

KOULUTUS 1: PELIKULTTUURIT JA - MENETELMÄT NUORISOTYÖSSÄ

Digillä duuniin!

Heikki Koponen (Otavan Opisto)
heikki.koponen@otavanopisto.fi
p. 044-7945307



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus



**OTAVAN
OPISTO...**

to 24.1.2019 klo 12-16

► Koulutuksen sisällöt:

- Pelikulttuurit ja sen osa-alueet
- Digitaaliset pelit ja niiden soveltaminen
- roolipelit (tutustuminen ja pelaaminen)

Kuka olet?

- ▶ Mikä on taustasi peleihin?
- ▶ Nosta esiin yksi peleihin liittyvä mieluisa tapaus (työelämästä)

Aikaa miettimiseen 1 min

Ensimmäiseksi tylsä osio, jossa on paljon diagrammeja!

Ohjeet:

Keskity kuitenkin.

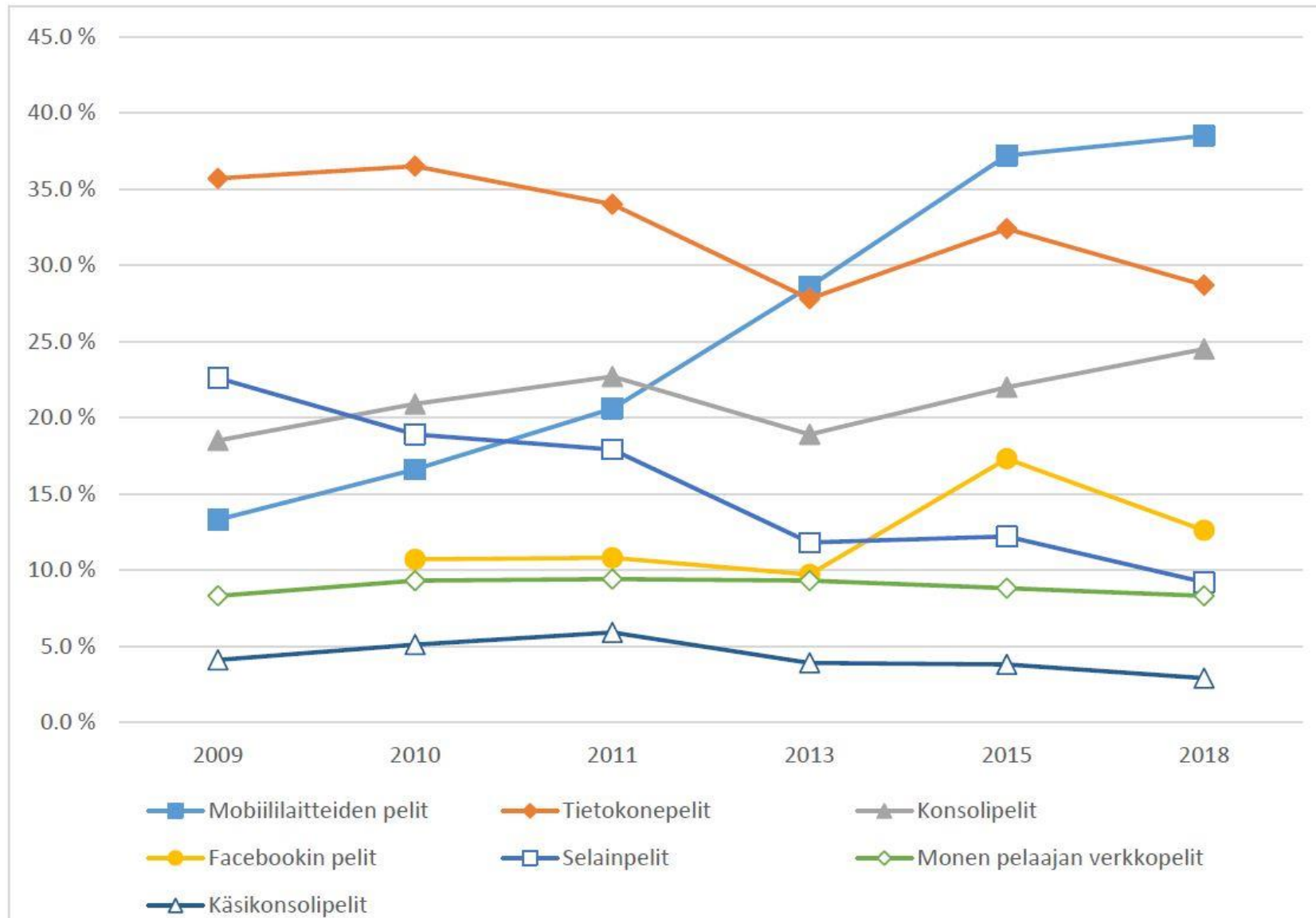
- ▶ Mieti esitetyistä aiheista oma kommenttisi: mitä haluaisit nostaa esiin session loppukeskusteluun?

