainen **peliyhteisöjen negatiivisuus**: Oikean maailman toimija joutuisi todennäköisesti ikävien kommenttien ja trollaamisen kohteeksi. Keskustelijat totesivat ylipäätään pelaajista löytyvän joukko, joka ajattelee kaikenlaisten pelien muutosten tai uusien asioiden olevan pahasta. Tällaisella oikean maailman toimijalla pitäisi olla siis niin kutsutut lehmänhermot ja vain jaksaa. Kuitenkin se, että tällaista palvelua olisi saatavilla, voisi olla joillekin pelaajille oikeasti tarpeen: ”Mutta jos siellä vaikka joka kymmenes, kymmenen prosenttiakin, vaikka olisi oikeita kysymyksiä, sekin auttaisi kuitenkin sitten.” Mikäli elämä on painottunut pelien ympärille, niin olisikin nimenomaan helppoa, jos peleihin liittyvistä konteksteista voisi löytää myös apua esimerkiksi työllistymis- tai koulutusmahdollisuuksien löytämiseen.

Yhteisöllisyys ja sen hyödyntäminen tuli toisaalta esille, kun keskustelun loppupuolella pohdittiin tarkemmin sitä, minkälainen oppimispelejä voisi olla toimiva. Edellä asiaan liittyen pohdittiin, kuinka

oppimispelin tulisi olla myös pelimekanismeiltaan kiinnostava ja kuinka palkinto jossain suositussa pelissä voisi motivoida pelaamaan oppimispeliä edemmäs. Tämän lisäksi yhteisöllisesti, kavereita haastaen ja tietynlaisen tulostaulun pitäminen oppimispelissä voisi motivoida ihmisiä pelaamaan ja mittaamaan tietojaan eri aiheista. Oppimispeli voisi siis perustua keskinäiseen kilpailuun kaverin kanssa ja mitata esimerkiksi ylioppilaskirjoituksiin tai pääsykokeisiin valmistautumista – myös kansalaistaitojakin voisi mitata. Tällaista peliä voisi pitää yllä myös yhteisöllisesti ja antaa pelaajien itse lisätä kysymyksiä. Tällöin palvelu kuitenkin vaatisi **moderointia trollauksen varalta**.

Olennaista olisi kuitenkin anonyymisti pelaaminen. Näin muut eivät voisi esimerkiksi tulostaululta katsoa nimeltä, miten joku on pärjännyt tietyissä testeissä ja lähettää hänelle suorituksia arvostelevia viestejä. Oikein tehty oppimispeli voisi olla hyvä apu elämässä pärjäämiseen. Keskustelijoiden yleinen linja olikin se, että oppimispelit voivat olla hyvistä, mutta niissä on liian usein vain yksinkertaisia puutteita, jotka haittaavat niiden onnistumista. Myös **pelien arvostuksessa voi tapahtua muutoksia ja tulevaisuudessa voi aueta myös uusia mahdollisuuksia**. Tähän liittyen keskustelussa mainittiin jälleen oikeisiin ammatteihin tutustuminen pelien kautta. Esimerkiksi metsäkoneenkuljettaja voisi olla yksi yllättäväkin vaihtoehto, johon pelien kautta voisi saada kosketuspintaa.

Pelit voisivat mahdollisesti murtaa myös sukupuolittuneita ammattirajoja. Tiettyjä suosittuja pelejä voisi käyttää tässä eri tavoin hyväksi: Jos mies tykkäisi pelata support-hahmoja online-roolipelissä, niin hänelle voisi kohdentaa mainoksia liittyen hoiva-alan koulutusmahdollisuuksiin. Keskustelijat painottivatkin nimenomaan pelien markkinoinnillista potentiaalia: esimerkiksi ammattikorkeakoulut voisivat hyödyntää tällä tavoin pelejä mainoksissaan. Tämän myötä keskustelussa ryhdyttiin pohtimaan sitä, minkälaisia valintoja pojat ja tytöt tekevät jo peruskoulussa, mistä se johtuu ja miten sitä voisi purkaa. Nostettiin esille, kuinka jo peruskoulussa on ehkä tehty jo sellaisia valintoja, jotka ovat sulkeneet portteja tulevaisuudessa tietyiltä aloilta – tällöin markkinointikaan ei yksin auttaisi. Toisaalta yläaste-, ammattikoulu- ja lukioikäiset voisivat pelin tai pelillistetyn sovelluksen kautta löytää jotain yllättäviä työ- tai kouluttautumismahdollisuuksia, mitä nuoret eivät ole aikaisemmin ajatelleet.

Yleisesti keskustelussa pelien ja pelillistämisen hyödyntäminen nähtiin potentiaalia täynnä olevina välineinä vaikuttaa ehkäisevästi nuorten syrjäytymiseen ja erilaisten työ- ja koulutusmahdollisuuksien selvittämiseen. Osaltaan keskustelussa puhuttiin pelillistetystä sovelluksesta tai oppimispelistä, joka voisi auttaa nuoria löytämään suunnan tulevaisuudelle. Tähän liittyen mainittiin monia piirteitä, miten tällainen oppimispeli voisi onnistua ja ideoitiin konseptia eteenpäin. Osallistujat pohtivat tämän lisäksi myös jo olemassa olevien pelien hyödyntämistä ja niin kutsutun pelimaailman ja oikean maailman tuomista lähemmäksi toisiaan. Esimerkiksi työllistämispalvelut voisivat tuoda itseään jotenkin esille Twitchissä, joka on yksi suosituimmista pelaajien käyttämistä streamauspalveluista ja johon kokoontuu lähes kaikkien erilaisten pelien pelaajia katsomaan muiden suorita pelilähetyksiä.

4.3 Asiantuntijaryhmä 2.

4.3.1 Ensimmäisen tapaamisen keskeiset sisällöt

Tapaaminen aloitettiin PowerPoint-yhteenvedolla infotilaisuudessa (9.1.2018) esille tulleista teemoista. Näitä olivat syrjäytymisen määrittely, pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus, peleihin uppoutuminen, pelillistämisen hyödyt ja vaikuttavuus sekä elämän peli. Alustuksen jälkeen aloitettiin varsinainen paneelikeskustelu. Tämä tiivistelmä tarkastelee keskustelua ja sen teemoja siinä järjestyksessä, jossa ne nousivat etäryhmän tapaamisessa esille. Teemat ovat tiivistelmässä **lihavoituna**.

Alustuksen innoittamana ensimmäisenä keskusteltiin **pelaamisen ja syrjäytymisen suhteesta**. Liiallinen pelaaminen ei ole syrjäytymisen tekijä vaan pikemminkin oire, joka kertoo joistain muista ongelmista elämässä. Pelaamisen mainittiin olevan mahdollisesti ainoa asia, joka ylipäättään tuottaa syrjäytyneelle nuorelle positiivista ja välitöntä palautetta. Vaikka liialliseen pelaamiseen liitetäänkin erilaisia haittoja, kuten sosiaalisten suhteiden jäämistä taka-alalle, niin näiden piirteiden pohdittiin liittyvän minkä tahansa asian intensiiviseen harrastamiseen. Yhteen asiaan keskittyminen kaventaa kyllä kokemusmaailmaa, mutta syyllistetäänkö pelaamista liian helposti eri ongelmien lähtökohdaksi?

Seuraavaksi keskustelussa siirryttiin puhumaan pelaamisen yhteydessä opituista taidoista sekä niiden **arvostuksesta tai halveksunnasta** yhteiskunnassa. Peleillä hankittujen taitojen halveksiminen on yksinkertaisesti lyhytnäköistä, sillä jo nyt useilla vaativilla aloilla käytetään simulaatioita ja pelejä oppimisvälineinä. Stereotypia peleillä hankittujen taitojen vähempiarvoisuudesta kerrottiin kuitenkin elävän vielä, ainakin vanhemmilla ihmisillä.

