



1

Tony Manninen



- Perustajaosakas & TJ @ LudoCraft Oy
- FT (Pelit ja virtuaaliympäristöt)
- DI (Tietokonetekniikka / Koulutusteknologia)
- Email: tony.manninen@ludocraft.com
- LinkedIn: [Tony Manninen](#)
- Twitter & Instagram: [ludotrix](#)
- FB: [tony.m.manninen](#)
- Web: www.ludocraft.com
- Blogi: www.pelitohtori.fi

2



3



4



5



6

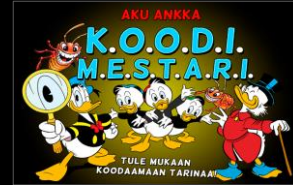
Koulutus ja valmennus



Tiimivalmennus



Aktivointi



Ohjelmointitaidot



Liiketoimintasuunnittelu



Ruokavalio



Työpaikkaohjaus

7

Ammattiosaaminen



Merenkulku



Vanginvartijat



Työturvallisuus



Arkkitehtuurisuunnittelu



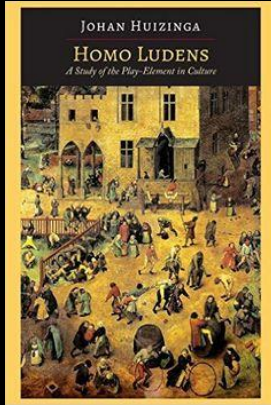
Kustannusvaikutukset



Haastavat työtilanteet

8

Homo Ludens – Leikkivä ihminen



- Johan Huizinga:
A study of Play-Element in Culture (1938)
- Leikki on tärkein voimavara kaikissa kulttuureissa
- Ihmiset oppivat, vuorovaikuttavat, unelmoivat, ajattelevat, ratkovat ongelmia ja viihtyvät leikin avulla
- Leikki kehittää

10

Peli on leikkiä, jossa on rakenne

“A **game** is a **system** in which **players** engage in an artificial **conflict**, defined by **rules**, that results in a quantifiable **outcome**.”
(Salen & Zimmerman, 2004)



11

Peli on tarkoituksellisesti **vaikea**

Konfliktit motivoivina
haasteina

→ **Epic Win**

(Fiero Moments)



12

Pelissä **epäonnistuminen** on sallittua ...

GAME OVER

... ja jopa **odotettua!**

13

Pelaamisen **rooli** vaikeissa elämäntilanteissa

- Hengähdystauko
- Yhteys
- Tunteiden käsittely
- Henkilökohtainen muutos ja kasvu
- Elämänlanka



Iacovides & Mekler (2019) The role of gaming during difficult life experiences. In: CHI 2019 - Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM.

14

Elämä on peliä ...

yhdessä tekemistä luovuutta tapa hahmottaa maailmaa
 hoksauttaja aktivoiva askare sääntöjä
 motivaattori palkinto valintoja
 haasteita matka esteiden ylittämistä
 mielikuvitusta

... ja peli on elämää

tony.manninen@ludocraft.com | @ludotrix | www.ludocraft.com

15