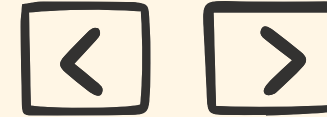


www.puhettapelillistamisestä.gradu

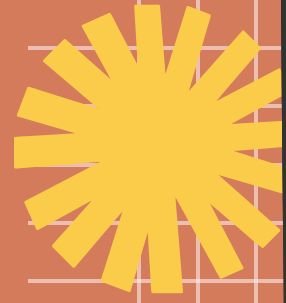


Matkailun pelillistäminen: uhka vai mahdollisuus?

Minna Ahlstén

TKI Asiantuntija, LAB-ammattikorkeakoulu
Piakkoin valmistuva maisteriopiskelija Itä-
Suomen yliopiston matkailun linjalta

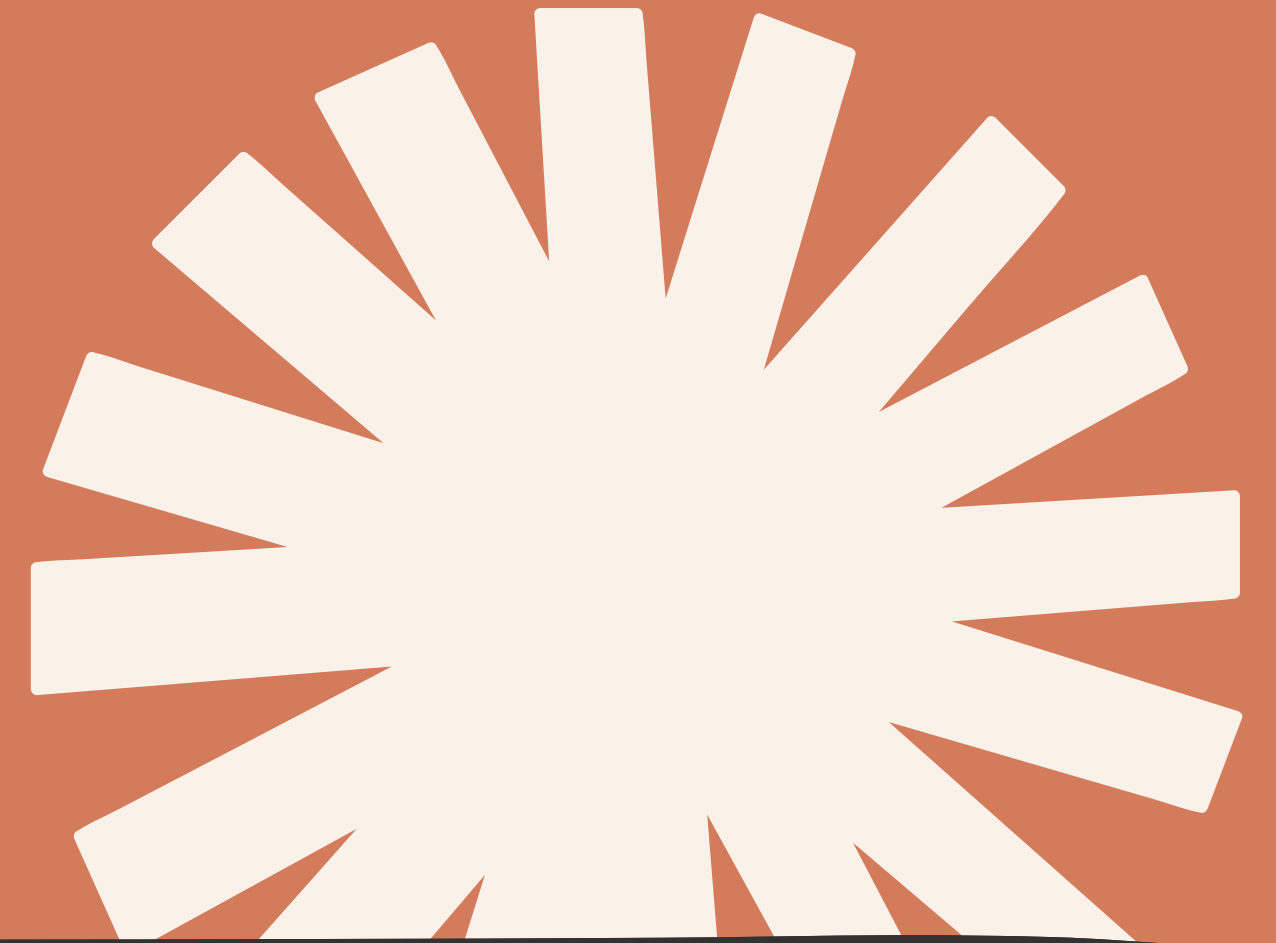




✕ □ - Pelillistämisen määritelmä

**Pelielementtien
soveltamista
alkuperäisten
peilympäristöjen
ulkopuolella.**

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. &
Nacke, L. (2011).