Halveksuntaan liittyen keskusteltiin myös siitä, kuinka nuoret itse saattavat kokea, ettei heidän pelien parissa opittuja taitoja arvosteta. Tähän liittyen heräsi pohdinta siitä, että pelaajat eivät välttämättä pysty esittämään mitään näyttöä pelien parissa opituista taidoistaan. Esimerkiksi työhaastattelussa virallisen maisterintutkinnon suorittaneella on taidoistaan sertifikaatti, kun taas peliharrastuksen parista ei saa samanlaista todistusta taidoistaan. Arvokkaaksi asiaksi mainittiinkin se, jos olisi keino saada nuorten taidot muutettua todennetuksi osaamiseksi. Mahdolliseksi vaikutuskeinoksi mainittiin valmennusprojekti, joka pelillistämällä motivoisi nuoria mukaan. Pelaamisen arvostuksen todettiin todennäköisesti kyllä kasvavan vuosien varrella, mutta tämän kaltainen projekti voisi auttaa paljon nopeammin niitä nuoria, jotka tarvitsisivat apua jo nyt.

Nämä puheenvuorot johtivat keskustelun niin kutsutun **elämän pelin** äärelle. Olisiko mahdollista tehdä peli tai pelillistetty sovellus, joka inspiroisi menestymään koulutuksessa tai tekisi työhausta houkuttelevampaa? Tähän suhtauduttiin myönteisesti, joskin peli pitäisi tehdä sopivalla tavalla. Esimerkiksi kerrottiin roolipelisessiot, joilla on valmennettu nuoria pärjäämään työhaastattelussa. Onnistuneiden sessioiden ytimessä oli se, että vaikka tilanne oli omalla tavallaan painostava, niin viihteellisuuden avulla nuoret pääsivät oikeaan tunnetilaan ja oppivat paljon samalla kun pitivät hauskaa. Keskustelijat näkivät suurta potentiaalia tämän suuntaisessa pelillistämisessä.

Mainittiin myös, miten pelillistetyn ratkaisun pitäisi olla sellainen, josta saa helposti kiitosta. Onnistumisten tulisi olla selkeitä sekä haastetason sellainen, että motivaatio pysyy yllä aiheesta riippumatta. Pelit ovat välittömän mielihyvän lähteenä. Ovatko nopealla tahdilla toistuvat onnistumisen tunteet kuitenkaan ainoa syy nuorten pelaamisharrastukselle? **Kiinnostus pelaamiseen** nousikin keskustelun yhdeksi teemaksi. Nuorten pelaamismotivaation esitettiin juontuvan monista erilaisista, koukuttavista ja palkitsevistakin tekijöistä. Pelaaminen voi olla sosiaalista ja sieltä voi saada helposti palautetta toisin kuin muualta elämästä. Peli voi lisäksi olla järjestelmä, joka on mahdollista ottaa haltuun ja sisäistää helposti. Se voi tarjota ympäristön, jossa ei kritisoida tai kiusata.

Keskustelussa painotettiin myös sitä, kuinka pelejäkin on monia erilaisia. Ylipäättään pelin tekeminen kiinnostavaksi sanottiin olevan aina vaikeata. Jo pelkästään sanavalinnoista puhuttiin, kuinka pitää olla tarkkana. Draamakasvatuksesta tai roolipeleistä puhuminen voi säikäyttää nuoria. Kerrottiin suklaakuorutetun parsakaalin käsitteestä, eli miten vakava asia pitää esittää tarpeeksi viihteellisesti, että se voisi mennä läpi. Toisaalta nuoria voisi ottaa myös mukaan tällaisen pelin kehittämiseen. Tällöin pelistä tulisi varmemmin heitä kiinnostava.

Nuoret, jotka olisivat mukana kehittämässä peliä, voisivat myös oppia tärkeitä taitoja samalla. Game jam –tyyliset tapahtumat mainittiin. Niissä ihmiset tekevät yhdessä pelisuunnittelua, jokaisen osaaminen tunnustetaan, tunnustetaan sekä hyödynnetään. Keskustelussa päädyttiinkin seuraavaksi pohtimaan **tiedostavatko nuoret ylipäättään peleissä oppimiaan taitoja?** Todettiin nuorten oppivan viestintää ja organisaatiotaitoja sekä pelien vaativan suunnittelukykyä ja organisointivalmiutta. Ongelmaksi mainittiin kuitenkin, ettei peleissä aina toimita oikean maailman silmissä järkevällä tavalla. Pelimaailman taidot pitäisi jotenkin saada välitettyä reaali maailmaan, jossa on toisaalta erilaisia toimintatapoja, kielenkäyttöä ja kulttuuria.

Tähän yhteyteen mietittiinkin oppimispelien puolella puhutusta debriefingin tärkeydestä. Pitäisi varmistaa, että opitaan oikeat asiat. Hyvä ohjaaja, jonkin tason auktoriteetti, voisi tunnistaa nuorten hyödylliset taidot tai sen, missä määrin ne ovat sovellettavissa muualle. Tämä voisi olla nuorille myös voimaannuttava kokemus, kun joku sanoisi hänen oppineensa oikeasti tarpeellisia taitoja peleistä. Pelejä on toisaalta monenlaisia ja eri peleistä voi oppia työelämää varten erilaisia taitoja.

Kaikista monenlaisista piirteistä, mitä peleihin liittyy, yksi on myös **huijauksen elementti**, johon liittyviä asioita pohdittiin keskustelun loppua kohden. Huijausta on peleissä vaikea välttää ja siihen liittyen todettiin, kuinka tarvittaisiin kyttäyksen sijaan enemmän todennetun osaamisen puolta. Yleensä ei pitäisi katsoa itse pelisuoritusta taitoja mitatessa, vaan kohdistaa katse johonkin muualle. Huijauksesta puhuttaessa sivuttiin myös, kuinka niin peleistä kuin oikeasta elämästäkin löytyy sääntöjä, joita voi yrittää venyttää. Liikenteessä saattaa esimerkiksi ajaa pikkupätkän väärään suuntaan, kun huomaa, että siitä voi nopeasti oikaista jonnekin.

Monissa peleissä pelataan anonyymisti nimimerkeillä, jonka ajateltiin vaikuttavan myös pelin ilmapiiriin. Vertauskohdiksi esitettiin kaksi peliä, jossa toisessa pelattiin omilla nimillä minkä lisäksi oli myös tiukka moderointilinja, kun taas toisessa pelissä käytettiin nimimerkkejä. Edellisessä pyrittiinkin seuraamaan sääntöjä tarkemmin, ettei saisi pelikieltoa, kun taas jälkimmäisen kerrottiin olevan ”ihan hirveätä tappelua koko ajan”. Jälleen myös auktoriteetilla mainittiinkin olevan merkittävä rooli oppimiselle sopivien olosuhteiden luomiselle. Myös digitaalisessa nuorisotyössä kerrottiin tehtävän töitä pelien ja pelillisyyden hyödyntämisen eteen erilaisten eSports-, lautapeli- ja roolipeliryhmien avulla.

Pelimaailman ja niin kutsutun oikean maailman välinen jännite tuli esille monta kertaa keskusteluissa. Niissä mainittiin olevan erilaista kielenkäyttöä, toimintatapoja ja kulttuuria. Nuoret kuitenkin oppivat peleistä taitoja, jotka olisivat hyödyksi oikeassa maailmassa, mutta tunnistavatko he itsekään aina osaamistaan? Lisäksi oikeassa maailmassa ei välttämättä arvosteta pelejä tai saatetaan jopa suoraan halveksua. Tarvitaanko jokin oikean maailman auktoriteetti tunnistamaan peleistä opitut taidot? Miten nämä kaksi maailmaa voisivat tulla lähemmäksi toisiaan? Kommunikoivatko ne jotenkin keskenään tai pitäisikö niiden ylipäättään lähentyä toisiaan?

4.3.2 Toisen tapaamisen keskeiset sisällöt

Käsiteltiin paneelikeskustelussa esiin nousseita teemoja pelillistämiseen, syrjäytymiseen sekä peleihin liittyen. Teemoja tarkasteltiin siinä järjestyksessä, jossa ne nousivat esille keskustelun aikana.