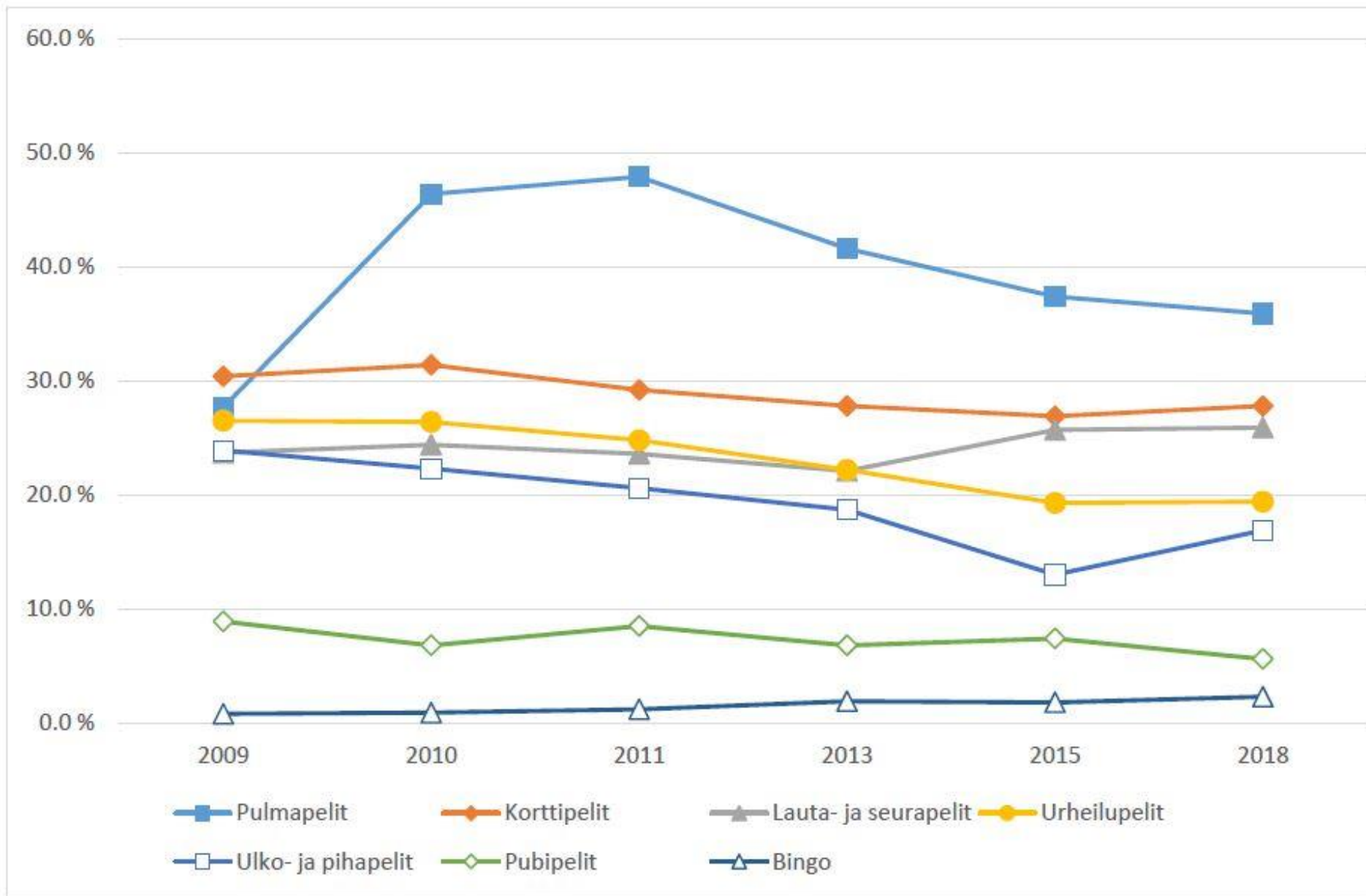
Ketkä pelaavat?