● Pelielementit < >

Komponentit:

- saavutukset, avatarit, saavutusmerkit, kerättävät kokoelmat, tasot, pisteet

Mekaniikat:

- haasteet, sattuma, kilpailu, palkinnot, yhteistyö

Dynamiikat:

- rajoitukset, tunteet, tarinallisuus, eteneminen, ihmissuhteet



Oletko käyttänyt
pelillistettyjä tuotteita
tai palveluita?





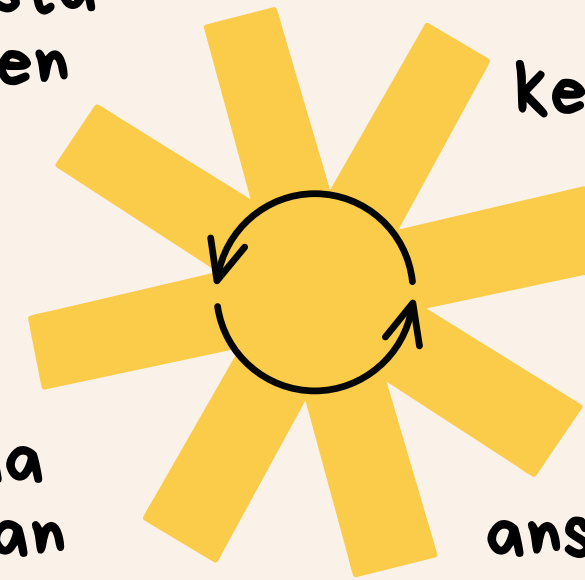
Kanta-asiakasohjelmat

Aktiviteeteista
palkitseminen

Leimojen tai
bonuksen
kerryttäminen

Kannustaa
sitoutumaan

Etujen
ansaitseminen



Oletko käyttänyt
pelillistettyjä tuotteita
tai palveluita?



Tehty tutkimus

SYKSY 2021 - KEVÄT 2022

- Kuninkaantie
- Kaksi pelikonseptia: videopeli yhdistettynä paikan päällä pelattavaan tarinallistettuun karttasovellukseen
- Konseptien esittely 12 tien varrella toimivalle matkailun organisaatiolle, palautteiden kerääminen ja analysointi

TUTKIMUSKYSYMYKSET

Pääkysymys:

- Miten matkailuorganisaatiot hyväksyvät esitetyt pelillistetyt konseptit?