Pelaamisen ja syrjäytymisen suhde sekä julkinen keskustelu

Pelaaminen voi aiheuttaa tietynlaista leimaa, mutta samanlaista leimaantumista ovat aiheuttaneet muut mediamuodot jo aiemmin. Ennen se oli esimerkiksi televisio tai radio. Jo pitkään on voitu pamfleteista lukea samankaltaisia argumentteja teatteria vastaan, kuin mitä tällä hetkellä puhutaan peleistä. Ne vievät liikaa aikaa. Huomio karkaa pois työnteosta. Pelit vääristävät sukupuolirooleja ja niin edelleen. Edellinen sukupolvi ei ymmärrä uutta mediamuotoa ja sen takia kritisoi sitä. Se nähdään hyödyttömänä ajankäyttönä.

Julkisessa keskustelussa on viime aikoina nostettu esiin näkemyksiä, joiden mukaan esimerkiksi lasten ajankäyttöä tulisi vahtia. Voiko kyse olla kuitenkin siitä, että vanhemmat eivät tunne lastensa mediankäyttömuotoja eivätkä vaivaudu perehtymään niihin?

Kritisointi on usein sukupolvikysymys. Monet, jotka kritisoivat pelaamista, ovat omaksuneet pelaamiseen liitetyn stereotypian, jonka mukaan pelaajat valvovat yöt tietokoneen ääressä syöden roskaruokaa. Pelaaminen voidaan liian helposti ymmärtää nuoren ongelmien lähtökohdaksi, vaikka se saattaa olla pikemminkin tapa selvittää jokapäiväisestä elämästä. Enemmistö ongelmapelaajista ei pelaa liikaa pelien takia, vaan taustalla ovat muut syyt.

Pelaaminen on osalle ainoa asia josta he saavat positiivista palautetta. Nämä nuoret voivat olla syrjäytyneitä esimerkiksi kiusaamisen tai mielenterveysongelmien vuoksi. Pelaaminen on ikään kuin oire. Lähtökohtaisesti ajatellaan, että ihmisillä, jotka ajautuvat jo nuorena esimerkiksi syrjäytyneeksi päihdeongelmien vuoksi, on myös muita ongelmia esimerkiksi impulssikontrollin kanssa.

Yhteisöt hyvässä ja pahassa

Hyvä ja terve peliyhteisö voi ehkäistä syrjäytymistä. Tällaisissa tapauksissa yhteisö voi vastata livekontakteja erinomaisen hyvin. Yhteisöt voivat kuitenkin olla myös ”myrkyllisiä”. Tällaiset yhteisöt saattavat viedä kiusaamista eteenpäin, jolloin syrjäytyminen pahenee.

Monet eivät välttämättä jaksa kuitenkaan pelata pelejä yksin pitkiä aikoja, tällöin yhteisöllisyys muodostuu hyvin oleelliseksi osaksi pelillistamisprosessia. On tietenkin myös esimerkiksi oppimispelejä, jotka toimivat yksilötason suorituksina.

Yhteisöllisyys ei myöskään rajoitu ainoastaan videopelien. Mielenkiintoinen esimerkki yhteisöllisyydestä löytyy Suomessa jo ilmiöksi nousseesta keppihevos-harrastuksesta. Kyseinen toiminta on herättänyt paljon keskustelua sosiaalisessa mediassa maailmanlaajuisestikin. Yhteisön jäsenillä näyttää kuitenkin olevan leikkiessä hauskaa. Yhteisössä on mukana lapsia, lukioikäisiä sekä aikuisia.

Simulaatiot

Simulaatiot voivat opettaa realismia. Ne voivat nostaa esimerkiksi koordinaatio- ja reaktiokykyä. Hyvä simulaatio on kuitenkin aina parhaimmillaankin yksinkertaistettu tiivistys todellisuudesta. Niissä ei ole kaikkia samoja dynaamisia tekijöitä. Simulaatioissa tärkeintä on se, että ne pystyvät opettamaan systeeminlukukykyä niissä substanssiaiheissa, joissa pelataan. Itsessään ne eivät kuitenkaan pysty opettamaan reaalitilannetta. Paraskaan lentosimulaattori ei pysty tekemään

virheetöntä koulutussuoritusta lentämiseen. Se voi sen sijaan antaa valmiuksia tilanteeseen, jossa kohdataan erilaisia toimintatekijöitä, joihin tulee reagoida.

Joitain varoittavia esimerkkejä on, joskin ne ovat hyvin harvassa. Esimerkiksi indie-kuski, joka yritti kimmottaa autonsa seinästä, koska oli tehnyt näin myös videopelissä. Tämä on esimerkki, jossa pelaajan todellisuudentaju on hämärtynyt. Tämänkaltaiset tapaukset ovat kuitenkin äärimmäisiä poikkeuksia. Myös esimerkiksi uskomukset, joiden mukaan fps-pelit opettaisivat pelaajia paremmiksi ampujiksi, on jo kumottu erilaisissa tutkimuksissa. Tämä toimii myös esimerkkinä sellaisista taidoista, joita emme välttämättä halua videopelillä opettaa.

Pelillistäminen opetuksessa

Pelillistämistä on yritetty istuttaa paikkoihin, joihin se ei kuulu tai jossa se ei kauaa viihdy, kuten esimerkiksi markkinointiin. Hyvä esimerkki pelillistämisen toimivuudesta on opetus ja koulutus. Pelillistämistä ei kuitenkaan voida heitellä opetukseen miten tahansa. Jotta asetettu tavoite saataisiin toteutettua, peleillä tulisi olla selkeät ja suorat paikat, joihin ne voitaisiin sijoittaa opetussuunnitelmissa. Muun materiaalin tulisi tukea pelillistämistä. Tällöin pelejä voidaan hyödyntää siten, ettei niihin kyllästy. Näin myöskään tuotantokustannukset eivät nouse liian kalliiksi saatuaan hyötyyn nähden. Tämä on usein pelillistämiseen liittyvä ongelma.

Oppimispeli tai oppimisen pelillistäminen, jossa opetus ei ole sisällöltään tai pedagogiikaltaan riittävän laadukasta, on täysin hukkaan heitettyä. Ei voida mennä viihde edellä. Kun jotain tehdään oppimiskäyttöön, on mentävä oppimishyöty edellä. Viihdepelin hyödyntäminen oppimisessa vaatii myös sen, että siihen on mahdollista upottaa riittävä pedagoginen syvyys ja substanssi, jotta se olisi kannattavaa.

Pelillistetyssä opetuksessa kritiikki tulisi sijoittaa ensisijaisesti pelitilanteen ulkopuolelle. On yksi asia oppia pelaamaan peliä, toinen taas oppia siitä sisällöllisiä asioita. Todella intensiivinen pelikokemus haittaa reflektiota. Tämän takia reflektiolle täytyy antaa riittävästi aikaa joko kesken pelin, pelikertojen välillä tai esimerkiksi jälkepäin pidettävässä palautekeskustelussa.

Tietyn tahon tai auktoriteetin tulisi olla varmistamassa, että pelillistetystä sovelluksesta opitaan oikeita asioita. Auktoriteetin läsnäolo ei häiritse oppijan pelikokemusta, sillä kiinnostava ja toimiva peli vie pelaajan mukanaan. Ei tarvitse kuin katsoa luokallista opiskelevia lapsia pelaamassa pelejä. Tällaisessa tilanteessa opettajan tulisi olla läsnä ja lasten tulisi saada valita tasolleen sopivia pelejä. Lukuvuoden pelattuaan lapset voivat saavuttaa suunnilleen saman tason niin taidoissa kuin motivaatiossa. Kun pelillistämistä käytetään oikein ja se toimii hyvin, opettaja toimii vain fasilitoijana ja tulokset voivat olla erinomaisia.

Ennakko-opastuksen määrä ja rooli tulee harkita tarkkaan. Riippuu paljon yksilöstä, kuinka paljon opitaan luonnostaan tai kuinka paljon perehdytystä järjestelmä vaatii. Se riippuu myös siitä välineestä, jolla ollaan opettamassa.

Nuorten auttaminen vaatii myös samoissa ympäristöissä toimimista, joissa nuoret viettävät aikaa. Esimerkiksi nuorisotyö voisi toimia samassa mediassa, eli pelien sisällä. Tällöin nuorten kanssa päästäisiin kommunikoimaan ja heidän toimintaansa tarkastelemaan. Näin voidaan saavuttaa hyviä tuloksia. Nuorisotyöntekijöitä onkin koulutettu jonkin verran, esimerkkinä Kukkahattu eSports.

