Pelien laajeneminen todellisuuteen

McGonigal, Jane: *Reality Is Broken - Why games Make Us Better and How They Can Change the World,* (2011)

ref. Hanna Nivala
Pelien tarjoama kokemus elossa olemisesta, keskittymisestä, sitoutumisesta, sankarillisuudesta, voimasta ja yhteisöllisyydestä ei toteudu todellisessa maailmassa. McGonigalin mukaan pelien mahdollisuuksia tulee laajentaa viihdetarkoituksen ulkopuolelle.

Pelaajat ovat saaneet tarpeekseen todellisuudesta, joka teoksen nimen mukaisesti on rikki. Todellisuus on korjattavissa peleillä, ja ne alustana mahdollistavat tulevaisuutemme. McGonigalin mukaan nälkä, köyhyys, ilmastonmuutos ja muut globaalit ongelmat ratkeaisivat, jos pelaisimme enemmän. McGonigal perustelee tätä vertaamalla pelejä ja pelaamista reaalimaailmaan, ja käyttää esimerkkinä pelien motivoivan tarinan ja eeppisen voiton aiheuttamia tunnetiloja, joita tosielämässä toimiessa on vaikea saavuttaa. Pelisuunnittelun tulisi tehdä yhteistyötä arkkitehtien, insinöörien ja poliitikkojen kanssa, ja eri toimijoiden on yhdessä luotava tämä todellisuus täynnä immersiota ja mahdollisuuksia.

McGonigal kuvailee pelaajia todella motivoituneiksi optimisteiksi, työtä pelkäämättömiksi ja sosiaalisesti taitaviksi ihmisiksi, jotka uskovat maailman olevan pelastettavissa (*epic win*). Ongelma onkin, että pelaajat eivät tiedä, että samoilla taidoilla ja panostuksella, jonka he antavat virtuaalisessa maailmassa, olisi mahdollista ratkaista useita oikean maailman ongelmia. Hän väittää, että jos nämä voimavarat saataisiin valjastettua tosielämän kysymyksiin, emme kärsisi enää köyhyydestä tai nälästä.

Osa I: Miksi pelit tekevät meistä onnellisia
One way or another, if human evolution is to go on, we shal have to learn to enjoy life more thoroughly. -Mihaly Csikszentmihalyi

1. Tarpeettomat esteet

Todellisuus on liian helppoa verrattuna peleihin. Pelit haastavat meitä ja auttavat laittamaan persoonalliset vahvuutemme testiin.

2. Emotionaalinen aktivointi

Peleihin verrattuna todellisuus on masentavaa. Pelit keskittävät energiamme ehtymättömällä optimismillaan, aina on mahdollista yrittää uudelleen tai aloittaa alusta. Samaan aikaan saamme onnistumisen kokemuksia ja koemme olevamme hyviä pelissä.

3. Tyydyttävämpää työtä

Todellisuus on aikaansaamatonta. Pelit antavat meille selkeitä tavoitteita ja tyydyttävämpiä tehtäviä.

4. Enemmän toivoa onnistumisesta

Todellisuus on toivotonta. Pelit poistavat epäonnistumisen pelon ja parantavat mahdollisuuksiamme onnistua.

5. Vahvempi yhteisöllisyys

Todellisuus on irrallista. Pelit rakentavat vahvempia sosiaalisia siteitä ja johtavat aktiivisempiin sosiaalisiin verkostoihin. Mitä enemmän aikaa käytämme muiden kanssa, sitä positiivisempia olemme

6. Eeppinen mittakaava

Todellisuus on mitätöntä. Pelit tekevät meistä osan jotain suurempaa ja antavat teoillemme mahtavia merkityksiä.

Osa II: Todellisuuden uudelleen keksiminen

All life is an experiment. The more experiments you make, the better. -Ralph Waldo Emerson.

7. Osallistuminen täysin rinnoin

Todellisuuteen on vaikeaa päästä sisälle. Pelit motivoivat meitä osallistumaan täysillä mitä tahansa teemmekin.

8. Merkitykselliset palkinnot, kun tarvitsemme niitä kipeimmin

Todellisuus on tarkoituksetonta ja ei-palkitsevaa. Pelit palkitsevat meitä, kun yritämme parhaamme, ja tämä on äärimmilleen optimoitua.

9. Enemmän hauskaa tuntemattomien kanssa

Todellisuus on yksinäistä ja eristävää. Pelit auttavat meitä liittymään yhteen ja luomaan voimakkaita yhteisöjä tyhjästä.

10. Onnellisuusniksejä

Todellisuus on vaikea niellä. Pelit helpottavat palautteen ja neuvojen vastaanottamista sekä kurottamaan kohti onnellisempia tapoja.

Osa III: Kuinka todella suuret pelit voivat muuttaa maailman

You can radically alter the nature of a game by changing the number of people playing it. - The New Games Book

11. Kestävän sitoutumisen ekonomia

Todellisuus on kestämätön. Peleistä saamamme mielihyvä on loputtomasti uusiutuva voimavara.

12. Enemmän eeppisiä voittoja

Todellisuus on kunnianhimotonta. Pelit auttavat meitä määrittämään inspiroivia tavoitteita ja toteuttamaan mahdottomilta tuntuvia tehtäviä.

13. Kymmeniätuhansia tunteja yhteistyötä

Todellisuus on sekavaa ja jakautunutta. Pelit auttavat meitä antamaan yhteisen panoksemme, ja ajan kuluessa saamme yhteistyön supervoimia.

14. Massiivisen moninpelin kaukokatseisuus

Todellisuus on jumissa nykyhetkessä. Pelit auttavat meitä kuvittelemaan ja keksimään tulevaisuuden yhdessä.