

# Pelillisyyttä sosiaaliseen mediaan

## DIMEKE-workshop



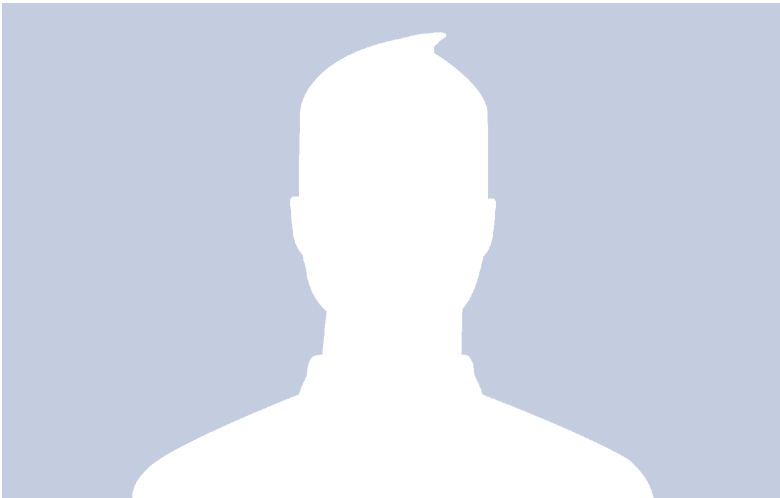
Aki Järvinen  
Lead Social Designer, Ph.D.  
September 17, 2010

# Minä



- Aki's 10 years of experience includes:
  - Mobile game design
  - Online & Social game design
  - Online gambling design
  - Board game design
  - User experience design
  - Product Management
  - Business development
  - Academic Research & Teaching
  - <http://fi.linkedin.com/in/akijarvinen/>

# Te?



- Minkälaista sosiaalista mediaa te haluatte pelillistää?

# Aikataulu

- 9.30 Pelit sosiaalisessa mediassa
  - Mitä on “Pelillistäminen”
  - Pelisuunnittelun aakkoset
  - Pelisuunnitteluharjoitus
- 11.40 Lounastauko
- 12.30 “Pelillistämisen” työkaluja
  - Ryhmätyö: Pelillistetään palvelu
  - Palautekierros ryhmien kesken
- n. 14.15 Tauko
- n. 14.30 Konseptien esittely
- 15.00 Loppukeskustelu & työpajan päätös

# Sosiaalinen Media

- Clay Shirky määrittelee:
- ‘media is the connective tissue of society’
  - “median avulla tiedämme mistään joka on yli viiden metrin päässä mitään”
  - sosiaalinen media yhdistää julkisen ja yksityisen median

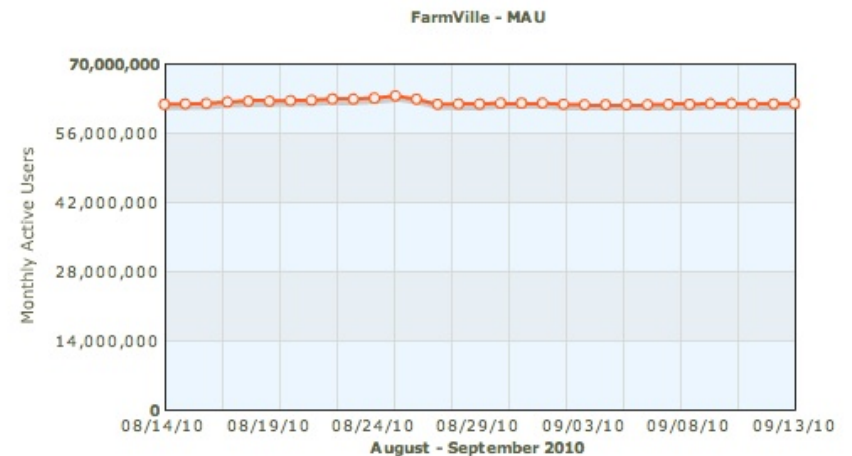
**COGNITIVE  
SURPLUS**  
CREATIVITY AND GENEROSITY  
IN A CONNECTED AGE

**CLAY  
SHIRKY**

<http://brandinfiltration.com/wf>  
espresso

WHAT  
THE  
F\*\*K IS SOCIAL  
MEDIA  
NOW?