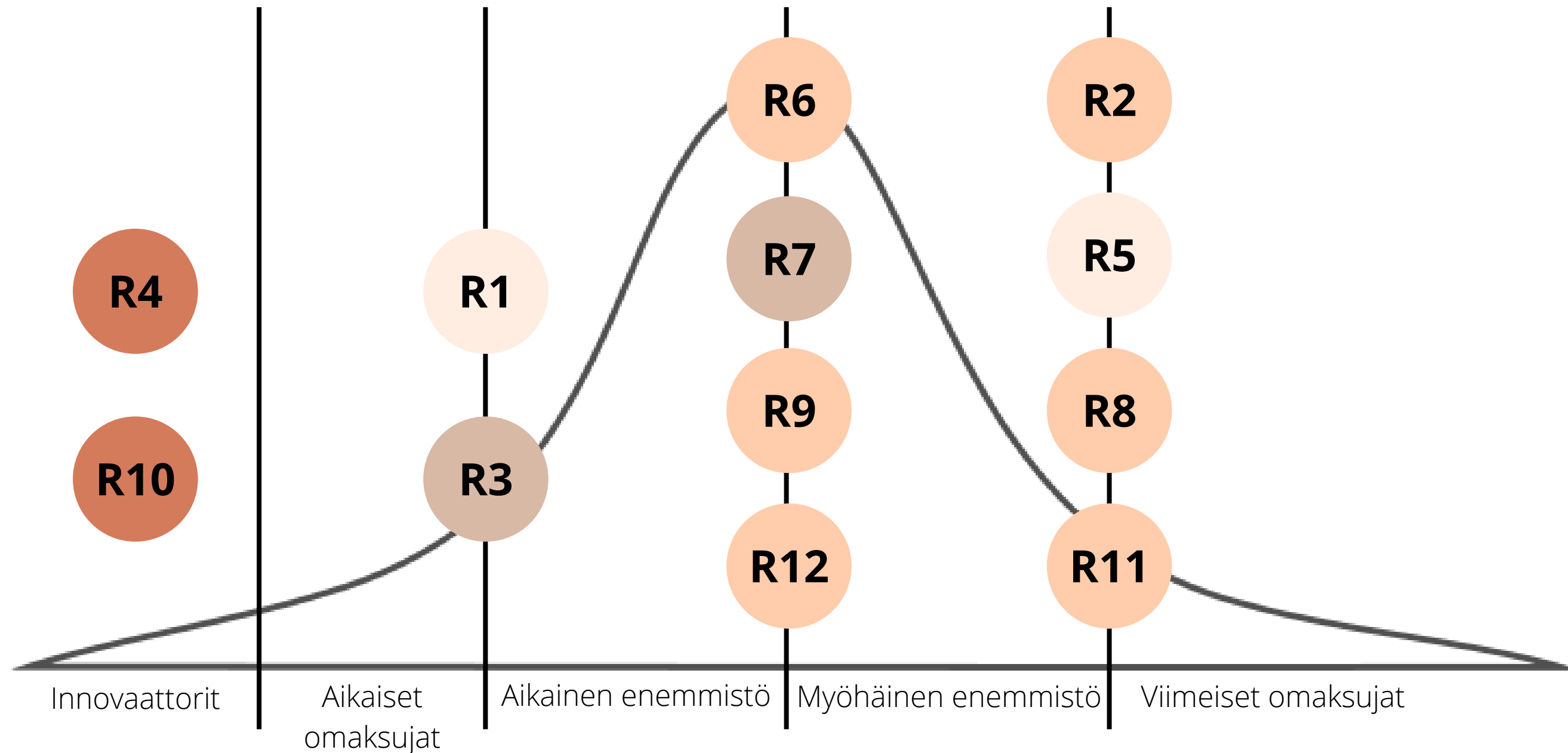
Apukysymykset:

- Mitkä elementit hidastavat tai edesauttavat pelillistämisen hyväksymistä?
- Miten edistää pelillistämisen teknologioiden hyväksymistä?

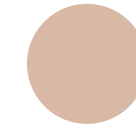
Tulokset teoriaan peilattuna

Rogers, E. (1986) kuvasi innovaatioiden omaksumista normaalijakaumalla.

Hänen teoriansa esittelee eri kategoriat, joiden avulla omaksumisen tasoa voidaan mitata.



Matkailun kansallinen kehittämis- ja markkinointiorganisaatio



Matkailun alueellinen kehittämisorganisaatio



Visit organisaatio

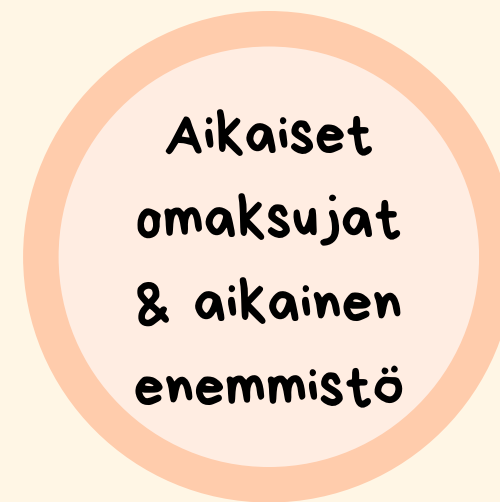


Yksityinen kehitysorganisaatio

Teemallisesti identifioidut hidasteet



Ei kysymyksiä tai huolenaiheita.



Ei varmuutta idean hyväksymisestä, tarvitaan lisätietoa:

- vaadittavasta panostuksesta,
- osallistumisen tuomasta lisäarvosta sekä
- kuluista.

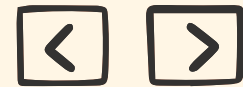


Tarvitaan lisätietoa:

- konseptien linkittämisestä olemassaoleviin ratkaisuihin,
- toteutuksen vastuunjaosta,
- kuluista,
- lisäarvosta,
- vaadittavasta panostuksesta sekä
- pelillistämisen vaikutuksesta.