Peligenret ja pelaamiskäyttämisen heijastuminen kiinnostuksen kohteisiin

Sana ”peli” on hyvin monitulkintainen ja kattaa sisäänsä erilaisia elementtejä, välineitä ja formaatteja. Ei voida yleisesti puhua ”peli sitä, peli tätä”. Yleisessä tiedossa on, että esimerkiksi elokuva pitää sisällään laajan kirjon erilaisia genrejä, jotka menevät yhden mediaformaatin sisälle. Peleissä tulisikin puhua yksittäisistä genreistä, tuotteista tai palveluista käsitteen sisällä, jotta ei mentäisi harhaan.

Jo olemassa olevia pelejä tulisi tarkastella genretasolla nähdäkseen, millaisia taitoja pelaajat oppivat peleistä. Käytössä olevaa järjestelmää tai peliä tulisi analysoida ja vertailla muihin järjestelmiin ja oppia siitä sovellettavia asioita. Tietyistä peleistä opit tiettyjä asioita. Esimerkiksi World of Warcraftia pelaamalla pelaaja voi oppia organisaatiohallinnan taitoja.

Pelikäyttäytyminen voi myös heijastaa kiinnostuksen kohteita ”oikeassa” elämässä. Mikäli pelaaja pelaa tietynlaista (esim. support) roolia pelissä, voisiko hänet saada kiinnostumaan samankaltaisista koulutusmahdollisuuksista? Toisaalta, pelin sisäiset valinnat voivat heijastaa täysin päinvastaisia ominaisuuksia, joita pelaajalla on. Pelaaja voi ottaa pelissä suuria riskejä, mutta välttää riskinottoja viimeiseen asti arkielämässään.

Valvonta ja huijaaminen

Valvonta voi nousta tärkeään rooliin pelillistämisen hyödyntämisessä. Esimerkiksi erilaisia digitaalisia kokeita järjestettäessä tulisi pystyä valvomaan, että oikea henkilö suorittaa kokeen.

Haasteita

Pelit ovat usein hyvin nopeatempoisia ja varsinkin syrjäytymisestä puhuttaessa nopeiden ratkaisujen hakeminen voi nousta ongelmaksi. Pitkäjänteisyys puuttuu. Kuitenkin useimmissa oppimiskokemuksissamme aikajänne on lyhyt, mutta silti pystymme soveltamaan niitä sujuvasti pitkälläkin aikatahtaimella ja päivittämään tietoa eri lähteistä. Potentiaalia pelillistämisen hyödyntämisessä siis on.

Myös esimerkiksi elämän pelistä puhuttaessa tulisi harkita tarkkaan, kuinka sitä lähdetäisiin toteuttamaan. Kauanko se kestää? Missä peli tapahtuu? Verkossa vai livenä? Saisiko tiettyjä tehtäviä suorittamalla etua muihin pelaajiin nähden kuten kaupallisissa peleissä (esimerkiksi tutkintoja suorittamalla)?

Tämän jälkeen järjestettiin vielä yksi delfoi tapaaminen, jossa muodostettiin asiantuntijaryhmä 1. ja asiantuntijaryhmä 2. keskustelujen ja kokoontumisten Delfoi-menetelmällä muodostettu yhteenveto.

5. Paneelikeskustelujen perusteella aikaansaadut tulokset

Tulokset perustuvat Delfoi-menetelmän mukaisesti hankkeen viimeiseen Delfoi-tapaamiseen, jossa mukana olivat molempien asiantuntijaryhmien edustajat. Tapaamisessa toteutettiin lähi- (asiantuntijaryhmä 1.) ja etäryhmän (asiantuntijaryhmä 2.) keskustelujen ja kokoontumisten Delfoi-menetelmällä muodostettu yhteenveto.

Näissä tuloksissa käsitellään delfoi-tekniikan avulla saadut näkemykset ja ehdotukset, joita ovat pelillistämiseen perustuvat ratkaisut, konseptit ja ideat nuorten syrjäytymisen ehkäisyssä. Tulokset käsitellään teemoittain. Teemat ovat muodostettu tiedosta, joka on jalostunut kierroksittain käytyjen keskustelujen tuloksena.

5.1 Julkinen keskustelu – pelaamisen hyödyllisyyden konkreettisuus

Julkinen keskustelu rakentuu usein pelaamisen hyödyllisyyden tai hyödyttömyyden ympärille. Keskustelussa edetään negatiiviset stereotypiat edellä, kuten esimerkiksi pelaamisen rooli ajanhukkana. Pelaamisen koetaan vievän aikaa muulta hyödylliseltä toiminnalta, kuten työnteolta tai opiskelulta. Pelaaminen kuitenkin tarjoaa toimeentulon yhä useammalle, vaikkakin tämä on vielä verrattain marginaalista. Erilaiset streamaussivustot sekä e-urheilu/kilpapelaminen voivat kuitenkin taata lahjakkaille pelaajille varsin mukavan toimeentulon. Median jatkuvasti lisääntyvä uutisointi suomalaisista ”miljonääripelaajista” voi myös muuttaa keskustelua positiivisempaan suuntaan. Kriitikot vaativat konkreettista näyttöä pelaamisen hyödyllisyydestä. Kilpapelajailla voi olla jopa prosentuaalisesti paremmat mahdollisuudet suurille tienesteille kuin perinteisellä kilpaurheilijalla. Kuitenkin vielä ollaan valmiita panostamaan suuret summat lapsen urheilu-uraan mieluummin kuin pelaamiseen. Toisaalta, esimerkiksi Yhdysvalloissa e-urheilu on ottamassa paikkansa muiden urheilulajien joukossa yliopistojen tarjotessa opiskelustipendejä pelaajille. Näissä tapauksissa pelaaminen on jo samalla viivalla perinteisten urheilulajien, kuten koripallon ja jääkiekon, rinnalla. Pelejä on tietenkin laaja-alaisesti, eikä esimerkiksi yksinpelejä pelaamalla voi edes kilpailla.

5.2 Oppimispelit

Keskustelussa todettiin, että tehtävien suorittaminen oppimispelin avulla tekee toiminnasta mukavampaa käyttäjälle. Mikäli peli ei kuitenkaan ole mekaniikaltaan tai tarinaltaan hauska, pelaaja ei viihdy pelin parissa pitkään. Tämä sisältää myös riskin siihen, että oppimispelin pelaamiseen käytettävällä laitteistolla pelataan peliä, jolla ei ole mitään tekemistä opetettavan aiheen kanssa, mutta jota on kuitenkin mukavampi pelata. Opetustapoihin voitaisi myös sisällyttää pelillisiä toimintatapoja tai oppilaita tulisi kannustaa suhtautumaan opetussisältöön pelimäisesti. Mikäli opiskelija pelaa entuudestaan, tämänkaltaisen suhtautuminen voisi tulla luonnostaan, mikäli opetusmateriaali sen sallii. Kurssit, joissa näitä käytäntöjä on hyödynnetty, koettiin keskustelussa mieleenpainuvimmaksi kuin normaalisisältöiset 4 kurssit. Pelilliset toimenpiteet voisivat myös madaltaa kynnystä esimerkiksi opintoihin hakeutumiselle. Oppimispelit ovat siis perinteisesti toimineet ikään kuin muistipeleinä, jotka pelataan kerran läpi, mutta jotka hauskuuden puuttuessa jäävät sen jälkeen unholaan. Aiemmissa keskusteluissa pelin hauskuuden yhdeksi ehdoksi on nostettu kilpailuun liittyvät elementit. Kilpailutilanne olisi helppo toteuttaa oppimispelin puitteissa esimerkiksi luokkahuoneessa, mutta tässä menettelyssä on riskinsä. Mikäli kilpailua toteutetaan oppimistilassa, jotkut oppilaat voisivat kokea tilanteen pelottavaksi. Parhaiden listaaminen voi tuottaa häpeää, joten osallistumisen vapaaehtoisuus tulisi taata.