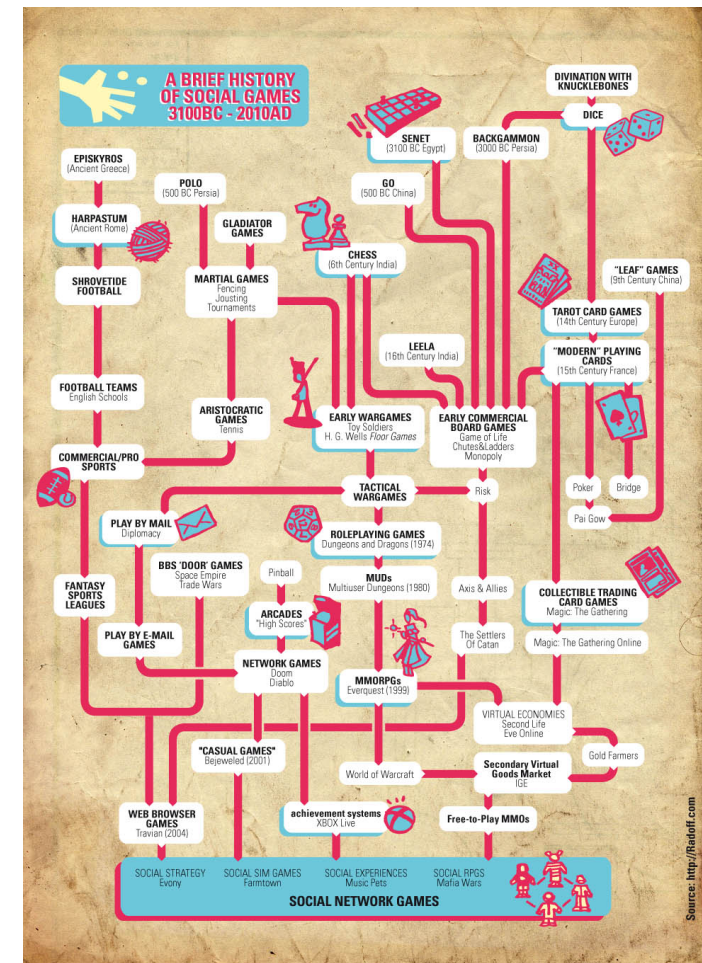
# Pelit sosiaalisessa mediassa



- 
**King Stear** ADD ME!!!!!!  
 about an hour ago · Like · Flag
- 
**Wenona Coffin** add me!!!  
 about an hour ago · Like · ↻ 1 person · Flag
- 
**Ross W** add me  
 57 minutes ago · Like · Flag
- 
**Sam Lucinda Walkshaw** add me  
 57 minutes ago · Like · Flag
- 
**Single looking** add me  
 50 minutes ago · Like · Flag

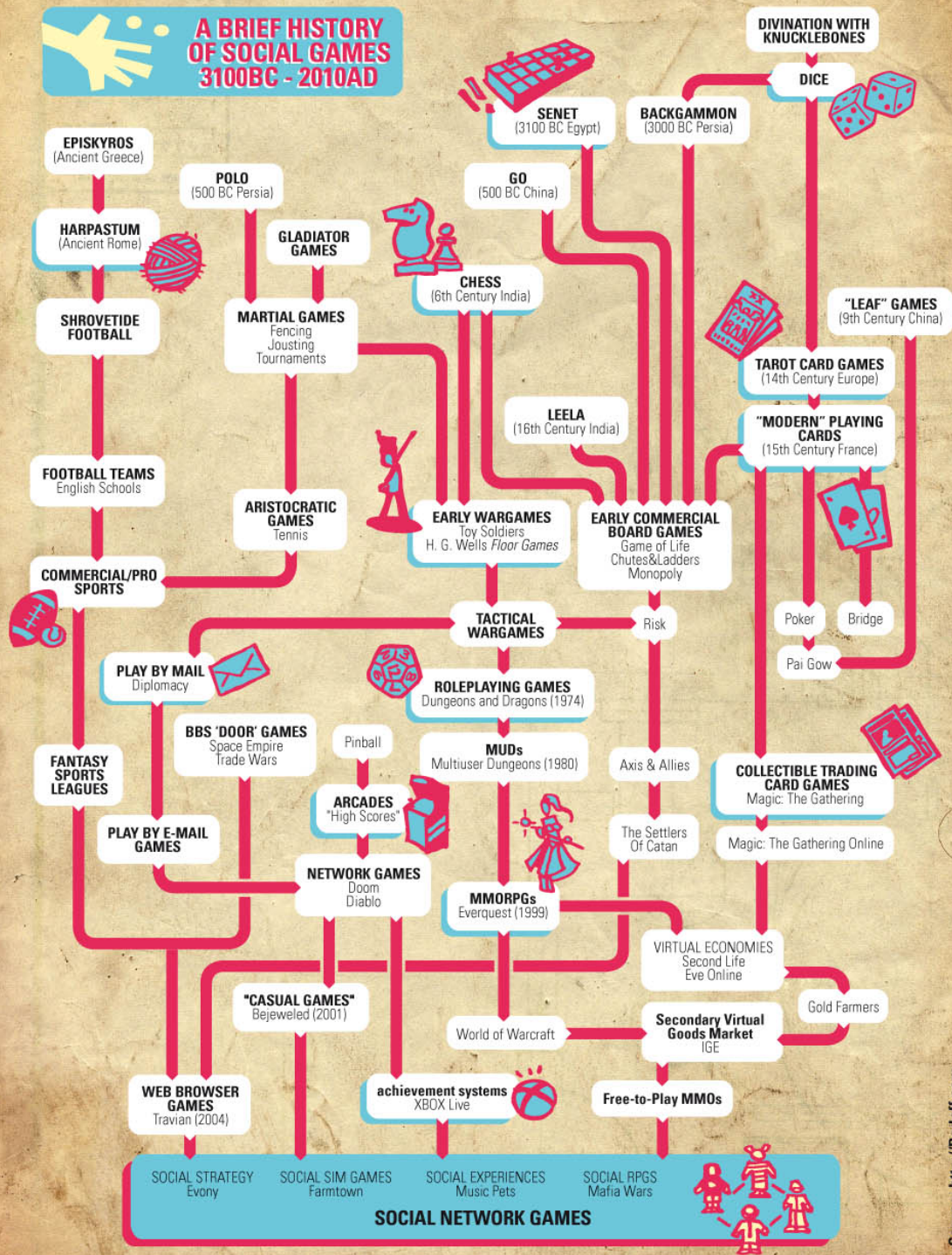
# ‘Sosiaaliset’ pelit?