- ▶ Aktiivisia, eli vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia suomalaisia on noin 89 % (kaikki pelimuodot)
- ▶ Digitaaliset pelejä pelaavat aktiivisesti 60 %
- ▶ Miehet ja pojat ovat edelleen keskimäärin hieman aktiivisempia pelaajia kuin naiset ja tytöt.
- ▶ Keskimääräinen digitaalinen pelaaja on 38 -vuotias
- ▶ Nuoret? 80 - 90 % pelaavat digitaalisia pelejä.

	Kaikista		Naisista		Miehistä	
	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia
Pelaaminen ylipäätään	97,8 %	88,1 %	97,9 %	85,5 %	97,9 %	90,7 %
Ei-digitaalinen pelaaminen	96,9 %	80,5 %	97,9 %	80,3 %	96,2 %	80,5 %
Digitaalinen pelaaminen	76,1 %	60,5 %	72,0 %	50,9 %	80,1 %	69,7 %

Mitäs ja miten me pelataan? Poimintoja Pelaajabarometri 2018





Kuvio 10. Aktiivisten pelaajien osuus vastaajista vuosien 2009–2018 pelaajabarometreissa (perinteiset pelityypit).

Taulukko 8. Pelaamisen yleisyys eri pelityypeissä.
Aktiivisten pelaajien osuudella tarkoitetaan noin kerran
kuukaudessa tai useammin kyseistä pelityyppiä pelaavien
määrää.

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Digitaalisten pelien alustat							
Mobiililaitteet	17,9 %	12,2 %	8,4 %	18,4 %	42,7 %	0,4 %	38,5 %
Tietokone	11,2 %	10,8 %	6,7 %	20,3 %	50,8 %	0,2 %	28,7 %
Pelikonsolit	4,1 %	9,5 %	10,9 %	18,0 %	57,3 %	0,2 %	24,5 %
Facebook	7,7 %	2,4 %	2,5 %	9,3 %	77,2 %	0,8 %	12,6 %
Muut selaimessa toimivat pelit	1,9 %	2,2 %	5,1 %	16,8 %	73,6 %	0,3 %	9,2 %
Käsikonsolit	0,3 %	1,0 %	1,6 %	9,4 %	87,5 %	0,2 %	2,9 %
Virtuaalilasit	0,0 %	0,1 %	0,9 %	5,7 %	92,8 %	0,5 %	1,0 %
Lisätyn todellisuuden alustat	0,0 %	0,0 %	0,1 %	0,7 %	98,7 %	0,5 %	0,1 %