5.3 Pelit harrastuksena

Hyvän pelin ominaisuuksiin voidaan lukea sen kyky saada pelaaja immersoitumaan pelimaailmaan. Pelaamiseen uppoudutaan ja siihen kulutetaan usein paljon aikaa. Pelaaminen ei kuitenkaan ole ainoa harrastus, johon paneudutaan ja ollaan valmiita panostamaan runsaasti aikaa. Miksi pelit ovat saaneet maineen aikaa tuhlaavana harrastuksena? Joku voi viettää vastaavan ajan esimerkiksi elokuvia katselemalla tai kirjoja lukemalla. Näitä ei kuitenkaan pidetä yleisesti ajanhukkana. Syynä tähän voidaan mahdollisesti pitää sitä, että peligenret voivat tuntua harjaamattomaan silmään kapeilta.

Satunnainen pelaaja voi mennä pelikaupan pelivalikoiman äärelle ja tuntea, että kaikki pelit painottuvat action-kategoriaan. Eihän elokuvissakaan monia kiinnosta ainoastaan toimintaelokuvat. Pelikuvastoissa tulisikin avata uusille käyttäjille, että on olemassa muutakin kuin räiskintää ja väkivaltaa. Pelikuvastoa laajentamalla voitaisi muuttaa käsityksiä. Tulisi tuoda esille pelejä, jotka uppoaisivat suureen yleisöön. Esimerkki tällaisesta pelistä on Sims, joka ilmestyessään valloitti pelaajien sydämet erittäin laaja-alaisesti. Liikuntapainotteisia harrastuksia pidetään yleisesti kehittävämpänä ja hyödyllisempänä kuin pelaamista. Peleihin voisikin yhdistää liikunnallisia elementtejä tai puolestaan liikuntaan pelillisiä elementtejä. Esimerkiksi vuonna 2016 julkaistu Pokemon Go- mobiilipeli saavutti maailmanlaajuisen suosion. Pelissä hyödynnettiin pelaajan sijainnin mukaan älylaitteen karttapalveluja, ja liikkumalla pelaaja liikkui myös pelin kartalla. Pelillisiä ja liikunnallisia ominaisuuksia voisi yhdistää myös työnteon ja organisaatioiden piirissä. Erilaisia kävelypalavereja on jo käytössä. Näihin voisi liittää pelillisiä ominaisuuksia, jotka puolestaan sidottaisi kyseisen organisaation problematiikkaan. Tämän kaltaiset uudet toimintatavat voisivat tuottaa uusia ajattelumalleja ja ratkaisutapoja. Pelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet jäävät usein pimentoon. Peliyhteisöissä tapahtuva kommunikointi vastaa usein hyvin livekontakteja. Erilaiset ”lanit”, eli joko yksityishenkilöiden tai järjestöjen järjestämät pelitapahtumat tuovat eritasoisia ja –taustaisia pelaajia yhteen.

5.4 Nuorten tavoittaminen peliyhteisöissä ja –ympäristöissä

Keskusteluissa on jo aiemmin nostettu esiin mahdollisuus siihen, että apua kaipaavia nuoria tavoitettaisiin pelien sisällä esimerkiksi nuoriso-ohjaajien toimesta. Idea tarjoaa mahdollisuuksien lisäksi useita haasteita. Esimerkiksi, miten tunnistaa oikeasti apua haluavat ja tarvitsevat pelaajat? Peliyhteisöistä tutut ”trollit” voivat johtaa ohjaajia harhaan. Jopa ”trollikulttuurin” sisällä olevat pelaajat voivat olla eri mieltä lausuntojensa todellisuudesta. Toinen pelaaja voi ajatella, että tietyissä tempauksissa ollaan ironisesti mukana. Hänelle kuitenkin myöhemmin selviää, että muut ovatkin tosissaan mukana mielipiteineen, jotka voivat olla hyvinkin järkyttäviä. 5 Toimenpiteitä kohdistettaessa pelin sisäisiin dynamiikkoihin tulisikin olla tarkkana siinä, ovatko apua pyytävät pelaajat tosissaan vai eivät. Tämä saattaisikin tuottaa ongelmia nuoriso-ohjaajille, sillä he eivät virtuaalitalanteessa kuule pelaajan äänenpainoa tai näe hänen ilmeitään. Avuntarve on tällöin tulkinnanvaraista. Tulkinnanvaraiseksi voi myös jäädä tilanteet, jossa pelaaja vaikkapa uhkailee. Onko hän oikeasti tosissaan vai ei? Näissä tapauksissa kannattaisi mahdollisuuksien mukaan suhtautua vakavasti kaikkiin pyyntöihin. Pelin sisällä voitaisi luoda ensikosketus pelaajaan, jonka jälkeen hänet ohjattaisi johonkin muuhun tilaan, jossa avuntarve ja esimerkiksi henkilöllisyys todennettaisiin. Pelaaja irrotettaisiin pelitalanteesta esimerkiksi sähköpostikeskusteluun tai muuhun väylään keskustelemaan ongelmistaan ja mahdollisista ratkaisuista.

5.5. Ehdotuksia jatkohankkeiksi eli ratkaisuja erityisesti nuorten osallisuuden tukemiseksi pelillistämisen keinoin

5.5.1 Pelinsisäinen nuoriso-ohjaus

Edellä mainitusta pelinsisäisessä nuoriso-ohjauksessa voisi olla ainesta jatkohankkeeksi. Seuraavaksi tulisi harkita, millaisessa pelissä näitä toimenpiteitä olisi järkevintä hyödyntää, ja miten tämä toteutettaisiin. Tulisiko pelin olla varta vasten näitä toimenpiteitä varten luotu, ja jonka tarkoitusperät olisivat näkyvillä pelaajille (esimerkiksi opetuspelejä)? Tulisiko pelaajia sen sijaan lähestyä jo olemassa olevassa, suosituksessa pelissä? Suosituksessa pelissä tavoitettaisiin varmasti laaja pelaajakunta. Kuitenkaan ei voida tietää, miten pelaajakunta suhtautuisi näihin toimenpiteisiin. Tässä tapauksessa saatetaan myös törmätä ongelmiin ”trolliyhteisön” kanssa. Sen henkilön, joka soluttautuisi pelin sisälle, oli se sitten nuoriso-ohjaaja tai joku muu, tulee olla uskottava muiden pelaajien silmissä. Pelaajien tulisi pystyä samaistumaan ohjaajaan, joka voisi toimia ikään kuin ”isosena” pelaajille. Mielikuvaa, jossa TE-keskuksen virkailija istuu pelin toisessa päässä, tulisi välttää. Ohjaajan tulisi olla myös kiinnostunut pelimaailmasta, ja osata pelata itse pelejä. Pelaaja syrjäytetään hyvinkin nopeasti porukasta, jos hän ei osaa pelata. Hyvä pelaaja saa arvostusta pelaajien keskuudessa ja hänet otetaan vakavasti. Nuoriso-ohjaajia, jotka ovat kiinnostuneet pelimaailmasta ja ovat lahjakkaita pelaajia, löytyisi varmasti. Pelikonsolit esimerkiksi toimineet houkuttimena nuorisotiloilla jo pitkään. Näissä tiloissa nuoret haastavat ohjaajia pelaamaan. Ohjaajat pelaavatkin siten paljon pelejä ja jopa harjoittelevat vapaa-ajalla, jotta pärjäisivät pelissä ja saisivat nuorten kunnioituksen. Tätä kautta voi avautua uusia keskustelukanavia heidän kanssaan. Näitä periaatteita voisi hyödyntää myös verkossa tapahtuvassa kanssakäymisessä. Ohjaustoimenpiteet voisi toteuttaa myös yhteistyössä itse peliyhtiöiden kanssa. Peliyhtiö voisi antaa ohjaajalle nimimerkkinsä perään vaikkapa virallinen käyttäjä-merkin, joita hyödynnetään jo esimerkiksi Twitterissä. Pelaajat näkisivät heti, että tällä merkillä tai symbolilla varustettu käyttäjä on tietyn tahon edustaja, niin sanottu tarkistettu henkilö. Symboli antaisi varmuuden, että kyseinen pelaaja ei ole trolli. 6 Tietyissä peleissä on jo käytössä esimerkiksi pelaaja-moderaattori symboleita. Näitä annetaan pelaajille, jotka voivat muokata peliä. Symboli näyttää muille pelaajille myös, että tämä pelaaja valvoo pelitilanteita ja ilmiantaa esimerkiksi rasistisen käytöksen. Näitä voitaisiin hyödyntää myös nuoriso-ohjauksessa. Peliyhtiöitä voisi helposti lähestyä, sillä heidän ei tarvitsisi välttämättä edes maksaa ohjaajille mitään, ainoastaan antaa heille tietyt symbolit. Heillä ei olisi paljoakaan hävittävää tällaisessa tilanteessa.

