

Tilpasning		Underholdnings medium		Utvikling		Ressurser	
Fremmer:	Hemmer:	Fremmer:	Hemmer:	Fremmer:	Hemmer:	Fremmer:	Hemmer:
Kan tilpasses individet. (Deres sosiale arena, nivå og interesser)	Individuell tilpasning kan gjøre det utfordrende å lage en "oppskrift" for metode/tilnærmingen.	Spill/gaming er et spredt underholdnings medium. Kan nå ut til mange.	Ikke alle har spill interesser. Ikke alle tjenesteutøvere er kjent med spill/gaming.	Den digitale verdenen er en sosial arena for folk flest.	Bruker den digitale verdenen til å flykte ifra den virkelige verdenen.	Tjenesteutøver kan bruke personlige egenskaper/interesser som kan gjøre relasjonen mer genuine/personlig.	Krever at tjenesteutøver har noe kompetanse med spill/gaming, digitale medier og 21 Century egenskaper for å forstå samt vise genuinitet til pasient/klient/bruker ved bruk av denne tilnærmingen.
Skjerm tid brukes til noe gunstig.	Enda mer skjerm tid.	Spill/gaming engasjerer og motiverer til å opprettholde fokus/oppmerksomheten til pasient/klient/bruker.	Behøver teknologi som spill konsoller.	Jobber imot fordommer og finner positive sider ved spill/gaming som har stigma.	Fordommer.	Tjenesteutøver kan bruke sin kompetanse vedrørende digitale medier til å lære og veilede pasient/klient/bruker om digitale medier.	Tjenesteutøver bør holde seg oppdatert over hva som beveger seg på digitale medier. (Trender, nyheter, interesser og grupper).
Tilhørighet og felleskap.	Skjem tid. Forsvinner i den digitale verdenen fordi der er nettverket.	Relasjons bygging.	Relasjoner eller vennskap kun via nett. Ikke relasjon i virkeligheten.	Spill/gaming kan brukes til å indirekte bearbeide utfordringer relatert til psykisk helse. (Gjøre tilnærmingen noe mindre fokusert på individet)	Spill/gaming blir utformet på en sånn måte at det kan følges konkrete rammer. Som kan gjøre det mindre rettet mot den konkrete individets individuelle opplevelse/situasjon.	Pasient/klient/bruker opplever en mer genuin og bærende relasjon til tjenesteutøver.	Pasient/klient/bruker kan se tjenesteutøver som noe annet enn tjenesteutøver.
Spillifisering kan nå ut til pasienter/klienter/brukere som ikke kommer seg ut av hjemmet.	Kan ikke erstatte menneskelig kontakt og fysiske møter.	Fremmer ressurser og egenskaper hos pasient/klient/bruker som kan befinne seg i spill/gaming	Krever at utøver klarer å oversette de egenskapene som kan befinne seg i spill/gaming verdenen og dra det ut i virkeligheten.	Spill konsoller som stadig er i utvikling for å forbedre kvaliteten og spill/gaming opplevelsen.	Konsoller og teknologi for å bruke spillifisering trenger vedlikehold og ressurser for å opprettholde kvaliteten.	Gir tjenesteutøvere et konkret verktøy	Et verktøy ikke alle tjenesteutøvere kan eller vil bruke

		Ønsker om nye metoder og tilnærminger for å møte samfunnets behov.	En eksperimentell periode som kan føre til bagateller og suksess. (Usikkerhet)	Ressurs besparelse (Ingen reisevei for eksempel)	Risikerer å ikke møte pasient/klient/bruker.
				Fremmer ressurser og egenskaper hos pasient/klient/bruker som kan befinne seg i spill/gaming	Krever at tjenesteutøver klarer å oversette de egenskapene som kan befinne seg i spill/gaming verdenen og dra det ut i virkeligheten.
			Generasjonsskifte	Generasjonsskifte	