	Päivittäin	Viikoittain	Noin kerran kuussa	Harvemmin	Ei lainkaan	En osaa sanoa	Aktiivisten pelaajien osuus
Digitaalisten pelien lajityypit							
Pulma- ja korttipelit	6,8 %	9,8 %	11,0 %	25,6 %	46,7 %	0,1 %	27,6 %
Seikkailupelit	2,5 %	6,7 %	8,1 %	10,4 %	72,1 %	0,2 %	17,3 %
Ammuskelupelit	5,1 %	6,9 %	5,4 %	8,8 %	73,7 %	0,1 %	17,4 %
Strategiapelit	2,2 %	3,4 %	3,9 %	12,4 %	78,0 %	0,1 %	9,5 %
Urheilupelit	0,8 %	2,9 %	4,8 %	17,1 %	74,2 %	0,2 %	8,5 %
Toimintapelit	2,0 %	4,4 %	6,6 %	15,2 %	71,3 %	0,5 %	13,0 %
Ajopelit	0,1 %	2,4 %	6,8 %	18,0 %	72,5 %	0,1 %	9,3 %
Simulaatiopelit	1,0 %	2,9 %	5,3 %	12,8 %	77,7 %	0,4 %	9,2 %
Monen pelaajan verkkopelit	3,7 %	3,2 %	1,4 %	6,0 %	85,3 %	0,3 %	8,3 %
Roolipelit	1,4 %	2,7 %	3,8 %	6,5 %	85,5 %	0,1 %	7,9 %
Musiikki- ja seurapelit	0,3 %	1,1 %	3,6 %	15,3 %	79,4 %	0,4 %	5,0 %
Nettiroolipelit	1,0 %	1,2 %	0,9 %	5,8 %	90,8 %	0,2 %	3,1 %
Opetuspelit	0,2 %	1,4 %	1,9 %	10,6 %	85,7 %	0,2 %	3,5 %
Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit	0,1 %	0,9 %	1,2 %	3,7 %	94,0 %	0,2 %	2,2 %
Free-to-play-ilmaispelit	7,5 %	8,7 %	3,9 %	12,5 %	67,1 %	0,3 %	20,1 %

Taulukko 9. Viihdepelien pelaamisen aktiivisuus eri ikäryhmissä.

Ikäryhmä	Pelaa päivittäin digitaalista viihdepeliä	Pelaa viikoittain tai useammin digitaalista viihdepeliä	Ei pelaa lainkaan digitaalisia viihdepelejä
10–19 v	36,4 %	69,8 %	2,3 %
20–29 v	27,8 %	61,1 %	8,3 %
30–39 v	14,9 %	39,9 %	16,2 %
40–49 v	7,2 %	28,1 %	25,9 %
50–59 v	9,7 %	16,8 %	56,8 %
60–69 v	10,3 %	22,4 %	59,6 %
yli 70 v	4,0 %	9,3 %	78,7 %

Naiset		Miehet	
1.	Pulmapelit (28,4 %)	1.	Ammuskelupelit (31,6 %)
2.	Simulaatiopelit (8,2 %)	2.	Pulmapelit (26,4 %)
3.	Seikkailupelit (7,4 %)	3.	Seikkailupelit (26,1 %)
4.	Toimintapelit (7,2 %)	4.	Toimintapelit (18,3 %)
5.	Musiikki- ja seurapelit (5,4 %)	5.	Strategiapelit (15,6 %)
6.	Opetuspelit (5,2 %)	6.	Muut moninpelit (14,8 %)
7.	Urheilupelit (3,8 %)	7.	Ajopelit (14,3 %)
7.	Ajopelit (3,8 %)	8.	Urheilupelit (13,1 %)
9.	Strategiapelit (3,1 %)	9.	Roolipelit (13,0 %)
10.	Ammuskelupelit (2,7 %)	10.	Simulaatiopelit (9,8 %)
11.	Roolipelit (2,1 %)	11.	Nettiroolipelit (5,6 %)
12.	Muut moninpelit (1,8 %)	12.	Musiikki- ja seurapelit (4,3 %)
13.	Nettiroolipelit (0,7 %)	13.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (3,7 %)
14.	Leikkirahalla pelattavat nettikasinopelit (0,6 %)	14.	Opetuspelit (1,9 %)

Taulukko 15. Aktiivisten kilpapelaaajien ja striimaajien osuudet ikäryhmittäin.

	10–19-vuotiaat	20–29-vuotiaat	30–39-vuotiaat	40–49-vuotiaat	50–59-vuotiaat	60–69-vuotiaat	Yli 70-vuotiaat
Kilpapelaaminen eli eSports ja striimaaminen							
Pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä eSports-kilpapeleinä	4,7 %	4,2 %	2,7 %	0 %	0 %	0,6 %	0 %
Katsoo aktiivisesti stream-lähetyksiä tai -tallenteita eSports-kilpapelaamisesta	27,1 %	21,5 %	7,4 %	1,4 %	0,6 %	0 %	0 %
Lyö aktiivisesti vetoa eSports-kilpapelaamisesta	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Katsoo aktiivisesti muita stream-lähetyksiä tai -tallenteita pelaamisesta	36,4 %	34 %	7,4 %	1,4 %	0,6 %	0 %	0 %
Striimaa aktiivisesti omaa pelaamistaan muille	3,9 %	4,1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Julkaisee aktiivisesti ei-reaaliaikaisia nettitallenteita pelaamisestaan	2,3 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0,3 %