- Facebook -pelit?
- “Viraalit” pelit?
- Eivätkö pelit useimmiten ole sosiaalisia?
- Mikä erottaa “online-pelin” sosiaalisista peleistä?



<http://radoff.com/blog/wp-content/uploads/2010/05/HistorySocialGames1.jpg?v=2>

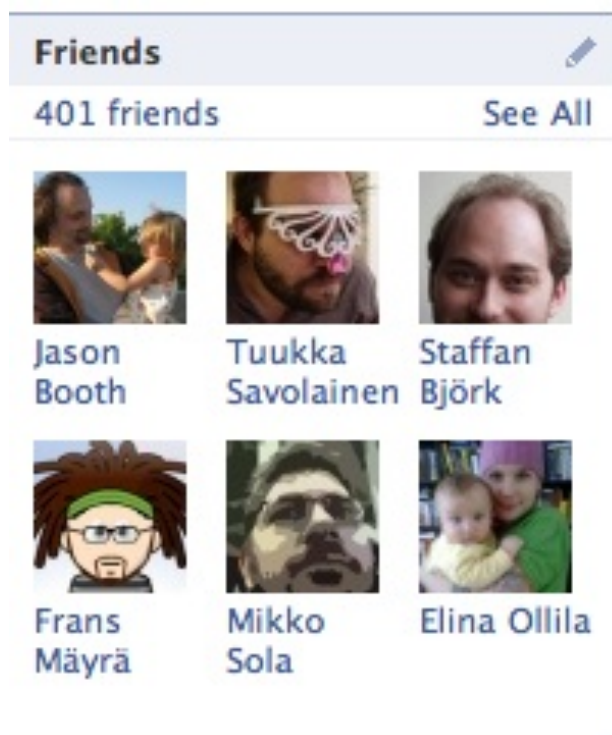
# A BRIEF HISTORY OF SOCIAL GAMES 3100BC - 2010AD



Source: <http://Radoff.com>



# Social games ≈ Games that adapt your online friendship ties for their play purposes, while accommodating your daily routines



Already a member?

[Login](#)

Or login using Facebook





My Zynga Games: Café World Mafia Wars FarmVille PetVille zynga

Setup Progress: 20 %

Be a Blitz superstar!

**3 STREAK**

**LEVEL 3 GOAL:**

**+\$1K**

**+\$500**

\$2.1

# BE THE WEEK'S #1 TEAM!

**TEAM AKI** #3

0 TEAMMATES

**\$12,200**

**TEAM JUHA** #2

0 TEAMMATES

**\$20,000**

**A BIG TEAM MEANS MORE TEAM CHIPS!**

SKIP
ADD TEAMMATES

**\$1M TEAMS QUALIFY TO WIN AN IPOD TOUCH!**

Click here for details

**WEEKLY CHIPS**

1 **AKI**  
\$6,100

2 **JUHA**  
\$5,000

3 **SIGI**  
\$3,800

**WEEKLY TEAM CHALLENGE 5 DAYS LEFT**

#3 **TEAM JUHA**

#2 **TEAM AKI**

**THIS WEEK'S #1**

#1 **TEAM SIGI**

Create an Ad

Kat Boelskov ×



Danish girl mixing sweetness and darkness. Electroacoustic, experimental, emotional, inspired by women. (Fever Ray, Sia, Kate Bush...)

Become a Fan

TV-kanavaa tietokoneella ×



Uusi! Saa käyttöösi yli 3500 TV-kanavaa HD-laadussa suoraan tietokoneellesi vain 38 euron kertamaksulla. Napsauta tästä.

Like

Executive Jobs Europe ×



Find exclusive jobs across Europe from €100,000. Network with leading headhunters today!

**CREW COLLECTION** Prototype Carjacking ?



Ask Mafia

<b>GPS Signal Scrambler</b>  x0 	<b>Tank of Gasoline</b>  x0 	<b>Ignition Device</b>  x0 	<b>Microchip Fitted Key</b>  x0 	<b>Map of the Garage</b>  x0 	<b>Counterfeit ID Badges</b>  x0 	<b>Security Hacker</b>  x0 
---	---	--	---	---	--	--

Vault to get:

















Koenigsberg S10

 30 Attack  
 46 Defense

**CREW COLLECTION** Theft of a Drone ?



47:58:49

<b>Classified Report</b>  x1 	<b>Hijacked Transmitter</b>  x0 	<b>Access Code</b>  x0 	<b>Guards Schedule</b>  x0 	<b>Calibration Manual</b>  x0 	<b>Guidance Module</b>  x0 	<b>UltraLite Fuel Cell</b>  x0 
--	---	--	--	--	--	--

Vault to get:



Military Spy Drone

 33 Attack  
 47 Defense

**CREW COLLECTION** Weapons Shipment Hijacking ?

Ask Mafia

<b>Shipment Info</b>  x0 	<b>Schedule of Truck Route</b>  x0 	<b>Road Block</b>  x0 	<b>Container Key</b>  x0 	<b>Rocket Ammo</b>  x0 	<b>Tracking Laser Sight</b>  x0 	<b>Carrying Case</b>  x0 
--	--	---	--	---	---	--