5.5.2 Elämänvaiheen siirtymien pelit

Aiemmissa keskusteluissa esiin nousseesta elämän pelistä jalostui viimeisessä paneelitapaamisessa elämänvaiheen peli. Elämänpeli todettiin keskusteluissa liian pitkäkestoiseksi, pelimäisyyttä tulisiikin mieluummin hyödyntää nuorille tärkeissä elämän käänköpisteissä. Tällaisia käänköpisteitä voisivat olla esimerkiksi siirtymävaiheet koulutusasteelta toiselle. Näihin pisteisiin sitten kohdistettaisiin toimenpiteitä, esimerkiksi pelin avulla, joilla voitaisiin helpottaa vaikkapa opinto-ohjaajien työtä ja tehdä siirtymäprosessista helpompi oppilaille. Erilaiset vaihtoehdot opintojen suhteen ovat epäselviä monelle nuorelle opintoasteelta toiselle siirryttäessä. Osa ongelmista johtuu huonosta tiedotuksesta, mutta monet eivät tiedä tai vaivaudu ottamaan mahdollisuuksistaan selvää. Erilaiset vaihtoehdot voitaisiin saada mielenkiintoisiksi ja houkutteleviksi pelin avulla. Esimerkiksi peruskoulun tai lukion päättymisen lähestyessä oppilaat pelaisivat peliä, josta voi valita tulevaisuuden vaihtoehtoja koulutukseen liittyen. Vaihtoehtoja valitsemalla pelatessa kävisi ilmi, minne koulutus johtaa vaikkapa työelämässä tai jatkokoulutusmahdollisuuksissa. Pelillisyyden keinoin tästä prosessista tehtäisiin hauska ja mielenkiintoinen. Pelissä nuorilta voitaisiin tiedustella asioita myös heidän elämänsä muista

osaalueista. Tämänkaltaista peliä voitaisiin käyttää ammatinvalinta- tai opinto-ohjaajan työkaluna. Tällaisen työkalun tarvetta lisää esimerkiksi se, että yhteishaun kokeilukertojen määrä on laskenut, ja ensikertalaisten osuutta on korostettu. Nuoret kaipaavat ohjausta. Aikaisemmin on ollut ja onedelleenkin käytössä erilaisia ammatinvalintatestejä, jotka ovat jääneet hyvin nopeasti unholaan nuorten mielissä. Nämä testit ja niiden mahdolliset tulokset ovat jopa voineet pelottaa nuoria, ”mihinhän minä joudun?”. Pelin keinoin näin ei välttämättä tapahtuisi.

5.5.3 Pelit osana vanhusten palveluita ja kuntoutusta

Tulevaisuudessa videopelaaminen on varmasti arkipäivää vanhainkodeissa pelaajasukupolvien vanhentuessa. Voisiko pelaamista hyödyntää jo nyt osana vanhusten palveluita? Pelaamisella voitaisiin ehkäistä esimerkiksi alkavia muistisairauksia. Pelaaminen aktivoi mieltä. Se ei välttämättä vaadi ruumiillista rasitusta. Peleillä voitaisiin tuoda vanhusten jokapäiväiseen toimintaan sosiaalisia ulottuvuuksia. Sosiaalinen peli on virikkeellisempää ja ylläpitää toimintakykyä paremmin kuin esimerkiksi yksin täytettävä ristisanatehtävä. Vanhempi henkilö saattaa olla taitava ristisanan täyttäjä, mutta sen ulkopuolella varjo entisestä itsestään. Pelien avulla mieli voisi pysyä virkeämpänä. Peleillä voisi myös madaltaa kynnystä hoitokoteihin menemiseen, mikäli muutoksen hyväksymisessä on ongelmia. Vanhainkodeissa alkaa olla jo sellaisia henkilöitä, jotka ovat pelanneet ensimmäisiä videopelejä. Ja määrä tulee vain kasvamaan tulevaisuudessa. Varttuneemmat sukupolvet alkavat siis olla valistuneempia pelien suhteen, ja saattaisivat olla avoimia pelaamisen kokeiluun. Pelien avulla voitaisiin myös kehittää heidän digiosaamistaan. Palvelut, esimerkiksi SOTE- ja pankkipalvelut, ovat kasvavissa määrin siirtymässä sähköisiksi. Pelien avulla vanhuksia voitaisiin kouluttaa digitaalisten välineiden ja järjestelmien käyttöön. Pelien tulisi olla yksinkertaisia ja esteettömiä. Tämä toisi myös työpaikkoja kouluttajille.

5.5.4 Osaamisen ja ominaisuuksien tunnistaminen peleissä

Jo hyvinkin yksinkertaisista peleistä pystytään helposti tunnistamaan ja arvioimaan pelaajan tiettyjä ominaisuuksia. Nopeasti voidaan esimerkiksi havainnoida, kuinka pelaaja reagoi voittoon tai häviöön, reaktionopeutta tai ”pokerinaaman” pitävyyttä. Näiden tekijöiden perusteella voidaan jo tehdä alustavia päätelmiä pelaajan luonteesta. Esimerkiksi korttipeliä pelatessa voidaan jutella samalla, ja tämänkaltaista lähestymistapaa voitaisi hyödyntää esimerkiksi rekrytointitilanteissa. Mikäli eri videopelien pelaajakuntien osaamista lähdetään kartoittamaan, onkin kyseessä laajempi ja monimutkaisempi projekti. Pitäisi muodostaa tietynlainen järjestelmä, jossa luokiteltaisiin osaamista peleittäin. Tietystä peleistä voi oppia esimerkiksi organisointiin liittyviä taitoja, toinen peli taas kehittää strategista ajattelua. Tulisikin tehdä selvitys, mitä osaamista mikäkin peli tuo. Otanta voitaisiin ottaa suosituimpien pelien pelaajakunnasta, ja heidän osaamistaan arvioida vaikkapa erilaisia toplistoja hyödyntämällä. Pelit voitaisiin valikoida esimerkiksi Steam-pelikaupan suosituimmista peleistä tai niistä peleistä, joita streamataan eniten Twitchissä. Aineisto voitaisi kerätä myös kyselyllä, jonka vastaajiksi valikoituisivat niiden pelien pelaajat, joiden ominaisuuksia halutaan tutkia. Keskustelussa tuli esiin myös suora esimerkki peliosaamisen vaikutuksesta työllistymiseen. Erään osallistujan ystävä harrastaa pelien muokkausta, niin sanottua modausta. Pelifirma olikin ottanut kyseiseen henkilöön yhteyttä ja halusivat palkata hänet. Syy tähän oli se, että firman edustajat pitivät hänen kenttäsuunnittelustaan ja tavasta muokata kenttiä. On myös olemassa erilaisia tapahtumia, jossa peliharrastajat ja ammattilaiset esittelevät ideoitaan ja luomuksiaan. Nämä demoskenet voivat toimia ikään kuin rekrytointimessuina. Tämä esimerkki toimii hyvänä alustana ajatuksellemme, jonka mukaan peliosaamisen tunnistaminen voisi johtaa esimerkiksi työllistymiseen.

Täytyykin miettiä, mikä taho osaamista tunnistaisi. Voisiko tunnistajana toimia muutkin tahot kuin pelitalot?