Taulukko 17. Pelaamiseen käytetty aika ja raha

		Keski- arvo	Korjattu keskiarvo	Mediaani	Keskiha- jonta	N
Käytetty aika (h / vko)	2018	6,65	4,76	2	11,79	628
	2015	5,65	4,17	2	9,583	752
	2013	4,86	3,65	2	7,908	532
	2011	4,21	3,23	2	6,38	603
	2010	4,58	3,67	2	6,101	545
	2009	4,18	2,95	0	7,591	664
Käytetty raha (€ / kk)	2018	17,02	11,03	0	39,446	595
	2015	13,63	6,3	0	46,051	748
	2013	14,25	6,11	0	62,015	507
	2011	13,88	7,23	0	78,469	564
	2010	15,46	10,16	2	32,157	453
	2009	8,42	4,72	0	23,01	628

Purku!

- ▶ Ohjeet olivat: Mieti esitetyistä aiheista oma kommenttisi: mitä haluaisit nostaa esiin session loppukeskusteluun?
- ▶ Nosta kätesi haluamaasi asentoon:
 1. Varovainen nosto
 2. Seminosto
 3. Terhakas viittominen!

Kilpailua!

Haluat pitää tietokilpailun, mutta et tiedä onko kenelläkään mobiililaitteita.

Ratkaisu on PLICKERS! ->

<https://www.plickers.com/>

Millainen on toimiva peli (oppimiseen)?

- ▶ **Peli ei saa olla liian vaikea.** Epäonnistuminen ja tehtäviin uudelleen vastaaminen kerta toisensa jälkeen lannistaa ja turhauttaa pelaajaa.
- ▶ **Pelaajan huomion tulee kiinnittyä opiskeltavaan sisältöön.** Jos pelaajan huomio kiinnittyy enemmän pelaamiseen (pisteisiin, hahmoihin, pelissä liikkumiseen jne.) kuin sisältöön, on pelin opetustavoite kadonnut. Mikä on hyvä tasapaino? Voiko hyvää opetuspeleä tehdä?
- ▶ **Pelin pitää herättää ja ylläpitää pelaajan kiinnostus.** Kiinnostuksen voi herättää esim. grafiikka, äänet, pelihahmot, pelin tarina tai toteutustapa.
- ▶ **Pelin pitää olla teknisesti toimiva.** Ohjeistus ja toiminnot tulee olla rakennettu niin, että pelaajan tarvitsee käyttää mahdollisimman vähän aikaa pelaamisen oppimiseen.

Mikä on mielestäsi hyvä peli oppimiseen?

Case: Tapaus Frankly

- ▶ Pelin takana on Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry.

Pelin arvosteluista: ”...asioista keskustellaan riippuvuuksien tasolla, joka antaisi pelille myös todella alhaisen ikärajan. Sinänsä peli sopisi nimenomaan herättämään keskustelua riippuvuuksista ja siitä miten niistä pääsee eroon. Muistan joskus jonkun nuoren sanoneen että “alkoholismi on se ongelma kun juo alkoholia” - totuus on kuitenkin monisyisempi ja ongelmat johtavat muihin asioihin kuten perheen satuttamiseen ja terveysongelmiin. Tältä kannalta katsottuna Frankly on aika loistava peli, sillä se mahdollistaa puhumisen oikeista asioista ja selviämisen kannalta!”

”...Frankly tuntuu suuresta tekstimäärästään huolimatta toimivalta, se ei pyri saarnaamaan vaan herättämään ajatuksia ja siinä on myös aimo annos pelimekaniikkaa.”

<https://www.buenotalk.fi/franklygame/> (google: frankly peli)

No entäs ne lautapelit?

