



*To design meaningful play...*

Pelillistäminen  
valmentajan ja urheilijan  
apuna

Pekka Clewer





# Pelillistäminen

**Pelillistämisellä** tarkoitetaan videopelien dynamiikan ja mekaniikan soveltamista eri ympäristöihin. Pelillisyyttä käytetään tuomaan elämyksellisyyttä ja miellyttävyyttä uusiin ympäristöihin ja sen tarkoituksena on edistää palvelunkäyttäjien osallistumista ja sitoutumista käytettyyn palveluun peleistä tuttujen ominaisuuksien avulla. Pelillisyyden lähikäsitteeksi voidaan ajatella myös leikillisyyks-terminä.





# Tietokonepelien innostavaa logiikkaa harjoitteluun...?



- Super Mario - Ongelmanratkaisua
- Candy crush - Yksinkertaisuus
- Call of Duty - Yhteisöllisyys, sosiaalisuus ja yhteistyö
- Tetris - Kehittyminen, toistot
- GTA (autopeli) - Välitön palaute, peli, vapaus
- Minecraft - Omistajuus/kontrolli, vapaus



# Pienet hyvänolon tunteet, kutkuttava mahdollisuus voittaa..

- Vaihtelevat toistot, asteittain nouseva vaatimustaso ja tarina/hahmot luovat pelin kiinnostavuutta ylläpitävän ”jännitteen”
- Välitön palaute – kaikkien menestyspelien taustalla
- Ranking, tulos, elämiä jäljellä, tähdet/badges kuvaavat kehittymistä ja avaavat tasoja, mahdollistavat vertailun muihin
- Pienet hyvänolon tunteet pitävät mukana pelissä. Pienet onnistumiset saavat tulemaan takaisin.
- Usko siihen, että ”Peli on voitettavissa” ja menestys tulee jossakin vaiheessa, kutkuttaa mieltä. Mahdollisuus kokeilla välittömästi uudelleen
- Syntyy riippuvuus peliin/ addiktoiva tunnekokemus  
”vielä yksi kerta, jooko?”





# Haaste koukuttaa

- Monissa peleissä peliä voidaan jatkaa siltä tasolta, johon edellisellä kerralla pääsi.
- **Vapaus valita** itse taso jolta aloittaa, mitä taitoa harjoittelee, mitä haasteita/ tehtäviä ratkaisee...
- Pelaajia pidetään entistä pidempään ja intensiivisemmin ”koukussa”, kun peleihin on lisätty **sosiaaliset yhteisölliset elementit**. Voi pelata itsenäisesti tai olla osa maailman laajuista yhteisöä.
- -“A second to learn, a lifetime to master”. E.g. Candy Crush! Most games are very easy to pick up and get going with but almost impossible to master.



# Hyvän ”videopelin” resepti

- Pelille nimi - pääsee paremmin peliin sisään ja muistaa sen
- Rooli/Hahmot - mahdollisuus käyttää mielikuvitusta
- Tavoitteet - kilpailullisuus ja vaihtelevat kokemukset, hauska, seikkailu
  
- Organisointi
  - toistoja, uusi yritys nopeasti uudelleen
  - realistinen asetelma (esim. paitsioraja, mahdollisuus vastahyökkäykseen)
  - Yhteistyön/keskustelun mahdollisuus
  - yhdessä pelaajien /urheilijoiden kanssa



# Hyvän ”videopelin” resepti

## Kehitys

- pelaajille mahdollisuus vaikuttaa pelin sääntöihin, etenemiseen, rajoihin
- ongelmanratkaisua ryhmälle - Riskin ja palkkion lisääminen  
← osaamisen tunne ja kutkuttava uusi haaste
- lisää mahdollisuuksia yhteistyölle ← esim. salli pelaajille aikalisä, anna pelaajien sopia ryhmitys/pelipaikat
- eri roolien / lajin realistisuuden huomiointi (esim. puolustajien vastah.)
- Kisa aikaa vastaan - kuinka monta maalia saat aikaa vastaan tai kuinka kauan kestää 3 maalin teko
- ”Unlocking” feature – lisäpelaaja/ pelaajan menettäminen teemaa tukevasti

Aina huomioituna palaute, vuorovaikutuksellisuus, sosiaaliset vivahteet, ihmeellinen mielikuvitus...