Matkailijat määrittävät kohteessa käytettävät teknologiat

VISIT FINLAND



Matkailun kohderyhmien neljä keskeistä kiinnostusaluetta

- Luonto & löytäminen (autenttiset kokemukset, luontokokemukset)
- Kulttuuri & oppiminen (ruoka & juoma, kulttuuri & historia)
- Urheilu & aktiviteetit
- Viihde & hyvinvointi (ostokset & viihde, rentoutuminen & hyvinvointi)

AIEMPAA TUTKIMUSTIETOA



Hitaan matkailun kohderyhmä:

- Vaatimus uuden oppimisesta ja
- kestävästä matkailusta (Riikonen et al., 2021)

Nykyajan kuluttajat:

- Arvostavat elämysten hauskuutta hinnan ja laadun lisäksi (Pesonen, 2017)

Videopelien ja matkailun välillä on yhteys

(Dubois & Gibbs, 2018)



There's a real-life Witcher school in Poland. We sent Bertie.
749K views • 7 years ago

Eurogamer

Ever dreamed of being a Witcher? Turns out you can go to Poland and try living the life for yourself. Eurogamer's own Bertie went ...

Introduction | How much does it cost | What was it like | The injuries | Berties character | Sex cards ... 12 chapters



Unforgettable adventure - Witcher School larp in Poland
8.8K views • 1 year ago

5Zywiolow

The Witcher School was a larp set in The Witcher universe, organised by Agencja 5 Żywiolów in Moszna Castle. The following ...

4K CC



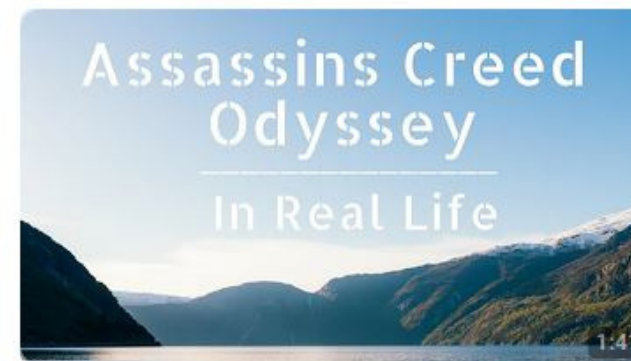
Assassin's Creed Pilgrimage - Tour of Venice
127K views • 9 years ago

Loomer

Footage from my trip to Venice, and how real life compares to the Assassin's Creed version. Playlist of all Assassin's Creed ...

CC

SQUERO DI SAN TROVASO | PONTE DI RIALTO | BASILICA DI SANTA MARIA GLORIOSA DEL FRARI |... 6 moments



Assassins Creed Odyssey | In Real Life | Kefalonia
1.3K views • 1 year ago

Joshua.T18

You can visit many of the locations in Assassins Creed Odyssey in Real Life. Ubisoft has tried to be as accurate as possible when ...

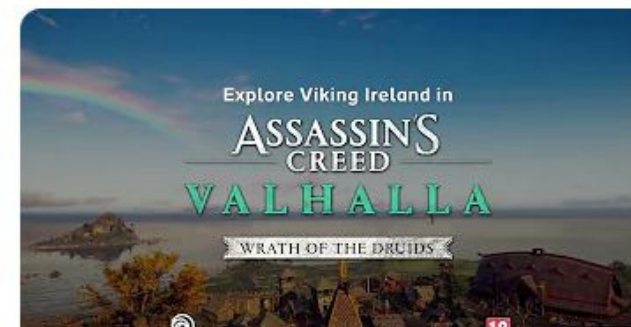


Assassins Creed Fans in Florence
16K views • 4 months ago

ShakTV

Its a trip down memory lane Shak TV Merch - <https://shaktv.com.au/> Instagram - <https://www.instagram.com/shak.tv/?hl=en> ...

4K



Explore Viking Ireland in Assassin's Creed Valhalla: Wrath of the Druids
45K views • 2 years ago

Discover Ireland

Gamers, check out Viking Ireland in Assassin's Creed Valhalla: Wrath of the Druids. Dublin, Benbulbin, the Giant's Causeway, the ...

Benbulbin, County Sligo | The Giant's Causeway, County Antrim | The Hill of Tara, County Meath 3 moments



Live-roolipelaaminen



tämä ei ole roska
GEOKÄTKÖ

Ole ystävällinen ja jätä rasia paikoilleen kuten se oli.
Jos haluat tutustua harrastukseen, lue rasian sisällä
oleva tiedote tai käy internet-sivulla www.geocaching.fi.
Kiitos.