6. Yhteenvedo ja pohdinta

Peliä ja paneelia hankkeen tavoitteena oli tuottaa tietoa seuraavista pelillistämiseen liittyvistä tekijöistä:

- 1) kartoituksen siitä, miten pelillistämistä on käytetty nuorten aktivointivälineenä erityisesti koulutukseen tai työhön hakeutumisessa
- 2) delfoi-tekniikan avulla saadut tulokset, joita olivat mm. pelillistämiseen perustuvat ratkaisut ja ideat
- 3) ehdotukset jatkotoimenpiteiksi eli ideoita siitä, miten pelillistämistä voidaan hyödyntää nuorten aktivoimisessa

Hanke aloitettiin tekemällä kartoitus siitä, miten pelillistämistä on käytetty nuorten aktivoinnissa erityisesti koulutukseen tai työhön hakeutumisessa. Peleihin ja pelillistämiseen liittyviä hankkeita ja / tai olemassa olevia toimenpiteitä löytyi yhteensä 24 kappaletta. Näistä Peliä ja paneelia rakensi kumppanuutta ja verkostoja erityisesti hankkeisiin, joiden keskiössä olivat pelillisyyden ja nuorten syrjäytymisen ehkäiseminen. Näitä olivat:

- a) S20045 Rovaniemen Nuorten Ohjaamo ja toimintaan kiinteästi liittyvä Pelitalo Montendotoiminta, jonka yhtenä tavoitteena on kehittää uutta nuorisotyön konseptia.
- b) A71144 Rovaniemi GameBrewery, jossa yhtenä kohderyhmänä olivat nuoret ja pelialan toimijat sekä
- c) S20903 Digillä duuniin! –Digitaaliset sovellukset nuorten työllisyyspalveluissa. Hankkeessa kehitetään nuorten työllisyyttä tukevien palvelujen saatavuutta ja saavutettavuutta erityisesti syrjäseuduilla asuvien nuorten näkökulmasta ja pyritään tuomaan työllisyyttä edistäviä palveluita syrjäseudulla asuvan nuoren luo digitaalisin ja pelillistävin menetelmin.

Hankkeessa noudatettiin Delfoi-menetelmää soveltaen. Merkittävin sovellus perinteiseen Delfoi-menetelmään nähden oli yhteistoiminnallisuus ja eräänlainen läpinäkyvyys. Perinteisessä Delfoi-menetelmässä asiantuntijat antavat lausuntonsa ja kommenttinsa erikseen ilman suoraa keskustelumahdollisuutta. Keskustelumahdollisuutena on tavallisesti kirjallinen kommentointi edellisen kierroksen tuloksiin, jotka on saatettu (yleensä kirjallisesti) asiantuntijoiden pohdittavaksi. Peliä ja paneelia –hankkeessa pyrittiin myös kierroksen sisällä keskusteluun ja eräänlaiseen osittaiskonsensukseen kunkin kierroksen teemojen osalta. Siten sovellettua menetelmää voidaan pitää alkuperäistä dynaamisempaa ja ketterämpänä.

Alussa hanke saavutti laajaa mielenkiintoa ja runsaan osallistumisen. Delfoi-kierrosten toteutuessa osallistujamäärät hieman supistuivat, erityisesti asiantuntijaryhmä 2:ssa (ns. etäryhmä), mutta jokaiselle kerrokselle saatiin hyvää keskustelua ja johtopäätöksiä pelillistämisen ja pelien

mahdollisuuksista nuorten syrjäytymisen ehkäisemisessä ja aktivoimisessa koulutukseen ja työelämään. Osallistujien etukäteen ilmoitetuista aikatauluongelmista tai muista syistä johtuen kutsuttujen määrää lisättiin, mutta osoittautui, että uusia osallistujia Delfoi-prosessiin ei saapunut. Tällä tavoin Delfoi-prosessin tavoitteena oleva iteratiivisuus toteutui puhdasoppisesti, koska käytännössä kaikki viimeiseen istuntoon osallistuneet olivat aktiivisesti mukana alusta alkaen. Viimeisessä istunnossa ei ollut mukana etänä osallistujia.

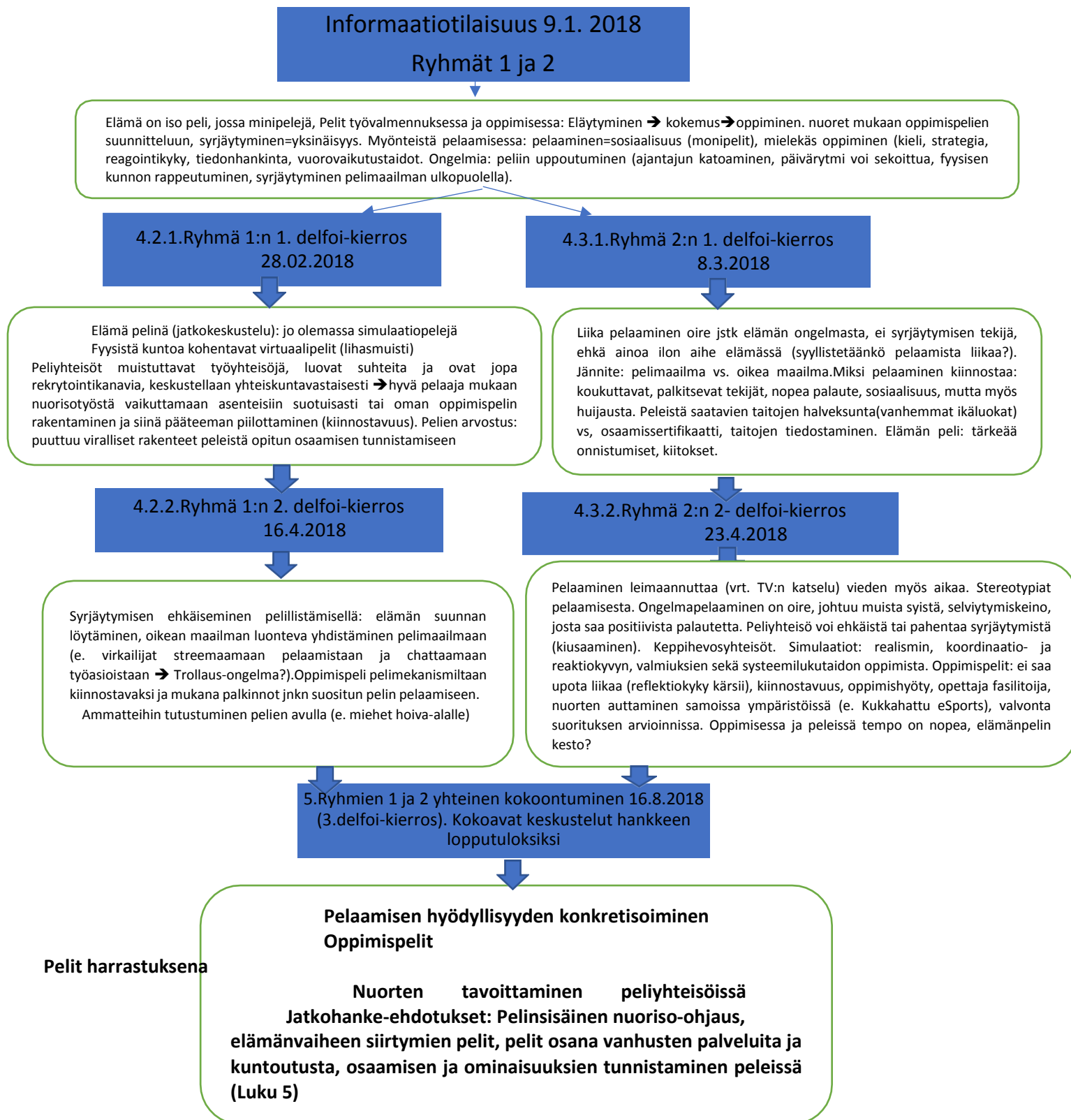
Hankkeen aikana syrjäytymisen ja osallisuuden käsitteet saivat uusia ulottuvuuksia. Lähes jokaisessa keskustelussa yksi keskeinen sisältö oli pohdinta siitä, *onko nuori syrjäytynyt, koska pelaa vai pelaa sen vuoksi, koska on syrjäytynyt muista yhteisöistä*. Tässä mielessä syrjäytyminen ja osallisuus eivät ole toisiaan poissulkevia, vaan pikemminkin yhtäaikaista päällekkäisiä ja limittäisiä määrittäjiä riippuen siitä, mistä näkökulmasta osallisuutta ja syrjäytymistä lähestytään. Tämä ilmeni useilla eri tavoilla:

- a) muuttuva työelämä arvostaa entistä enemmän sellaisia digitaalisia taitoja, joita on mahdollista saavuttaa aktiivipelaamisella. Työnantajat eivät kuitenkaan välttämättä ole tiedostaneet pelaamisesta saatavien hyötyjen merkitystä rekrytointitilanteessa
- b) pelaaminen syrjäyttää perinteisiä sosiaalisia suhteita ja tilanteita, mutta mahdollistaa uusien verkossa muodostuvien sosiaalisten suhteiden ja tilanteiden syntymisen.
- c) pelaaminen ja pelillistäminen ovat yhteiskunnallisesti tiedostettuja ja hyväksytyjä toiminnan muotoja. Voidaan pitää jopa yleissivistyksen kannalta suotavana, että työelämässä aktiivisesti toimivat tutustuvat pelillistämisen ja esim. hyötypelien tarjoamiin mahdollisuuksiin. Syrjäytymistä voi tapahtua myös keski-ikäisten ja ikääntyvien ryhmässä. Tällöin syrjäytyminen johtuukin peli- ja yleisemmin digiosaamisen puutteesta eikä (liiallisesta) pelaamisesta. (Ns. Digital divide –keskustelut). Voidaankin kysyä, ovatko nuoret pelaaja-aktiivit syrjäytyneitä, vai ovatko muut ikä- ja harrasteryhmät syrjäytyneet peleistä ja pelillistämisestä, sillä pelien ja pelillistämisen yhteiskunnallinen myönteinen merkitys on aiempaa suurempaa.

Julkisissa keskusteluissa ”liiallinen” pelaaminen ja syrjäytyminen liitetään usein nuoriin miehiin. Peliä ja paneelia hankkeessa haluttiin keskusteluiden avulla rikkoa tätä oletusta ja tuoda esille pelaamiseen liittyviä positiivisia merkityksiä esimerkiksi pohtimalla sitä, millaisia taitoja ja osaamista pelaamalla karttuu ja mitkä ovat aktiivipelaajan mahdollisuudet osallistua työelämään ja koulutukseen sekä sitä, voiko aktiivipelaamisella saada ammatin. Aivan yksiselitteisiä vastauksia keskustelut eivät tuottaneet, vaan pikemminkin ristiriitoja ja erilaisia pelaamisen ja syrjäytymisen välisiä suhteita, joissa keskeisiä eroja ja jakoja aiheuttavia tekijöitä olivat se, mihin sukupolven kuuluu sekä se, mitä ja missä pelataan. Toisin sanoen luoko suhteen pelaamiseen perinteisen vai uuden mediasukupolven (ks. Matikainen 2015) edustaja sekä se, tapahtuuko peli ”fyysisessä ns. oikeassa” maailmassa vai virtuaalimaailmassa. Yhtäältä perinteisen mediasukupolven edustajat pyrkivät kontrolloimaan uuden mediasukupolven eli niin sanotun nettisukupolven tai diginatiivisukupolven pelaamista virtuaalimaailmassa, mutta toisaalta kannustamaan fyysisessä maailmassa tapahtuvaa pelaamista, kuten esimerkiksi jalkapalloa, lentopalloa, jääkiekkoa ym. urheilua. Yhtäältä perinteisen mediasukupolven eli sanomalehtisukupolven edustajat tuovat esille sitä, että koko elämä on, ainakin joiltakin osin, pelkkää peliä, toisaalta tätä ”elämän peliä” ei tulisi harjoittaa yksistään virtuaalimaailmassa.

Peliä ja paneelia hanke kokosi ympärilleen suhteellisen monitahoisen joukon keskustelijoita, jotka edustivat fyysisen ja virtuaalimaailman aktiivipelaajia, nuorten kanssa työtä tekeviä, matalan kynnyksen peliyrittäjiä, opinto-ohjaajia, yliopistonlehtoreita, tutkijoita ja opiskelijoita, jotka olivat iältään 20-60 vuoden väliltä. Sukupuolijakaumaltaan keskustelijat olivat pääsääntöisesti miehiä, mikä puolestaan vahvistaa ja todentaa oletuksen siitä, että pelit ja pelillistäminen kiinnostavat enemmän miehiä kuin naisia. Kuitenkin keskusteluissa pelaamisen sukupuoli oli vahvasti läsnä ja useassa keskustelussa mietittiinkin sitä, mikä saa naiset pelaamaan ja mikä houkuttaisi myös naisia pelillistämisen pariin. Naisia kiinnostavat usein arkielämän organisointia, johtamista ja sujuvuutta käsittelevät pelit sekä roolipeleissä hoivaajan ja parantajan roolit miesten keskittyessä sota- ja taistelupeleihin. Bloggaaminen ja vloggaaminen ovat erityisesti nuorten naisten suosiossa. Erilaisten pelien ja mediavaikuttamisen yhdistelmät voisivat tuoda uutta näkökulmaa ja lisäarvoa jo olemassa oleviin pelillistämisen keinoihin, joilla voitaisiin lisätä nuorten osallisuutta ja hyvinvointia työssä ja koulutuksessa. Lisäksi pelillistäminen on myös yksi mahdollisuus purkaa sukupuolen mukaista työnjakoa. Peliä ja paneelia keskusteluissa tuotiin myös esille se, että erityisesti roolipeleissä on mahdollisuus myös miehillä pelata ”anonymisti” ns. naishahmoja, kuten hoivaajaa tai parantajaa.

Keskustelujen sisältöjen etenemistä Delfoi-kierrosten myötä on havainnollistettu kuviossa 3. Varsin varhaisessa vaiheessa keskustelujen pääteemat selkenivät. Näitä pääteemoja olivat: Pelaaminen nuorten syrjäytymisen ehkäisemisessä ja toisaalta merkinä syrjäytymisestä. Yhtäältä pelimaailman ja oikean maailman yhdistäminen siten, että pelimaailman avulla voitaisiin kohentaa selviytymistä oikeassa maailmassa. Toisaalta pelien muodostama osaaminen ja diginatiivisuus kaipaavat lisäarvotusta mm. työnantajien rekrytointipäätös vaiheessa. Ratkaisuina syrjäytymien ehkäisyyn nähtiin mm. elämänpelejä ja erilaiset oppimispelit. Tärkeää on hyötypeleihin liittyvä sekä hyötynäkökulma että viihdyttävä näkökulma ja erityisesti näiden välinen tasapainottelu. Pelaaminen ja erityisesti moninpelit sosiaalistavat, mutta keskusteluihin sisältyy myös trolausta. Tähän nuorisotyöntekijät ja viranomaiset voisivat puuttua osallistumalla peleihin ja keskusteluihin samoissa ympäristöissä, missä näitä keskusteluja käydään. (kuvio 3)



Kuvio 3. Järjestetyt delfoi-kierrokset ja niiden keskeisimmät välitulokset ja lopputulokset

Liite 1. Oheistapahtumat ja niihin osallistuminen

- Nitroiltapäivä maanantaina 22.1. 2018 klo 15-17

Peleistä bisnestä ja liiketoimintaa –teemana. Järjestäjänä tällä kertaa Peliä ja Paneelia-hanke. Lapin yliopiston startup-tilassa F2019.

Ohjelma:

Peliä ja Paneelia – hankkeen esittely.

Peleistä bisnestä – Rovaniemen kehitys. Game Brewery –hankkeen tuloksista.

ArcticShell – hanke ja Äkräs – metsäpelihanke.

Pelitapahtumajärjestäjän sekä peliaktiivin näkökulma – Vapaata keskustelua peleistä, pelillistämisestä ja yrittäjyydestä

Nitroiltapäivät ovat kuukausittain järjestettävä tapahtuma startup-yrittäjyydestä kiinnostuneille. Tapahtuman vetovastuu ja sijainti vaihtelevat kuukausittain.

- Esitelmä Peliä ja paneelia hankkeen tuloksista Hallinnon ja kunnallistieteen päivillä 15.11. 2018