- ▶ Jatkuvasti kasvava markkina 12 miljardia dollaria 2023 mennessä
- ▶ Lautapelit ovat kehittyneet: mekaniikka, mitä aihetta pelataan jne. 9% vuosikasvu 2017-2023
- ▶ 2016 markkinoille tuli yli 5000 peliä
- ▶ Kasvua edistävät mm. tunnettuus, markkinointi, pelikokemuksen parantuminen.
- ▶ Muita vaikuttavia tekijöitä mm. verkostovaikutukset, Internet, sosiaalinen elementti, pelikaupat ja -kahvilat, digitaaliset pelit, pelikulttuurin kehittyminen

Lautapelien suosio

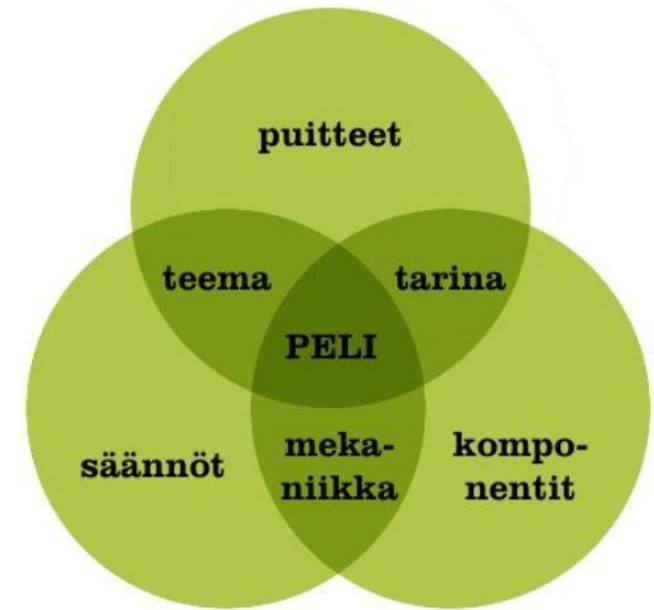
- ▶ Markkettipelit ja perinteiset pelit ovat edelleen suosituimpia. Harrastepelien suosi kasvaa kuitenkin jatkuvasti.
- ▶ Syitä mm. sosiaalinen elementti
- ▶ Vuorovaikutus ihmisten kanssa
- ▶ Ajanviete
- ▶ Vapaus ja mielikuvitus
- ▶ Fyysiset komponentit, tuntuma ym.
- ▶ Harrastus (figut, rakentelu, monimutkaiset pelit, elämäntapa)
- ▶ Pelikulttuuri -> Opettaa tietoa ja taitoja
- ▶ Eivät vanhene ja happane (niin nopeasti)

Mitä lautapeliä suosittelet?

Mene osoitteeseen:

Menti.com ja lisää koodi: 64 81 67

<https://www.mentimeter.com/s/c47317b81b866bc01e9ed0b62fd7683c/3e76b9181f7f/edit?>



KUVA: Kalle Malmioja

Mitä lautapelejä Suomessa arvostetaan?

► Top 10: Lautapeliopas

1. Agricola (2007)
2. Eclipse (2011)
3. Power Grid (2004)
4. 7 Wonders (2010)
5. Dominion (2008)
6. Puerto Rico (2002)
7. Carcassonne (2000)
8. Race for the Galaxy (2007)
9. Ticket to Ride, Menolippu (2004)
10. Through the Ages: A Story of Civilization (2006)

Aiheeseen liittyviä linkkejä

- ▶ Kirja: [Löydä lautapelit](#) (Mikko Saari, 2018)
- ▶ Sivusto: [Lautapeliopas.fi](#) (pelin esittely, peliarvostelut, tilastot)
- ▶ [Suomen lautapeliseura](#) - tapahtumia, tiedotusta
- ▶ Youtubekanava: Tuomo Pekkanen, [Pelilaudan kääntöpuoli](#)
- ▶ Esimerkkejä peleistä:

CV -> <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/videot/cv-esittelyvideo/>

Codenames -> <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/videot/codenames-videosittely/#more-16107>

Case: miten rakennan oman pelikabinetin?

Pelikabinetti? = retropelaamista = sisältää vanhoja arcade-pelejä tai konsolipelejä.