Vault to get:



Fox Hunter Rocket Launcher

 48 Attack  
 27 Defense

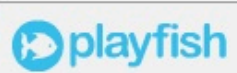
**Mystery Bag: Chinese New Year Collection** (Items drop from Mystery Bag)

<b>Baoding Balls</b>	<b>Cricket Cage</b>	<b>Dragon Mask</b>	<b>Four Toed Dragon</b>	<b>Money Envelope</b>	<b>Year of the Tiger</b>	<b>Money Frog</b>
----------------------	---------------------	--------------------	-------------------------	-----------------------	--------------------------	-------------------

Vault to get:



Chat (38)



**Publish this story to your Facebook Wall and your friends' home pages?**

Why should your friends work for you?

**Aki is hiring!**  
Aki needs Receptionist, Cleaner and Personal trainer to help out in Hotel City! Employees can collect a signing bonus and daily tips from Aki's hotel!

**HELP WANTED**  
**Hotel worker**  
Help us grow and become the best hotel in the city! We are looking for a "helper" to our beautiful "hotel". The job is simple and the pay is great! All you have to do is call the gen. mgr. Aki!

Not Published Yet via Hotel City

Publish Skip



Shift ends in 05:58:37



Create an Ad

Onnitelkaa jengillä



Läheittäkää Facebookista aito postikortti yhdessä yhteiselle ystäväellenne. Se on enemmän kuin virtuaalinalle.

Like

Ystävämyynti 25-27.3.



Tommy Hilfigerin maahantuojan ystävämyynti Helsingissä. 25-27 maaliskuuta. Hinnat -40-70% Katso aukioaloajat kotisivuiltamme.

Like

Executive Jobs Europe



Chat (21)



Become a Fan

Add Bookmark

1

## Get more lives

You		50 Levels played
Your friends		450 Levels played
Total		500 Levels played

= x1

**Get lives for levels played.**  
**More levels played in total get you more lives.**  
**With the help of your friends you can get more lives.**

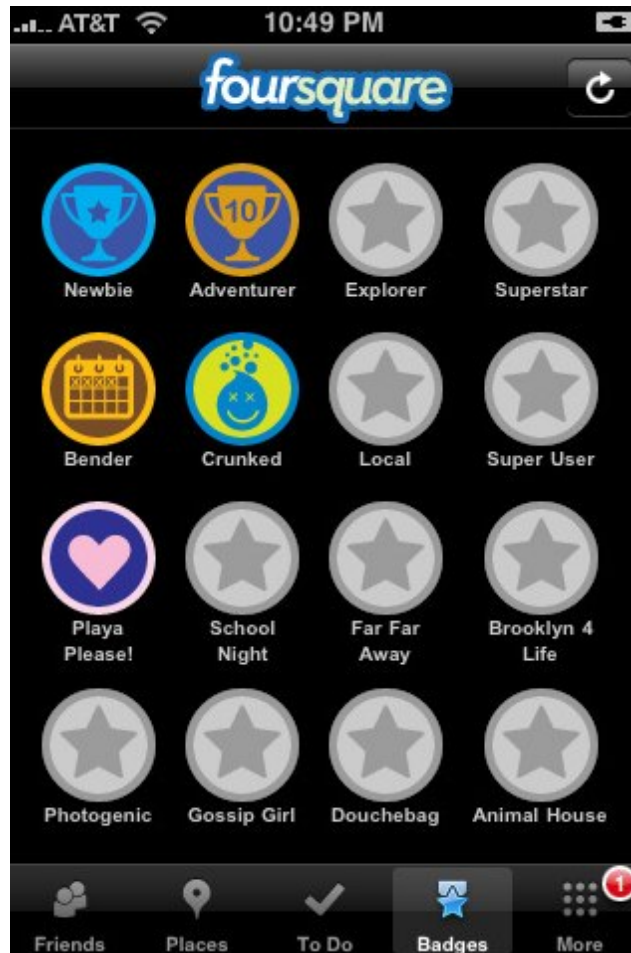
OK

# Käsitteitä

- Social Capital
- Social Proof
- Social Presence



# Pelit sosiaalisessa mediassa

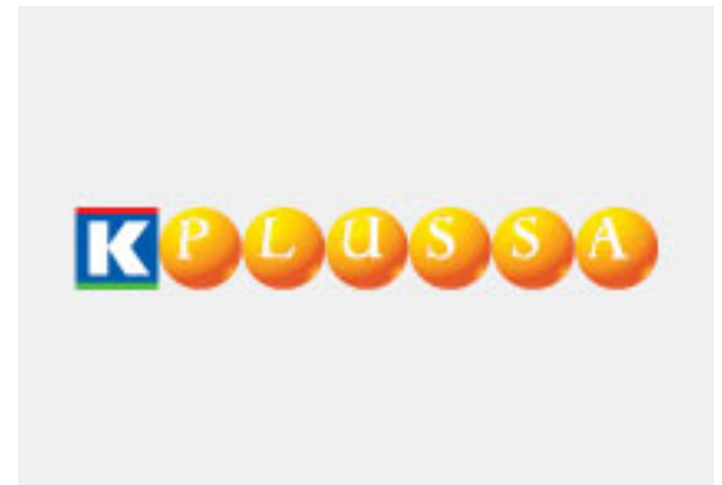


?