Lokaatioon perustuvat mobiilipelit



tripventure - location based Games and Guides

Share



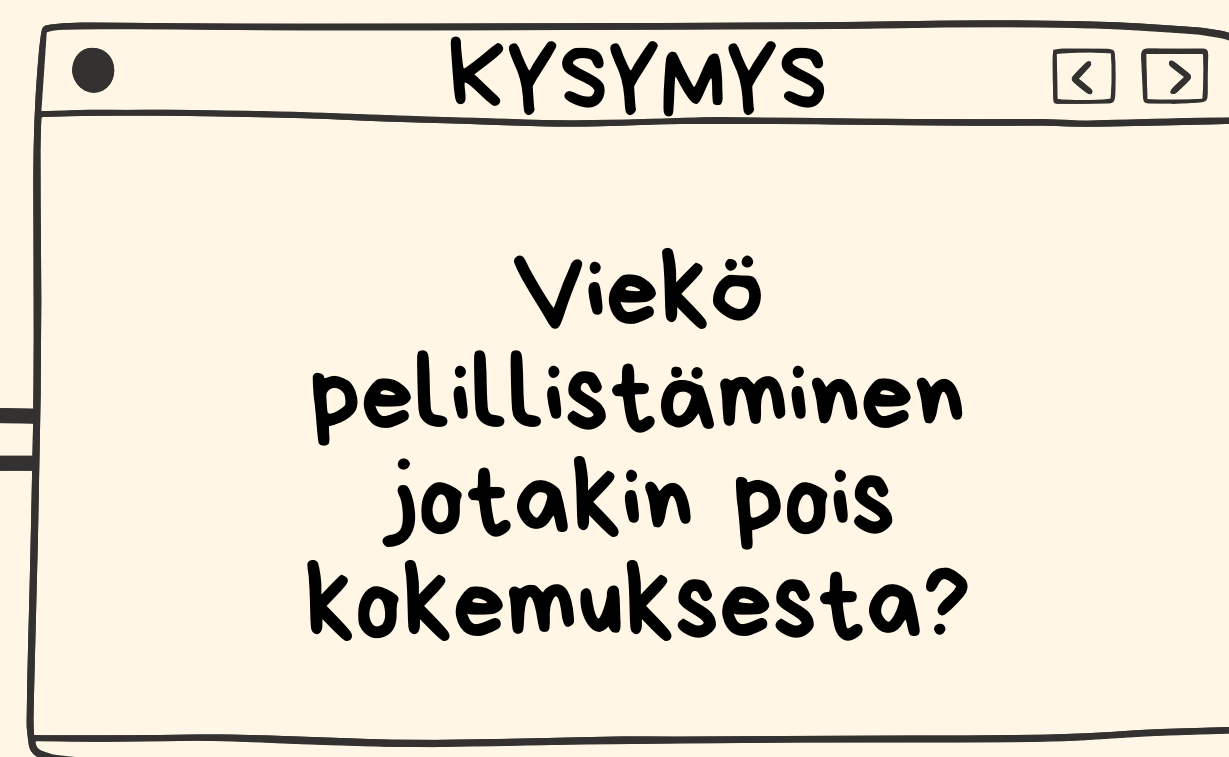
Watch on YouTube



Matkailun
pelillistäminen:
~~uhka~~ vai mahdollisuus?



Matkailun
pelillistäminen:
~~uhka~~ vai mahdollisuus?



KYSYMYS

Viekö
pelillistäminen
jotakin pois
kokemuksesta?

Matkailun pelillistäminen: ~~uhka~~ vai mahdollisuus?

KYSYMYS

Viekö
pelillistäminen
jotakin pois
kokemuksesta?

Pelillistämisen strategia

Digitaalisuus on
kaikki ja
pelillistäminen voi
luoda kilpailuedun.

Lähteet



- Rogers, E. (1986). Diffusion of Innovations. 3rd ed. The Free Press, New York.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments, 9-15.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary educational psychology, 25(1), 54-67. doi: [Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. \(2011, September\). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments, 9-15.](#)
- [Costa, C. J., Aparicio, M., Aparicio, S., & Aparicio, J. T. \(2017, August\). Gamification usage ecology. In Proceedings of the 35th ACM International Conference on the Design of Communication \(pp. 1-9\).](#)
- [K. Werbach and D. Hunter, 2012. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.](#)
- Zuo, L., Xiong, S., & Jida, H. (2017). An analysis of hotel loyalty program with a focus on the tiers and points system. In 2017 4th International Conference on Systems and Informatics (ICSAI), 507-512. IEEE.