Pelikabinetti - valmistusohjeet

Arcade Cabinet

1. Etsi vanha monitori jostain (kierrätyskeskus, omat nurkat)
2. Pölly jostain vanhat kaiuttimet
3. Tilaa Raspberry Pi -tietokone
4. Tilaa netistä ohjaimet, painikkeet ja ohjainpiirilevy
5. Lataa ohjeet kabinetin valmistamiseen netistä (esim. [täältä](#))
6. Osta tarvittava määrä mdf -levyä (helpompi kuin lastulevy)
7. Leikkaa ohjeiden mukaisesti kabinetin osat
8. Naulaa, liimaa ja ruuvaa kiinni
9. Maalaa, tuunaa
10. Liitä ohjaimet paikoilleen (netistä tai minulta löytyvien ohjeiden mukaan)
11. Lataa haluamasi emulaattori (esim. pi mame) ja siihen soveltuvat pelit (esim. mame roms).
-> PELAA!!!!



Pelaa! <https://youtu.be/IZHE7W2X-P0>



Videopelit ryhmätoiminnan tukena

- Keep talking and nobody explodes!

<https://keeptalkinggame.com/>



Pelin idea: Sinulla on pommi, joka pitää purkaa. Kavereilla on tieto siitä miten se puretaan. He eivät ikävästi pääse näkemään pommia!

Onnistuvatko kaverisi kertomaan sinulle pomminpurkuohjeet ennen kuin aika tulee täyteen?

Codenames - lautapeli

- ▶ Keep talking... pelaamisen rinnalla pelataan Codenamea.
- ▶ Ohjeet <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/videot/codenames-videosittely/#more-16107>

Roolipelaaminen

- ▶ Roolipelissä pelaaja omaksuu hahmon
- ▶ Peli perustuu vuorovaikutteiseen tarinankerrontaan, jossa pelinjohtaja määrää tapahtuman kulkua.
- ▶ LARP - liveroolipeli
- ▶ Pöytäroolipeli
- ▶ Verkkoroolipeli
- ▶ (tietokonepelit, kuten Skyrim)



Liveroolipelit - larp

- ▶ Live action role play
- ▶ Näyteltyä pelaamista - näyttelemistä - pelinjohtajan luoman juonen ja maailman ympärillä. Säännöt vaihtelevat valtavasti. Lavastus, pukeutuminen on tärkeä osa larppaamista.
- ▶ <https://www.flickr.com/photos/darkismus/albums>
- ▶ Suomessa larppaaminen elää ja voi hyvin -> <http://www.larp.fi/>

Esimerkkejä: Odysseys -> <http://www.odysseuslarp.com/>

Pöytäroolipelit

- ▶ Pöytäroolipeleissä roolipelaaminen tapahtuu myös pelinjohtajan vetämänä
- ▶ Peli etenee pelaajien hahmojen kautta. Pelaajilla on sääntöjen puitteissa mahdollista tehdä ja ehdottaa peliin tapahtumia
- ▶ Jokaisessa pelissä on oma perusmekaniikkansa, joiden avulla päätetään onko hahmon teko onnistunut vai epäonnistunut. Yleistä on tapahtumien onnistumisten arvonta noppien avulla
- ▶ Suosittuja pöytäroolipelejä: Dungeons and Dragons (D&D), Warhammer, Call of Cthulhu
- ▶ Esimerkki [hahmolomakkeesta](#)

Roolipelitapahtumia

- ▶ [Ropecon](#), Helsinki 27.-29.7.2018
- ▶ Larp.fi - [larpkalenteri](#)
- ▶ Pöytäroolipelitapahtuma [α-con](#) 15.-17.2.2019, Mikkeli, Otavan Opisto
- ▶ Larp-skenen kokoava tapahtuma XCon, lokakuu 2019 Mikkeli, Otavan Opisto

Tarinankerronnalliset pelit - esimerkkinä StoriumEdu



- ▶ Storium on selainpohjainen tarinankerrontapeli.
- ▶ “Storium helps you tell a great story by playing a game. Even if you’ve never written a story before, Storium can help you build your skills as a writer, exercise your creative juices, meet new people, and have a blast along the way.”
- ▶ Storiumista on kaksi versiota: [storium.com](https://www.storium.com) ja [storiumedu.com](https://www.storiumedu.com). Niissä on paljon toiminnallisia eroja.
- ▶ Storiumedu on suunnattu enemmän koulutuskentälle ja se on toiminnaltaan yksinkertaisempi.