# 'Gamification'

- “Pelillistyminen”
- 'Layering a rewards system over an existing activity' - Amy Jo Kim
- = pelillisten rakenteiden tuominen muiden aktiviteettien oheen



# Määritelmiä

- Gamification – noun. **The process of increasing user engagement and/or participation by integrating game mechanics into your site, service, etc.** (i.e. “Our company’s online community has grown and increased its levels of participation ever since we underwent the process of gamification.”) See also:  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>
- <http://www.bigdoor.com/resources/gamification-glossary/>

## The Most Dangerously Effective Way To Execute Your Goals

Set real-life goals and track your progress.

Get motivated by the friends in your mafia.

Be the Boss of your own life.

[Join The Family](#) OR [Learn More](#)

Like 65 people like this. Be the first of your friends.



“ I drink 8 glasses of water a day thanks to Goal Mafia... and I feel great! ”

[More Testimonials](#)

### Execute Your Goals

Turn your dreams into specific, achievable goals. Upload photos as evidence of your progress. When things get tough, turn to your mafia for protection (and motivation).

### Conspire With Friends

Be a Godfather to your friends' goals. Reward friends with cigars and champagne when they make progress. Break their (virtual) knees when they start slacking.

### Win At Life

Finally, a social game with a purpose. Don't just click cows and spam your friends. Have fun while doing something meaningful.

# Thefuntheory.com



An initiative of Volkswagen

This site is dedicated to the thought that something as simple as fun is the easiest way to change people's behaviour for the better. Be it for yourself, for the environment, or for something entirely different, the only thing that matters is that it's change for the better.

Home > Fun theory award > Show award entries > Jury > 



Like this on facebook

[Click here >](#)

Bottle Bank Arcade - TheFunTheory.com - Rolighe...



YouTube

0:00 / 1:37

## Bottle Bank Arcade Machine

2009-10-16 10:56 - 0 Kommentarer

Many of us return our plastic bottles and cans. Noticeably fewer recycle their glass. Maybe that's because we don't get any money in return, as we do for cans and plastic. Can we change this attitude by making recycling glass fun to do? So you are not just rewarded with a good conscience, you also get a smile. See the results here.

[Share](#)

Piano stairs - TheFunTheory.com - Rolighetsteo...



## Piano Staircase

2009-09-22 14:15 - 0 Kommentarer

"Take the stairs instead of the escalator or elevator and feel better" is something we often hear or read in the Sunday papers. Few people actually follow that advice. Can we get more people to take the stairs over the escalator by making it fun to do? See the results here

Go to "<http://www.thefuntheory.com/Jury>"


<http://www.youtube.com/watch?v=zSiHjMU-MUo>

# LinkedIn: The Quest

Hi, **Aki**

- ➔ [Forward your profile to a connection](#)
- ➔ [Edit Contact Settings](#)
- ➔ [Create your profile in another language](#)



 90% profile completeness

**Profile Completion Tips** [\(Why do this?\)](#)

➕ [Ask for another recommendation \(+5%\)](#)

# Pelillistämisen menestystekijät

- pelaamisen pitää **nivoutua** alkuperäiseen aktiviteettiin ja olla linjassa sen **motivaation** kanssa
- **'just add points'** ei kannata pitkälle
- pelillistäminen näyttää motivoivan vahvimmin silloin, kun se on **vapaaehtoista** eikä siitä ei koidu **vakavia seuraamuksia** ulkomaailmaan
- esim. Flickr –valokuvapalvelu jonka kehitys lakoi pelikonseptina
- **'productivity softwaren'** kuten esim. Microsoft Officen **pelillistäminen ei ole tarkoituksenmukaista?**

# Pelisuunnittelu vuorovaikutus- suunnitteluna

Palvelumuotoilu (Service Design) >

Vuorovaikutussuunnittelu

(Interaction Design) >

Pelisuunnittelu (Game Design)

- **vai toisin päin?**

# Pelisuunnittelun perustoja

- 'Magic Circle' eli taikapiiri; jotain maagista tapahtuu kun aloitamme pelin, taikapiiri luo oman maailman sääntöineen
- Säännöt antavat leikille rajat ja rakenteen
- Tavoitteiden (goals) pskylogia: pelien tavoitteet ovat arkielämää kirkkaampia ja saamme selkeämpää palautetta kuinka lähellä tavoitetta olemme
- Tie kohti tavoitteita herättää tunteita
- Erilaisten pelien pelaaminen voidaan sijoittaa taidon ja sattuman akselille
- Toiset pelit painottavat suunnittelua (Shakki), toiset suorittamista/performanssia (joukkuepelit)



# Peli systeeminä

- “**Systeemi** on dynaaminen kokonaisuus, joka koostuu **osista, jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään.**”
- **Pelit ovat systeemejä**, joissa pelaajat ovat vuorovaikutuksessa mm. sääntöjen kanssa
- **Säännöt** konkretisoituvat pelielementteihin
- Pelisuunnittelu on systeemien suunnittelua (yksi näkökulma)
- **Pelisuunnittelu on** aina jossain määrin **matematiikkaa ja algoritmiikkaa...**
- ...mutta myös **psykologiaa**