# Meaning, Mastery, Autonomy



# Peli-ilo "Videopeli"

Aloitetaan 3v1 hyökkäyksillä

- Aikaa on 1 min

- Pallot kaikki lähtöpisteessä, vaihtoon jäävä(t) puolustajat ▲ avaavat heti kun pallo maaliin tai ulos alueelta hyökkäävälle joukkueelle uuden pallon

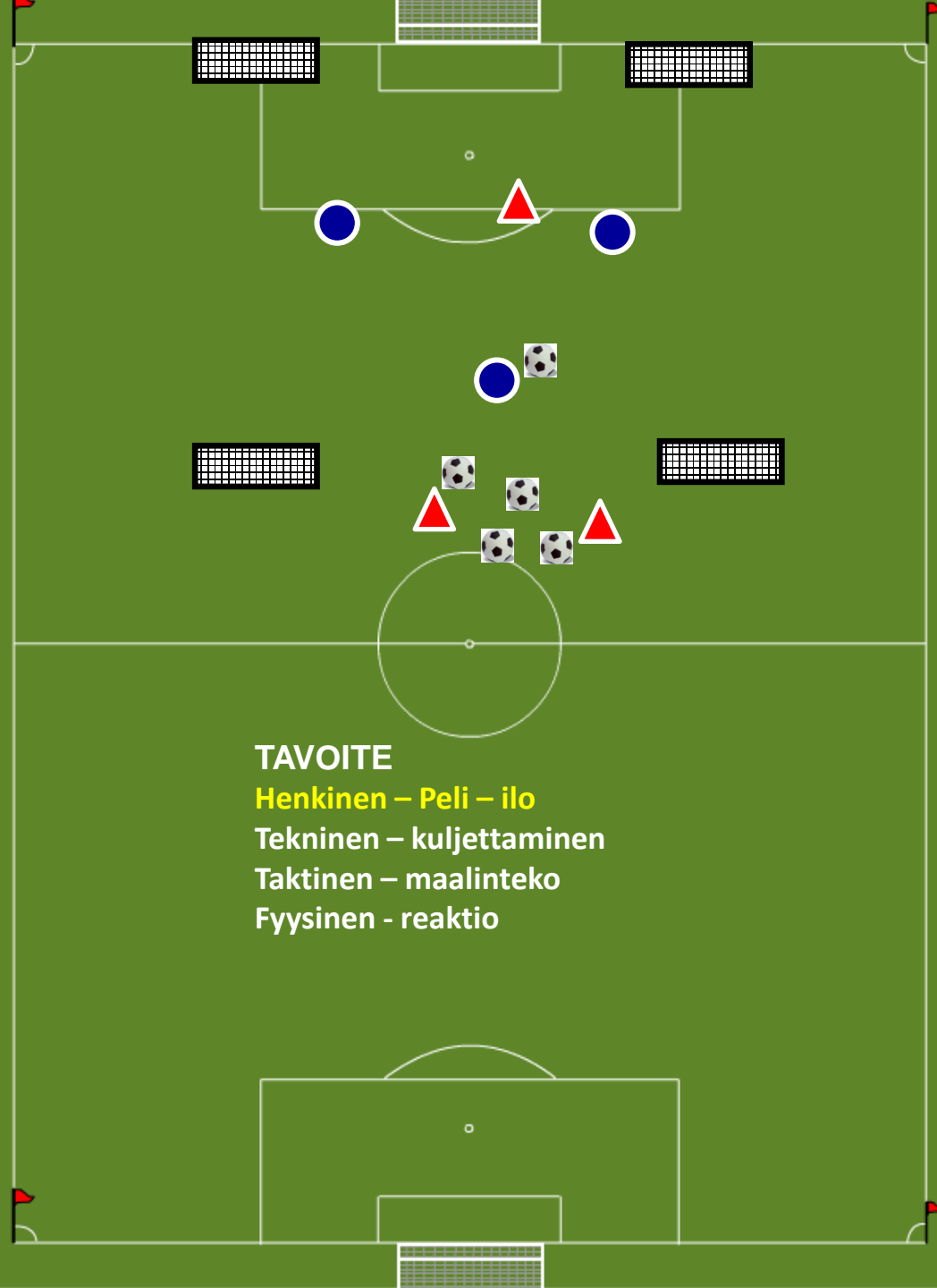
- Neljä pientä maalia

Tavoitteena saada 5 maalia minuutin aikana

Kun saa 5 maalia – siirtyy seuraavalle tasolle 2 (3v2)

Mikäli onnistuu siinäkin tasossa, niin siirtyy tasolle 3 (3v3)

Puolustava joukkue saa riistettyään pallon tehdä kahteen maaliin – silloin vähenee hyökkäävältä joukkueelta yksi maali. Vaihda puolustavan/ hyökkäävän joukkueen osia jaksojen välissä. Tason 3 ensimmäisenä läpäisevä joukkue voittaa



## TAVOITE

**Henkinen – Peli – ilo**

Tekninen – kuljettaminen

Taktinen – maalinteko

Fyysinen - reaktio





GAME  
OVER