- ▶ Storiumedu tutoriaalivideot: <https://storiumedu.com/help>

Log in to StoriumEdu

User name

Password or classroom code

Log in

Teacher: [Forgot your password?](#)

Case: GAME JAM

- ▶ **Game jam** eli **pelijami** on tapahtuma, jossa suunnitellaan ja kehitetään pelejä nopealla aikataululla.
- ▶ Tyypillisesti game jam kestää 24 tunnista 72 tuntiin.
- ▶ Mitä peli tarvitsee syntyäkseen? Ohjelmoijat, pelisuunnittelijat, grafiikka, äänet, pelintestaus...
- ▶ Digitaalisia pelejä ja lautapelejä
- ▶ Missä? <http://www.finnishgamejam.com/>
- ▶ Esimerkki: Job Game Jam - Mikkeli:
<https://www.youtube.com/watch?v=T4YdHbV9GCE>
- ▶ Mainioita yhteisöllisiä tapahtumia, joissa pelialan ammattilaisetkin käyvät inspiroitumassa

Case: Sprint Game

- ▶ Liiku! UKK-instituutin kehittämä mobiilipeli. Lataa puhelimeen sovellus Sprint Game
- ▶ Sprint Game <http://www.sprintgame.fi/>

Linkkejä

- ▶ Pelaajabarometri 2018: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293>
- ▶ [Pelikasvattajan käsikirja 2.](#)
- ▶ Pelaamisen hyödyt ja haitat. Lastenpsykiatri Jaana Wessman Mike Pohjola ja taikapiiri -podcast ohjelmassa: <https://areena.yle.fi/1-4247759>
- ▶ Blogi: Pelit ja pelaaminen (Rami Sihvo)
<https://pelitjapelaaminen.blogspot.com/>
- ▶ Pelillinen: Pelillisen opetuksen sivusto on suunniteltu työkaluksi innostavan, osallistavan ja mielekkään opetuksen toteuttamiseen
<https://pelillinen.systime.dk/index.php?id=191>
- ▶ Pelikasvattajien verkosto: <http://www.pelikasvatus.fi/>
- ▶ Pelitaito (Ehyt ry) <http://www.pelitaito.fi/new/>
- ▶ Facebook -ryhmät:

[Pelikasvattajien verkosto](#)

[Oppimispelit ja virtuaaliset ympäristöt](#)

Linkkejä peleihin

- ▶ Työnhakupeli: <https://www.tyonhakupeli.fi/etyonhakupeli>
- ▶ Pelikatalogi: Pelaten osalliseksi -hanke: <https://oppimateriaalit.jamk.fi/pelatenosalliseksi/>
- ▶ Munduuni -peli. <https://www.munduunipeli.fi/>
- ▶ Duunissa - Työelämäpeli: <https://tyoelamaan.fi/tukea-tyoelamassa/duunissapeli/>
- ▶ Summa -hanke: Pelillistetty vertaisauttamisen menetelmä nuorten työllistymisen tukemiseksi <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/summa-pelillistetty-vertaisauttaminen-nuorten-tyollistymisessa/>
- ▶ New Horizons - kulttuurit tutuksi korttipelillä. <https://www.jamk.fi/fi/Palvelut/Koulutus-ja-kehittaminen/Kansainvalistuminen/new-horizons/>

Koulutus 2. osio

- ▶ KOULUTUS 2: PELIKULTTUURIT JA -MENETELMÄT NUORISOTYÖSSÄ
- ▶ Ajankohta: to 7.3.2019 klo 12-16
- ▶ Paikka: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Savonlinnan kampus, Savonniemenkatu 6, tila SA431
- ▶ Koulutuksen sisällöt:

Liveroolipelien (larp) menetelmät

Pöytäroolikampanjat

KOHINA-nimisen pelikampanjan, peluutus, suunnittelu ja pelimekaniikkaan tutustuminen
KOHINA on Digillä duuniin! -hankkeen kokeilu, jossa pöytäroolipelaamista hyödynnetään nuorten työllisyyden tukemisessa.

Palaute: <https://bit.ly/2B0D3pU>