# Prototyypeillä voidaan mallintaa pelikokemusta

- Prototypoiminen on oleellista...
- ...jotta voidaan **pelitestata** (“playtesting”)
- Pelitestaamisen funktioita:
  - Onko peli ymmärrettävä?
  - Onko se hauska?
  - Onko säännöissä aukkoja?
  - = Käytettävyys & pelattavuus

# Analysoidaan systeemi

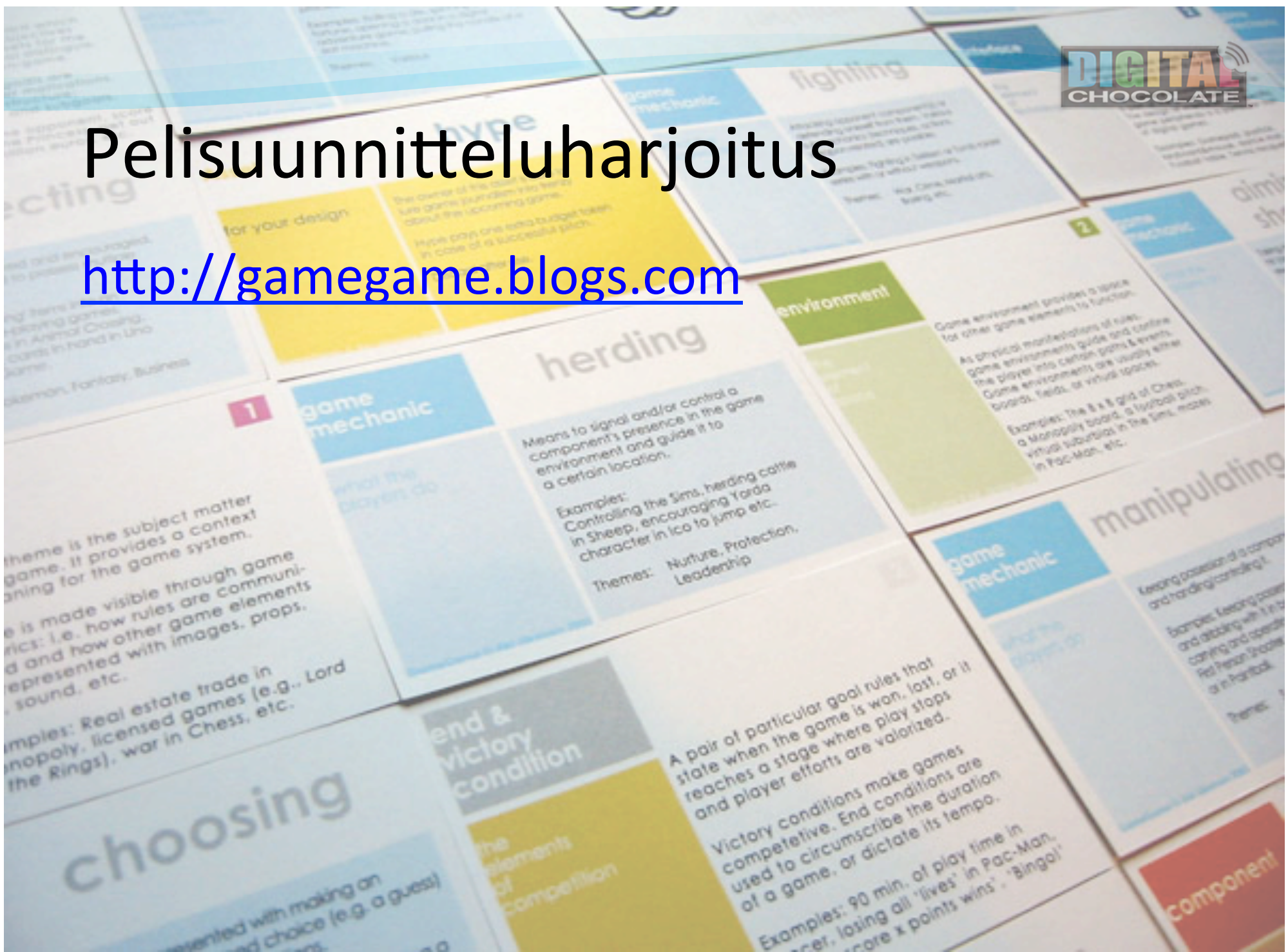


# Ristinollan säännöt?



# Pelisuunnitteluharjoitus

<http://gamegame.blogspot.com>



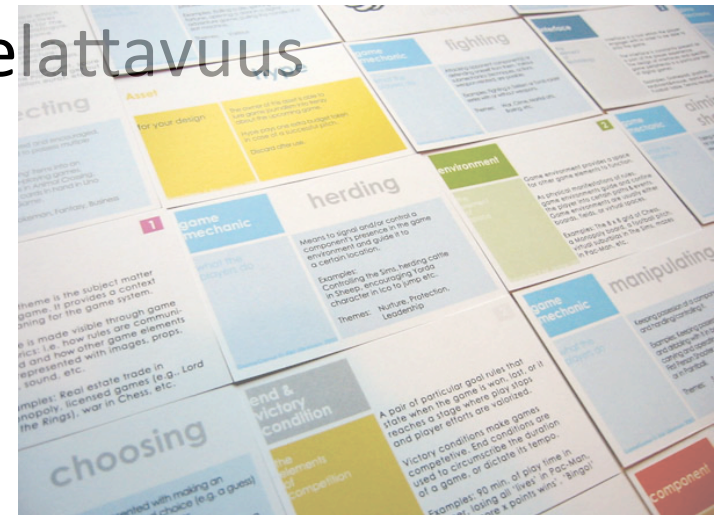
# Peli-mekaniikka: määritelmä

- = pelaajalle annettu mahdollisuus toimia, ts. verbi, jota hän käyttää päästäkseen pelin tavoitteisiin
- Toiset pelimekaniikat painottavat toimintaa, toiset sitä edeltävää suunnittelua; kaikki oppimista
- Esimerkkejä:
  - Tetris – siirtäminen
  - Afrikan tähti – siirtäminen
  - Shakki – siirtäminen



# Tavoiterakenteet

- Hierarkkiset tavoitteet palvelevat eri asteisia käytön intressejä ja intensiteettejä
  - Lyhyen aikavälin tavoitteet (short-term goals)
  - Pitkän aikavälin tavoitteet (long-term goals)
- Tutkiva oppiminen: tavoitteet, joiden ratkaisutapoja ei väännetä rautalangasta; käytettävyys/saavutettavuus vs. pelattavuus



# Pelisuunnitteluharjoitus

- Pareissa
- Saatte käteen 3 pelimekaniikkaa + muita pelielementtejä
- Kehitätte niiden pohjalta tukun **simppeitä peli-ideoita 10 minuutissa**



# Lounastauko

?

# Aikataulu

- 9.30 Pelit sosiaalisessa mediassa
  - Mitä on “Pelillistäminen”
  - Pelisuunnittelun aakkoset
  - Pelisuunnitteluharjoitus
- 11.40 Lounastauko
- 12.30 “Pelillistämisen” työkaluja
  - Ryhmätyö: Pelillistetään palvelu
  - Palautekierros ryhmien kesken
- n. 14.15 Tauko
- n. 14.30 Konseptien esittely
- 15.00 Loppukeskustelu & työpajan päätös

# Gamify



Hi, Aki

- ➔ Forward your profile to a connection
- ➔ Edit Contact Settings
- ➔ Create your profile in another language



90% profile completeness

**Profile Completion Tips** [\(Why do this?\)](#)

➕ Ask for another recommendation (+5%)

# Pelaamisen mielihyviä ja motivaatiotekijöitä

- **Mielen vs. ruumiin mielihyvät**
  - Uteliaisuus
  - Virtuositeetti
  - Huolenpito
  - Sosiaalisuus
- Mielihyvät ja tunnetilat ovat tulosta tunnejaksoista
- **Tunnekokemukset** tekevät kokemuksista elävämpiä ja muistiinpainuvia, niin myös peleissä

# Ydinmekaniikka pääasiallisena käyttötapauksena

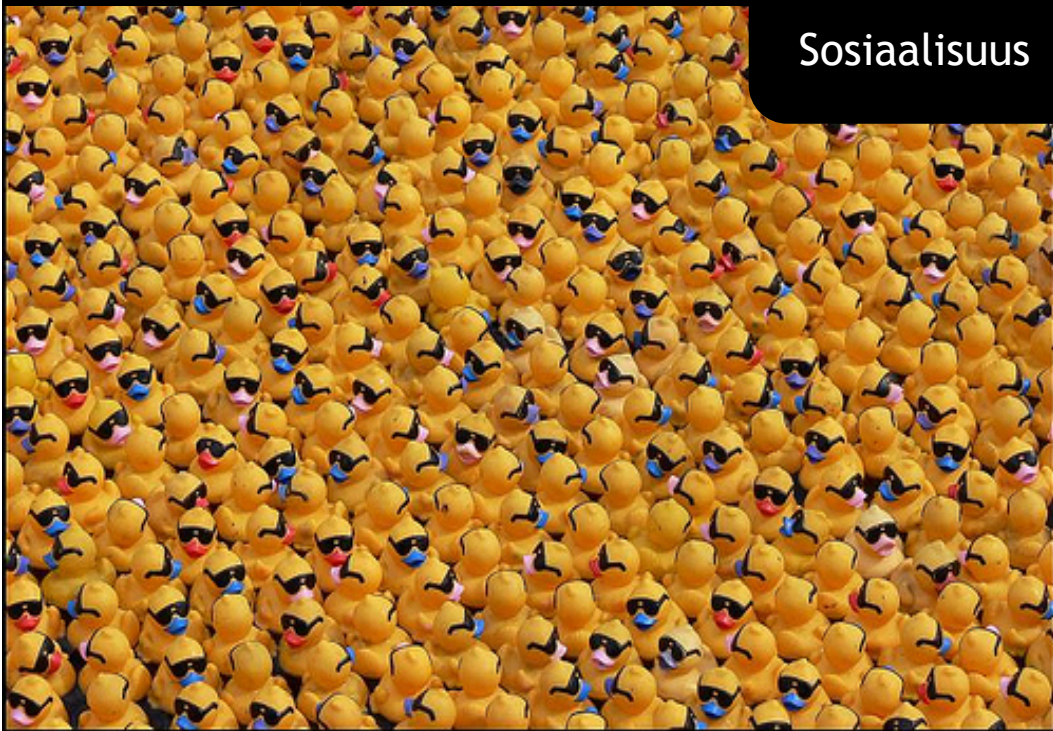


# Motivaatioiden tunnistaminen -> mekaniikoiden muotoilu niitä palvelemaan



# Mielihyvän mekaniikat





Uteliaisuus    Virtuositeetti  
Sosiaalisuus    Huolenpito





Uteliaisuus    Virtuositeetti  
Sosiaalisuus    Huolenpito



# Suosituimmat Facebook-sovellukset; Mitkä mekaniikat?
















## App Leaderboard

Rank By: MAU | DAU | DAU/MAU

1.	 FarmVille	61,996,714
2.	 FrontierVille	36,825,220
3.	 Texas HoldEm Poker	32,894,434
4.	 Phrases	29,581,673
5.	 Mafia Wars Game	25,123,926
6.	 Café World	22,476,519
7.	 Causes	17,108,733
8.	 Treasure Isle	15,977,588
9.	 PetVille	14,335,077
10.	 MindJolt Games	14,027,200
11.	 Pet Society	13,494,930
12.	 Bejeweled Blitz	12,506,757
13.	 iHeart	12,133,785
14.	 SocialBuzz	11,882,704
15.	 Quiz Monster	11,747,154

## Top Gainers This Week

Rank By: MAU | DAU

1.	 City of Wonder	+3,442,157
2.	 Phrases	+3,237,485
3.	 Quiz Planet	+1,357,902
4.	 The Price Is Right Game	+1,074,338
5.	 Texas HoldEm Poker	+887,310
6.	 MMA Pro Fighter	+750,365
7.	 Are YOU Interested?	+738,432
8.	 Millionaire City	+678,812
9.	 Ikariam - The free browser game	+604,600
10.	 Nightclub City	+598,754
11.	 Kingdoms of Camelot	+597,863
12.	 Celebrity Birthdays	+595,716
13.	 Give Hearts	+575,338
14.	 Profil Durumu	+559,067
15.	 Games	+510,011

<http://www.appdata.com/>

### Application Leaderboard

1. Causes 20,601,956
2. Top Friends 16,841,114
3. Slide FunSp
4. Super Wall
5. We're Rela
6. Birthday Ca
7. Pass a Drin
8. Texas Hold
9. Bumper Sti
10. Movies
11. iLike
12. Pet Society
13. (Lil) Green
14. SuperPoke!
15. Hug Me

### App Leaderboard

Rank By: MAU | DAU | DAU/MAU

1.	FarmVille	61,996,714
2.	FrontierVille	36,825,220
3.	Texas HoldEm Poker	32,894,434
4.	Phrases	29,581,673
5.	Mafia Wars Game	25,123,926
6.	Café World	22,476,519
7.	Causes	17,108,733
8.	Treasure Isle	15,977,588
9.	PetVille	14,335,077
10.	MindJolt Games	14,027,200
11.	Pet Society	13,494,930
12.	Bejeweled Blitz	12,506,757
13.	iHeart	12,133,785
14.	SocialBuzz	11,882,704
15.	Quiz Monster	11,747,154

Tietäminen

Jakaminen

Arvottaminen

Välittäminen

Vertaaminen

Muistaminen

Kerääminen

Luominen

Huvittaminen

Ilmaiseminen

Verkottuminen

Näpertäminen

# Design with Intent



- <http://architectures.danlockton.co.uk/>

# Suunnitteluharjoitus #2: 'Gamify'

- Tutustukaa '**Ludic Lens**' –valikoimaan Design with Intent -työkalusetistä
- Valitkaa **nettipalvelu** jonka tunnette
- Esim:
  - eat.fi
  - finnkino.fi
  - lippupiste.fi
- '**Pelillistäkää**' se valikoidusti työkalusetin avulla
- Käyttäen vähintään **kahta** työkalusetin mekaniikkaa

# Suunnitteluharjoitus #2

- Huom: edellyttää myös palvelun “**socialisointia**” – käyttäjäprofileita, viestintäkanavia
- Aikaa **ideointiin** 30 min. jonka jälkeen **dokumentoikaa** ainakin nämä:
  - Tavoitellut mielihyvän muodot:
  - Pelimekaniikat
  - Hyödyt niin käyttäjän kuin palveluntarjoajan näkökulmasta
- 60 min jälkeen esittelette ideat poikki ryhmien

# Lukemista ja katsomista

- Sebastian Deterding 'Just Add Points'  
<http://www.slideshare.net/dings/just-add-points-what-ux-can-and-cannot-learn-from-games>
- Amy Jo Kim 'Metagame Design'  
<http://www.slideshare.net/amyjokim/metagame-design-3383058>
- Jesse Schell DICE Talk  
[http://www.ted.com/talks/jesse\\_schell\\_when\\_games\\_invade\\_real\\_life.html](http://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invade_real_life.html)
- Jane McGonigal TED Talk  
[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

# Kiitos!

<http://games4networks.posterous.com>

<http://www.facebook.com/socialgamesbook>

[@aquito on Twitter](#)



[ajarvinen@digitalchocolate.com](mailto:ajarvinen@digitalchocolate.com)